

one

ZU DIESER BEDIENUNGSANLEITUNG:

Parallel zur Betriebssoftware des Moog One wird dieses Handbuch immer weiter vervollständigt. Bitte besuche regelmäßig Moog's Webseite. Du findest dort zu gegebener Zeit neue Software-Updates mit den zugehörigen Infos und/oder ein aktualisiertes Handbuch.

Bei Fragen zum Handbuch des Moog One kontaktiere bitte deinen Moog-Händler oder Moog Music direkt unter

moogonemanual@moogmusic.com

Registrierte bitte deinen Moog One, um Firmware- und Handbuch-Updates nutzen zu können – vielen Dank!

„Ein Musikinstrument ist die leistungsfähigste
Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine,
die wir uns gegenwärtig vorstellen können.“

- Dr. Robert Moog -

INHALT

7	VORBEREITUNGEN
7	AUSPACKEN
7	AUFSTELLEN UND ANSCHLIESSEN
8	MOOG ONE EINFÜHRUNG
8	EINE NEUE ÄRA DER ANALOGEN KLANGERZEUGUNG
8	ÜBERSICHT
10	ERSTE SCHRITTE
10	BEDIENFELD
10	TASTER UND REGLER
11	CENTER CONSOLE
14	MIT SYNTHS ARBEITEN
15	SPIELHILFEN - AUSDRUCK INS SPIEL BRINGEN
15	PRESET AUSWÄHLEN
16	KEYBOARD
16	SPIELHILFEN (LEFT HAND CONTROLLER - LHC)
18	RÜCKSEITE
20	MOOG ONE MODULE
20	OSZILLATOREN
26	NOISE
28	MIXER
30	FILTER
35	ENVELOPES (HÜLLKURVEN)
40	LFOS - LOW FREQUENCY OSZILLATOREN
44	VCA UND OUTPUT
49	PERFORMANCE SETS
53	MASTER CLOCK
55	VOICE ALLOCATION / STIMMENZUORDNUNG
56	POLYPHONY
58	MODULATION
68	ARPEGGIATOR
71	SEQUENCER
83	EFFEKTE
98	SPIELHILFEN (LEFT HAND CONTROLLERS / LHC)
103	DER BROWSER
104	MIT DEM BROWSER ARBEITEN
107	COMPARE-FUNKTION, SNAPSHOTS
109	SETTINGS
110	HARDWARE SETTINGS
114	MIDI-FUNKTIONEN
114	MIDI CONTROL
115	MIDI IN/OUT
117	ANALOG EINGÄNGE/AUSGÄNGE
117	STEUERSPANNUNGS-EINGÄNGE (CV IN'S)
117	SUSTAIN IN (HALTEPEDAL)
118	CV-EINGÄNGE
118	CV-AUSGÄNGE

120	UTILITIES
122	LIBRARY
122	USER SPACES
123	EXPORT
124	IMPORT
125	ÜBER DIE TAGS „CATEGORIES“, „MOODS“ UND „GROUPS“
126	TUNING
127	FIRMWARE-UPDATE
128	SPEZIFIKATIONEN
130	ANHANG A MIT EINER USB-COMPUTER-TASTATUR ARBEITEN
131	ANHANG B MIDI LEARN FUNKTIONEN
145	ANHANG C SONSTIGES

WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE

WARNUNG – Bei der Anwendung elektrischer Geräte sind immer einige grundsätzliche Vorsichtsmaßnahmen zu beachten, einschließlich folgender:

- 1) Lesen Sie alle Anweisungen, bevor Sie das Gerät benutzen.
- 2) Benutzen Sie das Gerät niemals in der Nähe von Wasser, z.B. neben einer Badewanne, einem Waschbecken, einem Küchenabfluss, auf feuchtem Grund oder neben einem Swimmingpool oder dergleichen.
- 3) Dieses Gerät sollte nur mit einem vom Hersteller empfohlenen Ständer/Stativ betrieben werden.
- 4) Dieses Gerät kann von sich aus oder in Kombination mit einem Verstärker und einem Kopfhörer oder Lautsprecherboxen Schallpegel erzeugen, die dauerhafte Gehörschäden zur Folge haben können. Arbeiten Sie nicht über einen längeren Zeitraum bei hohem oder unangenehmen Lautstärkepegel. Sollten Sie einen Gehörschaden oder Ohrenausen feststellen, konsultieren Sie einen Ohrenarzt.
- 5) Das Gerät sollte so aufgestellt werden, dass eine ausreichende Frischluftzufuhr immer gewährleistet ist.
- 6) Dieses Gerät sollte nicht in der Nähe von Wärmequellen wie Heizkörpern, Öfen oder anderen hitzeerzeugenden Geräten aufgestellt werden.
- 7) Das Gerät sollte nur an Stromnetzen betrieben werden, die in der Bedienungsanleitung beschrieben oder auf dem Produkt vermerkt sind.
- 8) Das Netzteil des Gerätes sollte aus der Steckdose gezogen werden, wenn das Gerät über einen längeren Zeitraum nicht benutzt wird.
- 9) Achten Sie darauf, dass keine Gegenstände in das Gerät fallen und durch die Öffnungen keine Flüssigkeit in das Geräteinnere gelangt.
- 10) Das Gerät sollte durch qualifiziertes Fachpersonal gewartet werden, wenn
 - a. das Netzteil oder der Stecker beschädigt ist oder
 - b. Gegenstände in das Gerät gefallen oder Flüssigkeit hineingeschüttet wurde oder
 - c. das Gerät Regen ausgesetzt war oder
 - d. das Gerät scheinbar nicht normal arbeitet oder in seiner Funktionsweise gestört sein sollte
 - e. das Gerät hinuntergefallen oder das Gehäuse beschädigt ist.
- 11) Nehmen Sie keine eigenen Reparaturversuche über den in den Wartungshinweisen angegebenen Bereich hinaus vor. Alle Servicearbeiten müssen qualifiziertem Fachpersonal vorbehalten bleiben.
- 12) Verbinden Sie zuerst das mitgelieferte Netzteil mit der rückseitigen 19VDC Buchse. Verbinden Sie erst dann das Netzteil mit einer Netzsteckdose!

VORSICHT – Wartung durch den Anwender ist im Geräteinneren nicht erforderlich. Service nur durch qualifiziertes Fachpersonal.

VORSICHT – Verändern Sie nicht das mitgelieferte Netzteil – falls dieses nicht in die Steckdose passt, lassen Sie von einem qualifizierten Techniker eine geeignete Steckdose installieren.

BITTE BEWAHREN SIE DIESE HINWEISE AUF!

VORBEREITUNGEN

AUSPACKEN

Bitte packe deinen neuen Moog One vorsichtig aus und überprüfe den Inhalt der Verpackung auf Vollständigkeit. Stelle sicher, dass dabei nichts verloren geht oder beschädigt wird.

BITTE BEACHTE: Wir bitten dich dringend, die vollständige Originalverpackung aufzubewahren. Sollte es einmal notwendig werden, deinen Moog One zu verschicken, verwende bitte unbedingt die vollständige Originalverpackung – danke!

Du findest in der Verpackung folgenden Inhalt:

1. Moog One Synthesizer
2. Netzteil mit IEC-Anschlusskabel
3. gedruckte Bedienungsanleitung (englischsprachig)

Du benötigst folgendes Zubehör:

1. Eine ausreichend große und stabile Aufstellfläche, die deinen Moog One (25 kg) zuverlässig trägt.
2. Zwei Audio-Kabel mit XLR-Stecker beidseitig oder XLR-Stecker und 6mm-Stereo-Klinkenstecker sowie eine geeignete Verstärker-/Mixer-Anlage oder einen Kopfhörer mit 6mm-Stereo-Klinkenstecker
3. Eine geeignete Netzspannungsquelle

BITTE BEACHTE: Moog One ist mit symmetrischen Audioausgängen ausgestattet. Für optimale Klanguausbeute solltest du also nach Möglichkeit Stereokabel mit Stereo-Klinkenstecken bzw. mit einem Stereo-Klinkenstecker und einem XLR-Stecker verwenden. Die Verwendung von Mono-Klinkenkabeln empfehlen wir nicht, sie ist jedoch möglich.

AUFSTELLEN UND ANSCHLIESSEN

SPANNUNGSVERSORGUNG

1. Verbinde das IEC-Netzkabel mit dem mitgelieferten Netzteil des Moog One.
2. Verbinde das mitgelieferte Netzteil mit der rückseitigen 19VDC Buchse des Moog One.
3. Verbinde erst jetzt das Netzteil mit einer geeigneten Netzspannungsquelle (Steckdose). Das mitgelieferte
4. Jetzt kannst du deinen Moog One mit dem Netzschalter an der Geräterückseite einschalten.

BITTE BEACHTE: Der Stecker der Spannungsversorgung an der Geräterückseite ist mit einer Verriegelung ausgestattet. Um den Stecker zu lösen, musst du den „Schalter“ auf der Unterseite des Steckers drücken und dabei vorsichtig den Stecker abziehen. Ziehe immer am Stecker, niemals am Kabel!

AUDIO OUT / KOPFHÖRER-ANSCHLUSS

Drehe Moog One's Lautstärke-Regler (**MASTER VOLUME**) zunächst vollständig zu. Verbinde die rückseitigen Buchsen **MAIN L** und **MAIN R** mit den Eingängen eines geeigneten Verstärker- bzw. Mixer-Systems. Verwende dazu Instrumentenkabel mit 6mm-Stereo-Klinkensteckern bzw. XLR-Steckern (symmetrische Kabel). Drehe nun vorsichtig den Regler **MASTER VOLUME** auf, während du ein paar Tasten anspielst. Wähle eine angenehme Abhörlautstärke. Denke dabei bitte an die Gesundheit deiner Ohren und an das Wohlbefinden deiner Nachbarn...

Nutzt du Kopfhörer, drehe bitte den Regler **HEADPHONES** zunächst vollständig zu. Stecke erst jetzt deinen Kopfhörer in eine der beiden Kopfhörerbuchsen (Sie befinden sich an der Vorderkante, links im Bereich der Spielhilfen). Drehe nun vorsichtig den Regler **HEADPHONES** auf, während du ein paar Tasten anspielst. Wähle eine angenehme Abhörlautstärke. Denke bitte auch hier an die Gesundheit deiner Ohren.

BITTE BEACHTE: Moog One ist ein Instrument mit echt analoger Klangerzeugung. Bevor du das Instrument nutzt, solltest du Moog One nach dem Einschalten etwa fünf Minuten zum aufwärmen gönnen. Die Oszillatoren benötigen diese Zeitspanne, um dauerhaft stimmstabil zu arbeiten. Hast du Moog One längere Zeit in einer sehr kalten Umgebung aufbewahrt – etwa in einer Winternacht im Auto liegenlassen – kann sich der Aufwärmvorgang verlängern. Zudem solltest du Moog One nicht direkter Sonnenbestrahlung aussetzen.

MOOG ONE EINFÜHRUNG

EINE NEUE ÄRA DER ANALOGEN KLANGERZEUGUNG

Mit dem Moog One hat Moog nach Jahrzehnten in der monophonen Welt endlich wieder einen polyphonen Synthesizer im Programm. Entsprechend hoch sind die Erwartungen in ein solches Instrument. So stand von den ersten handgezeichneten Skizzen bis hin zum ersten lieferfertigen Gerät immer ein Ziel vor Augen: Der neue polyphone Moog soll ein echt-analoges, programmierbares, multitimbrales Instrument ohne Gleichen werden. Der Weg von der Idee bis zum fertigen Instrument war indes lang und nicht immer ganz frei von Überraschungen. Dennoch – oder gerade deshalb – wurde er zu einer wunderbaren Entdeckungstour, bei der dem Moog-Team zahllose Synthesizer-Experten, Sounddesigner und Künstler rund um den Globus mit Euphorie und Leidenschaft zur Seite standen. Ganz besonderes Augenmerk haben wir auf das User-Interface des Moog One gelegt und hoffen, dass du als Musiker deinen Moog One als „Körperteil“ empfindest, mit dessen Hilfe du deine kreativen Ideen verwirklichen kannst.

Moog One ist ein analoger, polyphoner, programmierbarer und multitimbrialer Synthesizer. Jede dieser Eigenschaften hat ihre besondere Bedeutung und ihren eigenen Hintergrund:

ANALOG

Die Basis des Moog One Sounds ist ein echt-analoger Signalweg. Echt-analog deshalb, weil Moog One keine analogen Schaltungen auf digitalem Wege emuliert, sondern stattdessen klassisch „echt“ analog arbeitet. Das tun alle Moog Synthesizer seit ihrer Erfindung im Jahre 1963, und das ist auch heute noch der Schlüssel zu den klanglichen Qualitäten, die man seitdem mit dem Begriff „Moog-Sound“ verbindet.

POLYPHON

Mit Einführung der ersten polyphonen Geräte in den 1970er Jahren hat sich die Synthesizer-Welt für immer verändert. Als polyphoner Synthesizer kann Moog One mehrere Stimmen gleichzeitig erzeugen – je nach Konfiguration 8 oder 16. Auskunft über die Stimmenzahl deines Moog One gibt das Startup-Display und die Seriennummer. Letztere findest du auf der Geräteunterseite.

PROGRAMMIERBAR

Mit seinem reichhaltig ausgestatteten Bedienfeld ist Moog One ein Eldorado für Sounddesigner und Klangschauber. Die Einstellungen aller sichtbaren Bedienelemente lassen sich, ebenso wie zahlreiche Funktionen „unter der Haube“, ausnahmslos und in praktisch unbegrenzter Anzahl als Presets speichern. Ein Browser-System macht das Auffinden bestimmter Sounds und Presets leicht. Zudem lassen sich ausgewählte Presets auf praktische Weise in sofort zugänglichen Performance Sets organisieren.

MULTITIMBRAL

Moog One ist dreifach multitimbral. Tatsächlich arbeiten im Moog One drei vollständige Synthesizer parallel. Und zwar nicht nur drei vollständige Klangerzeugungen mit eigenen Tastaturzonen, Splits und Layers, sondern auch drei Arpeggiatoren, Sequencer und Effektsektionen. All das lässt sich ganz einfach innerhalb eines einzigen Presets speichern und reproduzieren.

ÜBERSICHT

Moog One ist ebenso effizient wie intuitiv gestaltet. Auf dem, in klassischer Weise gewinkelten Frontpanel, finden sich zahlreiche Bedienelemente mit jeweils einer einzigen Funktion. Sie sind in Gruppen oder Modulen zusammengefasst – Oszillatoren, Filter, Hüllkurven, LFOs usw. Die Anordnung entspricht weitgehend dem internen Signalweg und hat sich seit den Tagen des Minimoog Model D als Standard in der Synthesizer-Welt etabliert. Im Hintergrund wird die analoge Klangerzeugung von einem äußerst stabilen, schnell und zuverlässig arbeitenden Betriebssystem unterstützt. Es steuert Stimmenzuordnungen, Modulationswege und übernimmt zahlreiche andere organisatorische Aufgaben. Das interaktive Display im Zentrum des Frontpanels erlaubt den einfachen Zugang zu globalen Funktionen. Darüber hinaus öffnet es über die **MORE**-Taster der meisten Module eine zweite Ebene mit Klangparametern. Der intuitive Zugriff mittels „handfester“ Bedienelemente geht Hand in Hand mit präziser Parameter-Darstellung – in einer ereignisreichen Live-Situation ebenso zuverlässig wie bei einer intensiven Sounddesign-Session in der Abgeschiedenheit des Studios.

Aber das ist noch nicht alles: Moog One besitzt 61 Tasten, die auf Velocity und Aftertouch reagieren. Zu den Spielhilfen („Left-Hand-Controllers“ – LHC) zählt ein neu entwickeltes Touchpad, welches Steuerdaten aus drei Bewegungsrichtungen erzeugen kann. Darüber hinaus finden sich die klassischen Handräder für Tonhöhe und Modulation. Beim Moog One bestehen sie aus Aluminium. Zwei Pedal-Eingänge und eine Anschlussmöglichkeit für ein Sustain-Pedal vervollständigen die Controller-Ausstattung. Onboard-Sequencer, Arpeggiatoren und eingebaute Effekte – darunter ein hochwertiger Reverb vom bekannten Effektspezialisten Eventide – sorgen für Tiefe und Bewegung im Klangbild. Mit der Außenwelt kommuniziert Moog One via MIDI und USB sowie über Ein- und Ausgänge für analoge Steuerspannungen („Control Voltages“ – CVs).

Moog One verfügt über eine programmierbare Modulationsmatrix mit Dutzenden von Modulationsquellen und Zielen. Gesteuert wird sie übersichtlich mittels eines virtuellen Steckfeldes. Die digitale Effektsektion lässt sich bei Bedarf aus dem Signalweg entfernen. Moog One liefert dann tatsächlich 100%ig analogen Sound – von den Oszillatoren über Filter und Verstärker bis hin zu den Ausgangsbuchsen.

PRESETS, SYNTHS UND PERFORMANCE SETS

Wie oben schon erwähnt, arbeiten im Moog One bis zu drei eigenständige Synthesizer parallel. Ein Preset beinhaltet die Einstellungen für alle aktiven Synths, also deren Sounds, Tastaturbereiche, Stimmzahlen, MIDI-Kanäle und einiges mehr. Somit lassen sich die Synths eines Presets sehr einfach verschiedenen Keyboard-Zonen zuordnen und dabei nach Belieben stacken, überlappen usw. Jeder Synth wird dabei individuell via MIDI angesteuert. Zudem besitzt jeder Synth seinen eigenen Arpeggiator und Sequencer, die wiederum frei laufen oder zu einer Masterclock synchronisiert werden können.

Moog One bietet zwei Typen von Audioeffekten: Synth Effects und Master Effects. Jeder Synth verfügt über seinen eigenen, ihm fest zugeordneten Synth Effect. Master Effects lassen sich dagegen allen drei Synths zuordnen. Dafür existieren im Master Effects Modul entsprechende Effekt-Send-Wege. Grundsätzlich arbeiten Moog Ones Master Effects so, wie man es von der Effekt-Send/Return-Architektur eines traditionellen Mischpultes kennt.

Das Preset-System erlaubt die automatische Sicherung von „Snapshots“. So lassen sich jederzeit Programmierschritte rückgängig machen und eventuelle Datenverluste vermeiden. Moog One kann tausende von Presets speichern und verwalten. Um nur eine aktuell benötigte Auswahl im Fokus zu behalten – etwa für einen Live-Gig – kannst du sog. Performance Sets anlegen. Sie beinhalten bis zu 128 Preset-Zusammenstellungen, die wiederum aus bis zu 64 Presets bestehen. Sie lassen sich schnell und übersichtlich nach dem wohl bekannten Bank/Preset-System aufrufen. Dazu ist das Performance Set Modul mit einer 8x8 Matrix ausgestattet (Bänke **A-H**, PResets **1 - 8**).

STIMMENARCHITEKTUR

Moog One besitzt drei außergewöhnlich leistungsfähige Dual-Integrator VCOs (Voltage Controlled Oscillators / spannungsgesteuerte Oszillatoren). Jeder dieser Oszillatoren erzeugt eine variable Pulswelle und gleichzeitig wahlweise eine formbare Sägezahn- oder Dreieckswelle. Formbar deshalb, weil sich ihr Verlauf beeinflussen lässt: Der **WAVE ANGLE** Regler „verbiegt“ das Signal von Sägezahn über symmetrische Dreieckswelle bis hin zu einer rampenförmigen Schwingung (bzw. einem invertierten Sägezahn). Alternativ beeinflusst er die Phasenlage der Sägezahnwelle. Mittels **MIX** Regler lassen sich die variablen Puls- und Dreieck/Sägezahn-Wellen stufenlos überblenden. So entstehen auf rein analogen Wege komplexe Wellenformen mit riesigem Klangpotential. Jeder Oszillator besitzt ein OLED-Display zur grafischen Wellenform-Darstellung.

Die Oszillatoren 2 und 3 können zu Oszillator 1 synchronisiert werden (Hard Sync). Die Oszillator-Sektion bietet darüber hinaus Ringmodulation, einen Multimode-Noisegenerator sowie die Nutzung externer Audiosignale als Klangquellen. Das Mixer-Modul routet die Oszillator-Signale entweder in das Moog-Kaskadenfilter (Ladder Filter) oder in ein Paar State Variable Filter (SVF) oder auch in beide. Kaskadenfilter und SVF lassen sich seriell oder parallel betreiben, wobei ein **MIX** Regler das Pegelverhältnis zwischen den Filtern bestimmt.

Jedem Synth stehen 4 LFOs (Low Frequency Oscillators) und 3 Hüllkurven zur Verfügung (Envelope Generators / EG). Sie alle verfügen über eine reichliche Parameterausstattung. Die wichtigsten Modulationswege sind intern vorgegeben und direkt mittels Regler steuerbar. Darüber hinaus lassen sich LFOs und EGs via **DEST** Taster weiteren Modulationszielen zuordnen.

Die, im zentralen LCD-Panel dargestellte Modulationsmatrix erlaubt eine flexible Zuweisung von Controllern (etwa **MOD-WHEEL**, **X/Y-PAD** oder **AFTERTOUCH**) und die Einbindung von sog. Transformern – kleinen Modulen, welche die Modulationstiefen beeinflussen oder etwa zwischen Modulationsquellen morphen können.

ERSTE SCHRITTE

Ebenso wie seine Urahnen Memorymoog und Minimoog besitzt der Moog One ein angewinkeltes Bedienfeld. Es bietet direkten Zugriff auf alle Funktionen der Moog One Klangerzeugung. Unterhalb des Bedienfeldes befindet sich das Keyboard mit seinen 61 Tasten. Es erzeugt Velocity- und Aftertouch-Daten. Links neben dem Keyboard findest du die Spielhilfen (Left Hand Controllers - LHC). Sie ermöglichen dir ein ausdrucksstarkes Spiel. Ein Blick auf die Rückseite des Moog One zeigt auch hier eine umfassende Ausstattung: Du findest Anschlüsse für Audio, Steuerspannungen und Controller-Pedale sowie MIDI, USB und Ethernet.

BEDIENFELD

Das Bedienfeld gliedert sich in drei Sektionen, nämlich das linke Panel, die Center-Console und das rechte Panel. Das Bedienfeld ist immer aktiv, d.h. jede Betätigung eines Bedienelements erzeugt eine sofortige Reaktion. Da es sich beim Moog One um ein programmierbares Instrument handelt, werden nach dem Aufrufen eines Presets die Reglerstellungen und die tatsächlichen Parameterwerte naturgemäß in den seltensten Fällen übereinstimmen. Ausnahmen sind **MASTER VOLUME** und **HEADPHONES**, denn sie arbeiten unabhängig von der Preset-Speicherung.

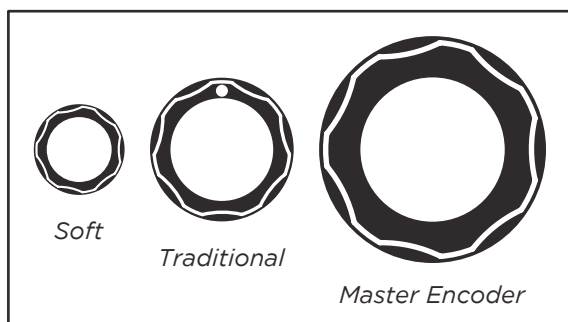
BITTE BEACHTE: Du kannst das Verhalten des Bedienfeldes spezifizieren. Dazu dienen die **HARDWARE SETTINGS** im **GLOBAL Menü**.

Auf der linken und rechten Panel-Hälfte befinden sich zahlreiche Regler und Taster. Sie bieten üblicherweise direkten Zugriff auf genau eine Funktion der Klangerzeugung. Bestimmte Funktionen sind zu Modulen zusammengefasst, welche wiederum in etwa dem internen Signalfluss entsprechend angeordnet sind. So befinden sich auf dem linken Panel die Bedienelemente für Oszillatoren und LFOs, für Rauschgenerator und Ringmodulator sowie für die Module Arpeggiator, Sequencer, Master Clock, Chord und Polyphony. Jedes Oszillator-Modul ist mit einem OLED-Display ausgestattet, welches die erzeugte Wellenform grafisch darstellt. Im rechten Panel finden sich Mixer, State Variable Filter, Ladder Filter, Hüllkurven (EG), und Ausgangsmodul (Output). Das rechte Panel wird durch die Synth-Effect-Parameter sowie die Master-Effect-Sends vervollständigt. Sie bieten zahlreiche Audioeffekte in Studioqualität, inkl. einem hochwertigen Hall vom Effekt-Spezialisten Eventide®.

Sämtliche Bedienelemente steuern grundsätzlich nur den aktuell ausgewählten Synth. Ausnahmen bilden die Regler **MASTER VOLUME**, **HEADPHONES** und **MASTER CLOCK**. Sie steuern das Instrument als Ganzes.

TASTER UND REGLER

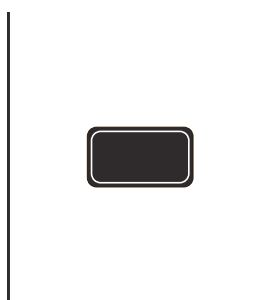
In dieser Anleitung sind die Bezeichnungen aller Bedienelemente (Regler, Taster aber auch Buchsen fett und in **GROSSBUCHSTABEN** gedruckt - eben so wie sie auf Moog Ones Bedienfeld und im Display erscheinen. Bsp.: **CUTOFF** Regler, **SHIFT** Taster, **LIBRARY** Fenster, **MIDI OUT** Buchse usw. **DISPLAY-INHALTE** werden in Großbuchstaben aufgeführt.



REGLER

Du findest drei verschiedene Regler-Typen: „Normale“ Regler steuern eine bestimmte Funktion und haben einen Links- und Rechtsanschlag.

Unterhalb des zentralen Displays findest du vier Soft-Knobs. Abhängig vom aktuellen Betriebszustand des Moog One, sind sie mit unterschiedlichen Funktionen belegt. Es handelt sich dabei um Encoder, d.h. sie lassen sich endlos drehen. Schließlich gibt es noch den großen Master-Encoder. Er ist für die Navigation im zentralen Display zuständig.



TASTER

Hier unterscheiden wir zwischen beleuchteten Tastern mit den Funktionen An / Aus sowie zwischen roten Tastern mit benachbarten LEDs. Letztere erlauben eine Auswahl zwischen verschiedenen Optionen.



MORE

Bei fast jedem Modul findet sich in der rechten oberen Ecke ein dreieckiger Taster – das ist der **MORE** Taster. Ist der **MORE** Taster eines Moduls gedrückt, bietet das zentrale Display Zugriff zu weiteren Funktionen des entsprechenden Moduls. Diese Funktionen werden wiederum über die Bedienelemente der Center-Console gesteuert (Soft-Knobs, Soft-Buttons, Master-Encoder).

BITTE BEACHTEN: Drückst du einen leuchtenden **MORE** Taster, schließt sich das zugehörige Modul-Fenster und das Display zeigt das **HOME** Fenster.



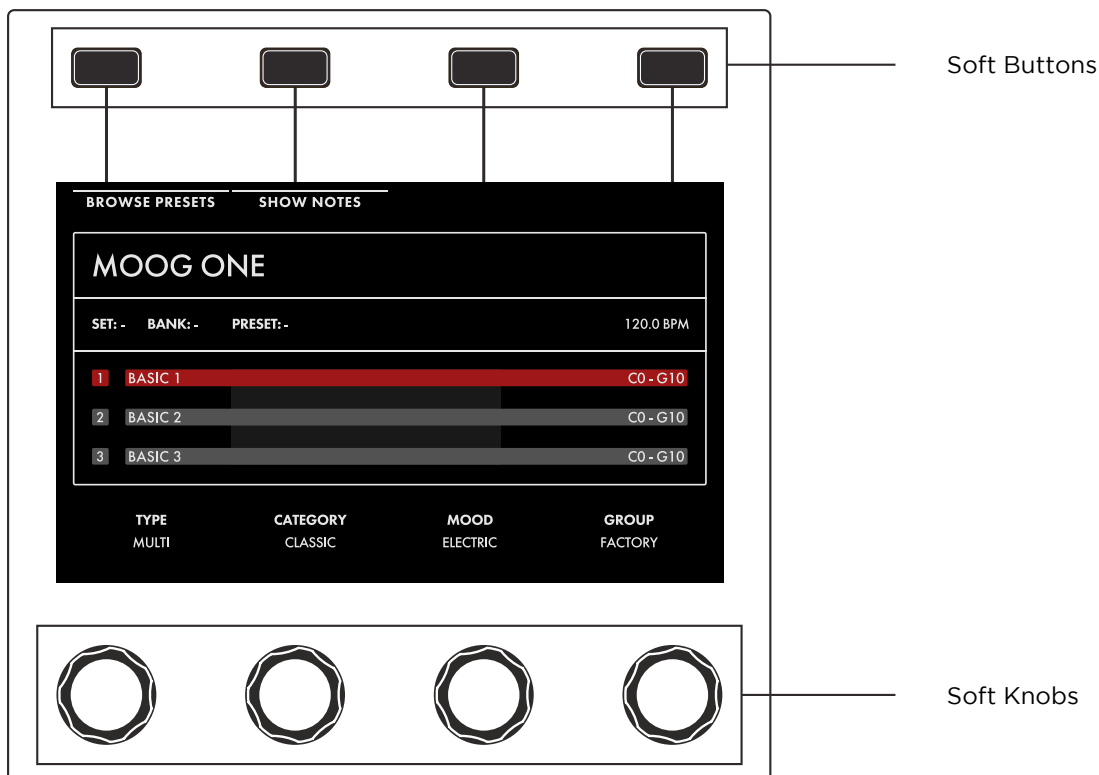
DEST

DEST

In den LFO- und EG-Modulen findest du jeweils einen **DEST** Taster (Destination / Ziel). Er ermöglicht die schnelle Zuordnung des entsprechenden LFOs oder EGs zu einem bestimmten Zielparameter, der moduliert werden soll. Wird der **DEST** Taster gedrückt, zeigt das zentrale Display ein entsprechendes Fenster, und der nächste, auf dem Bedienfeld gedrückte oder gedrehte Parameter wird zum Modulationsziel. Gleichzeitig wechselt das Display zur Darstellung der Modulationstiefe und zeigt einige zusätzliche Parameter.

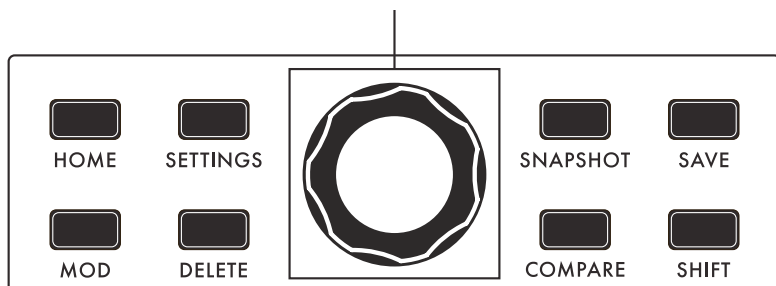
CENTER CONSOLE

Den oberen Teil der Center Console bildet ein grafikfähiges LCD-Display. Es ermöglicht den Zugang zur unteren Sound-Parameter-Ebene sowie zu den globalen Funktionen des Moog One. Die Bedienung erfolgt mit vier Soft Buttons und vier Soft Knobs (Dreh-Encoder). Das Display zeigt die aktuell zugewiesenen Parameter.



Zudem findest du hier den großen Master-Encoder. Du kannst damit Listen durchscrollen und gewünschte Parameter mittels Druck/Click auf den Encoder auswählen. Das Display zeigt grundsätzlich bis zu vier Parameter gleichzeitig. Sie sind den vier Soft Knobs zugeordnet. Stehen mehr als vier Parameter in einem Fenster zur Verfügung, kannst du sie durch drehen des Master-Encoders erreichen. Soft Buttons, Soft Knobs und Master Encoder bilden zusammen mit dem zentralen Display die grafische Benutzeroberfläche des Moog One.

Master Encoder

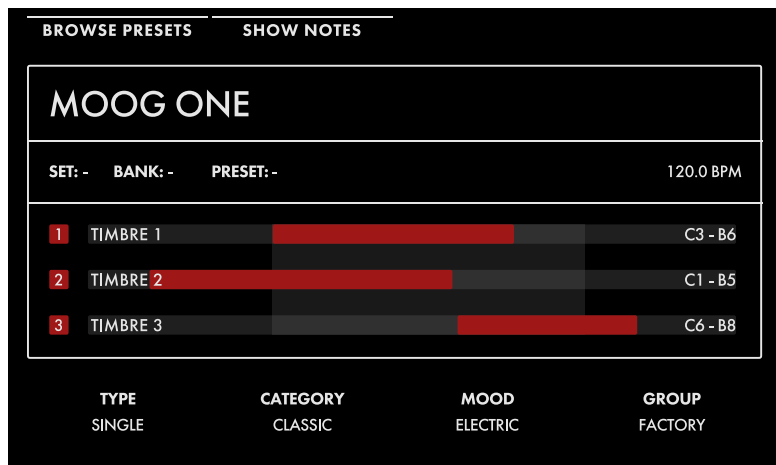


Um den Master Encoder herum sind acht Taster angeordnet.



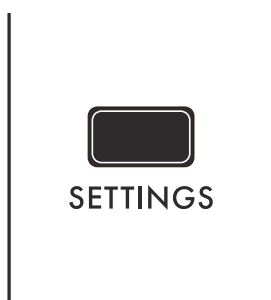
HOME

Ein Druck auf den **HOME** Taster öffnet das HOME Fenster. Es zeigt den Namen des geladenen Presets, die Namen der aktiven Synths innerhalb des Presets, die Tastaturzonen und den An/Aus-Status der drei Synths sowie das aktuelle Masterclock-Tempo



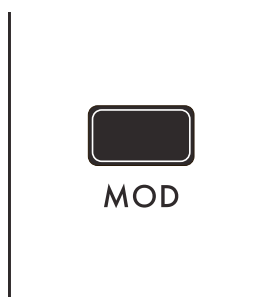
Sobald auf dem Keyboard Noten gespielt werden, zeigt das Display, welcher Synth von diesen Noten angesteuert wird. Das Home Fenster zeigt zudem die Such-Parameter des Preset-Browsers (Type, Category, Mood, Group).

BITTE BEACHTEN: Sobald du den **HOME** Taster drückst, wird jedes zuvor aktive Display-Fenster geschlossen und es erscheint das HOME Fenster.



SETTINGS

Dieser Taster verschafft Zugang zu den globalen Parametern, zur (Preset)-Library und zu den Tuning-Einstellungen des Moog One.



MOD

Der **MOD** Taster öffnet das Fenster mit der Modulationsmatrix. Hier kann jede verfügbare Modulationsquelle mit einer wählbaren Modulationstiefe auf jedes verfügbare Modulationsziel geroutet werden. Zudem lässt sich ein Controller in den Modulationsweg einfügen. Er steuert dann die Modulationstiefe und ermöglicht Ausdruck und Dynamik im Spiel. Ebenso lassen sich sog. Transformers in die Modulation schalten. Sie bieten weitere Möglichkeiten, um die Modulation zu steuern. So lassen sich etwa Modulationstiefen begrenzen oder vervielfachen.



DELETE

DELETE

Der **DELETE** Taster löscht verschiedene Parameterwerte und Einstellungen, etwa Zeilen einer Modulationsmatrix, Sequencer-Daten und einiges mehr. Seine genaue Funktion wird vom gerade aktiven Modul und dessen Display-Fenstern bestimmt.



SNAPSHOT

SNAPSHOT

Während du ein Preset programmierst, kannst du mit dem **SNAPSHOT** Taster jederzeit den aktuellen Zustand des Presets speichern, ohne dabei extra ein neues Preset anlegen zu müssen. In der Reihenfolge dieser Speichervorgänge entsteht eine Reihe von „Sub-Presets“ (Snapshots), die du jederzeit aufrufen, vergleichen und eines davon bei Bedarf zum neuen „Haupt-Preset“ machen kannst. Drückst du **SHIFT + SNAPSHOT**, zeigt dir das Display die gespeicherten Snapshots.



SAVE

SAVE

Mit den **SAVE** Taster startest du den Speichervorgang eines Presets. Du kannst in dessen Verlauf Namen für die einzelnen Synths (1, 2 und 3) vergeben, die im Preset aktiv sind.

BITTE BEACHTE: Der Speichervorgang wird im Abschnitt „Preset speichern“ vollständig beschrieben.

BITTE BEACHTE: Sobald ein Parameter des aufgerufenen Presets verändert wird, leuchtet der **SAVE** Taster gedimmt auf. Er erinnert dich daran, deine Änderungen bei Bedarf zu speichern.



COMPARE

COMPARE

Wird der **COMPARE** Taster gedrückt, speichert Moog One eine Kopie des aufgerufenen Presets in einem separaten Speicherteil. So kannst du jederzeit das bearbeitete Preset mit der gespeicherten Version vergleichen.

BITTE BEACHTE: Drückst du gleichzeitig **SHIFT + COMPARE**, legt Moog One ein neues, initialisiertes Preset an. Es beinhaltet sämtliche Grundeinstellungen aller Parameter und Funktionen.



SHIFT

SHIFT

Der **SHIFT** Taster arbeitet meist mit anderen Funktionen zusammen. Drückst du etwa den **SHIFT** Taster, während du einen Soft Knob drehst, wird die Auflösung des entsprechenden Parameters erhöht.

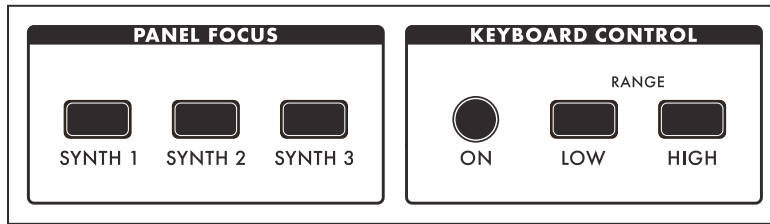
Du kannst den **SHIFT** Taster gedrückt halten und währenddessen ein anderes Bedienelement bewegen.

Du kannst aber auch einfach den **SHIFT** Taster drücken und loslassen. Die Shift-Funktion wird dann dauerhaft aufrecht erhalten und der **SHIFT** Taster blinkt.

Die Shift-Funktion wird zurück gesetzt, indem du den **SHIFT** Taster erneut drückst.

MIT SYNTHS ARBEITEN

Wie du schon weißt, beinhaltet ein Preset des Moog One die Einstellungen von bis zu drei internen Synths. Mit den Tastern **SYNTH 1**, **2** und **3** im Panel Focus Modul kannst du das Bedienfeld nach Belieben den drei Synths zuordnen und so bestimmen, welcher Synth (welche Synths) auf Parameteränderungen am Bedienfeld reagieren sollen.



Um mehrere Synths gleichzeitig dem Bedienfeld zuzuordnen, musst du einen der **SYNTH** Taster gedrückt halten und währenddessen einen (oder zwei) weitere **SYNTH** Taster drücken. Änderst du nun eine Parametereinstellung, erfolgt die Änderung simultan bei allen so selektierten Synths.

BITTE BEACHTE: Die **MORE** Fenster und die **Soundengine-Status LEDs** der **LFO**-, **Sequencer**- und **Arpeggiator**-Module zeigen immer den Status des zuletzt gewählten (aktuellen) Synths. Dessen **SYNTH** Taster leuchtet mit voller Helligkeit, während die **SYNTH** Taster der übrigen, aktiven Synths gedimmt leuchten.

Mit dem **ON** Taster im Keyboard Control Modul kannst du den aktiven Synth an- bzw. abschalten. Zudem kannst du jedem Synth sehr einfach seine eigene Keyboard-Zone zuordnen: Drücke dazu den **LOW RANGE** Taster (LED leuchtet auf) und dann die unterste Keyboard-Taste der gewünschten Zone. Die LED schaltet sich ab und die betreffende Taste ist als unterste Note der Keyboard-Zone gespeichert.

Wiederhole nun den Vorgang mit dem **HIGH RANGE** Taster, um die oberste Note der Keyboard-Zone festzulegen. Das **HOME** Fenster zeigt die Keyboard-Zonen aller drei Synths als farbige Balken – rot, wenn der **ON** Taster aktiv ist, grau, wenn der Synth stumm geschaltet ist (**ON** Taster dunkel).

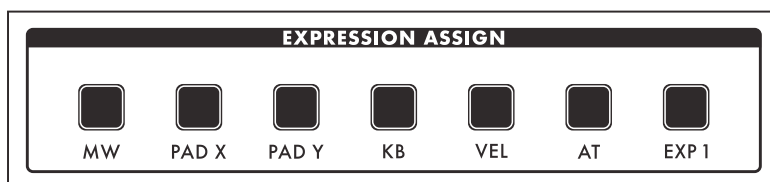
TIP: Um die Keyboard-Zone des aktiven Synths schnell auf den gesamten MIDI-Notenbereich auszudehnen, drücke einfach die Taster **LOW RANGE** und **HIGH RANGE** gleichzeitig.

BITTE BEACHTE: Du kannst Synths „deaktivieren“. Ein deaktivierter Synth verbraucht keine Stimmen und seine Stimmen stehen für die aktiven Synths zur Verfügung.

Deaktiviere einen Synth, indem du den gewünschten Synth mit dem Taster **PANEL FOCUS** selektierst. Halte nun **SHIFT** und **KB CONTROL ON**. Im **HOME** Fenster erscheinen nun Synth-Nummer und Keyboard-Zonen-Darstellung des deaktivierten Synths grau. Um den Synth wieder zu aktivieren, drücke noch einmal **KB CONTROL ON**.

SPIELHILFEN - AUSDRUCK INS SPIEL BRINGEN

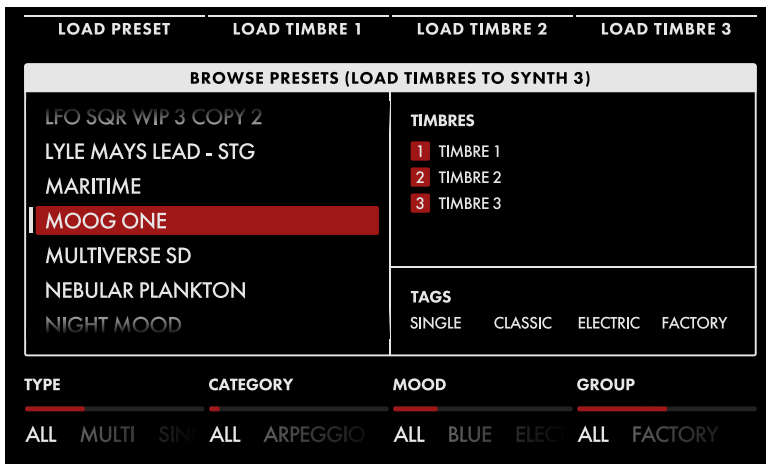
Mit dem Expression Assign Modul kannst du sehr schnell die Hardware-Controller bzw. Spielhilfen des Moog One beliebigen Parametern zuordnen. Drücke dazu einfach einen Taster im Expression Assign Modul, und der nächste, auf dem Bedienfeld gedrückte oder gedrehte Parameter wird zum Modulationsziel des entsprechenden Hardware-Controllers. Das Center Console Display zeigt nun das Quick Assign Modulation Fenster mit einigen weiteren Funktionen.



Folgende Hardware-Controller bzw. Spielhilfen stehen zur Verfügung:

- **MW** (Mod Wheel / Modulationsrad)
- **PAD X** (Touchpad X-Achse – waagrechte Bewegung)
- **PAD Y** (Touchpad Y-Achse – horizontale Bewegung)
- **KB** (gespielte Keyboard-Taste)
- **VEL** (Keyboard-Velocity)
- **AT** (Keyboard-Aftertouch)
- **EXP 1** (Fusspedal Eingang 1)

PRESET AUSWÄHLEN



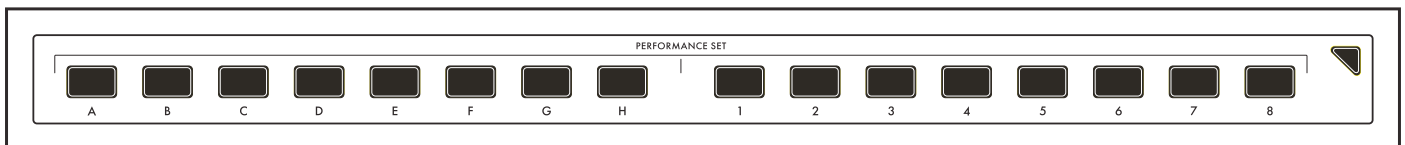
Moog One kann eine theoretisch nahezu unbegrenzte Presets-Anzahl speichern und verwalten. Um die Suche nach bestimmten Presets zu erleichtern, bietet der Preset-Browser mehrere Such- und Auswahlmöglichkeiten. Du öffnest den Preset-Browser im HOME Fenster mit Soft Button **PRESET**.

Die linke Seite des Displays zeigt nun eine Preset-Liste, die du mit dem Master Encoder durchscrollen kannst. Um ein Preset zu laden, drücke entweder den Master Encoder oder den Soft Button **LOAD** (rechts oben).

Die obere, rechte Hälfte des Displays zeigt die, im ausgewählten Preset verwendeten Synths. Darunter zeigt das Display verschiedene Tags, die dem Preset zugeordnet sein können. Tags sind Merkmale bzw. Suchkriterien, welche die Auswahl der Presets spezifizieren und damit eingrenzen.

Den vier Soft-Knobs sind die, am unteren Display-Rand dargestellten Tags/Auswahlkriterien zugeordnet: TYPE, CATEGORY, MOOD und GROUP. TYPE unterscheidet dabei grundsätzlich nur zwischen MULTI (Preset verwendet mehr als einen Synth) und SINGLE (Preset verwendet nur einen Synth). Die übrigen drei Tags kannst du selbst definieren.

Du kannst Presets auch über Performance Sets aufrufen: Das aktuelle Performance Set lässt sich jederzeit im unteren, rechten Bereich des Bedienfeldes laden. Es kann aus bis zu 64 beliebig zusammengestellten Presets bestehen. Du kannst sie in acht Bänken (**A - H**) zu je acht Presets (**1 - 8**) arrangieren und ohne Umwege abrufen. Somit eignen sich Performance Sets sehr gut als Vorauswahl bestimmter Presets – etwa benötigt für einen Gig oder eine Studio-Session.



So weist du das aktuelle Preset dem aktuell geladenen Performance Set zu: Drücke den Taster der gewünschten Bank (**A - H**) und halte dann den gewünschten Preset (**1 - 8**) Taster für etwa eine Sekunde. Der Preset Taster blinkt nun schnell und signalisiert dir damit, dass sich das aktuelle Preset am ausgewählten Speicherort des Performance Sets befindet.

BITTE BEACHTEN: Im Performance Set werden nicht die Presets selbst gespeichert, sondern nur Verweise auf die eigentlichen Presets. Wenn du also ein Preset editierst, verändert sich automatisch auch das Performance Set.

Um ein Preset aus einem Performance Set zu laden, wähle einfach zunächst die Bank (**A - H**) und dann das Preset (**1 - 8**).

BITTE BEACHTEN: Gedimmt leuchtende Taster zeigen ein dort gespeichertes Preset an. Nicht leuchtende Taster bedeuten „kein Preset“.



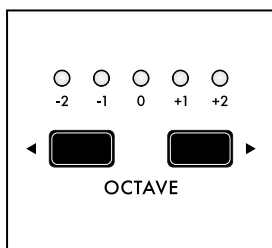
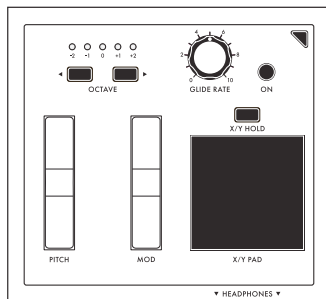
TIP: Du kannst dir den Inhalt eines Performance Sets im Display zeigen lassen: Dazu aktiviere bitte unter „Settings – Global – Hardware Settings“ die Funktion **SHOW BANK PREVIEW**. Sobald du nun einen **BANK** Taster betätigst, zeigt das Display die dort beinhalteten Presets mit Namen an.

KEYBOARD

Dein Moog One ist einem hochwertigen 61-Tasten-Keyboard ausgestattet. Es erzeugt Velocity- und Aftertouch-Daten, die beide als Modulationsquellen zur Verfügung stehen. Mit Hilfe von wählbaren Skalierungskurven kannst du die Anschlagdynamik des Keyboards an deine persönliche Spielweise anpassen.

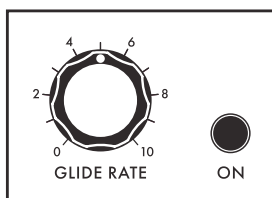
SPIELHILFEN (LEFT HAND CONTROLLER - LHC)

Am linken Ende des Keyboards befinden sich die sog. Spielhilfen oder Left Hand Controllers (LHC). Sie dienen als Performance-Controller und ermöglichen ein ausdrucksstarkes Spiel.



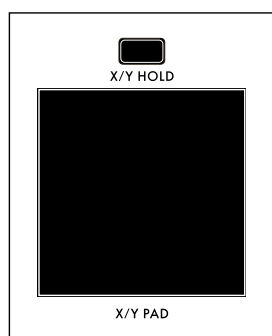
OCTAVE

Mit dem **OCTAVE** Tasterpaar verschiebst du den Bereich des Keyboards in Oktavschritten. Drückst du beide Taster gleichzeitig, wird die Oktavlage in ihre Ausgangsposition zurückgesetzt.



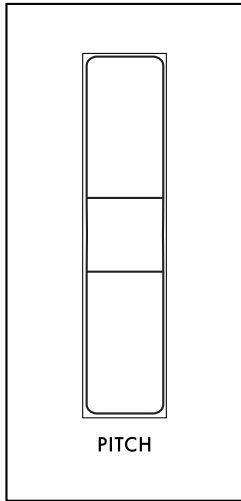
GLIDE

Glide ermöglicht das stufenlose „ziehen“ der Tonhöhe von einer gespielten Note zur nächsten. Du steuerst die Glide-Funktion mit dem **GLIDE ON** Taster und dem **GLIDE RATE** Regler. Zudem findest du nach Betätigung des **MORE** Tasters im Central Center Display die drei Glide-Typen Legato, Glissando und Gated Glide sowie weitere Einstellmöglichkeiten.



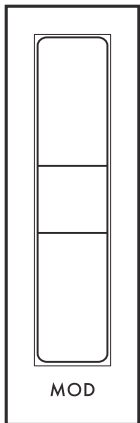
X/Y PAD

Beim **X/Y PAD** handelt es sich um einen äußerst wirkungsvollen Performance-Controller: Es reagiert auf horizontale und vertikale Bewegungen sowie auf Druckausübung. Die erzeugten Controller-Daten lassen sich zahlreichen Modulationszielen zuweisen. Der **HOLD** Taster des X/Y PAD bestimmt, ob der erzeugte Wert nach dem loslassen des Pads gehalten wird, oder auf Null abfällt. Die „Position“ des X/Y Pads kann im Preset gespeichert werden – ähnliches findest du beim Modulationsrad (s.u.).



PITCH

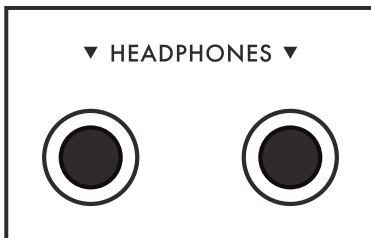
Mit dem **PITCH WHEEL** kannst du die gespielte Tonhöhe um ein programmierbares Intervall nach oben und unten „ziehen“. Das MORE Fenster der Spielhilfen erlaubt die Programmierung der entsprechenden Parameter. Das Pitch Wheel wird durch Federkraft in seiner Mittenposition gehalten.



MOD

Mit dem **MOD WHEEL** / Modulationsrad steuerst du üblicherweise die Modulationstiefe zwischen einer Modulationsquelle und ihrem Ziel. Mit Hilfe der Modulationsmatrix und der Expression Engine kannst du mit dem Modulationsrad mehrere Modulationen gleichzeitig steuern.

BITTE BEACHTE: Die Position des Modulationsrades kann im Preset gespeichert werden.

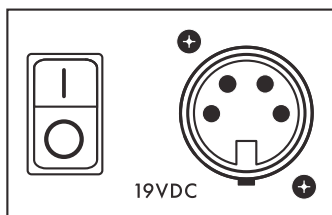


HEADPHONES

Unterhalb des X/Y Pads findest du zwei Kopfhörer-Anschlüsse. Deren Lautstärke regelst du mit dem **HEADPHONES** Regler im Output Modul.

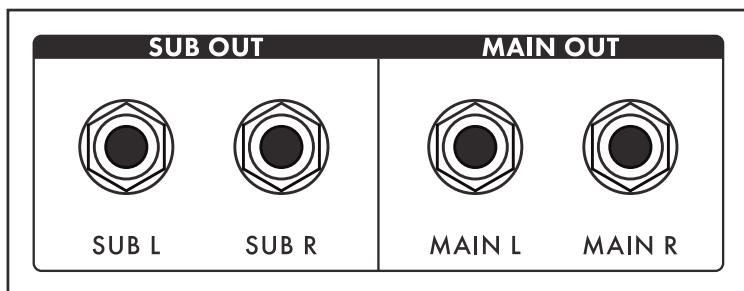
RÜCKSEITE

Die Rückseite deines Moog One ist reichhaltig mit Audio-Anschlüssen, Computer-Ports, MIDI-Buchsen und Pedal-Anschlüssen sowie konfigurierbaren Ein- und Ausgängen für analoge Steuerspannungen (CVs) ausgestattet.



SPANNUNGSVERSORGUNG

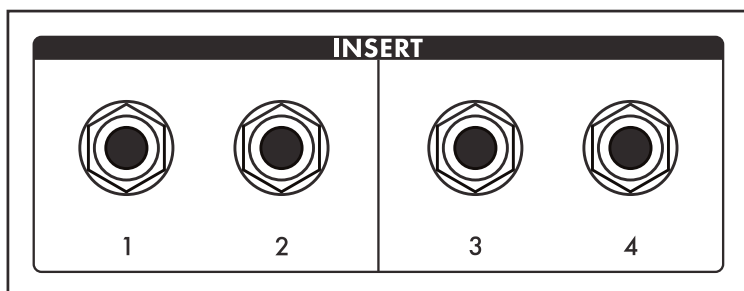
Moog One nutzt ein externes Netzteil. Der Anschlussstecker ist mit einer Verriegelung versehen, ähnlich einem XLR-Stecker. Bringe den Stecker in die richtige Position und stecke ihn vorsichtig und mit leichtem Druck in die Buchse, bis er hörbar einrastet. Um den Stecker zu lösen, musst du den „Schalter“ auf der Unterseite des Steckers drücken und dabei vorsichtig den Stecker abziehen. Ziehe immer am Stecker, niemals am Kabel! Der AN/AUS-Schalter des Moog One befindet sich direkt neben dem Anschlussstecker.



MAIN OUT / SUB OUT (AUDIOAUSGÄNGE)

Du findest zwei Stereo-Ausgangspaare: **MAIN L** (links), **MAIN R** (rechts) und **SUB L** (links), **SUB R** (rechts). Sowohl Main- als auch Sub-Ausgänge sind symmetrisch ausgelegt und nutzen 6mm Stereo-Klinkenstecker. Jeder Synth lässt sich wahlweise einem oder beiden Ausgangspaaren zuordnen.

BITTE BEACHT: Der **MASTER VOLUME** Regler wirkt nicht auf die Sub Outs.



INSERT 1, 2, 3, 4

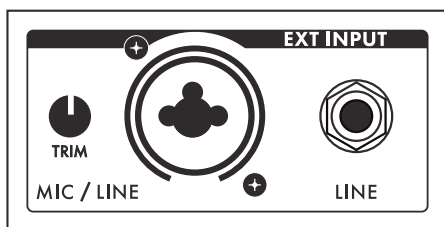
Moog One besitzt vier Insert-Buchsen. Ihre Belegung kannst du über den **MORE** Taster des Output Moduls bestimmen.

Es handelt sich um Stereo-Buchsen, wobei die Spitze als Send dient. Bei Verwendung von 6mm Mono-Klinkensteckern kann somit jede Buchse als separater (unsymmetrischer) Ausgang genutzt werden.

Verwendest du jedoch Y-Kabel (Insert-Kabel) wird eine echte Insert-Nutzung möglich. Die Rückführung des Signals erfolgt dabei über den

Ring des Stereo-Steckers. So lässt sich der aktive Synth mit externen Effektgeräten bearbeiten und behält dennoch seine Panorama-Position im internen Mix.

Zudem sind die Returns der benachbarten Insert-Buchsenpaare (**1 & 2**, **3 & 4**) als Stereo>Returns nutzen, denn sie sind stereo-normalisiert: Ist der Return von Insert 2 nicht angeschlossen, wird der Return von Insert 1 auf die Main L und Main R Outs summiert. Entsprechendes passiert mit dem Return von Insert 3 bei nicht belegtem Insert 4 Return.



EXT INPUT (EXTERNER EINGANG)

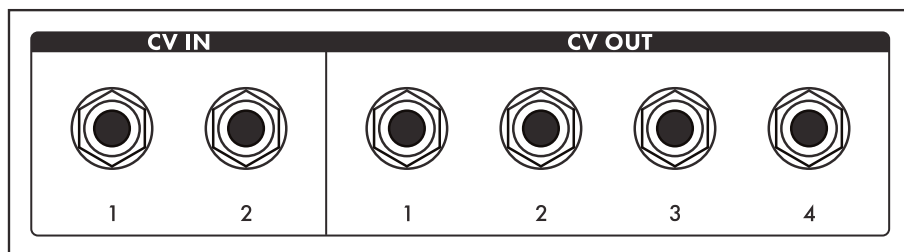
Moog One besitzt einen Anschluss für externe Audiosignale. Es handelt sich dabei um eine Neutrik-Combi-Buchse (MIC / LINE). Du kannst diese Buchse sowohl symmetrisch mit XLR- oder 6mm Stereo-Klinkenstecker beschalten, als auch unsymmetrisch mittels 6mm Mono-Klinkenbuchse betreiben.

Mit dem **TRIM** Regler lässt sich die Eingangsverstärkung zwischen -9dB und +65dB regeln. Zusätzlich findest du einen Line-Eingang (**LINE**) zum Anschluss von externen Signalen mit Line-Pegel.

Du kannst auch diese Buchse symmetrisch oder unsymmetrisch beschalten (mittels 6mm Stereo-Klinkenstecker bzw. 6mm Mono-Klinkenbuchse).

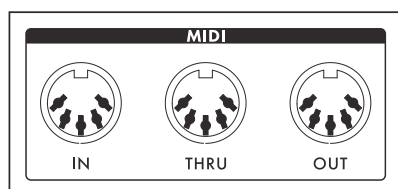
Die externen Eingänge werden über den **MORE** Taster des Moog One Mixer Fensters im zentralen Display sichtbar gemacht. Sie erscheinen dort mit einem eigenen Kanal, der über die Soft Knobs / Buttons bedient wird. Im MORE Fenster des Output Moduls kannst du den **LINE**-Eingang auf Insert 3 und die Combi-Buchse auf Insert 4 routen.

CV / CONTROL VOLTAGE I/O (STEUERSPANNUNGS-EIN/AUSGÄNGE)



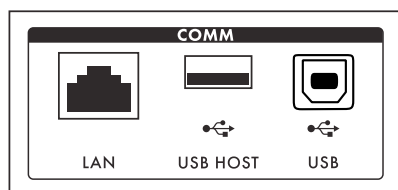
Unter einer Steuerspannung versteht man ein analoges Signal, welches Funktionen und Parameter zwischen analogen Instrumenten moduliert und steuert. Vor der Einführung von MIDI und USB war dies der übliche Weg, um Synthesizer miteinander zu verkoppeln. Auch heute ist diese Methode vor allem im Eurorack-Bereich noch immer aktueller Standard.

Moog One ist mit zwei Eingängen für externe Steuerspannungen (**CV IN 1, 2**) und vier Ausgängen für intern erzeugte Steuerspannungen (**CV OUT 1, 2, 3, 4**) ausgestattet. Zudem lassen sich die beiden Fusspedal-Eingänge (**EXP 1, 2**) und der **SUSTAIN** Pedal-Eingang als Steuerspannungseingänge konfigurieren.



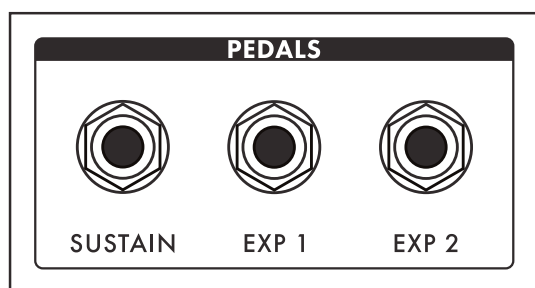
MIDI (DIN-BUCHSE)

Du findest an deinem Moog One das Buchsen-Trio **MIDI IN, THRU, OUT** zum Anschluss von geeigneten MIDI-Geräten wie etwa Sequencer, Drummaschinen, Interfaces usw. Jeder Synth eines Presets lässt sich über seinen eigenen MIDI-Kanal ansteuern. Bei Bedarf können die MIDI-Buchsen neben Notenbefehlen auch weitere MIDI-Daten wie Clock, Controller und SysEx usw. empfangen und übermitteln.



COMM (COMMUNICATION PORTS - COMPUTER-SCHNITTSTELLEN)

Der **LAN** Port (Netzwerk-Anschluss) erlaubt die direkte Verbindung zu einem Computer-Netzwerk mittels CAT-5 Kabel. Aktuell ist der LAN-Port für Service-Funktionen und zukünftige Optionen reserviert. Der **USB HOST** Port ist zur Datensicherung auf USB-Datenträgern gedacht. Der Anschluss ermöglicht zudem den treiberfreien Anschluss von geeigneten MIDI-Geräten. Der **USB**-Port schließlich dient der Übertragung von MIDI-Daten (MIDI via USB).



PEDAL ANSCHLÜSSE

Moog One ist mit drei Pedal-Eingängen ausgestattet. **SUSTAIN** ist werksseitig zum Anschluss eines Sustain-Pedals (Haltepedal) konfiguriert. Die beiden anderen (**EXP 1, 2**) dienen dem Anschluss von Fusspedalen (Expression-Pedalen). Über diese Eingänge lassen sich nahezu alle Parameter des Moog One dynamisch steuern.

BITTE BEACHTEN: Nicht vergessen – die Pedal-Anschlüsse lassen sich zu weiteren Steuerspannungseingängen umkonfigurieren und können dann Steuerspannungen von anderen (Analog)-Synthesizern, Eurorack-Geräten etc empfangen.

MOOG ONE MODULE

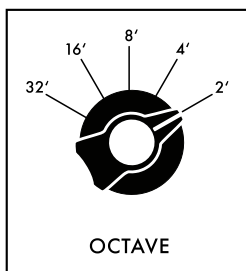
OSZILLATOREN

Oszillatoren sind die wichtigsten Signalquellen eines jeden Synthesizers. Im Gegensatz zu einem akustischen Instrument schwingt in einem Oszillator keine Saite oder Luftsäule sondern eine elektrische Schwingung, die mittels Verstärker und Lautsprecher hörbar gemacht wird. Die Form einer solchen Schwingung lässt sich vielfältig beeinflussen. Sie bestimmt die harmonische Zusammensetzung und damit den Klang des Signals. Moog One besitzt drei voneinander unabhängige Oszillatoren mit nahezu identischem Aufbau.

Jeder Moog One Oszillator erzeugt gleichzeitig zwei unterschiedliche Wellenformen, nämlich eine Pulsweite mit regelbarer Pulsweite sowie wahlweise eine formbare Sägezahn- oder eine Dreieckswelle. Formbar deshalb, weil sich der Verlauf beeinflussen lässt: Der **WAVE ANGLE** Regler „verbiegt“ das Signal von Sägezahn über symmetrische Dreieckswelle bis hin zu einer rampenförmigen Schwingung (bzw einem invertierten Sägezahn). Alternativ beeinflusst er die Symetrie der Sägezahnwelle. Mittels **MIX** Regler lassen sich die variablen Puls- und Dreieck/Sägezahn-Wellen stufenlos überblenden. Sowohl der **PULSE WIDTH** Regler als auch der **WAVE ANGLE** Regler können via Controller oder einem andern Parameter moduliert werden.

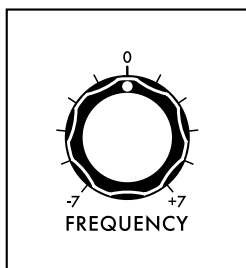
Das resultierende Oszillatorsignal zeichnet sich durch enorme klangliche Vielfalt aus und bestimmt in hohem Maße den Charakter des finalen Sounds. Jeder Oszillator besitzt zudem ein OLED-Display zur anschaulichen Wellenform-Darstellung.

BITTE BEACHTE: Die Wellenform-Darstellung resultiert ausschließlich aus den Einstellungen der aktuellen Oszillatorparameter. Eventuelle Modulationen der Oszillatorparameter bleiben in der Darstellung unberücksichtigt.



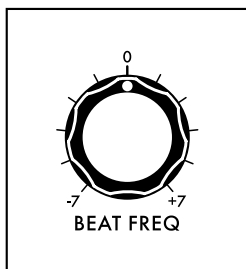
OCTAVE (32', 16', 8', 4', 2')

Der **OCTAVE** Drehschalter bestimmt die Oktavlage des Oszillators. Die Einheit „Fuss“ entstammt der historischen Massgabe für die Länge von Orgelpfeifen. 8“ gelten als Standardgröße, wobei sich bei dieser Einstellung die Note „C“ in der Mitte des Moog One Keyboards befindet („Mittleres C“ / MIDI-Note Nr. 60).



FREQUENCY (-7 bis +7)

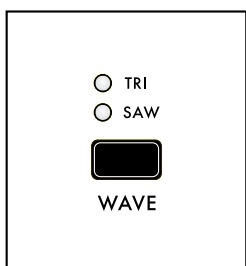
Während der **OCTAVE** Drehschalter die Oszillator-Tonhöhe in Oktavsprüngen umschaltet, ändert der **FREQUENCY** Regler die Tonhöhe des Oszillators stufenlos über einen Bereich von -7 bis +7 Halbtönen. Ds entspricht einer Quinte auf- und abwärts.



BEAT FREQ (-7 bis +7)

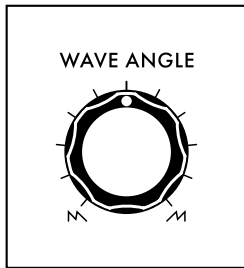
Durch das leichte gegeneinander verstimmen von Oszillatoren werden Schwebungen erzeugt, und man erzielt den typisch „fetten“ und „lebendigen“ Analoogsound, den wir alle lieben.

Mit dem **BEAT FREQ** Regler lässt sich jeder Oszillator um bis zu -7 bis +7 Hz verstimmen. Der entstehende Effekt bleibt über den gesamten Keyboard-Bereich wirkungsvoll hörbar.



WAVE (TRI, SAW)

Dieser Taster wählt zwischen den Wellenformen Dreieck (**TRI** - Triangle) und Sägezahn (**SAW** - Sawwave) aus.



WAVE ANGLE

Die Funktion des **WAVE ANGLE** Reglers ist abhängig von der gewählten Wellenform (**WAVE** Taster).

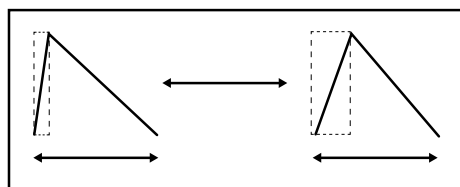
TRI (Dreiecks-Modus)

Befindet sich der **WAVE** Taster in der Einstellung **TRI**, verändert der **WAVE ANGLE** Regler kontinuierlich die Symmetrie der Wellenform. In Mittelstellung entsteht eine Dreieckswelle. Eine Drehung nach links verformt die Wellenform zunehmend in Richtung Sägezahn. Eine Rechtsdrehung liefert dagegen eine zunehmend rampenförmige Welle (bzw. einen gespiegelten Sägezahn).



BITTE BEACHTEN: Im TRI Modus ändert sich die Wellenform abhängig von der Tonhöhe: h Hohe Töne besitzen steilere Flanken als tiefe Töne.

TIP: Moduliere den Parameter **WAVE ANGLE**, wenn sich der Oszillator im **TRI** Modus befindet. So erhältst du interessante Klänge, die mit traditionellen Analog-Oszillatoren nicht möglich sind.

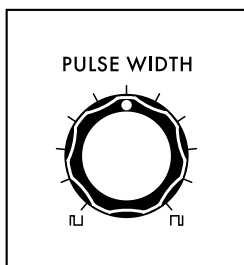


SAW (Sägezahn-Modus)

Befindet sich der **WAVE** Taster in der Einstellung **SAW**, verändert der **WAVE ANGLE** Regler kontinuierlich die Dauer der aufsteigenden Flanke, gleichbedeutend mit einem Verformen der Sägezahnwelle.

Ganz nach links gedreht liefert der Oszillator die klassische Moog-Sägezahnwelle mit einer aufsteigenden Flanke von 6 Mikrosekunden. Wird der Regler nach rechts gedreht, verlängert sich die Dauer des Flankenanstiegs, und der Klang wird zunehmend weicher und dunkler. Der Regelbereich liegt zwischen 6 Mikrosekunden und 1 Millisekunde.

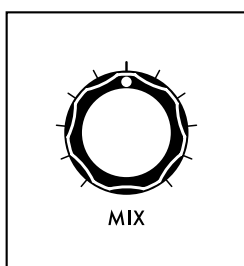
BITTE BEACHTEN: Auch im SAW Modus ist der Wave Angle Parameter ein klanglich wirkungsvolles und deshalb empfehlenswertes Modulationsziel.



PULSE WIDTH

Der zweite Wave-Generator eines jeden Moog One Oszillators erzeugt eine Pulswelle. Mit Drehung des **PULSE WIDTH** Reglers verändert sich die Pulsweite der Wellenform – also das Längenverhältnis zwischen „Wellenberg“ und Wellental“. Ganz nach links gedreht, entsteht eine sehr schmale Pulswelle. Bei Drehung nach rechts werden die „Wellenberge“ zunehmend breiter und bilden in Mittelstellung eine symmetrische Rechteckwelle (Berg/Tal-Verhältnis 50%). Am rechten Regleranschlag entstehen sehr breite Wellenberge. Die Pulsweite bestimmt die harmonische Zusammensetzung des Signals und damit seinen Klang.

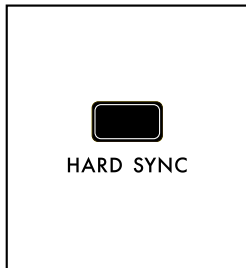
BITTE BEACHTEN: Invertiert man eine schmale Pulswelle mit einer „Wellenberg-Breite“ von 20%, erhält man eine Pulswelle mit einer „Wellental-Breite“ von 20%. Grafisch gesehen, handelt es sich um eine Spiegelung der Wellenform. Die harmonische Zusammensetzung ist zwar identisch, allerdings liefert der Übergang der Wellenform bei der Modulation der Pulsbreite einen sehr interessanten „schwebungsreichen“ Sound (Pulsweiten-Modulation – PWM).



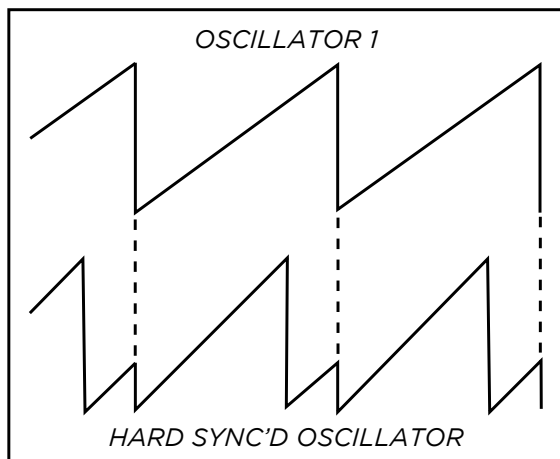
MIX

Der **MIX** Regler liefert einen klanglich interessanten Waveshaping-Effekt auf rein analoger Ebene. Er bestimmt das Mischungsverhältnis und überblendet stufenlos die Ausgangssignale von Dreieck/Sägezahn-Generator und Puls/Rechteck-Generator. Ganz nach links gedreht, gibt der Oszillator ausschließlich das Dreieck/Sägezahn-Signal aus. In Mittenposition steht ein 50/50-Verhältnis zur Verfügung, während ganz nach rechts gedreht, ausschließlich das Puls/Rechteck-Signal ausgegeben wird.

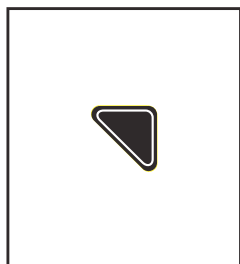
HARD SYNC (nur Oszillatoren 2 und 3)



Mit diesem Taster wird die Phasenlage von einem Oszillator zu der eines anderen Oszillators synchronisiert. Ist etwa Oszillator 2 zu Oszillator 1 (Master) synchronisiert, wird Oszillator 2 bei jedem Nulldurchgang von Oszillator 1 "gezwungen", seine Wellenform ebenfalls im Nulldurchgang neu zu starten - unabhängig davon, ob dessen Wellenform an dieser Stelle vollständig durchlaufen wurde oder nicht. Durch ein solches "Abhacken" der Schwingung verändert sich die von Oszillator 2 erzeugte Wellenform und damit deren Obertongehalt. Das wiederum bedeutet eine Änderung der Klangfarbe. Der **FREQUENCY**-Regler beeinflusst somit im Sync-Betrieb nicht mehr die Tonhöhe von Oszillator 2 sondern den Klangcharakter. Daraus ergeben sich sehr interessante Möglichkeiten für die Modulation von Oszillator 2. Beim Moog One ist Oszillator 1 werkseitig der Master-Oszillator. Mit den Tastern **HARD SYNC** synchronisierst du die Oszillatoren 2 und 3 zu Oszillator 1.



OSZILLATOR MORE FENSTER



Drückst du den dreieckigen **MORE** Taster in der oberen rechten Ecke eines jeden Oszillator Moduls, öffnet sich im zentralen Display ein Fenster mit weiteren Oszillator-Parametern. Sie werden mit den Soft-Knobs und dem Master Encoder der Center Console gesteuert. Die zur Verfügung stehenden Parameter sind dann im unteren Bereich des zentralen Displays dargestellt. Im linken Display-Bereich befindet sich eine statische Darstellung der erzeugten Wellenform.

BITTE BEACHTEN: Die Wellenform-Darstellung resultiert ausschließlich aus den Einstellungen der aktuellen Oszillatorparameter. Eventuelle Modulationen der Oszillatorparameter bleiben in der Darstellung unberücksichtigt.

Im rechten Display-Bereich findest du die Oszillatorparameter des Bedienfeldes und deren aktuelle Werte aufgelistet.

BITTE BEACHTEN: Sobald du den (jetzt leuchtenden) **MORE** Taster drückst, wird das Oszillator **MORE** Fenster geschlossen und es erscheint das **HOME** Fenster.

SYNTH 2 - OSCILLATOR 1

OCTAVE	32'
FREQUENCY	-7.00
BEAT	-7.00Hz
SAW	6µs
TRIANGLE	-100%
PULSE WIDTH	0%
MIX	0%

PITCH MOD	RING MOD	WAVE MOD	FREQ MOD
LFO 1 0%	SOURCE 1 - 2	ANGLE 0%	FM 0%
MOD EG -100%		PULSE 0%	ROUTE 3 - 1

VCO MODE	PITCH TRACKING	NOTE-ON RESET
SAWTOOTH TRIANG	100%	OFF ON

WERTE ÄNDERN

Um einen Parameterwert zu ändern, drehe den zugehörigen Soft Knob. In manchen Fällen wird der Parameter zwischen zwei möglichen Einstellungen wechseln (zb ON/OFF), in anderen eine Auswahl treffen oder einen (Zahlen)wert bestimmen. Ein roter, waagrechter Balken visualisiert den aktuellen Parameterwert.

ZEILE AUSWÄHLEN

Stehen in einem Display-Fenster mehr als vier Parameter zur Verfügung, werden sie auf mehrere Zeilen aufgeteilt. Du selektierst die aktive Zeile mit dem Master Encoder. Ein Scroll-Balken am rechten Display-Rand informiert über die aktuelle Position in einer solchen Parameterliste. Die aktive Zeile ist durch einen Rahmen hervorgehoben. Nicht aktive(n) Zeile(n) sind grau dargestellt.

VCO MODE (Sägezahn, Dreieck)

Dieser Parameter zeigt die Einstellung des **WAVE** Tasters auf dem Bedienfeld. Du kannst die Funktion auch hier über das Display bedienen.

PITCH TRACKING (0 bis 200%)

Dieser Parameter bestimmt das Verhältnis zwischen gespielter Note und Oszillator-Tonhöhe. Der Wert 100% liefert die übliche Skalierung in Halbtonschritten über das gesamte Keyboard. Bei 0% erzeugt jede Taste die selbe Tonhöhe. Hohe Werte (150% - 200%) können etwa bei aktivem Hard Sync interessante Klangergebnisse liefern.

NOTE-ON RESET (OFF, ON)

Ein analoger Oszillator schwingt üblicherweise immer – auch wenn keine Note gespielt wird. Wird eine Note angeschlagen, startet das erzeugte Signal an einer zufälligen Position der Wellenform. Das ist einer der Gründe für den „lebendigen“ Sound einer echtanalogen Klangerzeugung. Besonders bei sehr perkussiven Sounds – etwa bei super-tighten Bässen oder Kickdrums – bevorzugt man jedoch ein sehr präzises Einschwingverhalten bei jeder neuen Note. Um auch das erzielen zu können, startet die Funktion NOTE-ON RESET den Oszillator bei jedem Note-On Befehl in einem Nulldurchgang.

BEND OFFSET

Die Einstellmöglichkeiten für das Pitch-Bending (Tonbeugung) via Modulationsrad sind beim Moog One besonders vielfältig: Einerseits kann für jeden Oszillator ein eigener UP- und DOWN-Bereich bestimmt werden (in den More-Fenstern der Oszillator Module). Zudem kann jeder Synth über eigene Einstellungen verfügen (im LHC MORE Fenster). Bei entsprechender Programmierung lassen sich somit bei Bewegung des Pitch Wheels dreistimmige Akkorde erzeugen – bei Bedarf sogar für jeden Synth ein anderer. Eine interessante Spielweise für spektakuläre Performance-Effekte.

BEND UP OFFSET (-24 bis 0 bis +24)

Dieser Parameter bestimmt das Maß der Tonbeugung, wenn das Pitch Wheel aufwärts bewegt wird (in Halbtonschritten). Bei dem Wert „0“ erfolgt keine Tonbeugung. Bei negativen Werten erfolgt ein „abwärts ziehen“ der Tonhöhe und umgekehrt. Bei gehaltenem **SHIFT**-Taster erfolgt die Änderung in Ein-Cent-Schritten.

BEND DOWN OFFSET (-24 bis 0 bis +24)

Dieser Parameter bestimmt das Maß der Tonbeugung, wenn das Pitch Wheel abwärts bewegt wird (in Halbtonschritten). Bei dem Wert „0“ erfolgt keine Tonbeugung. Bei negativen Werten erfolgt ein „abwärts ziehen“ der Tonhöhe und umgekehrt. Bei gehaltenem **SHIFT**-Taster erfolgt auch hier die Änderung in Ein-Cent-Schritten.

HARD SYNC SRC. (NUR OSZILLATOREN 2 UND 3)

Werkseitig ist Oszillator 1 als Master-Oszillator für die Synchronisation (Hard Sync) von Oszillator 2 und 3 eingestellt. Diese Zuordnung lässt sich jedoch ändern. Zur Verfügung stehen:

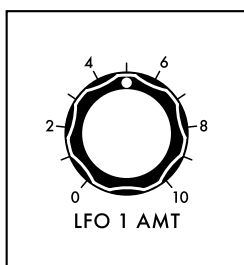
- **OSZILLATOR 2** (VCO 1 / VCO 3)
- **OSZILLATOR 3** (VCO 1 / VCO 2)

GEMEINSAME OSZILLATOR-PARAMETER

Unterhalb der Oszillator-Sektion findest du eine Gruppe mit festen Modulationswegen, die alle drei Oszillatoren des aktiven Synths gemeinsam beeinflussen. Sie sind unabhängig von der Modulationsmatrix direkt über die folgenden Bedienelemente erreichbar:

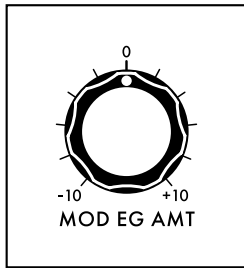
PITCH MODULATION (TONHÖHENMODULATION)

Diese Parameter modulieren die Tonhöhe aller drei Oszillatoren gemeinsam. Modulationsquelle ist LFO 1.



LFO 1 AMT (0 bis 10)

Bestimmt die Intensität, mit der LFO 1 die Tonhöhe aller drei Oszillatoren moduliert („Vibrato“). Je höher der Wert, desto kräftiger die Modulation.



MOD EG AMT (-10 bis +10)

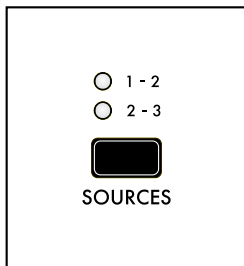
Bestimmt die Intensität, mit der der MOD EG (Modulations-Hüllkurvengenerator) die Tonhöhe aller drei Oszillatoren moduliert. Bei dem Wert „0“ erfolgt keine Modulation. Eine Drehung nach rechts verstärkt die Modulation zunehmend. Bei Linksdrehung erfolgt zudem eine Invertierung der Modulationstiefe.

RING MOD (RINGMODULATOR)

Die Ringmodulation kombiniert zwei Eingangssignale zu einem resultierenden Signal mit neuen Klangeigenschaften. Mathematisch gesehen, handelt es sich um eine Multiplikation der Frequenzen beider Eingangssignale, wobei das Ergebnis aus deren Summen- und Differenzfrequenzen besteht. Da diese nicht in einem ganzzahligen harmonischen Verhältnis zueinander stehen, ist der Klangcharakter meist metallisch und geräuschhaft. Das Ausgangssignal des Ringmodulators erscheint in einem eigenen Kanal des Moog One Mixer Moduls.

BITTE BEACHTE: Der Ringmodulator wird direkt von den Dreieck/Sägezahn-Generatoren der Oszillatoren gespeist. Deshalb haben **PULSE WIDTH-** und **MIX-**Regler keinen Einfluss auf ringmodulierte Sounds.

TIP: Ändere bei einem der ringmodulierten Oszillatoren den **PITCH TRACKING** Wert (im **OSCILLATOR MORE** Fenster). So wird der Effekt verstärkt. Reduziere ggf. die Lautstärke dieses Oszillators.



SOURCES (1 - 2 / 2 - 3)

Hier bestimmst du, welche Oszillatoren miteinander ringmoduliert werden. Es leuchtet die entsprechende LED.

1 - 2

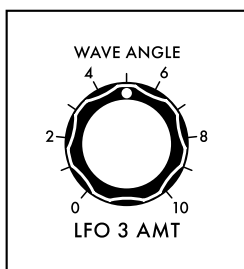
Die Oszillatoren 1 und 2 werden miteinander ringmoduliert.

2 - 3

Die Oszillatoren 2 und 3 werden miteinander ringmoduliert.

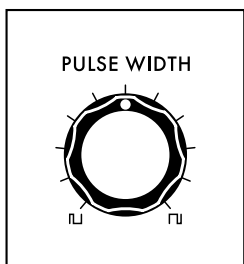
WAVEFORM MODULATION (MODULATION DER WELLENFORM)

Diese beiden Modulationswege beeinflussen die Wellenformen aller drei Oszillatoren. Modulationsquelle ist in beiden Fällen LFO 3, Ziele sind die Wellenform-Parameter der Oszillatoren.



WAVE ANGLE / LFO 3 AMT (0 bis 10)

Bestimmt die Intensität, mit der LFO 3 den Parameter WAVE ANGLE aller drei Oszillatoren moduliert. Je höher der Wert, desto kräftiger die Modulation.

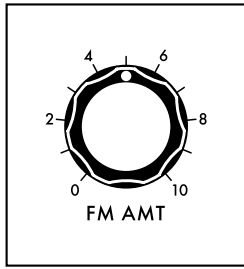


PULSE WIDTH / LFO 3 AMT (0 bis 10)

Bestimmt die Intensität, mit der LFO 3 den Parameter PULSE WIDTH aller drei Oszillatoren moduliert (PWM / Pulse Width Modulation). Je höher der Wert, desto kräftiger die Modulation.

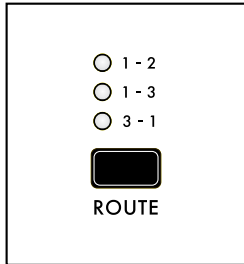
FREQUENCY MODULATION (FREQUENZMODULATION - FM)

Dieser Modulationsweg ermöglicht die Modulation der Frequenz eines Oszillators mit dem (Audio)-Ausgangssignal eines anderen Oszillators. Mittels FM lassen sich interessante, komplexe und oftmals geräuschhafte Sounds erzeugen. Im Moog One kommt lineare FM zum Einsatz.



FM AMT (0 bis 10)

Bestimmt die Intensität, mit der die Frequenzmodulation eines Oszillators erfolgt. Je höher der Wert, desto kräftiger die Modulation.



ROUTE (1 - 2 / 1 - 3 / 3 - 1)

Mit diesem Taster bestimmst du, welcher Oszillator als Modulationsquelle bzw. Ziel der FM dienen soll. Die entsprechende LED leuchtet.

1 - 2

Das Ausgangssignal von Oszillator 1 moduliert die Frequenz von Oszillator 2.

1 - 3

Das Ausgangssignal von Oszillator 1 moduliert die Frequenz von Oszillator 3.

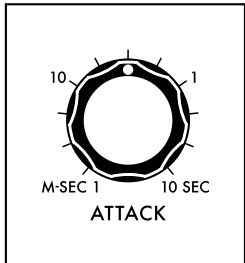
3 - 1

Das Ausgangssignal von Oszillator 3 moduliert die Frequenz von Oszillator 1.

NOISE

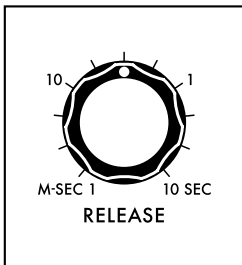
Zusätzlich zu den drei Oszillatoren und dem Ringmodulator findest du einen Rauschgenerator als Signalquelle. Er ist mit einigen besonderen Features ausgestattet. Der Rauschgenerator verfügt über einen eigenen Kanal im Mixer Modul des Moog One.

Das Noise Modul ist mit einer eigenen Hüllkurve (EG) ausgestattet. Somit lässt sich das Rauschsignal unabhängig von den übrigen Hüllkurvengeneratoren artikulieren. Dieser EG verfügt über die regelbaren Parameter **ATTACK** und **RELEASE** sowie einen **SUSTAIN** Taster, der dafür sorgt, dass das Rauschsignal so lange erzeugt wird, wie eine Keyboard-Taste gedrückt ist.



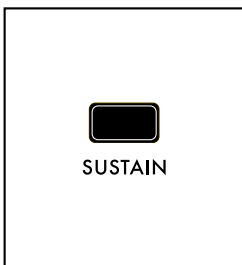
ATTACK (1M-SEC bis 10 M-SEC)

Dieser Regler bestimmt die Zeitspanne, in der das Rauschsignal nach dem drücken einer Taste (bzw. Erhalt eines Gate-Signals) von Null bis zur maximalen Lautstärke ansteigt.



RELEASE (1M-SEC bis 10 SEC)

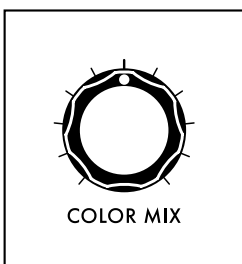
Dieser Regler bestimmt die Zeitspanne, in der das Rauschsignal nach dem loslassen einer Taste (bzw. dem Ende des Gate-Signals) von seiner maximalen Lautstärke auf Null abfällt.



SUSTAIN (On / Off)

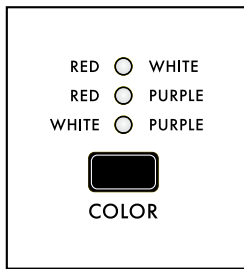
Bei aktivem Sustain (Taster leuchtet) erzeugt der Rauschgenerator so lange ein Signal, wie ein Gate-Signal anliegt – vom Keyboard, dem gedrückten Sustain-Pedal oder von einer externen Gate-Quelle. Ist **SUSTAIN** abgeschaltet, arbeitet der Release-Regler eher wie ein Decay-Parameter, d.h. das Rauschsignal klingt aus, sobald das Ende der Attack-Phase erreicht ist – auch wenn noch ein Gate-Signal vorliegt.

Der Rauschgenerator des Moog One liefert drei verschiedenen „Rauschfarben“: Weiss, Rot und Violett. Sie lassen sich paarweise mit dem **COLOR** Taster auswählen und mit dem **COLOR MIX** Taster überblenden.



COLOR MIX

Mit dem **COLOR MIX** Taster kannst du zwischen den beiden gewählten Rauschfarben stufenlos überblenden. Ist der Regler ganz nach links gedreht, ist die Rauschfarbe links der LED hörbar, bei Rechtsanschlag verhält es sich umgekehrt. Die Mittenposition liefert einen 50/50-Mix beider Rauschfarben.



COLOR

Dieser Taster bestimmt paarweise die erzeugten Rauschfarben, zwischen denen der **COLOR MIX** Regler überblendet.

RED + WHITE

Rotes und Weisses Rauschen sind ausgewählt.

RED + PURPLE

Rotes und Violettes Rauschen sind ausgewählt.

WHITE + PURPLE

Weisses und Violettes Rauschen sind ausgewählt.

WHITE NOISE (Weisses Rauschen)

Weisses Rauschen enthält alle Frequenzen des Audiospektrum mit gleichem Pegel – entsprechend dem weissen Licht. Der Klang entspricht dem, was du hören kannst, wenn bei einem alten Fernseh- oder Radiogerät kein Sender eingestellt ist.

RED NOISE (Rotes Rauschen)

Auch als Brown'sches Rauschen bezeichnet, nimmt hier die Energie der hohen Frequenzen zunehmend ab – nämlich um 6 dB / Oktave. Dadurch klingt Rotes Rauschen wesentlich dumpfer und erscheint eher als „Rumpeln“.

PURPLE NOISE (Violettes Rauschen)

Violettes Rauschen verhält sich entgegengesetzt dem Roten Rauschen: Der Energiegehalt steigt hier pro Oktave um 6 dB an. Das führt zu einer entsprechenden Abschwächung der tiefen Frequenzen und zu einem zischenden Klangeindruck.

BITTE BEACHTE: Das, in der Synthesizer-Welt gern verwendete Rosa Rauschen kannst du sehr einfach erzeugen, indem du mit dem **COLOR** Taster **RED + WHITE** auswählst und den **COLOR MIX** Regler nach belieben einstellst.

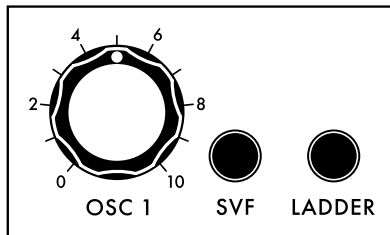
MIXER

Der interne Mixer des Moog One mischt sechs Eingangskanäle auf zwei Ausgangsbusse. Für die ersten fünf Eingänge (**OSC 1**, **OSC 2**, **OSC 3**, **RING MOD** und **NOISE**) findest du Hardware-Bedienelemente direkt auf der Benutzeroberfläche.

BITTE BEACHTE: Über den Mixer **MORE** Taster erhältst du Zugriff auf den sechsten Mixerkanal – er regelt den Pegel des External Audio Eingang.

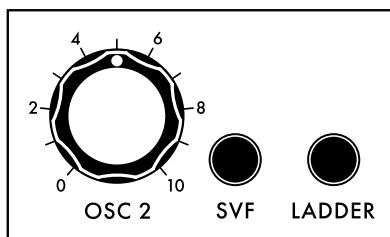
Einer der beiden Ausgangsbusse ist mit dem nachfolgenden State Variable Filter (SVF) verbunden, der andere mit dem Ladder Filter. Jeder Mixerkanal lässt sich wahlweise auf eines der beiden Filter oder auch auf beide gleichzeitig routen. Die Zuordnung erfolgt mit den **SVF** / **LADDER** Buss-Tastern.

Jeder Mixerkanal ist mit einem Eingangspegel-Regler ausgestattet. Eine Drehung nach rechts erhöht den Pegel, mit dem das Signal in den Mixer gelangt. Ganz nach links gedreht, ist das entsprechende Signal unhörbar.



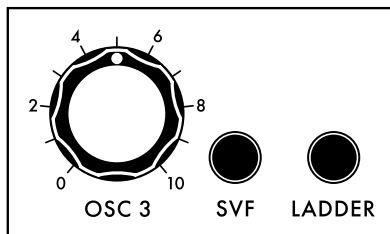
OSC 1

Der OSC 1 Regler bestimmt den Pegel, mit dem das Ausgangssignal von Oszillator 1 in den Mixer gelangt. Die Taster **SVF** und **LADDER** bestimmen, in welches der beiden Filter das Signal gelangen soll. Der Status der LEDs zeigt dir das entsprechende Routing (SVF / LADDER / SVF+LADDER / OFF).



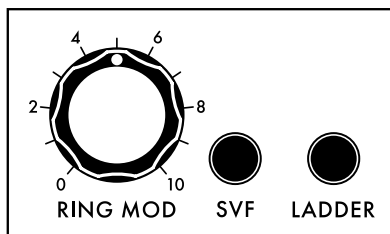
OSC 2

Der OSC 2 Regler bestimmt den Pegel, mit dem das Ausgangssignal von Oszillator 2 in den Mixer gelangt. Die Taster **SVF** und **LADDER** bestimmen, in welches der beiden Filter das Signal gelangen soll. Der Status der LEDs zeigt dir das entsprechende Routing (SVF / LADDER / SVF+LADDER / OFF).



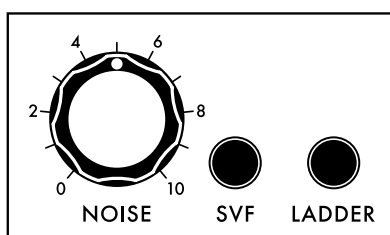
OSC 3

Der OSC 3 Regler bestimmt den Pegel, mit dem das Ausgangssignal von Oszillator 3 in den Mixer gelangt. Die Taster **SVF** und **LADDER** bestimmen, in welches der beiden Filter das Signal gelangen soll. Der Status der LEDs zeigt dir das entsprechende Routing (SVF / LADDER / SVF+LADDER / OFF).



RING MOD

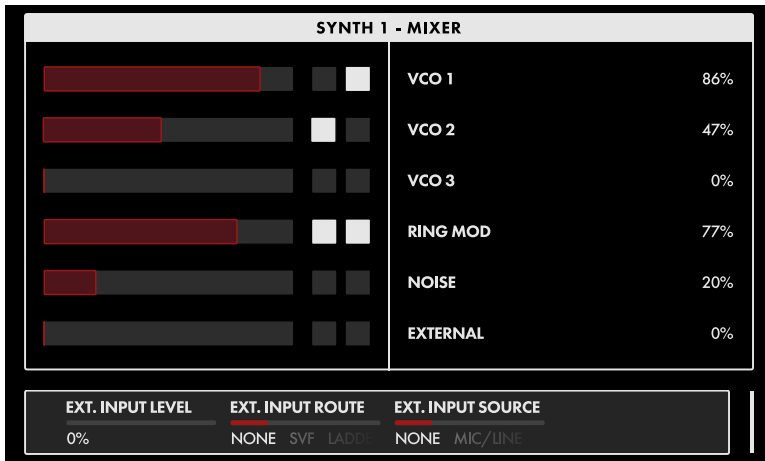
Der **RING MOD** Regler bestimmt den Pegel, mit dem das Ausgangssignal des Ringmodulators in den Mixer gelangt. Die Taster **SVF** und **LADDER** bestimmen auch hier, in welches der beiden Filter das Signal gelangen soll. Der Status der LEDs zeigt dir das entsprechende Routing (SVF / LADDER / SVF+LADDER / OFF).



NOISE

Der **NOISE** Regler bestimmt den Pegel, mit dem das Ausgangssignal des Rauschgenerators in den Mixer gelangt. Die Taster **SVF** und **LADDER** bestimmen, in welches der beiden Filter das Signal gelangen soll. Der Status der LEDs zeigt dir das entsprechende Routing (SVF / LADDER / SVF+LADDER / OFF).

MIXER MORE FENSTER (EXTERNAL INPUT KANAL)



Mit dem dreieckigen **MORE** Taster in der rechten oberen Ecke des Mixer Moduls öffnest du das Mixer MORE Fenster mit weiteren Mixer-Parametern.

Die linke Display-Hälfte zeigt die Pegel der einzelnen Eingangskanäle als waagrechte Balken. Aktive Filter-Busse sind mit einem weissen Quadrat gekennzeichnet. Die linke Spalte steht für das SVF-Filter, die rechte für das Ladder-Filter.

Die rechte Display-Hälfte zeigt die aktuellen Werte der Mixerpegel als Zahlenwert. Bis auf den untersten Mixerkanal – den External Input – reflektieren alle dargestellten Parameter die Einstellungen der entsprechenden Hardware-Bedienelemente auf dem Bedienfeld.

Der unterste Mixerkanal „EXTERNAL“ wird ausschließlich über drei Soft Knobs bedient.

BITTE BEACHTE: Sobald du den (jetzt leuchtenden) **MORE** Taster drückst, wird das Mixer MORE Fenster geschlossen und es erscheint das HOME Fenster.

WERTE ÄNDERN

Um einen Parameterwert zu ändern, drehe den zugehörigen Soft Knob. In manchen Fällen wird der Parameter zwischen zwei möglichen Einstellungen wechseln (zb ON/OFF), in anderen eine Auswahl treffen oder einen (Zahlen)wert bestimmen (absoluter Wert oder Prozentangabe). Ein roter, waagrechter Balken visualisiert den aktuellen Parameterwert.

EXT. INPUT LEVEL (0% bis 100%)

Dieser Parameter bestimmt den Mixer-Eingangspegel des External Audio Input Signals.

EXT. INPUT ROUTE (NONE / SVF / LADDER / BOTH)

Mit diesem Parameter wird das Signal des External Audio Input zu den Filtern geroutet (kein Signal / State Variable Filter / Ladder Filter / beide Filter).

EXT. INPUT SOURCE (NONE / MIC/LINE / LINE / MIC/LINE+LINE)

Dieser Parameter wählt die aktive Eingansbuchse für den External Audio Input auf der Rückseite des Moog One.

FILTER

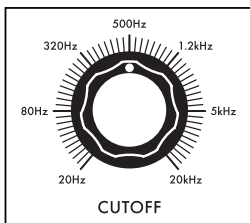
Technisch gesehen, arbeiten im Moog One drei Filter, nämlich ein Paar State Variable Filter (SVF) die als Einheit funktionieren und vielfältig konfigurierbar sind sowie das klassische Moog-Kaskadenfilter, hier als Ladder Filter bezeichnet. SVF und Ladder Filter können parallel oder seriell betrieben werden. Die Kombination der unterschiedlichen Filtertypen erlaubt eine ebenso vielfältige wie exakte Kontrolle über die harmonische Zusammensetzung und damit den Charakter eines Sounds. Die Filtersektion des Moog One ermöglicht die Nachbildung vieler klassischer (und eigenwilliger) Filter-Charakteristiken ebenso wie die Erzeugung neuer und ungewöhnlicher Sounds.

Die wichtigsten Filterparameter sind beim Ladder-Filter und beim State Variable Filter (SVF) identisch. Der **CUTOFF** Regler bestimmt den Arbeitspunkt des Filtes und stellt, je nach Filter **MODE**, die obere oder untere Grenze oder die Mitte des vom Filter beschnittenen Frequenzbereiches dar. Der **RESONANCE** Regler führt einen Anteil des Filter-Ausgangssignals zurück zu dessen Eingang und verstärkt so die Frequenzen im Bereich der Cutoff. Die Cutoff-Frequenzen von SVF und Ladder Filter lassen sich koppeln und gemeinsam von einem Bedienelement steuern.

BITTE BEACHTE: Jede Klangquelle des Moog One kann wahlweise in eines der beiden Filter oder in beide geroutet werden.

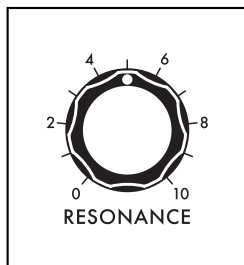
STATE VARIABLE FILTER (SVF)

Das SVF besteht eigentlich aus zwei identischen Filtern, die so miteinander verschaltet sind, das sie ein einzelnes Filter mit wählbaren Charakteristiken bilden. Zur Auswahl auf dem Bedienfeld stehen die Modi NOTCH, Bandpass (BP), High Pass (HP) und Low Pass (LP). Zudem lassen sich diverse andere Parameter über das MORE Fenster des Filter Moduls erreichen.



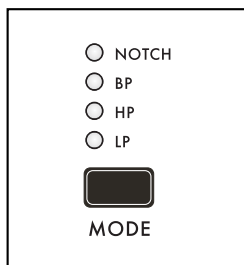
CUTOFF (20 HZ bis 20 kHz)

Mit diesem Regler wird der Arbeitspunkt des Filters bestimmt. Je nach gewähltem Filter **MODE** werden Frequenzen oberhalb, unterhalb oder im Bereich der Cutoff beschnitten.



RESONANCE (0 bis 10)

Der **RESONANCE** Regler führt einen Anteil des Filter-Ausgangssignals zurück zu dessen Eingang und verstärkt so die Frequenzen im Bereich der Cutoff. Meist wird der Klang dadurch „spitzer“ und „schärfer“.



MODE (NOTCH / BP / HP / LP)

Drückst du diesen Taster, wechselt der Modus (oder die Charakteristik) des SVF. Vier Einstellungen stehen zur Auswahl. Die zugehörige LED zeigt den gewählten Filter-Modus.

NOTCH (Bandsperr)

In diesem Modus wird ein Frequenzband mit der Cutoff in der Mitte abgeschwächt. Frequenzen ober- und unterhalb dieses Bandes passieren das Filter ungehindert.

BP (Bandpass)

Dieser Modus stellt die Umkehrung der Bandsperr dar: Frequenzen im Bereich der Cutoff passieren das Filter ungehindert, während Frequenzen ober- und unterhalb dieses Bereichs zunehmend abgeschwächt werden.

HP (Hochpass)

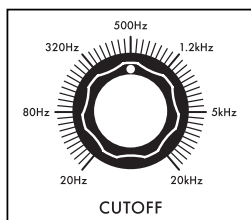
Frequenzen oberhalb der Cutoff passieren das Filter, tiefe Frequenzen werden zunehmend abgeschwächt.

LP (Tiefpass)

Frequenzen unterhalb der Cutoff passieren das Filter, hohe Frequenzen werden zunehmend abgeschwächt.

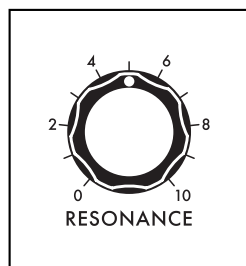
LADDER FILTER (Kaskadenfilter)

Das Ladder-Filter des Moog One basiert auf der klassischen Moog-Filterschaltung, einem 4-poligen Transistor-Filternetzwerk. Seine englischsprachige Bezeichnung verdankt dieses Filter dem Aussehen seines Schaltbildes (ähnlich einer Leiter). Auch das Ladder-Filter kann in mehreren Modi arbeiten. Zudem verfügt es über eine wählbare Flankensteilheit (**SLOPE**).



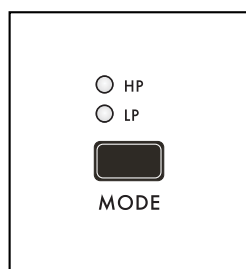
CUTOFF (20 HZ bis 20 kHz)

Mit diesem Regler wird der Arbeitspunkt des Filters bestimmt. Je nach gewähltem Filter **MODE** werden Frequenzen oberhalb oder unterhalb der Cutoff beschnitten.



RESONANCE (0 bis 10)

Der **RESONANCE** Regler führt einen Anteil des Filter-Ausgangssignals zurück zu dessen Eingang und verstärkt so die Frequenzen im Bereich der Cutoff. Meist wird der Klang dadurch „spitzer“ und „schärfer“. Bei niedrigen CUTOFF-Einstellungen beginnt das Filter ab einem bestimmtem Resonanz-Wert zu schwingen (Selbstoszillation). Es erzeugt dann ein sinusähnliches Signal, dessen Frequenz mit dem **CUTOFF** Regler bestimmt werden kann.



MODE (HP / LP)

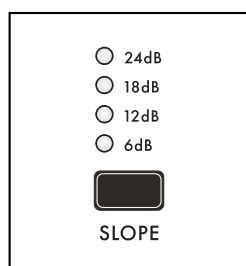
Dieser Taster wechselt den Modus (bzw. die Charakteristik) des Ladder-Filters zwischen Hoch- und Tiefpass. Die zugehörige LED zeigt den gewählten Filter-Modus.

HP (Hochpass)

Frequenzen oberhalb der Cutoff passieren das Filter, tiefe Frequenzen werden zunehmend abgeschwächt.

LP (Tiefpass)

Frequenzen unterhalb der Cutoff passieren das Filter, hohe Frequenzen werden zunehmend abgeschwächt. Das Original Moog-Filter arbeitete ausschließlich als Tiefpass.



SLOPE (24 db / 18 dB / 12 dB / 6 dB)

Dieser Parameter bestimmt die Flankensteilheit des Filters – also die Intensität, mit der hohe oder tiefe Frequenzen abgeschwächt werden. Die zugehörige LED zeigt die gewählte Einstellung. Je niedriger dieser Wert, desto flacher wird die Kennlinie des Filters. Es arbeitet zunehmend „weicher“.

24 DB

Das Filter beschneidet Frequenzen unterhalb der Cutoff (Hochpass) bzw. oberhalb (Tiefpass) mit einer Intensität von 24 dB pro Oktave. Dieser Wert entspricht dem Original Moog-Filter.

18 DB

Das Filter beschneidet Frequenzen unterhalb der Cutoff (Hochpass) bzw. oberhalb (Tiefpass) mit einer Intensität von 18 dB pro Oktave.

12 DB

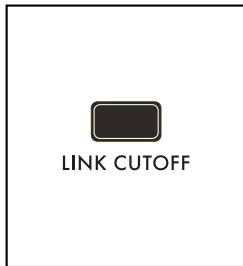
Das Filter beschneidet Frequenzen unterhalb der Cutoff (Hochpass) bzw. oberhalb (Tiefpass) mit einer Intensität von 12 dB pro Oktave.

6 DB

Das Filter beschneidet Frequenzen unterhalb der Cutoff (Hochpass) bzw. oberhalb (Tiefpass) mit einer Intensität von 6 dB pro Oktave.

GEMEINSAME FILTERPARAMETER

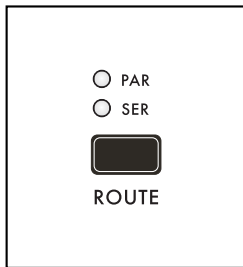
Die folgenden Parameter steuern sowohl SVF als auch Ladder Filter. Sie bestimmen, wie beide Filter zusammen arbeiten.



LINK CUTOFF (On / Off)

Ist dieser Parameter aktiv, wird die Cutoff beider Filter gemeinsam von einem der beiden **CUTOFF** Regler gesteuert. Den „Abstand“ zwischen beiden Cutoffs bestimmt die Einstellung des jeweils anderen Cutoff-Reglers.

BITTE BEACHTE: Bei bestimmten Cutoff-Einstellungen kann der Regelbereich des gelinkten Filters an seine Grenzen stoßen. In einem solchen Fall verbleibt der entsprechende Cutoff-Wert auf seinem Maximum oder Minimum, bis die Cutoff des jeweils anderen Filter weit genug zurück gedreht wird.



ROUTE (PAR / SER)

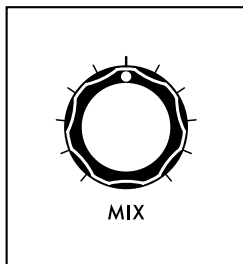
Dieser Taster bestimmt das Filter-Routing. Die zugehörige LED zeigt die getroffene Auswahl.

PAR (parallel)

Bei parallelem Routing liegen beide Filter „nebeneinander“. Jedes Filter bearbeitet seinen Signalanteil unabhängig vom anderen.

SER (seriell)

Bei seriellm Routing sind beide Filter hintereinander geschaltet. Das Signal wird zuerst vom SVF bearbeitet und gelangt von dort in das Ladder-Filter.



MIX

Dieser Regler überblendet die Ausgänge der beiden Filter. In Mittenposition geben die Filter gleich hohe Signalanteile aus. Eine Drehung nach links erhöht das Ausgangssignal des SVF gegenüber dem des Ladder-Filters und umgekehrt.

BITTE BEACHTE: So erreichst du einen „echten“, seriellen Betrieb der Filter: Schalte den **ROUTE** Taster auf **SER** und drehe den **MIX** Regler ganz nach rechts (100% Ladder). Stelle sicher, dass alle **LADDER** Taster im Mixer Modul abgeschaltet sind. Nun werden alle Signale vollständig vom Mixer-Ausgang in das SVF und von dort weiter in das Ladder Filter geroutet.

CUTOFF MODULATION

Das Filter Modul besitzt drei fest verdrahtete Modulationswege mit eigenen Reglern zur Modulation der Cutoff-Frequenz – **EG AMT**, **LFO 2 AMT** und **FM AMT**. Alle drei Parameter können für beide Filter individuell oder gemeinsam verändert werden.



SVF MOD (On / Off)

Leuchtet dieser Taster, bestimmen die Regler **EG AMT**, **LFO 2 AMT** und **FM AMT** die Intensitäten der Cutoff-Modulation des State Variable Filters. Wird die Funktion abgeschaltet (LED aus), haben die Regler keine Einfluss mehr auf die Cutoff-Modulation des SVF. Die zuletzt getroffenen Einstellungen bleiben jedoch erhalten.



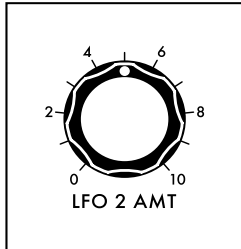
LADDER MOD (On / Off)

Leuchtet dieser Taster, bestimmen die Regler **EG AMT**, **LFO 2 AMT** und **FM AMT** die Intensitäten der Cutoff-Modulation des Ladder Filters. Wird die Funktion abgeschaltet (LED aus), haben die Regler keine Einfluss mehr auf die Cutoff-Modulation des Ladder Filters. Die zuletzt getroffenen Einstellungen bleiben jedoch auch hier erhalten.

BITTE BEACHTE: Sind die Taster **SVF MOD** und **LADDER MOD** beide aktiv, wirken die Regler **EG AMT**, **LFO 2 AMT** und **FM AMT** auf die Modulationstiefen beider Filter.

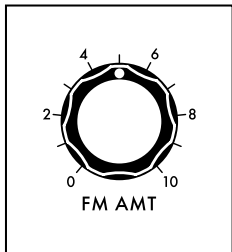
EG AMT (-10 bis +10)

Dieser Regler bestimmt die Intensität, mit der die Filter-Hüllkurve (EG) die Cutoff des/der gewählten Filter moduliert. In der Mittenposition des Regler erfolgt keine Modulation. Eine Drehung nach rechts verstärkt die Modulation zunehmend. Bei Linksdrehung erfolgt zudem eine Invertierung der Modulationstiefe.



LFO 2 AMT (0 bis 10)

Bestimmt die Intensität, mit der LFO 2 die Cutoff des/der gewählten Filter moduliert. Je höher der Wert, desto kräftiger die Modulation.



FM AMT (0 bis 10)

Bestimmt die Intensität, mit der die gewählte Modulationsquelle die Cutoff frequenz-moduliert (FM). Je höher der Wert, desto kräftiger die Modulation.

BITTE BEACHTE: Die Modulationsquelle für die Cutoff-Modulation (FM) wird im Filter MORE Fenster bestimmt. Sie kann für SVF und Ladder Filter individuell gewählt werden.

FILTER MORE FENSTER

Durch drücken des dreieckigen **MORE** Tasters in der oberen rechten Ecke des Filter Moduls öffnet sich im zentralen Display ein Fenster mit weiteren Filter-Parametern. Sie werden mit den Soft-Knobs und dem Master Encoder der Center Console gesteuert. Die zur Verfügung stehenden Parameter sind dann im unteren Bereich des zentralen Displays dargestellt. Im linken Display-Bereich findet sich eine grafische Darstellung der beiden, aktuell gewählten Filtercharakteristiken.

Im rechten Display-Bereich findest du die Filterparameter des Bedienfeldes und deren aktuelle Werte aufgelistet.

BITTE BEACHTE: Sobald du den (jetzt leuchtenden) **MORE** Taster drückst, wird das Filter MORE Fenster geschlossen und es erscheint das HOME Fenster.

SYNTH 1 - FILTERS	
SVF	CUTOFF 572Hz
	RESONANCE 31%
	MOD LFO 2 AMT 0%
	MOD EG AMT 0%
	MOD FM AMT 0%
	MIX 46%
LADDER	CUTOFF 20kHz
	RESONANCE 47%
	MOD LFO 2 AMT 0%
	MOD EG AMT 0%
	MOD FM AMT 0%

SVF SPACING	SVF SERIES/PARALLEL	SVF FM SOURCE	LADDER FM SOURCE
0	SERIES PARALLEL	OSC 2 OSC 3	OSC 2 OSC 3

Die Parameter des MORE Fensters bedienst du mit den vier Soft Buttons unterhalb des Displays.

WERTE ÄNDERN

Um einen Parameterwert zu ändern, drehe den zugehörigen Soft Knob. In manchen Fällen wird der Parameter zwischen zwei möglichen Einstellungen wechseln (zb ON/OFF), in anderen eine Auswahl treffen oder einen (Zahlen)wert bestimmen. Ein roter, waagrecht Balken visualisiert den aktuellen Parameterwert.

ZEILE AUSWÄHLEN

Stehen in einem Display-Fenster mehr als vier Parameter zur Verfügung, werden sie auf mehrere Zeilen aufgeteilt. Du selektierst die aktive Zeile mit dem Master Encoder. Ein Scroll-Balken am rechten Display-Rand informiert über die aktuelle Position in einer solchen Parameterliste. Die aktive Zeile ist durch einen Rahmen hervorgehoben. Nicht aktive(n) Zeile(n) sind grau dargestellt.

SVF SPACING (-100% bis 0 bis +100%)

Wie du weisst, besteht das SVF des Moog One aus zwei „Hälften“. Wir nennen sie Filter-Elemente A und B. Mit dem Regler **SVT CUTOFF** auf dem Bedienfeld bestimmst du die Cutoff gleichzeitig für beide Filter-Elemente. Mit **SVF SPACING** verschiebst du die Cutoff von Element B gegenüber dem Wert von Element A um einen gewählten Prozentwert. Ist dieser Parameter auf „0“ gesetzt, sind die Cutoff-Werte beider Elemente identisch. Positive Werte erhöhen die Cutoff von Element A gegenüber Element B und umgekehrt.

TIP: *Drücke den **SHIFT** Taster, während du den SOFT KNOB drehst, um eine feinere Parameterauflösung zu erhalten (0,01%-Schritte).*

SVF SERIES / PARALLEL (seriell / parallel)

Mit diesem Parameter bestimmst die Anordnung der beiden Filter-Elemente des SVF: Ist **SERIES** gewählt, sind beide Elemente hintereinander geschaltet. Der Ausgang von A führt in den Eingang von B. Ist **PARALLEL** gewählt, bearbeiten beide Filter-Elemente ihren Signalanteil unabhängig vom anderen.

BITTE BEACHTE: *Um Missverständnissen vorzubeugen – der Taster **SER / PAR ROUTE** auf dem Bedienfeld bestimmt die Anordnung von SVF und Ladder Filter. Der **SVF SERIES / PARALLEL** Parameter bestimmt dagegen nur die Konfiguration der beiden SVF-Elemente.*

SVF FM SOURCE (OSC1 / OSC 2 / OSC 3)

Hier wählst du die Modulationsquelle für die Cutoff FM des SVF aus. Zur Auswahl stehen die drei Oszillatoren des Moog One. Um die Cutoff zu modulieren, musst du **SVF MOD** einschalten und den Regler **FM AMT** ein Stück weit aufdrehen.

LADDER FM SOURCE (OSC1 / OSC 2 / OSC 3)

Hier wählst du die Modulationsquelle für die Cutoff FM des Ladder Filters aus. Zur Auswahl stehen auch hier die drei Oszillatoren des Moog One. Um die Cutoff zu modulieren, musst du **LADDER MOD** einschalten und den Regler **FM AMT** ein Stück weit aufdrehen.

SVF KEY TRACK (-200% bis +200%)

Mit diesem Parameter kannst du das Verhältnis zwischen gespielter Tonhöhe (Keyboard-Note) und Cutoff des SVF festlegen. Eine identische Funktion findest du auch für die Oszillator-Tonhöhe. Hier sorgt das Key-Tracking dafür, dass hohe Noten anders gefiltert werden, als tiefe. Bei 0% arbeitet das Filter für alle Tonhöhen gleich und die Funktion ist somit unwirksam. Positive Werte sorgen bei steigender Tonhöhe für eine zunehmend höhere Cutoff und damit für einen helleren Sound. Dieser Effekt entspricht vielen akustischen Instrumenten. Bei negativen Werten kehrt sich die Wirkung zunehmend um.

LADDER KEY TRACK (-200% bis +200%)

Mit diesem Parameter kannst du das Verhältnis zwischen gespielter Tonhöhe (Keyboard-Note) und Cutoff des Ladder Filters festlegen. Eine identische Funktion findest du auch für die Oszillator-Tonhöhe. Hier sorgt das Key-Tracking dafür, dass hohe Noten anders gefiltert werden, als tiefe. Bei 0% arbeitet das Filter für alle Tonhöhen gleich und die Funktion ist somit unwirksam. Positive Werte sorgen bei steigender Tonhöhe für eine zunehmend höhere Cutoff und damit für einen helleren Sound. Dieser Effekt entspricht vielen akustischen Instrumenten. Bei negativen Werten kehrt sich die Wirkung zunehmend um.

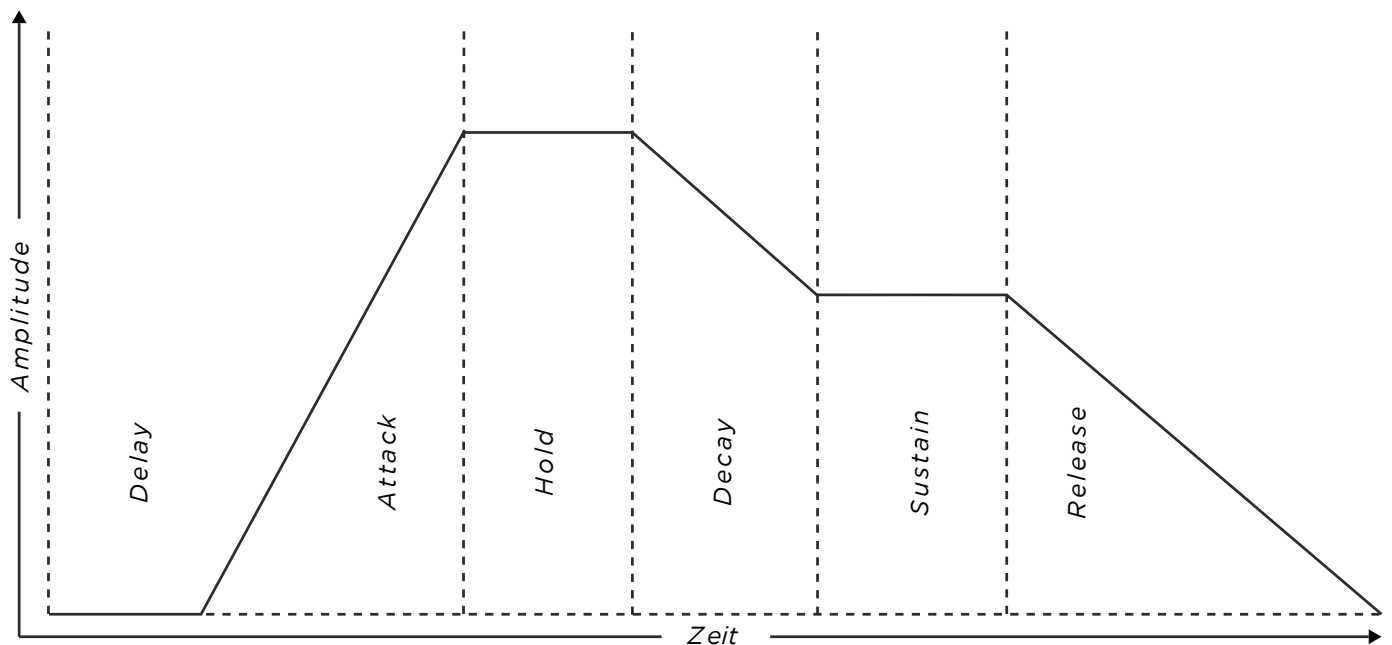
BITTE BEACHTE: *Um das Ladder Filter bei Selbstoszillation in Halbtonschritten „spielen“ zu können, wähle einen **KEY TRACK** Wert von +100%.*

ENVELOPES (HÜLLKURVEN)

Klänge ändern üblicherweise wichtige Eigenschaften über ihren zeitlichen Verlauf: Sie verfärben sich etwa von hell nach dunkel oder ihre Tonhöhe und / oder Lautstärke fällt ab. Diese Eigenschaften teilen nahezu alle mechanisch erzeugten (akustischen) Klänge. Sie sind mitentscheidend für die Charakteristik eines jeden Instruments.

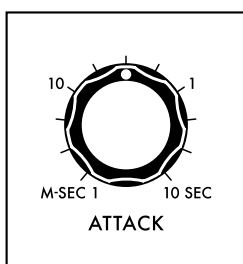
In der Klangsynthese erzeugt man die Veränderung der Eigenschaften über den zeitlichen Verlauf des Klanges mittels sog. Hüllkurven-Generatoren (engl. Envelope Generator – EG). Sie dienen als Modulationsquellen für Klangparameter und liefern dazu Steuerspannungen, die sich über ihren zeitlichen Verlauf ändern. Traditionell ist ein Hüllkurven-Generator mit den Parametern Attack-Dauer, Decay-Dauer, Sustain-Pegel und Release-Dauer ausgestattet. Diese Parameter („ADSR“) beschreiben die wichtigsten Phasen eines Klangverlaufs. Die Hüllkurven-Generatoren des Moog One verfügen über zahlreiche weitere Funktionen. Dazu zählen die zusätzlichen Parameter Delay-Dauer und Hold-Dauer („DAHDSR“) sowie wählbare Kurvenformen für alle zeitlichen Parameter, dazu Loop- und Latch-Funktionen sowie Sync und Multi-Triggering. Du findest alles notwendige, um ebenso vielseitige wie präzise Hüllkurvenverläufe zu programmieren.

Moog One ist mit drei Hüllkurven-Generatoren ausgestattet – Filter-Hüllkurve, Amplifier-Hüllkurve und Modulation-Hüllkurve. In der werksseitigen Voreinstellung erzeugt die Filter-Hüllkurve einen Klangfarbenverlauf, die Amplifier-Hüllkurve den Lautstärkeverlauf und die Modulation-Hüllkurve eine Tonhöhenverlauf. Diese Modulationswege bestehen Hardware-seitig und lassen sich über eigene Bedienfeld-Regler direkt steuern. Darüber hinaus lassen sich alle drei Hüllkurven-Generatoren als Modulationsquelle für verschiedenste Parameter zuweisen. Die nachfolgend aufgeführten Parameter sind für alle drei Hüllkurven des Moog One identisch.



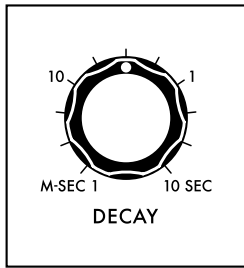
Die Abbildung zeigt die aufeinanderfolgenden Phasen des gesamten Hüllkurve. Sie setzt sich zusammen aus Delay-Dauer, Attack-Dauer, Hold-Dauer, Decay-Dauer, Sustain-Pegel und Release-Dauer. Die Hüllkurve startet mit dem Drücken einer Taste. Die Release-Phase setzt nach dem Loslassen der Taste ein. Ein externes Gate-Signal kann (ebenso wie ein MIDI-Notenbefehl) die Hüllkurve starten und stoppen.

BITTE BEACHTEN: Entsprechend der Beschriftung auf dem Bedienfeld liegen die Wertebereiche für Attack-Dauer, Decay-Dauer und Release-Dauer zwischen 1 Millisekunde und 10 Sekunden. Tatsächlich lassen sich noch kürzere Werte erzeugen, indem die entsprechenden Regler ganz nach links gedreht werden. Dann wird der sog. MIN-Bereich (Minimal-Bereich) aktiv. Er bleibt vom **TIME SCALE** Parameter unbeeinflusst. Mehr dazu im Envelope MORE Fenster.



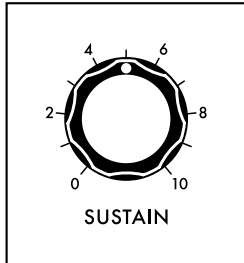
ATTACK (1 M-SEC bis 10 SEC)

Dieser Regler bestimmt die Zeitspanne, in der die erzeugte Steuerspannung von Null auf ihren Maximalwert ansteigt. Der Wertebereich reicht von 1 Millisekunde bis 10 Sekunden.



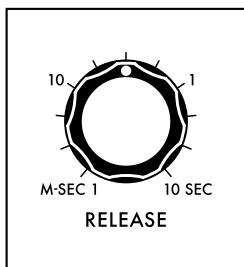
DECAY (1 M-SEC bis 10 SEC)

Dieser Regler bestimmt die Zeitspanne, in der die erzeugte Steuerspannung von ihrem Maximalwert, auf den durch den Sustain-Regler festgelegten Wert abfällt. Der Wertebereich reicht von 1 Millisekunde bis 10 Sekunden.



SUSTAIN (0 bis 10)

Der **SUSTAIN** Regler bestimmt den Pegel, auf dem die erzeugte Steuerspannung nach Ablauf der Attack- und Decay-Phase verbleibt, solange eine Taste gedrückt ist (oder ein anderes Gate-Signal anliegt). Höhere Werte bedeuten einen höheren Sustain-Pegel. Beträgt der Wert Null (Linksanschlag), fällt die Steuerspannung entsprechend der Decay-Einstellung bis auf Null ab.



RELEASE (1 M-SEC bis 10 SEC)

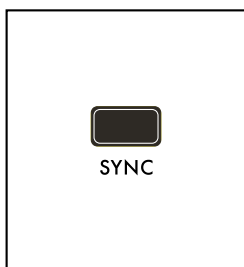
Mit dem Loslassen einer Taste (oder dem Abbruch des Gate-Signals) beginnt die Release-Phase der Hüllkurve. Die erzeugte Steuerspannung fällt nun vom Sustain-Pegel bis auf Null ab.

BITTE BEACHTEN: Wird die Taste losgelassen (oder das Gate-Signal abgebrochen) bevor Attack- und / oder Decay-Phasen vollständig durchlaufen wurden, setzt die Hüllkurve ihren weiteren Verlauf mit der Release-Phase fort.



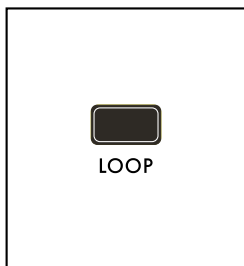
MULTI TRIG (On / Off)

Die Funktion Multiple Triggering ist besonders bei **MONO**- oder **UNISONO**-Modus relevant. Ist dieser Parameter ausgeschaltet (Off), wird die Hüllkurve bei Legato-Spiel (neue Note wird angeschlagen, bevor zu vorhergehende losgelassen wurde) nicht neu gestartet. Die neu angeschlagenen Note startet stattdessen an der gerade aktuellen Position des Hüllkurvenverlaufs. Ist Multiple Triggering aktiv, wird die Hüllkurve auch bei Legato-Spiel mit jeder neuen Note immer wieder neu gestartet. Multiple Triggering arbeitet auch bei polyphonem Spiel.



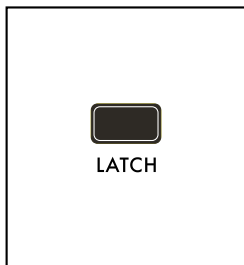
SYNC (On / Off)

Üblicherweise werden die zeitbasierten Hüllkurven-Parameter in Sekunden bemessen. Ist Sync aktiv, werden diese Hüllkurven-Phasen in Bruchteile des Master-Clock-Tempos geteilt (skaliert). Somit können sie zu anderen zeitbasierten Parametern und Funktionen des moog One synchronisiert werden (etwa Arpeggiator, Sequencer, LFOs, Effekte usw.)



LOOP (On / Off)

Nach einem Tastenanschlag wird die Hüllkurve normalerweise nur einmal durchlaufen. Bei aktiver Loop-Funktion wird die Hüllkurve nach dem Erreichen des Release-Endes wieder neu gestartet.



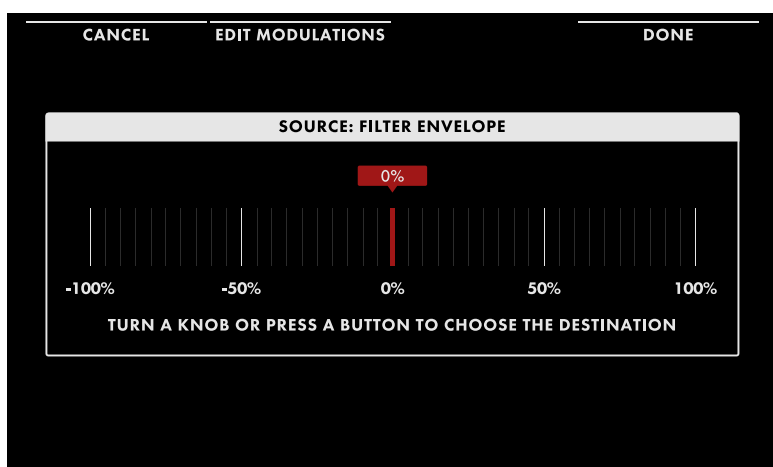
LATCH (On / Off)

Bei aktiver Latch-Funktion verbleibt die erzeugte Steuerspannung auf dem Sustain-Pegel, auch wenn die Taste losgelassen wird (bzw. das Gate-Signal abgebrochen wird). Ist zudem die Loop-Funktion aktiv, läuft die Hüllkurve auch nach dem Loslassen der Taste als Loop weiter.



DEST

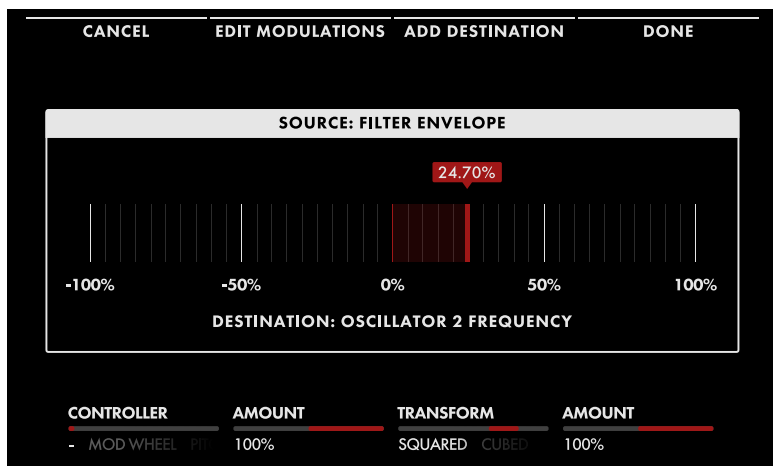
Mit dieser Funktion kannst du den Hüllkurven schnell und intuitiv ein Modulationsziel zuordnen. Sobald du den **DEST** Taster drückst, öffnet sich das Modulation Quick Assign Fenster („Modulations-Schnellzuweisungs-Fenster“) im zentralen Display.



Der nächste, auf dem Bedienfeld gedrückte oder gedrehte Parameter wird zum Modulationsziel. Hier im Beispiel ist das die Frequenz von Oszillator 2 („Turn a knob or press a button to choose the destination“).

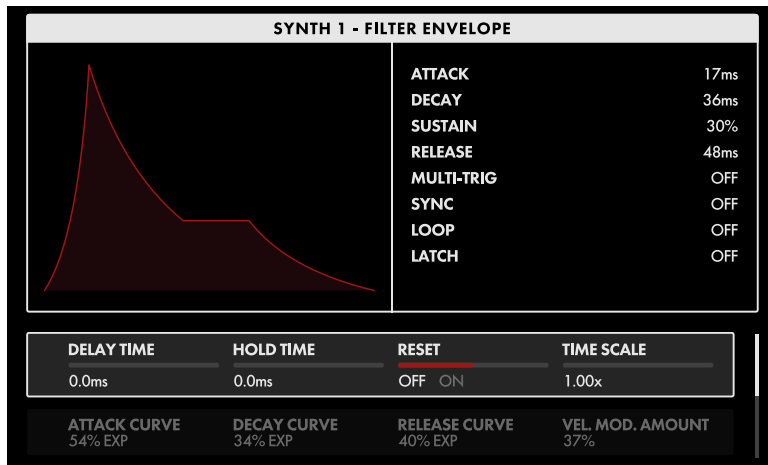
Die Modulationstiefe ist davon abhängig, wie weit du den entsprechenden Regler bei der Zuweisung drehst. Das Display zeigt dabei sowohl den Zielparameter als auch die Modulationstiefe.

Drücke den Soft Button **DONE** um die Zuordnung abzuschließen (rechts oben vom Display). Der Soft Button **CANCEL** (links oben) schließt das Modulation Quick Assign Fenster und der Zuordnungsvorgang wird abgebrochen.



Die Funktionen der übrigen Soft Knobs und Soft Buttons wird im Abschnitt MODULATION erklärt.

ENVELOPE MORE FENSTER



Durch Drücken des dreieckigen **MORE** Tasters in der oberen rechten Ecke des Envelope Moduls öffnet sich im zentralen Display ein Fenster mit weiteren Envelope-Parametern. Sie werden mit den Soft-Knobs und dem Master Encoder der Center Console gesteuert.

Die zur Verfügung stehenden Parameter sind dann im unteren Bereich des zentralen Displays dargestellt.

Im linken Display-Bereich findet sich eine grafische Darstellung des aktuellen Hüllkurvenverlaufs.

Im rechten Display-Bereich findest du die Hüllkurvenparameter des Bedienfeldes und deren aktuelle Werte aufgelistet.

BITTE BEACHTEN: Sobald du den (jetzt leuchtenden) **MORE** Taster drückst, wird das **ENVELOPE MORE** Fenster geschlossen und es erscheint das **HOME** Fenster.

WERTE ÄNDERN

Um einen Parameterwert zu ändern, drehe den zugehörigen Soft Knob. In manchen Fällen wird der Parameter zwischen zwei möglichen Einstellungen wechseln (z.B. ON/OFF), in anderen eine Auswahl treffen oder einen (Zahlen)wert bestimmen. Ein roter, waagrechter Balken visualisiert den aktuellen Parameterwert.

ZEILE AUSWÄHLEN

Stehen in einem Display-Fenster mehr als vier Parameter zur Verfügung, werden sie auf mehrere Zeilen aufgeteilt. Du selektierst die aktive Zeile mit dem Master Encoder. Ein Scroll-Balken am rechten Display-Rand informiert über die aktuelle Position in einer solchen Parameterliste. Die aktive Zeile ist durch einen Rahmen hervorgehoben. Nicht aktive(n) Zeile(n) sind grau dargestellt.

DELAY TIME (0 bis 10 SEC)

Nicht zu verwechseln mit der Decay-Phase, stellt der Delay-Parameter eine Verzögerung zwischen Tastendruck (bzw. Gate-Signal) und Start der Attack-Phase dar. Üblicherweise befindet sich dieser Parameter auf Null. Die Attack-Phase startet dann ohne Verzögerung.

HOLD TIME (0 bis 10 SEC)

Dieser Parameter bewirkt, dass die erzeugte Steuerspannung zwischen Attack- und Decay-Phase auf ihrem Maximalwert verbleibt.

TIP: Wähle für die Amplifier-Hüllkurve eine **HOLD TIME** von 10 bis 100 ms, um das typische „Schmatzen“ der Mini-moog-Hüllkurve zu simulieren.

RESET (ON / OFF)

Dieser Parameter betrifft die Attack-Phase der Hüllkurve – und zwar dann, wenn **MONO** oder **UNISON** im Polyphony Modul aktiv sind und die Hüllkurven-Funktion **MULTI TRIG** eingeschaltet ist. In diesem Falle sorgt die aktive **RESET** Funktion bei jedem Tastenanschlag für ein Neustarten der Hüllkurve im Nulldurchgang. Ist **RESET** abgeschaltet, startet stattdessen jede neu angeschlagene Note an der gerade aktuellen Position des Hüllkurvenverlaufs.

TIME SCALE (0,1x bis 1,0x bis 10x)

Mit Hilfe der Time Scale Funktion kannst du die Hüllkurve als Ganzes verlängern oder verkürzen (skalieren). Die Verhältnisse der einzelnen Phasen (Delay, Attack, Decay, Hold, Release) zueinander bleiben dabei gleich. Bei einem Wert von 1,0x erfolgt keine Skalierung. Kleinere Werte verlängern die Hüllkurve, größere verkürzen sie.

TIP: Du kannst den Time Scale Parameter modulieren. Velocity oder Keyboard Tracking als Modulationsquelle liefern interessante und ausdrucksstarke Artikulationsmöglichkeiten.

TIP: Bei einem Wert von „MIN“ bleibt die entsprechende Hüllkurven-Phase vom Time Scale Parameter unbeeinflusst.

ATTACK CURVE (100% LOG bis LINEAR bis 100%EXP)

Für die Parameter Attack, Decay und Release kannst du pro Hüllkurve individuelle Kurvenverläufe bestimmen. Der Wertebereich reicht von 100% logarithmisch (sich abflachende Kurve) über linear (gerade Linie) bis zu 100% exponentiell (steiler werdende Kurve).

DECAY CURVE (100% LOG bis LINEAR bis 100%EXP)

Für die Parameter Attack, Decay und Release kannst du pro Hüllkurve individuelle Kurvenverläufe bestimmen. Der Wertebereich reicht von 100% logarithmisch (sich abflachende Kurve) über linear (gerade Linie) bis zu 100% exponentiell (steiler werdende Kurve).

RELEASE CURVE (100% LOG bis LINEAR bis 100%EXP)

Für die Parameter Attack, Decay und Release kannst du pro Hüllkurve individuelle Kurvenverläufe bestimmen. Der Wertebereich reicht von 100% logarithmisch (sich abflachende Kurve) über linear (gerade Linie) bis zu 100% exponentiell (steiler werdende Kurve).

TIP: Bei stark exponentiellen Kurvenverläufen entsteht der Eindruck, die entsprechende Hüllkurven-Phase hätte sich verkürzt. Es kann deshalb notwendig werden, den Wert des Attack-, Decay- oder Release-Parameters zu erhöhen. Um die längstmögliche (und hörbare) Dauer zu erzielen (nahe dem Maximum von 10 Sekunden), setze zudem die Time Scale Funktion auf einen Wert um „9x“.

BITTE BEACHT: Die Hüllkurven-Darstellung in der linken Hälfte des Displays berücksichtigt die zugewiesenen Kurvenformen.

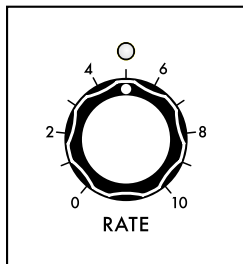
VELOCITY MOD AMT (-100% bis +100%)

Die Auslenkung („Stärke“) der Hüllkurve kann mittels Keyboard-Velocity gesteuert werden. Mit dem Parameter Velocity MOD AMT bestimmst du die Intensität, mit der die Velocity auf die Hüllkurve wirkt. Bei positiven Werten erhöht ein stärkerer Tastenanschlag zunehmend die Auslenkung der Hüllkurve. Bei negativen Werten schwächt ein stärkerer Tastenanschlag die Hüllkurve mehr und mehr ab. Die Grundeinstellung liegt bei Null. Eher gebräuchlich sind positive Werte, denn sie entsprechen dem Verhalten akustischer Instrumente: härterer Anschlag = mehr Lautstärke und hellerer Klang.

LFO'S - LOW FREQUENCY OSZILLATOREN

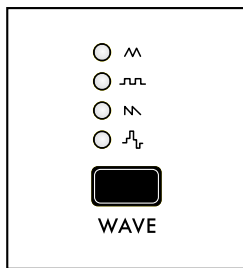
Während (Audio)-Oszillatoren die wichtigste Tonsignalquelle eines Synthesizers darstellen, sind LFOs vielfach die erste Wahl, um Klänge zu modulieren. Wie die Bezeichnung vermuten lässt, liefert ein Niederfrequenz-Oszillator (Low Frequency Oscillator) eine Schwingung mit niedriger Frequenz - i.d.R. unterhalb des Audiobereiches. Somit eignen sich LFOs hervorragend, um stetige Klangveränderungen zu erzeugen, etwa Vibrato (Tonhöhenmodulation), Tremolo (Lautstärk modulation) und vieles mehr.

Moog One besitzt vier voneinander unabhängige LFOs mit umfassenden Steuermöglichkeiten und reichlich Parametern für ebenso komplexe wie musikalisch interessante Sound-Kreationen. Jeder LFO kann mit einem eigenen Clock-Teiler zur Master-Clock des Moog One synchronisiert werden. So lassen sich sehr einfach polyrhythmische Modulationen realisieren.



RATE (0 bis 10)

Der **RATE** Regler bestimmt die Geschwindigkeit der LFO-Schwingung. Bei Drehung nach rechts wird sie erhöht. Der RANGE Parameter im LFO MORE Fenster bestimmt den Regelbereich. Bei synchronisiertem LFO arbeitet der **RATE** Regler „gerastert“ und liefert Teilerverhältnisse der Masterclock-Einstellung. Die LED visualisiert den Rate-Wert.



WAVE (DREIECK, PULS, SÄGEZAHN, S/H)

Der **WAVE** Taster bestimmt die Wellenformen des LFO. Zur Auswahl stehen Dreieck/Sinus, Pulse, Sägezahn/Rampe sowie Sample&Hold. Die exakte Wellenform wird mittels Variation Parameter bestimmt. Er befindet sich im LFO MORE Fenster. Zur Auswahl stehen:

DREIECK / SINUS

Abhängig von der Einstellung des Variation Parameters erzeugt der LFO hier entweder eine Dreieckswelle oder eine Sinuswelle oder eine Überblendung aus beiden Wellenformen.

PULS

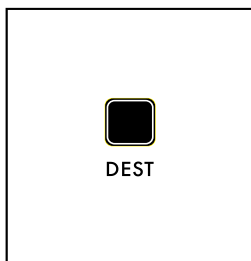
Hier liefert der LFO eine Pulswelle. Der Variation Parameter bestimmt deren Pulsweite.

SÄGEZAHN / RAMPE

Abhängig von der Einstellung des Variation Parameters erzeugt der LFO entweder eine Sägezahnwelle oder eine rampenförmige Wellenform oder eine Überblendung aus beiden Wellenformen.

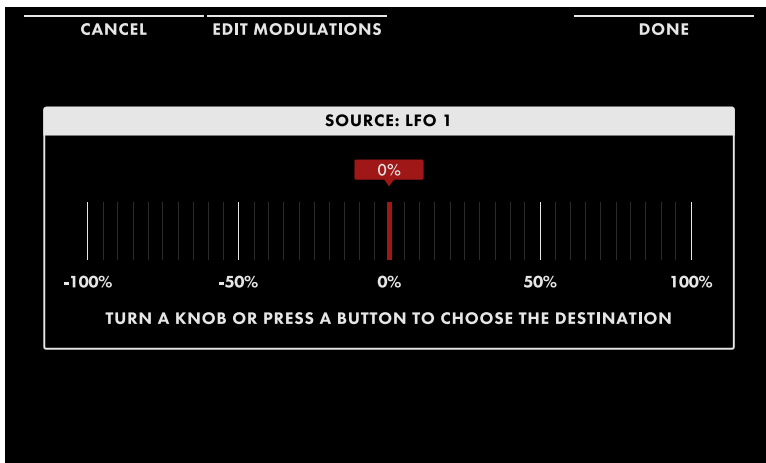
SAMPLE & HOLD

Abhängig von der Einstellung des Variation Parameters erzeugt der LFO hier eine treppenförmige Wellenform mit wachsender Zufälligkeit.



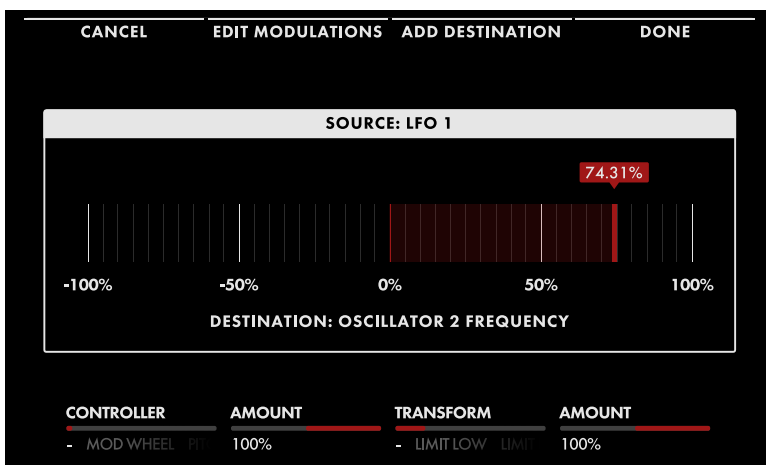
DEST

Mit dieser Funktion kannst du den LFOs schnell und intuitiv Modulationsziele zuordnen. Sobald du den **DEST** Taster drückst, öffnet sich das Modulation Quick Assign Fenster („Modulations-Schnellzuweisungs-Fenster“) im zentralen Display.



Der nächste, auf dem Bedienfeld gedrückte oder gedrehte Parameter wird zum Modulationsziel.

Die Modulationstiefe ist davon abhängig, wie weit du den entsprechenden Regler bei der Zuweisung drehst. Das Display zeigt dabei sowohl den Zielparameter als auch die Modulationstiefe an.

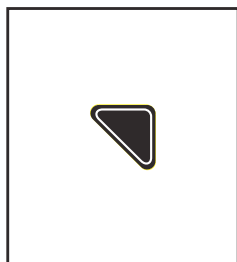


Drücke den Soft Button **DONE** um die Zuordnung abzuschließen (rechts oben vom Display).

Der Soft Button **CANCEL** (links oben) schließt das Modulation Quick Assign Fenster und der Zuordnungsvorgang wird abgebrochen.

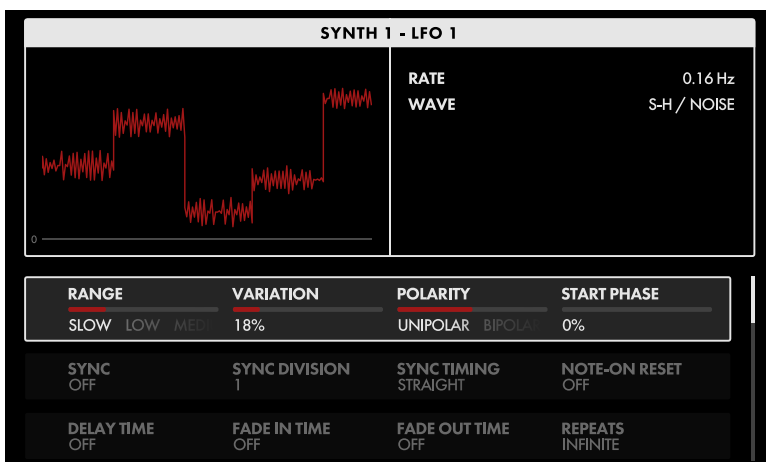
Die Funktionen der übrigen Soft Knobs und Soft Buttons wird im Abschnitt MODULATION erklärt.

LFO MORE FENSTER



Durch Drücken des dreieckigen **MORE** Tasters in der oberen rechten Ecke des LFO Moduls öffnet sich im zentralen Display ein Fenster mit weiteren LFO-Parametern. Sie werden mit den Soft-Knobs und dem Master Encoder der Center Console gesteuert. Die zur Verfügung stehenden Parameter sind dann im unteren Bereich des zentralen Displays dargestellt. Im linken Display-Bereich findet sich eine grafische Darstellung der aktuell generierten LFO-Wellenform. Im rechten Display-Bereich findest du die LFO-Parameter des Bedienfeldes und deren aktuelle Werte aufgelistet.

BITTE BEACHTE: Sobald du den (jetzt leuchtenden) **MORE** Taster drückst, wird das LFO MORE Fenster geschlossen und es erscheint das HOME Fenster.



WERTE ÄNDERN

Um einen Parameterwert zu ändern, drehe den zugehörigen Soft Knob. In manchen Fällen wird der Parameter zwischen zwei möglichen Einstellungen wechseln (zb ON/OFF), in anderen eine Auswahl treffen oder einen (Zahlen)wert bestimmen. Ein roter, waagrechter Balken visualisiert den aktuellen Parameterwert.

ZEILE AUSWÄHLEN

Stehen in einem Display-Fenster mehr als vier Parameter zur Verfügung, werden sie auf mehrere Zeilen aufgeteilt. Du selektierst die aktive Zeile mit dem Master Encoder. Ein Scroll-Balken am rechten Display-Rand informiert über die aktuelle Position in einer solchen Parameterliste. Die aktive Zeile ist durch einen Rahmen hervorgehoben. Nicht aktive Zeilen sind grau dargestellt.

RANGE (SLOW, LOW, MEDIUM, HIGH)

Der gesamte Frequenzbereich der LFOs reicht von 0,001Hz bis 1kHz. Um die genaue Einstellung eines Wertes mit dem Rate Regler zu erleichtern, lassen sich vier Teilbereiche auswählen. Zur Verfügung stehen:

SLOW

0,001Hz bis 1Hz

LOW

0,01Hz bis 10Hz

MEDIUM

0,1Hz bis 100Hz

HIGH

1,0Hz bis 1kHz

VARIATION (0% bis 100%)

Mit den **WAVE** Tastern eines jeden LFO Moduls bestimmst du eine Vorauswahl von zwei Wellenformen. Mit dem Variation Parameter kannst du nun zwischen den vorgewählten Wellenformen stufenlos überblenden. Die resultierende Wellenform wird im linken Bereich des Displays dargestellt. Abhängig von den Einstellungen **WAVE** und **VARIATION** entstehen:

DREIECK (Dreieck / Sinus)

Dreieck (0%) liefert eine entsprechende Wellenform mit gleichmäßig steigenden und fallenden Flanken. Bei steigendem Variation-Wert wird die Wellenform zunehmend runder. Beim Wert 100% wird ein sinusförmiger Verlauf erzeugt.

PULS

Hier liefert der LFO eine Pulswelle. Der Variation Parameter bestimmt deren Pulsweite von 0% bis 100%.

***TIP:** Wie du weißt, kann man sich eine Pulswelle als ständig wiederholenden Ein- und Ausschaltvorgang vorstellen. Dem entsprechend bedeutet 0% „immer aus“ und 100% „immer an“. Wenn also die Pulswelle des LFOs keine hörbare Modulation liefert, solltest du den Variation-Parameter versuchsweise auf einen mittleren Wert bringen.*

SÄGEZAHN (Sägezahn / Rampe)

Diese beiden Wellenformen unterscheiden sich durch unterschiedliche Ein- und Ausschwingphasen. Eine Sägezahnwelle steigt per Definition plötzlich an und fällt langsam ab, bei einer Rampe verhält es sich umgekehrt. Der Variation Parameter verändert hier die entstehende Wellenform von Sägezahn (0%) zu Rampe (100%).

S/H (Sample&Hold / Rauschen)

In dieser Einstellung liefert der LFO ein treppenförmiges (0%) bzw. zufälliges (100%) Signal. Der Variation-Parameter bestimmt das Maß der Zufälligkeit.

POLARITY (UNIPOLAR / BIPOLAR)

In der Einstellung Unipolar schwingt der LFO immer im positiven Bereich. Ist Bipolar gewählt, schwingt der LFO „um die Nulllinie herum“ und liefert abwechselnd positive und negative Werte.

START PHASE (0% bis 100%)

Dieser Parameter bestimmt den Startpunkt des LFOs innerhalb eines Wellendurchgangs. Voraussetzung ist, dass der LFO dabei synchronisiert ist.

SYNC (ON, OFF)

Steht **SYNC** auf OFF, schwingt der LFO frei. Der Rate Regler bestimmt dann die Geschwindigkeit. In der Einstellung ON ist der LFO zur Masterclock synchronisiert.

***BITTE BEACHTEN:** Bei synchronisiertem LFO arbeitet der RATE Regler „gerastert“ und liefert Teilverhältnisse der Masterclock-Einstellung (s.u.).*

SYNC DIVISION (64, 32, 16, 8, 4, 2, 1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64)

Im Sync-Betrieb liefert die Masterclock des Moog One die globale Tempoinformation. Der Sync Division Parameter bestimmt für jeden LFO das Tempo in Form eines Clockteiler-Wertes. Er ist als musikalischer Notenwert angegeben.

SYNC TIMING (STRAIGHT, DOTTED, TRIPLET)

Die „geraden“ Clockteiler-Werte des Sync Division Parameters lassen sich weiter modifizieren. Folgende Einstellungen sind möglich:

STRAIGHT (GERADE)

Das Timing des LFOs entspricht der Einstellung Sync Division.

DOTTED (PUNKTIERT)

Das Timing des LFOs entspricht einem punktierten Notenwert.

TRIPLET (TRIOLE)

Das Timing des LFOs entspricht einem triolischen Notenwert.

NOTE ON RESET (ON, OFF)

Bei aktiver Funktion (ON) startet der LFO mit jedem Note-On-Befehl an der, mittels **START PHASE** bestimmten Position der Wellenform.

DELAY TIME (OFF, 0ms bis 10s)

Dieser Parameter bewirkt einen verzögerten Start des LFOs. Bei synchronisiertem LFO entspricht auch dieser Wert einem Clockteiler-Wert der Masterclock.

FADE IN TIME (OFF, 0ms bis 10s)

Dieser Parameter erzeugt ein „Einschwingen“ des LFO, d.h. er bestimmt die Zeitspanne, in der die Modulationsintensität ihren vollen Wert erreicht. Die Fade In Time beginnt nach dem Ablauf der Delay Time.

FADE OUT TIME (OFF, 0ms bis 10s)

Dieser Parameter erzeugt ein „Ausschwingen“ des LFOs, d.h. er bestimmt die Zeitspanne, in der die Modulationsintensität auf Null abfällt. Die Fade Out Time beginnt nach dem Ablauf von Delay Time und Fade In Time. Bei synchronisiertem LFO entsprechen auch diese Werte einem Clockteiler-Wert der Masterclock.

REPEATS (INFINITE, 1 bis 32)

Ist für diesen Parameter ein Wert zwischen 1 und 32 eingegeben, erzeugt der LFO nach dem Erhalt eines Note-On-Befehls die entsprechende Anzahl von Schwingungsdurchgängen. Danach stoppt er bis zum Erhalt eines weiteren Note-On-Befehls. In der Einstellung Infinite schwingt der LFO kontinuierlich.

TIP: Mit den Parametern Delay Time, Fade In Time, Fade Out Time und Repeats kannst du deine Sounds mit „vorprogrammierten“ Modulationen versehen.

Bsp.: Ein Vibrato schwingt 2 Sekunden nach dem Note-On ein, dauert acht Schwingungen an und schwingt dann aus. Normalerweise würdest du eine solche Modulation mit deiner linken Hand am Modwheel erzeugen. Entsprechend programmierte LFOs erledigen die Modulation dagegen „automatisch“ und du kannst beidhändig weiterspielen.

SMOOTHING (0% bis 100%)

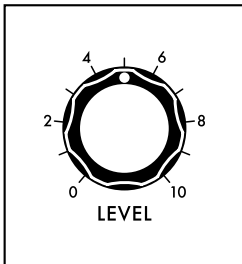
Mit dem Smoothing Parameter arbeitet der entsprechende LFO zunehmend „weicher“. Vor allem bei den Wellenformen S/H+Noise sowie Pulswellen ist das Ergebnis deutlich hörbar. Die Modulation erfolgt dann weniger abrupt.

VCA UND OUTPUT

Auf den ersten Blick erscheinen VCA Modul und Output Modul einander sehr ähnlich. Dennoch erfüllen beide unterschiedliche Aufgaben: Das VCA Modul ist mit den Reglern **LEVEL** und **PAN** ausgestattet. Sie wirken ausschließlich auf den bzw. die aktiven Synths – ausgewählt mit den Tastern **SYNTH 1**, **SYNTH 2** und **SYNTH 3** – und bestimmen deren Pegel und Panoramaposition im Stereo MAIN OUT und/oder SUB OUT. Die Regler des MASTER OUT Moduls beeinflussen stattdessen die Abhörlautstärke des gesamten Instruments. Sie verändern sich nicht, wenn neue Presets und Timbres geladen werden. Beide Module verfügen über einen **MORE** Taster für den Zugriff auf weitere Parameter.

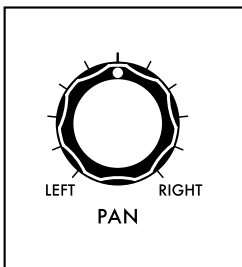
VCA

VCA bedeutet „Voltage Controlled Amplifier / spannungsgesteuerter Verstärker“. Im Moog One bestimmt er die Lautstärke des erzeugten Signals. Mittels zugeführter Steuerspannung wird die Lautstärke moduliert bzw. dynamisch verändert. Die Einstellungen des VCA werden als Teil des aktiven Synths gespeichert.



LEVEL (0 bis 10)

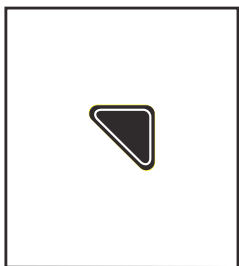
Dieser Regler bestimmt die Lautstärke des aktiven Synths in den Main- und Sub-Ausgängen.



PAN (LEFT bis RIGHT)

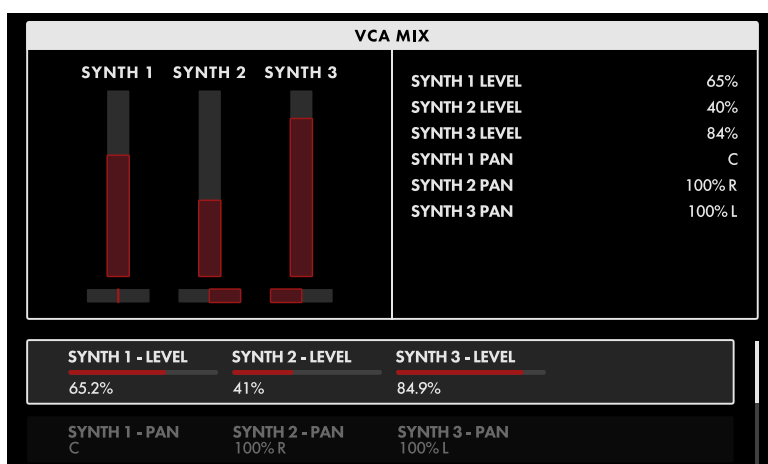
Dieser Regler bestimmt die Panoramaposition des aktiven Synths in den Main- und Sub-Ausgängen.

VCA MORE FENSTER



Durch Drücken des dreieckigen **MORE** Tasters in der oberen rechten Ecke des VCA Moduls öffnet sich im zentralen Display ein Fenster mit weiteren VCA-Parametern. Hier werden die Level- und Pan-Einstellungen aller drei Synths gleichzeitig dargestellt. Panning bestimmt die Panoramapositionen der Synths in den Main- und Sub-Ausgängen. Die linke Display-Hälfte zeigt eine grafische Darstellung der Pegel und Panoramapositionen aller drei Synths. In der rechten Hälfte werden die aktuellen Einstellungen der Regler auf dem Bedienfeld gezeigt. Während die Regler im VCA Modul immer nur auf den gerade aktiven Synth Einfluss nehmen, kannst du mit den Bedienelementen unterhalb des zentralen Displays die VCA-Einstellungen aller drei Synths gleichzeitig erreichen.

BITTE BEACHTE: Sobald du den (jetzt leuchtenden) **MORE** Taster drückst, wird das LFO MORE Fenster geschlossen und es erscheint das HOME Fenster.



WERTE ÄNDERN

Um einen Parameterwert zu ändern, drehe den zugehörigen Soft Knob. In manchen Fällen wird der Parameter zwischen zwei möglichen Einstellungen wechseln (zb ON/OFF), in anderen eine Auswahl treffen oder einen (Zahlen)wert bestimmen. Ein roter, waagrecht Balken visualisiert den aktuellen Parameterwert.

ZEILE AUSWÄHLEN

Stehen in einem Display-Fenster mehr als vier Parameter zur Verfügung, werden sie auf mehrere Zeilen aufgeteilt. Du selektierst die aktive Zeile mit dem Master Encoder. Ein Scroll-Balken am rechten Display-Rand informiert über die aktuelle Position in einer solchen Parameterliste. Die aktive Zeile ist durch einen Rahmen hervorgehoben. Nicht aktive(n) Zeile(n) sind grau dargestellt.

Im VCA More Fenster findest du die folgenden Funktionen/Parameter:

SYNTH 1 - LEVEL (0% bis 100%)

Der entsprechende Soft-Knob bestimmt den Pegel von Synth 1. Die Änderung wird im Display grafisch und als Zahlenwert angezeigt.

SYNTH 2 - LEVEL (0% bis 100%)

Der entsprechende Soft-Knob bestimmt den Pegel von Synth 2. Die Änderung wird im Display grafisch und als Zahlenwert angezeigt.

SYNTH 3 - LEVEL (0% bis 100%)

Der entsprechende Soft-Knob bestimmt den Pegel von Synth 3. Die Änderung wird im Display grafisch und als Zahlenwert angezeigt.

SYNTH 1 - PAN (100% L bis 100% R)

Der entsprechende Soft-Knob bestimmt die Panoramaposition von Synth 1. Die Änderung wird im Display grafisch und als Zahlenwert angezeigt.

SYNTH 2 - PAN (100% L bis 100% R)

Der entsprechende Soft-Knob bestimmt die Panoramaposition von Synth 2. Die Änderung wird im Display grafisch und als Zahlenwert angezeigt.

SYNTH 3 - PAN (100% L bis 100% R)

Der entsprechende Soft-Knob bestimmt die Panoramaposition von Synth 3. Die Änderung wird im Display grafisch und als Zahlenwert angezeigt.

SYNTH 1 - SPREAD (0% bis 100%)

Dieser Parameter bestimmt die Breite des Stereobildes im Ausgangssignals von Synth 1. Die aktuelle Panorama-Position (PAN-Einstellung) bestimmt die Mitte des Stereobildes. Befindet sich SPREAD in der Einstellung 0%, erfolgt keine Stereoverbreiterung. Die Position des Synth 1 Ausgangssignals wird dann ausschließlich durch seine Panoramaposition (PAN) bestimmt. Bei steigendem SPREAD-Wert erfolgt eine zunehmende Verbreiterung des Stereobildes, wobei dessen Mitte weiterhin der PAN-Einstellung entspricht.

SYNTH 2 - SPREAD (0% bis 100%)

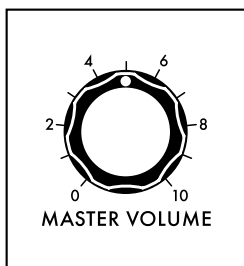
Dieser Parameter bestimmt die Breite des Stereobildes im Ausgangssignals von Synth 2. Die aktuelle Panorama-Position (PAN-Einstellung) bestimmt die Mitte des Stereobildes. Befindet sich SPREAD in der Einstellung 0%, erfolgt keine Stereoverbreiterung. Die Position des Synth 2 Ausgangssignals wird dann ausschließlich durch seine Panoramaposition (PAN) bestimmt. Bei steigendem SPREAD-Wert erfolgt eine zunehmende Verbreiterung des Stereobildes, wobei dessen Mitte weiterhin der PAN-Einstellung entspricht.

SYNTH 3 - SPREAD (0% bis 100%)

Dieser Parameter bestimmt die Breite des Stereobildes im Ausgangssignals von Synth 3. Die aktuelle Panorama-Position (PAN-Einstellung) bestimmt die Mitte des Stereobildes. Befindet sich SPREAD in der Einstellung 0%, erfolgt keine Stereoverbreiterung. Die Position des Synth 3 Ausgangssignals wird dann ausschließlich durch seine Panoramaposition (PAN) bestimmt. Bei steigendem SPREAD-Wert erfolgt eine zunehmende Verbreiterung des Stereobildes, wobei dessen Mitte weiterhin der PAN-Einstellung entspricht.

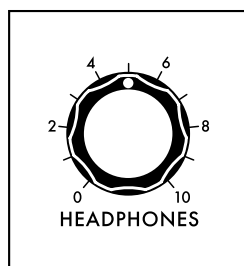
OUTPUT

Dieses Modul besitzt zwei Regler: **MASTER VOLUME** bestimmt den Ausgangspegel an den Main L/R Buchsen, **HEADPHONES** bestimmt die Lautstärke der Kopfhörer-Ausgänge. Beide Regler arbeiten unabhängig voneinander. So kannst du deinen Moog One über Kopfhörer in beliebiger Lautstärke vorhören, ohne dich dabei um Mixer-Einstellungen kümmern zu müssen. Das OUTPUT Modul arbeitet global, d.h. beide Regler wirken auf die Lautstärke des gesamten Instruments. Ihre Einstellungen werden nicht gespeichert. Dem entsprechend zeigen sie – entgegen allen anderen Bedienelementen des Moog One – nach dem Laden eines Presets bzw. Timbres immer ihre tatsächliche Einstellung.



MASTER VOLUME (0 bis 10)

Dieser Regler bestimmt die Gesamtlautstärke des Moog One an den MAIN L/R Ausgängen.



HEADPHONES (0 bis 10)

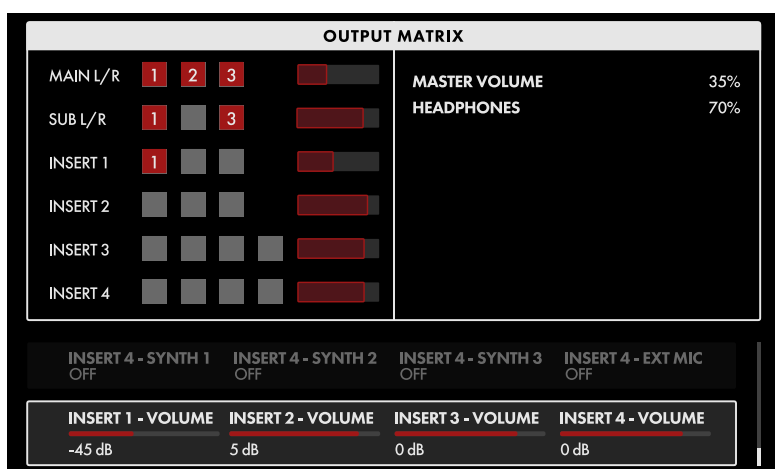
Moog One ist mit zwei identischen Kopfhörer-Anschlüssen ausgestattet. Sie befinden sich an der Geräte-Stirnseite unterhalb der Spielhilfen. Der **HEADPHONES** Regler bestimmt die Lautstärke dieser Ausgänge. Er arbeitet unabhängig vom **MASTER VOLUME**. So kannst du deinen Moog One über Kopfhörer in beliebiger Lautstärke und unhörbar für ein eventuelles Publikum vorhören.

OUTPUT MORE FENSTER

Durch Drücken des dreieckigen **MORE** Tasters in der oberen rechten Ecke des OUTPUT Moduls öffnet sich im zentralen Display ein Fenster mit weiteren Parametern. Sie sind im unteren Bereich des Display dargestellt. In seinem linken Bereich zeigt das Display die Ausgangszuordnungen aller Synths und des EXTERNAL INPUT sowie Lautstärke-Einstellungen für alle Ausgänge. In der rechten Hälfte werden die aktuellen Einstellungen der Regler auf dem Bedienfeld gezeigt.

Im MORE Fenster des globalen Output Moduls kannst du die Ausgangszuordnungen für alle drei Synths im aktuellen Preset bestimmen. Jeder Synth kann nur einem Insert zugewiesen werden. Umgekehrt kann ein Insert nur für einen bestimmten Synth zur Verfügung stehen.

BITTE BEACHTE: Sobald du den (jetzt leuchtenden) **MORE** Taster drückst, wird das OUTPUT MORE Fenster geschlossen und es erscheint das HOME Fenster.



WERTE ÄNDERN

Um einen Parameterwert zu ändern, drehe den zugehörigen Soft Knob. In manchen Fällen wird der Parameter zwischen zwei möglichen Einstellungen wechseln (zb ON/OFF), in anderen eine Auswahl treffen oder einen (Zahlen)wert bestimmen. Ein roter, waagrechter Balken visualisiert den aktuellen Parameterwert.

ZEILE AUSWÄHLEN

Stehen in einem Display-Fenster mehr als vier Parameter zur Verfügung, werden sie auf mehrere Zeilen aufgeteilt. Du selektierst die aktive Zeile mit dem Master Encoder. Ein Scroll-Balken am rechten Display-Rand informiert über die aktuelle Position in einer solchen Parameterliste. Die aktive Zeile ist durch einen Rahmen hervorgehoben. Nicht aktive Zeilen sind grau dargestellt.

MAIN - SYNTH 1 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 1 an den Buchsen **MAIN L** und **MAIN R** ausgegeben.

MAIN - SYNTH 2 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 2 an den Buchsen **MAIN L** und **MAIN R** ausgegeben.

MAIN - SYNTH 3 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 3 an den Buchsen **MAIN L** und **MAIN R** ausgegeben.

SUB - SYNTH 1 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 1 an den Buchsen **SUB L** und **SUB R** ausgegeben.

SUB - SYNTH 2 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 2 an den Buchsen **SUB L** und **SUB R** ausgegeben.

SUB - SYNTH 3 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 3 an den Buchsen **SUB L** und **SUB R** ausgegeben.

SUB VOLUME (-96dB bis 0dB bis +22dB)

Dieser Parameter erlaubt das Einstellen einer Ausgangslautstärke für die Buchsen **SUB L** und **SUB R** unabhängig von den Ausgangslautstärken der Buchsen **MAIN L** und **MAIN R**.

INSERT 1 - SYNTH 1 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 1 zum **INSERT 1** Bus geleitet.

INSERT 1 - SYNTH 2 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 2 zum **INSERT 1** Bus geleitet.

INSERT 1 - SYNTH 3 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 3 zum **INSERT 1** Bus geleitet.

INSERT 2 - SYNTH 1 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 1 zum **INSERT 2** Bus geleitet.

INSERT 2 - SYNTH 2 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 2 zum **INSERT 2** Bus geleitet.

INSERT 2 - SYNTH 3 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 3 zum **INSERT 2** Bus geleitet.

INSERT 3 - SYNTH 1 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 1 zum **INSERT 3** Bus geleitet.

INSERT 3 - SYNTH 2 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 2 zum **INSERT 3** Bus geleitet.

INSERT 3 - SYNTH 3 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 3 zum **INSERT 3** Bus geleitet.

INSERT 3 - EXT 1/4 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird ein, an der Klinkebuchse des External In anliegendes Signal zum **INSERT 3** Bus geleitet.

INSERT 4 - SYNTH 1 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 1 zum **INSERT 4** Bus geleitet.

INSERT 4 - SYNTH 2 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 2 zum **INSERT 4** Bus geleitet.

INSERT 4 - SYNTH 3 (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird das Signal von Synth 3 zum **INSERT 4** Bus geleitet.

INSERT 4 - EXT XLR (OFF, ON)

Befindet sich dieser Parameter in der Einstellung ON, wird ein, an der XLR-Buchse des External In anliegendes Signal zum **INSERT 4** Bus geleitet.

INSERT 1 VOLUME (-96dB bis 0dB bis +22dB)

Dieser Parameter regelt die Ausgangslautstärke für den **INSERT 1** Ausgang.

INSERT 2 VOLUME (-96dB bis 0dB bis +22dB)

Dieser Parameter regelt die Ausgangslautstärke für den **INSERT 2** Ausgang.

INSERT 3 VOLUME (-96dB bis 0dB bis +22dB)

Dieser Parameter regelt die Ausgangslautstärke für den **INSERT 3** Ausgang.

INSERT 4 VOLUME (-96dB bis 0dB bis +22dB)

Dieser Parameter regelt die Ausgangslautstärke für den **INSERT 4** Ausgang.

DIE GEHEIMNISSE DER INSERT-WEGE

Inserts kennt man meist als Signalwege eines Mischpultes. Sie dienen dort als Einschleifweg für Effektgeräte. Dazu besitzen sie Ausgänge („Sends“) um das Signal von den Mixerkanälen in ein Effektgerät zu senden. Über den Eingang („Return“) gelangt das bearbeitete Signal zurück in den Mixer. Entsprechend funktionieren auch die Inserts des Moog One:

Nutzt du die Inserts als Ausgänge, kannst du jeden der drei Synths individuell abnehmen. Das kann sowohl im Studio als auch live sehr praktisch sein. Nutzt du zudem auch die Returns der Moog One Inserts, kannst du die Synths des Moog One mit externen Effekten bearbeiten oder auch die Synths als Effektgeräte für externe Signale verwenden. Dazu musst du die Inserts paarweise nutzen: Besitzt ein Effektgerät einen Mono-Ein- und Ausgang, verbindest du Insert und Effekt mit einem Y-Kabel (oder Insert-Kabel). Über die Spitze des Stereo-Klinkensteckers gelangt das Signal vom Moog One zum Effektgerät, über den Ring gelang es zurück. Besitzt das Effektgerät einen Mono-Eingang und einen Stereo-Ausgang, verwendest du zur Rückführung des Signals zwei benachbarte Inserts. Die ungeraden Inserts-Return (1, 3) werden auf den linken MAIN L Buss geführt, die geraden (2, 4) auf den rechten MAIN R Buss. Wird also ein Monosignal via Insert 1 an ein Externes Effektgerät gesendet, gelangt sein Stereo-Ausgangssignal zurück auf Insert 1 und 2. Die benachbarten Inserts sind normalisiert, d.h. das an Insert 1 anliegende Signal wird auf beide Main-Busse (L und R) verteilt, wenn Insert 2 unbelegt ist. Das gleiche gilt für Insert 3 und 4.

BITTE BEACHTE: Nutzt ein Synth seinen Synth-Effekt, liegt dieser Effekt im Signalweg vor dem Ausgang des Inserts.

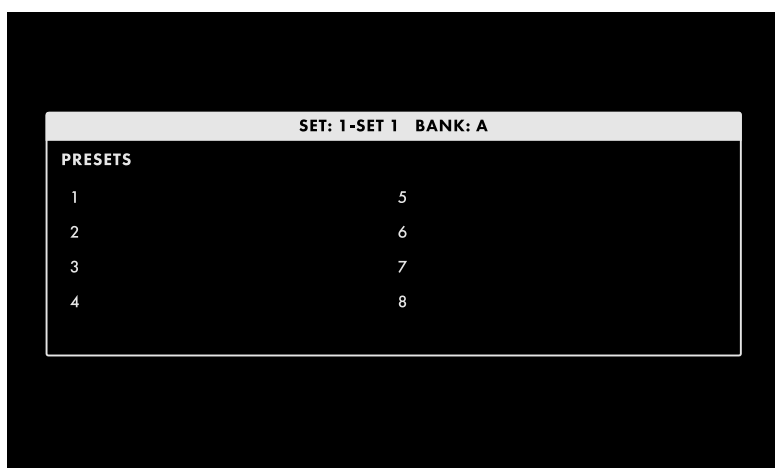
PERFORMANCE SETS

Ein Performance Set stellt eine Auswahl von bis zu 64 Presets bereit, die du mit nur einem Tasterdruck (oder maximal zwei) auf dem Bedienfeld des Moog One ohne Umwege erreichen kannst. Performance Sets kannst du beliebig aus deinem gesamten Preset-Pool zusammenstellen und in praktisch unbegrenzter Anzahl speichern. Performance Sets sind eine große Hilfe, um in einer Studio-Session oder bei einem Live-Gig schnell auf eine bestimmte Auswahl an Presets zuzugreifen.

Um innerhalb des aktuell geladenen Performance Sets ein bestimmtes Preset aufzurufen, wählst du zunächst eine von acht Bänken (**A** bis **H**) und eine von acht Preset-Nummern (**1** bis **8**). Leuchtende Bank- und Preset-Taster zeigen das ausgewählte Preset. Beim wechseln eines Presets innerhalb der aktiven Bank brauchst du die Bank nicht noch einmal zu wählen.



TIP: Es gibt eine „SHOW BANK PREVIEW“ Funktion. Du findest sie in **SETTINGS / GLOBAL / HARDWARE / SETTINGS**. Ist diese Funktion aktiv (On) zeigt das Display nach dem drücken eines Bank-Tasters eine Liste mit allen, dort enthaltenen Presets.



BITTE BEACHT: Ein Performance Set speichert nicht die Preset-Daten, sondern nur Verweise auf die entsprechenden Presets. Editierst du ein Preset, ändert sich auch das, im Performance Set beinhaltete Preset.

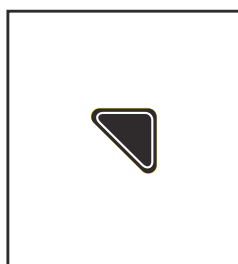
TIP: Die aktuell ausgewählten Taster **BANK (A - H)** und **PRESET (1 - 8)** leuchten mit voller Helligkeit. Mit Presets belegte, aber nicht ausgewählte Speicherplätze leuchten gedimmt. Nicht belegte Speicherplätze bleiben unbeleuchtet.

Performance Sets werden mit fortlaufender Nummerierung gespeichert. Das erleichtert das schnelle Wiederauffinden beim browsen und ermöglicht das Aufrufen über MIDI Programmwechsel-/Bankwechsel-Befehle von einem externen MIDI-Gerät. Zusätzlich kannst du Performance Sets mit Namen und einem kurzen Infotext versehen – etwa „Set-Liste für Trio-Projekt“ oder „Lead-Sounds für Album-Overdub“ usw. Jedes Preset kann jedem Performance Set zugeordnet werden. Die Zuordnungen können auch mehrfach erfolgen.

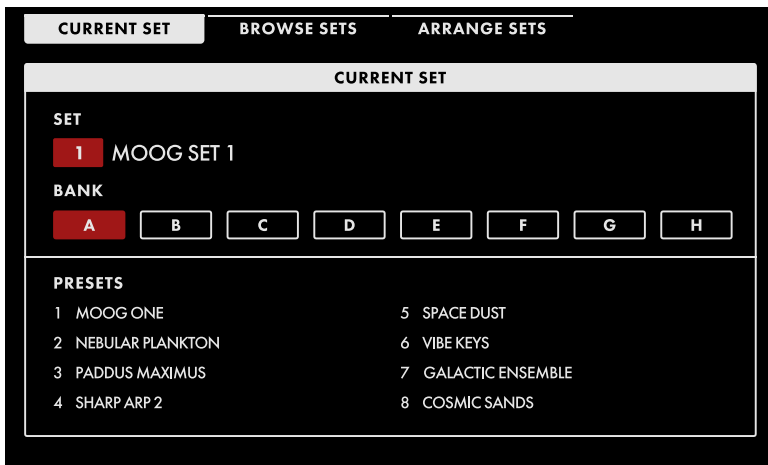
DAS AKTUELLE PRESET EINEM PERFORMANCE SET ZUORDNEN

Um das aktuell ausgewählte Preset dem gerade aktiven Performance Set zuzuordnen, nutzt du ebenfalls die Taster **BANK (A - H)** und **PRESET (1 - 8)**. Falls nicht schon aktiv, drücke dazu bitte zuerst einen Taster **BANK (A - H)**. Um das aktuelle Preset im Performance Set zu speichern, drücke nun bitte den gewünschten Taster **PRESET (1 - 8)** für mindestens eine Sekunde. Ein schnell blinkender Preset-Taster zeigt die erfolgte Zuordnung am gewünschten Speicherplatz.

PERFORMANCE SET MORE FENSTER



Durch Drücken des dreieckigen **MORE** Tasters in der oberen rechten Ecke des **PERFORMANCE SET** Moduls öffnet sich im zentralen Display das **CURRENT SET** Fenster. Zudem sind mit den entsprechenden Soft Buttons oberhalb des Displays die Fenster **BROWSE SETS** und **ARRANGE SETS** erreichbar. Der **EDIT** Button erlaubt die Änderung von Namen und Infotexten („Notes“).

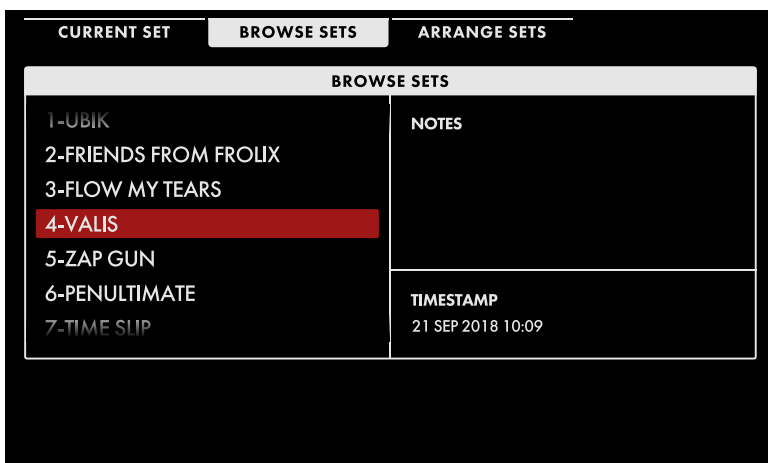


CURRENT SET

Das Fenster CURRENT SET zeigt Informationen des aktuellen Performance Sets: Unter SET wird Nummer und Name angezeigt. BANK zeigt die aktuell gewählte Bank. Die, in dieser Bank enthaltenen Presets werden unter PRESETS aufgelistet. Das ausgewählte Preset wird farblich hervorgehoben. Mit dem Master Encoder werden die Presets selektiert.

Halte **SHIFT**, während du den Master Encoder drehst, und das aktuelle (hervorgehobene) Preset wird innerhalb der aktuellen Bank an einen anderen Speicherplatz bewegt. Sobald du **SHIFT** loslässt, erfolgt die Umsortierung.

BITTE BEACHT: Sollte beim drücken des **MORE** Tasters ein Preset aktiv sein, welches nicht zum aktuellen Performance Set gehört, wird automatisch Bank A gewählt und im Display gezeigt, allerdings ohne Hervorhebung eines Presets. Sobald du nun den Master Encoder nutzt, wird Preset 1 des aktuellen Performance Sets gewählt und der Zugriff auf Bänke und Preset erfolgt wie bekannt.



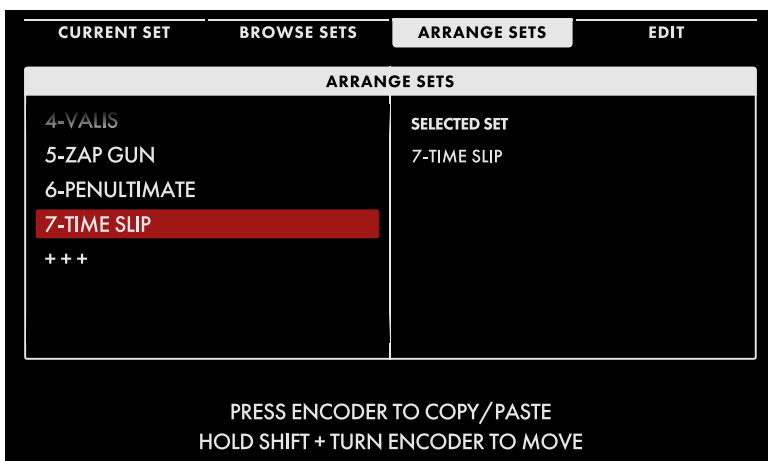
BROWSE SETS

Öffne mit dem Soft Button BROWSE SETS das zugehörige Display-Fenster. Die linke Display-Hälfte zeigt eine Liste mit sämtlichen Performance Sets. Das aktuelle Set ist farblich hervorgehoben. Unter NOTES erscheint ein Info-text zum aktuellen Performance Set. TIMESTAMP informiert über das Erstellungsdatum und die letzte Änderung des aktuellen Performance Sets.

MIT DEM BROWSER EIN PERFORMANCE SET LADEN

Wähle bei geöffnetem BROWSE SETS Fenster mit dem Master Encoder das gewünschte Performance Set aus. Das so selektierte Performance Set wird automatisch geladen.

BITTE BEACHT: Das aktive Preset bleibt so lange aktiv, bis ein Preset im neuen Performance Set ausgewählt wurde.



ARRANGE SETS

Öffne mit dem Soft Button ARRANGE SETS das zugehörige Display-Fenster. Hier kannst du Performance Sets erzeugen, löschen und umsortieren. Die linke Display-Hälfte zeigt weiterhin eine Liste mit sämtlichen Performance Sets. Das aktuelle Set ist farblich hervorgehoben und wird zusätzlich in der rechten Display-Hälfte aufgeführt.

EIN PERFORMANCE SET VERSCHIEBEN

Halte **SHIFT**, während du den Master Encoder drehst, und das aktuelle (hervorgehobene) Performance Set wird innerhalb der dargestellten Liste an einen anderen Speicherplatz bewegt. Sobald du **SHIFT** loslässt, erfolgt die Umsortierung.

EIN PERFORMANCE SET KOPIEREN

Um das aktuelle (farbig unterlegte) Performance Set zu kopieren, drücke einfach einmal den Master Encoder. Drehe nun den Master Encoder, um einen Speicherplatz für die Kopie zu selektieren. Drücke noch mals den Master Encoder, um die Kopie am gewählten Platz zu speichern. Die Kopie wird zwischen den existierenden Performance Sets eingefügt. Es werden also keine Daten überschrieben.

EIN PERFORMANCE SET LÖSCHEN

Um das aktuelle (farbig unterlegte) Performance Set zu löschen, drücke den **DELETE** Taster auf dem Bedienfeld. Die Lücke in der Performance Set-Liste wird automatisch geschlossen.

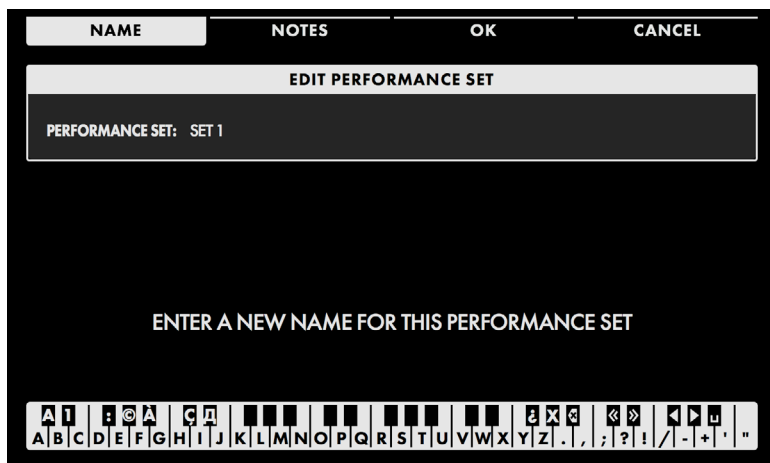
EIN NEUES PERFORMANCE SET ERZEUGEN

Scrolle mit dem Master Encoder in der Performance Set Liste ganz nach unten, bis der Eintrag „+++“ erscheint. Der Soft Button EDIT wechselt seine Funktion nun zu „ADD NEW“. Drücke diesen Soft Button, vergebe einen Namen für das neue, leere Performance Set ein, und drücke OK.

EIN PERFORMANCE SET EDITIEREN

Drücke den ganz rechts gelegenen EDIT Soft Button (bzw. ADD NEW, wie gerade beschrieben). Es öffnet sich ein Display-Fenster. Dort kannst du für das zuvor selektierte Performance Set einen Namen und einen Infotext eingeben bzw. ändern. Um die Änderungen auszuführen, drücke OK. Um die Änderungen rückgängig zu machen, drücke stattdessen CANCEL.

TEXT EINGEBEN



Du kannst Namen und Infotexte (Notes) direkt über das Keyboard eingeben. Dazu sind den weissen Keyboard-Tasten verschiedene Zeichen zugeordnet. Die schwarzen Keyboard-Tasten sind verschiedenen Funktionen zugeordnet:

- (Cis 1 bis Dis 2) wählen Zeichensätze
- (Fis 5 / Gis 5) bewegen den Cursor
- (B4) löscht das letzte Zeichen. Hält du B 4 gedrückt, löschst du mehrere Zeichen.
- (B5) erzeugt ein Leerzeichen.

TIP: Mit << und >> bzw. **CIS 5** und **DIS 5** kannst du das zuletzt eingegebenen Zeichen in eines seiner Nachbarzeichen umwandeln: Aus einem „M“ wird dann unverzüglich ein „L“ oder „N“.

BITTE BEACHTEN: Die oben genannten Tastenbezeichnungen beziehen sich auf die, im Display dargestellte Keyboard-Grafik. Sie entsprechen nicht den MIDI-Noten usw.

TIP: Noch wesentlich einfacher kannst du Text eingeben, indem du ein Standard-USB-Keyboard am USB-Host-Port des Moog One anschließt.

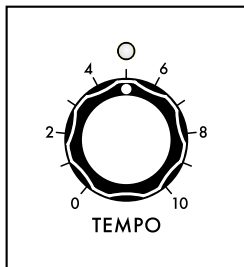
MASTER CLOCK

Das Master Clock Modul generiert eine zeitbasierte Tempoinformation für den gesamten Moog One. Sie wird in BPM (Beats Per Minute) angegeben. Viele Parameter deines Moog One arbeiten zeit- bzw. tempobasiert, so etwa Arpeggiator- und LFO-Geschwindigkeit, Sequencer-Tempo, Envelope-Zeiten, Effektparameter wie Delay-Time u.v.m. Deren Parameterwerte können „frei“ als Zeitmaß („Sec“) eingegeben werden. Sie können aber auch in Bezug zur Master Clock gebracht werden und erscheinen dann als deren Teilverhältnis. Dabei sind sie zur Master Clock und damit auch untereinander synchronisiert.

In der Grundeinstellung sind Sequencer und Arpeggiatoren zur Master Clock synchronisiert, LFOs und Envelopes jedoch nicht. Sobald Moog One zu einer externen Clock-Quelle synchronisiert wird, bestimmt diese das Master-Tempo. Moog Ones interne Master Clock wird via MIDI bzw. USB ausgegeben.

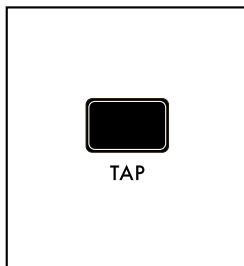
TIP: Sind sämtliche zeitbasierten Parameter zur Master Clock synchronisiert, brauchst du im Falle eines Tempowechsels nur die Master Clock Einstellung zu verändern. Sämtliche zeitbasierten Parameter werden dann entsprechend verändert und „rasten“ auf den neuen Tempowert ein.

BITTE BEACHTE: Das aktuelle Master Clock Tempo ist jederzeit im HOME Fenster sichtbar.



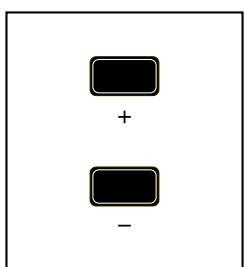
TEMPO (0 bis 10)

Dieser Regler bestimmt das Tempo der Master Clock. Der Bereich liegt zwischen 10 BPM und 280 BPM. Die LED oberhalb des Reglers visualisiert das Tempo.



TAP

Mit diesem Taster kannst du das Clock Tempo „eintappen“. Drücke dazu den Taster mehrfach hintereinander im gewünschten Tempo. Moog One errechnet daraus den Tempodurchschnitt. Je häufiger du den Tap Taster drückst, desto exakter wird der errechnete Tempowert.



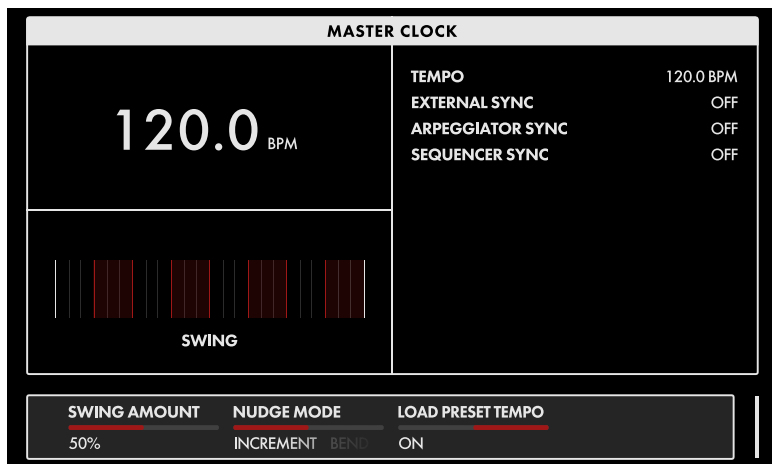
NUDGE (+ und -)

Mit diesen Tastern kannst du in Echtzeit minimale Tempoänderungen erzielen. Die Funktionsweise wird zusammen mit dem MASTER CLOCK MORE Fenster erläutert.

MASTER CLOCK MORE FENSTER

Durch Drücken des dreieckigen **MORE** Tasters in der oberen rechten Ecke des Master Clock Moduls öffnet sich im zentralen Display ein Fenster mit weiteren Parametern. In der Display-Mitte wird das aktuelle Tempo angezeigt. Du kannst den Wert direkt mit dem Master Encoder verändern. Halte gleichzeitig den Taster SHIFT gedrückt, und du erzielst eine feinere Wertauflösung.

BITTE BEACHTE: Sobald du den (jetzt leuchtenden) MORE Taster drückst, wird das MASTER CLOCK MORE Fenster geschlossen und es erscheint das HOME Fenster.



WERTE ÄNDERN

Um einen Parameterwert zu ändern, drehe den zugehörigen Soft Knob. In manchen Fällen wird der Parameter zwischen zwei möglichen Einstellungen wechseln (zb ON/OFF), in anderen eine Auswahl treffen oder einen (Zahlen)wert bestimmen. Ein roter, waagrechter Balken visualisiert den aktuellen Parameterwert.

SWING AMOUNT (0% bis 50% bis 100%)

Mittels Swing Funktion werden die, auf dem Offbeat eines Rhythmus gelegenen Noten zeitlich leicht verzögert oder vorgezogen. So lassen sich rhythmische Variationen wie Shuffle, Swing-Beats u.ä. erzeugen. Die Angabe erfolgt als Prozentwert. Er beschreibt das zeitliche Verhältnis von „Beats“ und „Off-Beats“.

Unterhalb des Tempowertes erkennst du im Display eine Balkengrafik. Sie visualisiert den Swing Amount. Helle Kästchen stehen für Beats, dunkle für Off-Beats. Bei Drehung des Master Encoders verändert sich das Verhältnis von beiden sichtbar (und hörbar). Ein Wert von 50% entspricht „keinem Swing“.

NUDGE MODE (INCREMENT, BEND)

Hier bestimmst du die Funktionsweise der Taster + und - im Master Clock Modul. Zur Auswahl stehen:

INCREMENT

Ist diese Funktionsweise gewählt, kannst du mit den Tastern + und - den aktuellen Tempowert minimal verändern.

BEND

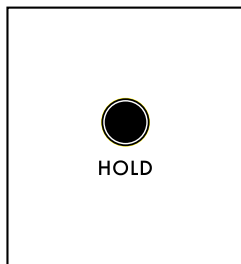
Ist diese Funktionsweise gewählt, wird das Tempo für die Dauer des Tasterdrucks beschleunigt bzw. gebremst. Ein Effekt aus der DJ-Welt, den wir dir nicht vorenthalten wollten...

LOAD PRESET TEMPO (Off, On)

Ist dieser Parameter aktiv (On), arbeitet ein neu geladenes Preset mit seiner gespeicherten Tempoinformation. Ist der Parameter dagegen inaktiv (Off), arbeitet das neu geladene Preset mit dem zuvor aktuellen Tempowert. Der gespeicherte Wert wird ignoriert.

VOICE ALLOCATION / STIMMENZUORDNUNG (HOLD / CHORD / POLYPHONY)

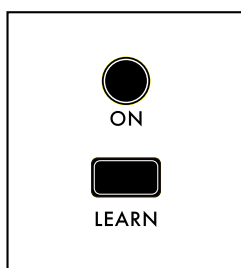
Um die zur Verfügung stehenden Stimmen optimal nutzen zu können, verfügt Moog One über einige sehr leistungsfähige Stimmenzuordnungsmodi. Die zugehörigen Bedienelemente findest du auf dem Bedienfeld zusammen mit dem **HOLD** Taster, den CHORD Funktionen und dem POLYPHONY Modul.



HOLD

Der **HOLD** Taster arbeitet ganz ähnlich einem Sustain-Pedal: Wird der Taster gedrückt, werden sämtliche, zu diesem Zeitpunkt gespielten Noten gehalten. Im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Sustain-Pedal finden sich jedoch ein paar interessante Unterschiede: Werden neue Noten legato eingespielt, werden diese zusätzlich gehalten (entsprechend der üblichen Funktionsweise eines Sustain-Pedals). Werden neue Noten dagegen staccato eingespielt, ersetzen sie die zuvor gehaltenen Noten. Der **HOLD** Taster arbeitet auch als Latch-Funktion (Halte-Funktion) für den Arpeggiator.

BITTE BEACHTEN: **HOLD** Taster und Sustain Pedal des Moog One interagieren in folgender Weise: Wird das Sustain Pedal bei aktiver Hold-Funktion getreten, werden auch staccato gespielte Noten gehalten, ohne das bestehende Noten-Cluster zu löschen. Mit anderen Worten: Der Hold Taster beeinflusst nicht die übliche Funktionsweise des Sustain-Pedals.



CHORD

Mit Hilfe der CHORD Funktion – oftmals auch als „Chord Memory“ bezeichnet – kannst du mehrere Noten in bestimmbar Intervallen auf einer einzelnen Taste „stapeln“. Wählst du etwa eine große Terz und eine Quinte, erklingt mit jeder angeschlagenen Taste der Grundton und die beiden darüber liegenden Intervalle – in diesem Falle ein Dur-Akkord. Die Auswahl der Intervalle ist vollkommen beliebig. Du musst dich nicht an traditionelle Harmonien halten.

TIP: Die CHORD Funktion bietet reichlich Klangfülle bei wenig spieltechnischem Aufwand. Du solltest allerdings beachten, dass ihr Gebrauch schnell zahlreiche Stimmen verbrauchen kann. Als Stimmen sparende Alternative kannst du auch die drei Oszillatoren deines Moog One in entsprechenden Intervallen tunen und so einen ähnlichen Effekt erzielen. In manchen Fällen bietet sich dennoch die CHORD Funktion als erste Wahl an.

Die CHORD Funktion reagiert nicht nur auf Noten, die du mit dem Keyboard oder via MIDI eingespielt hast. Sie verarbeitet auch vom Arpeggiator bzw. Sequencer erzeugte Noten.

MIT DER CHORD FUNKTION ARBEITEN

Drücke den **LEARN** Taster um die Lern-Funktion einzuschalten. Spiele nacheinander die Noten deines gewünschten Akkords (oder Noten-Clusters) ein. Die zuerst eingespielte Note leert den Notenspeicher und wird gleichzeitig die Grundnote. Hast du alle gewünschten Noten eingespielt, drücke erneut den **LEARN** Taster. Die Lern-Funktion ist damit abgeschaltet, die LED dunkel.

Aktivierst du nun die **CHORD** Funktion (On) erklingt mit jeder angeschlagenen Note dein entsprechend transponierter Akkord.

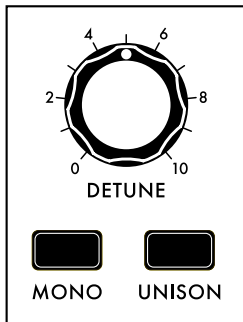
In den Global-Einstellungen deines Moog One findest du die sog. „Silent Learn“ Funktion. Bei aktiver Chord Learn Funktion schaltet sie den aktuellen Synth stumm. So kannst einen Akkord vorprogrammieren, ohne das ein eventuelles Publikum dabei zuhören kann. Nachteil: Auch du kannst in diesem Falle nichts hören.

Ein programmierter Akkord wird ebenso wie der Status des **CHORD** Tasters (On oder Off) als Teil einer Synth-Einstellung gespeichert.

TIP: Da Moog One die zuerst eingespielte Note (und nicht die tiefste Note) als Grundnote behandelt, werden auch invers eingespielte Akkorde korrekt transponiert.

POLYPHONY

Im Gegensatz zu einem Klavier oder einer Orgel hat ein polyphoner Synthesizer meist deutlich weniger Stimmen als Tasten – auch der Moog One macht da keine Ausnahme. Das POLYPHONY Modul stellt einige Funktionen bereit, mit denen die vorhandene Stimmzahl (8 oder 16) je nach gewünschter Spielweise effizient genutzt werden kann. Darüber hinaus finden sich hier auch Betriebsmodi für monophones Spiel.



MONO (ON, OFF)

Mit diesem Taster wechselst du zwischen MONO Mode (LED leuchtet) und POLY Mode (LED aus).

Im MONO Mode arbeitet der aktuelle Synth einstimmig, d.h. es erklingt nur eine, zu einer bestimmten Zeit gespielte Taste.

Im POLY Mode arbeitet der aktuelle Synth mehrstimmig. Für jeden Modus findest du diverse Parameter, um etwa die Zuweisung zwischen gespielten Noten und verfügbaren Stimmen zu regeln.

UNISON (ON, OFF)

Ist diese Funktion aktiv, werden sämtliche verfügbaren Stimmen auf die gerade gespielten Noten verteilt. Ein Beispiel:

Sind dem aktuellen Synth acht Stimmen zugeordnet (via POLY COUNT Parameter im MORE Fenster, s.u.), erklingen beim Spielen einer einzigen Taste alle acht Stimmen. Wird eine weitere Taste dazu gespielt, übernimmt die neue Note vier Stimmen und die alte erklingt weiter mit den verbleibenden vier Stimmen. Wird eine dritte und vierte Taste gedrückt, erklingen alle vier Noten nur noch zweistimmig.

BITTE BEACHTE: Mit dem UNISON COUNT Parameter im Polyphony MORE Fenster kannst du die maximale Stimmzahl für eine Note im Unison Mode bestimmen.

DETUNE (0 bis 10)

Abhängig von der Einstellung des UNISON Tasters erfüllt dieser Regler zwei unterschiedliche Aufgaben: Im Unison Mode (leuchtender UNISON Taster) werden bei Rechtsdrehung sämtliche Stimmen zunehmend stark gegeneinander verstimmt. Die Verstimmung ist dabei für paarweise Stimmen unterschiedlich, was den erwünschten „Phattness“-Effekt verstärkt, dabei jedoch die Tonalität eines Akkords nicht einschränkt.

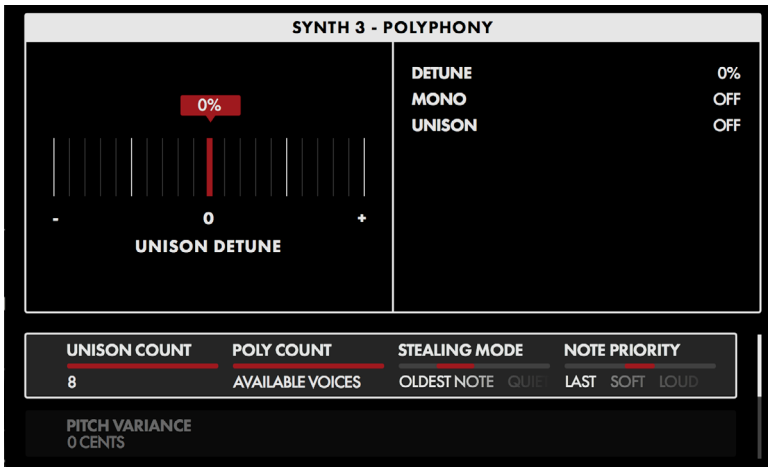
Ist die UNISON Funktion dagegen abgeschaltet (dunkler UNISON Taster), erzeugt die Rechtsdrehung des Reglers eine zunehmend starke, zufällige Verstimmung jeder gespielten Stimme. So werden typische Ungenauigkeiten von manchen Vintage-Synthesizern und akustischen Instrumenten emuliert. Das Resultat kann ein „lebendigerer“ und „vollerer“ Sound sein.

BITTE BEACHTE: Der DETUNE Regler weist eine Beschriftung von 0 bis 10 auf. Im Polyphony MORE Fenster ist der Parameter grafisch dargestellt und hier zeigt hier einen Wertebereich von 0% bis 100%.

POLYPHONY MORE FENSTER

Durch Drücken des dreieckigen **MORE** Tasters in der oberen rechten Ecke des POLYPHONY Moduls öffnet sich im zentralen Display ein Fenster mit weiteren Parametern. Sie sind im unteren Bereich des Display dargestellt. In seinem linken Bereich zeigt das Display die, vom DETUNE Regler bestimmte Intensität der Verstimmung. In der rechten Hälfte werden die aktuellen Einstellungen der Hardware-Bedienelemente des Moduls gezeigt.

BITTE BEACHTE: Sobald du den (jetzt leuchtenden) MORE Taster drückst, wird das POLYPHONY MORE Fenster geschlossen und es erscheint das HOME Fenster.



WERTE ÄNDERN

Um einen Parameterwert zu ändern, drehe den zugehörigen Soft Knob. In manchen Fällen wird der Parameter zwischen zwei möglichen Einstellungen wechseln (zb ON/OFF), in anderen eine Auswahl treffen oder einen (Zahlen)wert bestimmen. Ein roter, waagrechter Balken visualisiert den aktuellen Parameterwert.

ZEILE AUSWÄHLEN

Stehen in einem Display-Fenster mehr als vier Parameter zur Verfügung, werden sie auf mehrere Zeilen aufgeteilt. Du selektierst die aktive Zeile mit dem Master Encoder. Ein Scroll-Balken am rechten Display-Rand informiert über die aktuelle Position in einer solchen Parameterliste. Die aktive Zeile ist durch einen Rahmen hervorgehoben. Nicht aktive Zeilen sind grau dargestellt.

UNISON COUNT (MINIMUM = 2; MAXIMUM = POLY COUNT WERT)

Dieser Parameter bestimmt die Anzahl der am Unison-Effekt beteiligten Stimmen und damit dessen Intensität. Die minimale Stimmenzahl ist „2“, die maximale Anzahl wird mit dem POLY COUNT Parameter bestimmt (s.u.).

Ist auf dem Bedienfeld MONO Mode eingeschaltet (**MONO** Taster leuchtet), wird die hier festgelegte Stimmenzahl einfach auf jede neu gespielte Note gelegt.

Ist der POLY Mode aktiv (**MONO** Taster dunkel), erfolgt eine dynamisch wechselnde Stimmenzuweisung – ein Beispiel (16-stimmiger Moog One):

Hat UNISON COUNT den Wert „4“, werden jeder gespielten Note vier Stimmen zugewiesen. Haben dagegen UNISON COUNT und POLY COUNT den Wert 16, erklingen mit der ersten Note alle 16 Stimmen. Wird eine weitere Note gespielt, erhält sie acht Stimmen und die Stimmenzahl der ersten Note reduziert sich auf die verbliebenen acht. Kommt eine dritte Note hinzu, werden den zuvor gespielten Noten weitere Stimmen „gestohlen“ usw.

POLY COUNT (MINIMUM = 0; MAXIMUM = ANZAHL DER HARDWARE-STIMMEN)

Hier kannst du die maximale Stimmenzahl des aktiven Synths im POLY Mode bestimmen (**MONO** Taster dunkel).

Besonders bei der Verwendung von Multimode-Presets (zwei oder alle drei Synths aktiv) kann eine möglichst niedrige POLY COUNT Einstellung für eine effektivere Stimmenverteilung zwischen den Synths sorgen.

BITTE BEACHT: Du kannst (und solltest) ungenutzte Synths „deaktivieren“. Ein deaktivierter Synth reagiert nicht auf MIDI-Befehle, nicht auf die Tastatur und nicht auf den internen Sequencer. Er verbraucht keine Stimmen und seine Stimmen stehen somit für die aktiven Synths zur Verfügung. Das ist insbesondere im Zusammenhang mit der POLY COUNT Funktion nützlich.

Deaktiviere einen Synth, indem du den gewünschten Synth mit dem Taster **PANEL FOCUS** selektierst. Halte nun **SHIFT** und **KB CONTROL ON**. Im HOME Fenster erscheinen nun Synth-Nummer und Keyboard-Zonen-Darstellung des deaktivierten Synths grau. Um den Synth wieder zu aktivieren, drücke noch einmal **KB CONTROL ON**.

STEALING MODE (NO STEALING, OLDEST NOTE, QUIETEST NOTE, NEWEST NOTE)

Dieser Parameter bestimmt die Art und Weise, wie die verfügbaren Stimmen des aktuellen Synths beim Überschreiten der maximalen Stimmenzahl neu zugeordnet werden. Zur Auswahl stehen:

NO STEALING (kein „Stimmenklau“)

Solange alle Stimmen ausgelastet sind, bleiben neu gespielte Note unhörbar.

OLDEST NOTE

Beim überschreiten der maximalen Stimmenanzahl wird die am längsten klingende Note beendet und ihre Stimmen neu vergeben. Dieser Modus eignet sich gut für das Spiel von schnellen Passagen mit vielen Noten. Für das Spiel von lange gehaltenen Akkorden ist er eher ungeeignet, da u.U. der Grundton des gespielten Akkords die erste Note sein könnte, die gelöscht wird.

QUIETEST NOTE

Beim überschreiten der maximalen Stimmenanzahl wird die leiseste der aktuell gespielten Noten zugunsten einer neuen Note gelöscht.

NEWEST NOTE

Es mag zunächst etwas seltsam erscheinen, die zuletzt gespielte Note als erste neu zu vergeben. Es gibt dennoch einige Situationen, wo genau das Sinn machen kann: Spielst du etwa mit der linken Hand einen gehaltenen Akkord und dazu mit der rechten Hand eine Solololinie, erhalten deren Noten praktischerweise immer wieder die selbe Stimme zugeordnet.

MONOPHONIC NOTE PRIORITY (LOW, HIGH, LAST)

Hier wird die Stimmenverteilung im MONO Mode bestimmt. Der Parameter NOTE PRIORITY bestimmt im Mono Mode, welche Note gelöscht wird, sobald mehr als eine Taste gespielt wird. Zur Auswahl stehen tiefste Note (LOW), höchste Note (HIGH) und letzte Note (LAST).

PITCH VARIANCE (0 Cents bis 50 Cents)

Mit diesem Parameter kannst du bei Bedarf die bisweilen etwas ungenaue Stimmung zahlreicher „alt-analoger“ Synthesizer und damit deren „klassischen“ Sound emulieren. Jede neu gespielte Note erhält eine leichte, zufällige Verstimmung, deren Maximalwert du mit dem Parameter Pitch Variance bestimmen kannst.

MODULATION

In der Klangerzeugung versteht man unter einer Modulation die Steuerung eines bestimmten Parameters durch ein Steuersignal. Ein Modulationsweg besteht aus einer Modulationsquelle und einem Modulationsziel. Die Modulationsquelle erzeugt das Steuersignal und sendet es zum Modulationsziel – bei einem klassischen Modular-Synthesizer mittels Patch-Kabel. Darüber hinaus lassen sich bestimmte Baugruppen in den Modulationsweg einsetzen, die das Steuersignal beeinflussen, etwa invertieren, abschwächen, mischen oder splitten.

Modulationsquellen können je nach Anwendungszweck unterschiedlich aufgebaut sein. So benötigt man für periodische Modulationen wie Vibrato oder Tremolo entsprechende Oszillatoren – genannt LFOs (Low Frequency Generator / Niederfrequenzgenerator). Für einmalige Modulationsverläufe verwendet man dagegen Envelope-Generatoren (Hüllkurven).

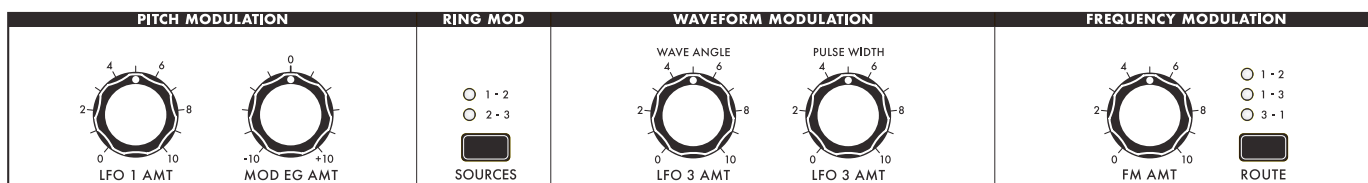
Moog One ist in der Lage, eine Vielzahl verschiedenster Modulationen und Modulationswege zu erzeugen und zu speichern.

Moog One stellt drei verschiedene Typen von Modulationswegen zur Verfügung: feste Modulationswege, Quick Assign (Schnellzuordnung) und die Modulationsmatrix.

FESTE MODULATIONSWEGE

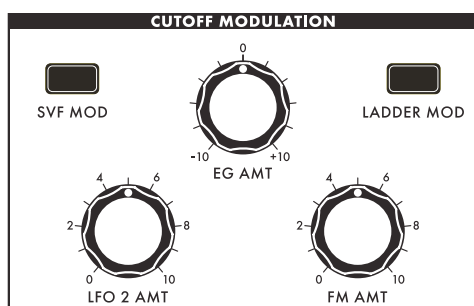
Einige Modulationswege sind essentiell für die Klanggestaltung und haben sich deshalb fest in der Synthesizer-Welt etabliert. Sie sind in fast jedem Synthesizer zu finden. Im Moog One sind diese Modulationswege intern fest verdrahtet und somit sofort über das Bedienfeld zugänglich. Die zugehörigen Bedienelemente befinden sich direkt unterhalb der Oszillator- und Filter-Module. Darüber hinaus erlaubt Moog One frei zuweisbare Modulationswege mit Hilfe der Modulationsmatrix.

FESTE MODULATIONSWEGE - OSZILLATORMODULATION



Hier lassen sich Pitch-Modulation (Tonhöhe) und Waveform-Modulation (Wellenform) für alle drei Oszillatoren steuern. Ringmodulation und Frequenzmodulation (FM) werden ebenfalls in diesem Teil des Bedienfeldes gesteuert.

FESTE MODULATIONSWEGE - FILTERMODULATION



Die Cutoff-Frequenzen der Filter lassen sich ebenfalls mittels fest verbundenen Modulationswegen steuern. Drei Modulationsquellen mit separat regelbaren Modulationstiefen stehen zur Verfügung (**LFO 2 AMT**, **EG AMT** und **FM AMT**). Sie können wahlweise die Cutoffs beider Filter gemeinsam oder getrennt voneinander steuern.

Leuchtet der Taster **SVF MOD**, wirken die Modulationsquellen mit der gewünschten Modulationstiefe auf die Cutoff des State Variable Filters.

Leuchtet der Taster **LADDER MOD**, wirken die Modulationsquellen mit der gewünschten Modulationstiefe auf die Cutoff des Ladder-Filters. Leuchten beide Taster, werden beide Filter moduliert. Das FILTER MORE Fenster zeigt die einzelnen Parameterwerte genauer an.

BITTE BEACHTEN: Im Filter MORE Fenster lassen sich jederzeit die Modulationstiefen für beide Filter einstellen – unabhängig davon, ob die Taster SVF MOD und LADDER MOD leuchten oder nicht. Um die drei AMT-Regler zu nutzen, musst du allerdings ggf. SVF MOD und/oder LADDER MOD antippen.

QUICK ASSIGN MODULATION (SCHNELLZUWEISUNG)

Bestimmte Modulationsquellen und Controller (Spielhilfen) lassen sich besonders schnell und einfach zuweisen.

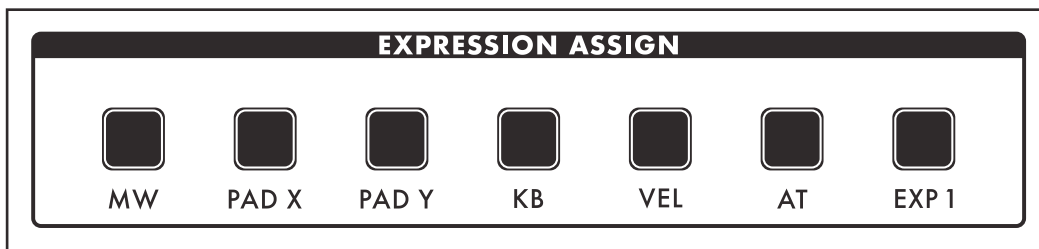


DEST (ZIEL)

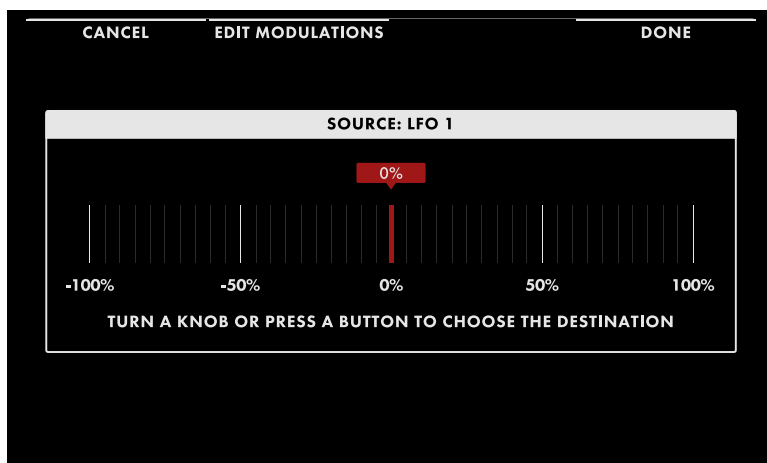
In allen vier LFO-Modulen und drei EG-Modulen (Hüllkurven) findest du einen **DEST** Taster (Destination / Ziel). Durch drücken eines solchen Tasters erzeugst du einen Modulationsweg mit dem entsprechenden LFO oder EG als Modulationsquelle.

EXPRESSION ASSIGN (CONTROLLER / SPIELHILFEN ZUWEISUNG)

Mittels Druck eines der sieben Taster **EXPRESSION ASSIGN** erzeugst du ebenfalls einen Modulationsweg – jedoch mit dem entsprechenden Controller / Spielhilfe als Modulationsquelle.



Sobald du einen **DEST**- oder **EXPRESSION ASSIGN**-Taster gedrückt hast, öffnet sich das Display-Fenster „Quick Assign Modulation“. In diesem Beispiel ist LFO 1 als Modulationsquelle gewählt.

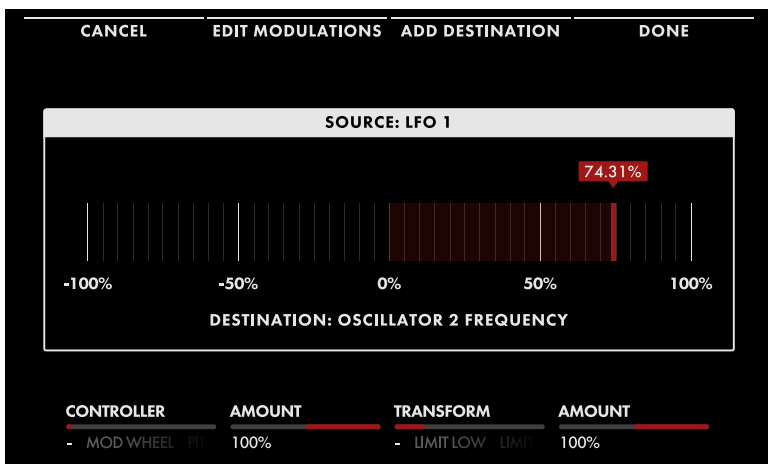


Das nächste, von dir bewegte Bedienelement – Regler oder Taster – wird automatisch zum Modulationsziel. Handelt es sich dabei um einen Regler, bestimmt das Maß der Drehung die Modulationstiefe. Das Display zeigt gleichzeitig die Modulationstiefe als Prozentwert an. Im Beispiel ist Oscillator 2 als Modulationsziel gewählt.

BITTE BEACHTE: Solange sich Moog One im Quick Assign Modus befindet, hat eine Reglerdrehung keinen Einfluss auf den gespeicherten Modulationstiefen-Wert des Presets.

TIP: Hast du irrtümlich einen nicht gewünschten Modulationsweg erzeugt, kannst du die Zuweisung einfach rückgängig machen, indem du noch einmal einen **DEST**- oder **EXPRESSION ASSIGN**-Taster drückst. Das Display zeigt dann wieder das **CHOOSE THE DESTINATION** Fenster (Auswahl des Modulationszieles).

Am oberen Rand des Displays erkennst du die Funktionen der vier Soft Buttons:



CANCEL

Drücke CANCEL, um die Modulationszuweisung abzubrechen. Das Display-Fenster Quick Assign Modulation wird dann geschlossen.



EDIT MODULATIONS

Mit dem EDIT MODULATIONS Soft Button öffnest du eine besondere Darstellung der Modulationsmatrix. Sie zeigt nur Modulationswege mit der selben Modulationsquelle, die du soeben genutzt hast – in diesem Fall LFO 1. Mit der Navigation innerhalb der Modulationsmatrix beschäftigen wir uns ausführlich im nächsten Abschnitt.

ADD DESTINATION

Mit dem ADD DESTINATION Soft Button speicherst du zunächst die gerade erfolgte Modulationszuweisung (wie auch durch drücken von DONE). Im Display erscheint dann wieder das Fenster Quick Assign Modulation. Hier kannst du einen weiteren Modulationsweg anlegen, indem du einfach erneut einen gewünschten Regler oder Taster bewegst.

DONE

Mit dem DONE Soft Button speicherst du die gerade erfolgte Modulationszuweisung und verlässt das Fenster Quick Assign Modulation.

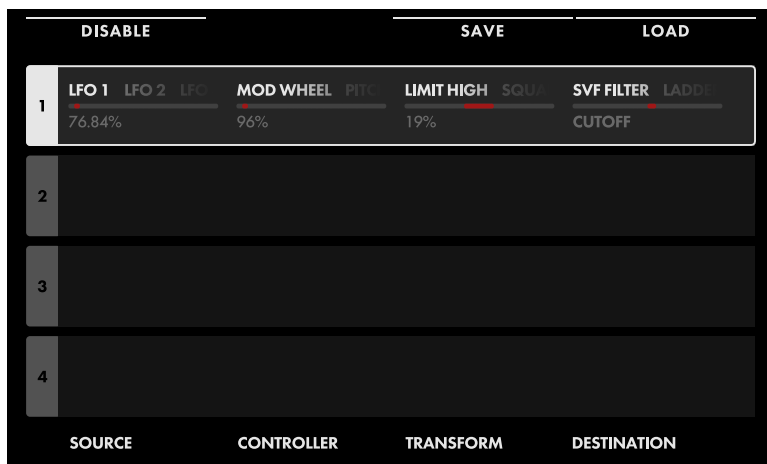
MODULATIONSMATRIX



Die Modulationsmatrix ist der zentrale Knotenpunkt für alle Modulationswege des aktuellen Synths. Dazu zählen die direkt in der Modulationsmatrix angelegten Modulationswege ebenso wie die, mittels Quick Assign getroffenen Zuweisungen. Sie alle sind Teil der Modulationsmatrix. Mittels Druck auf den **MOD** Taster in der Center Console öffnest du das Display-Fenster der Modulationsmatrix.

Die Modulationswege sind zeilenweise als „Slots“ angeordnet. Durch drehen des Master Encoders selektierst du den gewünschten Slot. Enthält er einen Modulationsweg, werden dessen Parameter dargestellt. Enthält ein Slot keinen Modulationsweg, ist also leer, wird dieser Zustand mittels „+ + +“ dargestellt.

Die Parameter eines Modulationsweges werden innerhalb seines Slots in zwei Zeilen untereinander dargestellt. Du wechselst zwischen beiden Zeilen mittels Druck auf den Master Encoder. Die gewählte Zeile wird hell, die nicht gewählte grau dargestellt. Die Parameter selbst werden immer mit den Soft Buttons oberhalb des Displays und den vier Soft Knobs unterhalb des Displays editiert.



EINEN MODULATIONSWEG EDITIEREN ODER NEU ANLEGEN

Um einen bestehenden Modulationsweg zu editieren, wähle ihn zunächst mit dem Master Encoder aus.

Wähle dann zwischen oberer und unterer Zeile und verändere die Werte mittels Soft Knobs.

Um einen neuen Modulationsweg anzulegen, wähle mit dem Master Encoder den nächsten leeren Slot aus. Bestimme mit den Soft Knobs Source (Quelle), Destination (Ziel) usw.

Auch hier wechselst du zwischen beiden Slot-Zeilen mittels Druck auf den Master Encoder.

TIP: Mit dem linken Soft Button kannst du den selektierten Modulationsweg mit einem Tasterdruck ab- und anschalten bzw. muten. Du musst ihn also nicht unbedingt dauerhaft deaktivieren.

SOURCE (QUELLE)

OBERE ZEILE: Parametername der Quelle

UNTERE ZEILE: Modulationstiefe der Quelle (-100% bis +100%)

Zuerst bestimmst du die Modulationsquelle. Wähle dazu die obere Zeile des Slots und treffe deine Auswahl mit dem Soft Knob SOURCE. Wechsele dann in die untere Zeile (MASTER ENCODER drücken). Drehe erneut den Soft Knob SOURCE um die Intensität des Modulationssignals zu bestimmen. Bei einem Wert „0“ entsteht keine Modulation. Positive Werte erzeugen eine normale Modulationstiefe, negative eine invertierte Modulationstiefe.

TECHNISCHE ANMERKUNG: Auch wenn im Display die Modulationstiefe vor dem Controller- und Transform-Wert angezeigt ist, wird die Modulationstiefe erst hinter dem Controller und Transformer in den Signalweg einbezogen. So können Controller und Transformer den vollen Steuersignalpegel erhalten, was eine exaktere Signalbearbeitung ermöglicht. Erst danach wird der Parameter Modulationstiefe einbezogen.

CONTROLLER

OBERE ZEILE: Controller

UNTERE ZEILE: Modulationstiefe des Controllers (-100% bis +100%)

Das Modulationssignal lässt sich mit konstanter Modulationstiefe direkt von der Quelle an das Ziel routen. Interessanter kann es jedoch sein, die Modulationstiefe dynamisch zu steuern bzw. ihrerseits zu modulieren. Dazu kannst du einen Controller wie etwa Aftertouch in den Modulationsweg einsetzen.

Ebenso ist es möglich, die Modulationstiefe mit einer weiteren Modulationsquelle wie etwa einem LFO oder einem EG zu steuern.

Wähle mit dem Soft Knob CONTROLLER den gewünschten Controller aus oder wähle einfach NONE (kein Controller). Der Controller Amount bestimmt die Intensität (bzw. die Modulationstiefe) des Controllers. Beim Wert „0“ ist der Controller wirkungslos. Positive Werte erhöhen die Wirkung des Controllers zunehmend. Negative Werte kehren die Wirkung um (niedrige negative Werte erlauben eine starke Modulation). Du kannst auch anstatt einer Modulationsquelle (Source) nur einen Controller verwenden. Er verhält sich dann entsprechend einer Modulationsquelle (s.o.).

TRANSFORMER

Transformer bieten weitere Möglichkeiten, die Modulationsintensität zu beeinflussen. Dazu gibt es die sog. Transformer. Dabei handelt es sich um Funktionen, die, in den Modulationsweg geschaltet, dessen Modulationstiefe auf unterschiedliche Weise beeinflussen. In der oberen Slot-Zeile kannst du den gewünschten Transformer auswählen und in der unteren Zeile dessen Wert bestimmen. Folgende Transformer stehen zur Verfügung:

NONE

Das ist die werksseitige Grundeinstellung. Es ist kein Transformer in den Modulationsweg eingesetzt.

LIMIT LOW (0% bis 100%)

Dieser Transformer begrenzt das Steuersignal nach unten bzw. schneidet Werte unterhalb eines bestimmten Levels ab. Werte unterhalb dieses Levels werden mit dem Level-Wert ausgegeben.

LIMIT HIGH (0% bis 100%)

Dieser Transformer begrenzt das Steuersignal nach oben bzw. schneidet Werte oberhalb eines bestimmten Levels ab. Werte oberhalb dieses Levels werden mit dem Level-Wert ausgegeben.

SQUARED (FIX)

Das eingehende Steuersignal wird mit sich selbst multipliziert (X^2) und ausgegeben.

CUBED (FIX)

Das eingehende Steuersignal wird zweimal mit sich selbst multipliziert (X^3) und ausgegeben.

DESTINATION (ZIEL)

OBERE ZEILE: Modul mit Zielparameter
UNTERE ZEILE: Name des Zielparameters

Hier kannst du den Zielparameter des Modulationsweges bestimmen. Die Liste der zur Verfügung stehenden Parameter ist lang. Um die Auswahl zu erleichtern, kannst du in der oberen Slot-Zeile das Modul wählen, in dem sich der gewünschte Zielparameter befindet. In der unteren Zeile werden dann nur die Parameter dieses Moduls aufgelistet.

DELETE - EINEN MODULATIONSWEG LÖSCHEN

Um einen bestehenden Modulationsweg zu löschen, selektiere ihn zunächst mit dem Master Encoder. Drücke dann den **DELETE** Taster (in der Center Console). Der Modulationsweg wird nun gelöscht und der darunter liegende nimmt den frei gewordenen Slot ein. Wird etwa Slot 4 gelöscht, rutscht Slot 5 an Position 4.

MODULATIONSWEGE NACH SOURCE ODER DESTINATION FILTERN / AUSWÄHLEN

Es wird nicht immer notwendig sein, dass alle bestehenden Modulationswege gleichzeitig im Display angezeigt werden. Die Liste würde dann ggf. recht lang und damit unübersichtlich. Um die Darstellung der Modulationsmatrix möglichst übersichtlich zu gestalten, kannst du die gezeigten Modulationswege nach Source (Quelle) oder Destination (Ziel) filtern. Es werden dann nur Modulationswege gezeigt, die die entsprechende Source oder Destination verwenden.

Mit dem zweiten Soft Button von links (CLEAR SRC FILTER / CLEAR DEST FILTER) kannst du wieder zur Standard-Darstellung der Modulationsmatrix zurückkehren.

TIP: In der gefilterten Darstellung behalten die Modulationswege ihre ursprünglich Slot-Nummer.

	DISABLE ALL	CLEAR SRC FILTER	SAVE	LOAD
1	LFO 1 76.84%	MOD WHEEL 96%	LIMIT HIGH 19%	SVF FILTER CUTOFF
2	LFO 1 -32.73%	-	-	EG 3 ATTACK
3	LFO 1 64.93%	-	-	SVF FILTER RESONANCE SPA
5				
	SOURCE	CONTROLLER	TRANSFORM	DESTINATION

FILTERN NACH SOURCE (QUELLE)

Halte den **SHIFT** Taster und drücke währenddessen einen der **DEST** Taster auf dem Bedienfeld (LFOs, EGs). Nun wird die Modulationsmatrix geöffnet, zeigt jedoch nur Modulationswege, die die entsprechende Quelle nutzen (etwa LFO 1, wie im Beispiel sichtbar).

Drücke den Soft Button CLEAR SRC FILTER und die Modulationsmatrix wird wieder vollständig abgebildet.

FILTERN NACH DESTINATION (ZIEL)

Halte den **SHIFT** Taster und drücke währenddessen einen der **MORE** Taster auf dem Bedienfeld. Nun wird die Modulationsmatrix geöffnet, zeigt jedoch nur Modulationswege, deren Modulationsziel sich im entsprechenden Modul befindet (etwa die Zielparameter vom VCA-Modul)

Drücke den Soft Button CLEAR DEST FILTER und die Modulationsmatrix wird wieder vollständig abgebildet.

EINE MODULATIONSMATRIX SPEICHERN UND LADEN

Du kannst Modulationsmatrizen unabhängig von Synth-Presets speichern, archivieren, editieren und erneut laden. So hast du die Möglichkeit, dir verschiedene Modulationsmatrix-Presets mit häufig benötigten Modulationswegen zu erstellen und sie immer wieder bei der Sound-Programmierung zu verwenden. Du musst also nicht für jeden Sound eine gänzlich neue Modulationsmatrix herstellen.



EINE MODULATIONSMATRIX SPEICHERN

Drücke den Soft Button SAVE. Das Fenster „Save Modulationmatrix Preset“ erscheint. Die vier Soft Buttons erhalten nun die Funktionen NAME, NOTES, OK und CANCEL.

Sobald sich das Fenster „Save Modulationmatrix Preset“ öffnet, ist der Soft Button NAME aktiv und das Display fordert dich zur Eingabe eines Namens auf.

TEXT EINGEBEN

Du kannst Namen und Infotexte („Notes“) direkt über das Keyboard eingeben. Dazu sind den weissen Keyboard-Tasten verschiedene Zeichen zugeordnet. Die schwarzen Keyboard-Tasten sind verschiedenen Funktionen zugeordnet:

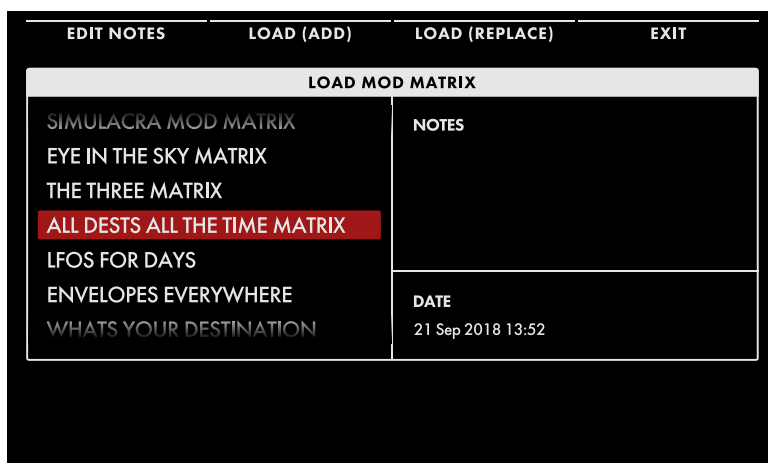
- (Cis 1 bis Dis 2) wählen Zeichensätze.
- (Fis 5 / Gis 5) bewegen den Cursor.
- (B 4) löscht das letzte Zeichen. Hältst du B 4 gedrückt, löschst du mehrere Zeichen.
- (B 5) erzeugt ein Leerzeichen.
- (Fis 4) löscht den aktuellen Namen und erzeugt einen neuen, zufälligen Namen.
- (Gis 4) löscht sämtlich Zeichen.

TIP: Mit << und >> bzw. **CIS 5** und **DIS 5** kannst du das zuletzt eingegebenen Zeichen in eines seiner Nachbarzeichen umwandeln: Aus einem „M“ wird dann unverzüglich ein „L“ oder „N“.

BITTE BEACHTE: Die oben genannten Tastenbezeichnungen beziehen sich auf die, im Display dargestellte Keyboard-Grafik. Sie entsprechen nicht den MIDI-Noten usw.

TIP: Noch wesentlich einfacher kannst du Text eingeben, indem du ein Standard-USB-Keyboard am USB-Host-Port des Moog One anschließt.

Sobald du die Modulationmatrix mit einem Namen versehen hast, kannst du nach der selben Methode Anmerkungen bez. einen Infotext eingeben – etwa „mit gesyncten LFOs“ oder „aus Studiosession letzte Woche“. Drücke den Soft Button NOTES und folge den Anweisungen im Display. Hast du Namen und Anmerkungen eingegeben, drücke den Soft Button OK um die Modulationsmatrix zu speichern. Um den Speichervorgang abzubrechen, drücke stattdessen den Soft Button CANCEL.



EINE MODULATIONSMATRIX LADEN

Drücke den Soft Button LOAD. Das Display zeigt den LOAD Modulationsmatrix Browser. Der linke Display-Bereich zeigt die Namen der gespeicherten Modulationsmatrizen als Liste. Die selektierte Modulationsmatrix ist farbig unterlegt. In der rechten Hälfte zeigt das Display den Infotext der selektierten Modulationsmatrix (falls vorhanden). Darunter ist das Datum der letzten Änderung sichtbar.

Die vier Soft Buttons haben die Funktionen EDIT NOTES, LOAD (ADD), LOAD (REPLACE) und EXIT.

EDIT NOTES (ANMERKUNGEN EDITIEREN)

Drehe den Master Encoder, um das gewünschte Modulationsmatrix-Preset zu selektieren. Drücke den Soft Button EDIT NOTES. Es öffnet sich das Texteingabe-Fenster (s.o.). Du kannst nun den Infotext des Modulationsmatrix-Presets einfügen, bearbeiten oder löschen. Die eigentliche Modulationsmatrix wird in diesem Falle nicht geladen, nur der Text (Metadaten) wird verändert. Bist du mit dem Infotext zufrieden, drücke den Soft Button OK um die Textänderungen zu speichern. Um den Speichervorgang abubrechen, drücke statt dessen den Soft Button CANCEL.

LOAD (ADD)

Drehe den Master Encoder, um das gewünschte Modulationsmatrix-Preset zu selektieren. Drücke nun den Soft Button LOAD (ADD). Die Modulationsmatrix wird in den aktuellen Synth geladen. Dabei werden die Modulationswege des neu geladenen Modulationsmatrix-Presets zu denen des dort bestehenden Synth-Presets hinzu addiert.

LOAD (REPLACE)

Drehe den Master Encoder, um das gewünschte Modulationsmatrix-Preset zu selektieren. Drücke nun den Soft Button LOAD (REPLACE). Die Modulationsmatrix wird in den aktuellen Synth geladen. Dabei überschreiben die Modulationswege des neu geladenen Modulationsmatrix-Presets die des dort bestehenden Synth-Presets.

EXIT

Drücke den Soft Button EXIT, um das Load Modulationmatrix Fenster zu schließen und zum vorherigen / HOME Fenster zurückzukehren.

ANHANG MODULATIONSMATRIX

Hier findest du Listen mit allen, zur Verfügung stehenden Sources (Quellen), Controllern, Transformern und Destinations (Zielen).

SOURCES (QUELLEN)	CONTROLLER	TRANSFORMER
KEINE	KEINER	KEINER
LFO 1	MOD WHEEL	LIMIT LOW
LFO 2	PITCH WHEEL	LIMIT HIGH
LFO 3	PAD X	SQUARED
LFO 4	PAD Y	CUBED
FILTER EG	PAD PRESSURE	
AMPLIFIER EG	PAD GATE	
MODULATION EG	VELOCITY	
NOISE EG	AFTERTOUCH	
MOD WHEEL	KEY PITCH	
PITCH WHEEL	KB GATE	
PAD X	SUSTAIN	
PAD Y	EXP 1	
PAD PRESSURE	EXP 2	
PAD GATE	CV IN 1	
VELOCITY	CV IN 2	
AFTERTOUCH	FILTER EG	
KEY PITCH	AMPLIFIER EG	
KB GATE	MODULATION EG	
SUSTAIN	NOISE EG	
EXP 1	LFO 1	
EXP 2	LFO 2	
CV IN 1	LFO 3	
CV IN 2	LFO 4	
RANDOM	RANDOM	
RANDOM BIPOLAR	RANDOM BIPOLAR	
CONSTANT	CONSTANT	

DESTINATION (ZIEL)

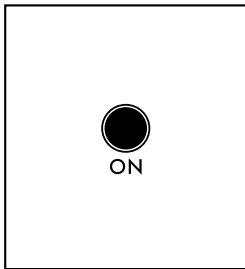
ALLE OSZILLATOREN	NOISE	EG 1
PITCH LFO 1 MOD	COLOR MIX	DELAY
PITCH EG MOD	ATTACK	ATTACK
TRIANGLE LFO 3 MOD	SUSTAIN	HOLD
PULSE LFO 3 MOD	RELEASE	DECAY
FM MOD	MIXER	SUSTAIN
PITCH OFFSET	OSC 1 LEVEL	RELEASE
OSZILLATOR 1	OSC 2 LEVEL	TIME SCALE
FREQUENCY	OSC 3 LEVEL	EG 2
BEAT	RMOD LEVEL	DELAY
SAW	NOISE LEVEL	ATTACK
TRIANGLE	EXT LEVEL	HOLD
PULSE	VCA	DECAY
MIX	LEVEL	SUSTAIN
OSZILLATOR 2	PAN	RELEASE
FREQUENCY	FILTERS	TIME SCALE
BEAT	SVF/LADDER MIX	EG 3
SAW	SVF FILTER	DELAY
TRIANGLE	CUTOFF	ATTACK
PULSE	RESONANCE	HOLD
MIX	SPACING	DECAY
OSZILLATOR 3	EG AMOUNT	SUSTAIN
FREQUENCY	LFO 2 AMOUNT	RELEASE
BEAT	FM AMOUNT	TIME SCALE
SAW	LADDER FILTER	
TRIANGLE	CUTOFF	
PULSE	RESONANCE	
MIX	EG AMOUNT	
	LFO 2 AMOUNT	
	FM AMOUNT	

LFO 1	LFO 3	LFO 4
RATE	RATE	RATE
RATE (HALBTÖNE)	RATE (HALBTÖNE)	RATE (HALBTÖNE)
VARIATION	VARIATION	VARIATION
DELAY	DELAY	DELAY
FADE IN TIME	FADE IN TIME	FADE IN TIME
FADE OUT TIME	FADE OUT TIME	FADE OUT TIME
LFO 2		
RATE		
RATE (HALBTÖNE)		
VARIATION		
DELAY		
FADE IN TIME		
FADE OUT TIME		

ARPEGGIATOR

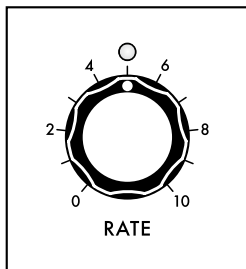
Im einfachsten Fall zerlegt ein Arpeggiator einen Akkord in seine einzelnen Noten und spielt diese als Tonfolge auf- oder abwärts. Das beschreibt jedoch nicht einmal im Ansatz die Möglichkeiten, die der Arpeggiator des Moog One bereit hält. Zufällige Notenfolgen, Oktavsprünge, verschiedenste Laufrichtungen und eine Verkopplung mit dem Sequencer machen Moog One's Arpeggiator zu einem weiteren Paar Hände für beeindruckende Tonkaskaden, elektronischen Minimalismus oder ganz einfach für eine rhythmische Basis in deiner Performance.

Der Arpeggiator ist Teil eines jeden Synths. Somit verfügt Moog One über drei Arpeggiatoren. Alle Arpeggiator-Parameter werden im entsprechenden Synth als Teil eines Presets gespeichert. Somit können in einem Preset drei Arpeggiatoren gleichzeitig zum Einsatz kommen – jeder mit einem anderen Pattern, anderem Sound und unterschiedlicher Tastaturzone. Die Arpeggiatoren lassen sich – ebenso wie Sequencer, LFOs und EGs – gemeinsam zum Masterclock-Tempo syncen. Im Gegensatz zu einem Sequencer, der üblicherweise eine zuvor programmierte Notenfolge wiedergibt, arbeitet ein Arpeggiator mit in Echtzeit eingespielten Noten. Er ist also im Vergleich zu einem Sequencer interaktiver und die Ergebnisse damit dichter an einer Keyboard-Performance angelehnt.



ON (An, Aus)

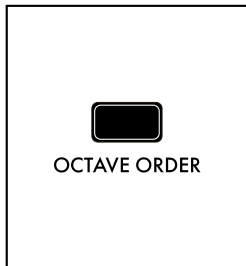
Mit diesem Taster schaltestest du den Arpeggiator des aktiven Synths ein bzw. aus.



RATE (0 bis 10)

Der **RATE** Regler bestimmt die Geschwindigkeit des Arpeggiators. Der Tempobereich liegt zwischen 10 BPM und 280 BPM. Der Arpeggiator kann frei laufen oder zur Masterclock des Moog One synchronisiert werden. Die entsprechenden Parameter findest du im Arpeggiator MORE Fenster. Die LED visualisiert den Rate-Wert.

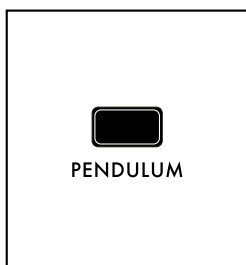
BITTE BEACHTE: Bei synchronisiertem Arpeggiator arbeitet der RATE Regler „gerastert“ und liefert Teilverhältnisse der Masterclock-Einstellung.



OCTAVE ORDER (An, Aus)

Ist diese Funktion ausgeschaltet, wiederholt der Arpeggiator einen Akkord vollständig in wechselnden Oktavlagen. Ist die Funktion aktiv, wird zunächst die erste Note des Akkords in mehreren Oktavlagen wiederholt, dann die zweite usw.

BEISPIEL: Du spielst einen C-Dur Akkord (C1, E1, G1). Octave Range hat den Wert „3“ und Octave Order ist ausgeschaltet. Der Arpeggiator spielt nun C1-E1-G1, C2-E2-G2, C3-E3-G3 usw. Ist Octave Order eingeschaltet, entsteht die Tonfolge C1-C2-C3, E1-E2-E3, G1-G2-G3 usw.

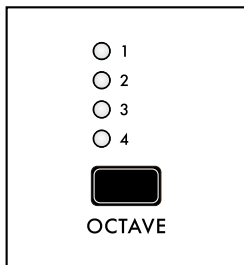


PENDULUM (An, Aus)

Diese Funktion bestimmt die Art und Weise, wie das Pattern wiederholt wird: Ist die Funktion aktiv, wird das Pattern nach seinem Ablauf anschließend rückwärts abgespielt, dann wieder vorwärts usw. Diese Funktionsweise entspricht also einer Pendelbewegung.

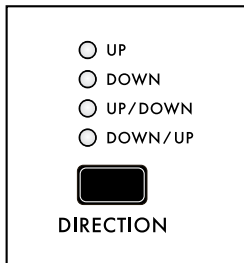
TIP: Mit bestimmten Kombinationen der Parameter DIRECTION und PATTERN kannst du sehr ähnliche Abläufe erzeugen. Dennoch ist die PENDULUM Funktion einen Versuch wert, ganz besonders in Verbindung mit den Modi RANDOM und ORDER.

BITTE BEACHTE: Die PENDULUM MODE Parameter im Arpeggiator MORE Fenster bestimmen ebenfalls die Notenfolge (s.u.).



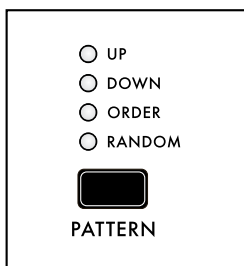
OCTAVE (1, 2, 3, 4)

Diese Funktion bestimmt die Anzahl der Oktaven, in denen das Arpeggiator-Pattern wiederholt wird. Abhängig vom Parameter DIRECTION kann das Pattern höher oder tiefer abgespielt werden. Hat OCTAVE den Wert „1“, wird das Pattern ausschließlich in der Originaloktave abgespielt. Bei Einstellung „4“ wird das Pattern zunächst in der Originaloktave abgespielt, dann eine Oktave höher / tiefer, zwei Oktaven höher / tiefer und drei Oktaven höher / tiefer.



DIRECTION (UP, DOWN, UP/DOWN, DOWN/UP)

Erstreckt sich das Pattern über mehr als eine Oktave (OCTAVE > 1) bestimmt DIRECTION, ob die nachfolgenden Oktaven höher (UP) oder tiefer (DOWN) als die Ausgangsoktave liegen sollen. Ist UP/DOWN gewählt, erfolgt das Abspielen zuerst oktavweise nach oben und danach zurück bis zur Ausgangsoktave. Bei DOWN/UP verhält es sich umgekehrt.



PATTERN (UP, DOWN, ORDER; RANDOM)

Dieser Parameter bestimmt die Abspielrichtung der Noten innerhalb einer Oktave. Zur Auswahl stehen:

UP

Das Abspielen der arpeggierten Noten beginnt mit der tiefsten Note und endet mit der höchsten Note.

DOWN

Das Abspielen der arpeggierten Noten beginnt mit der höchsten Note und endet mit der tiefsten Note

ORDER

Das Abspielen der arpeggierten Noten erfolgt in der Reihenfolge des Einspielens.

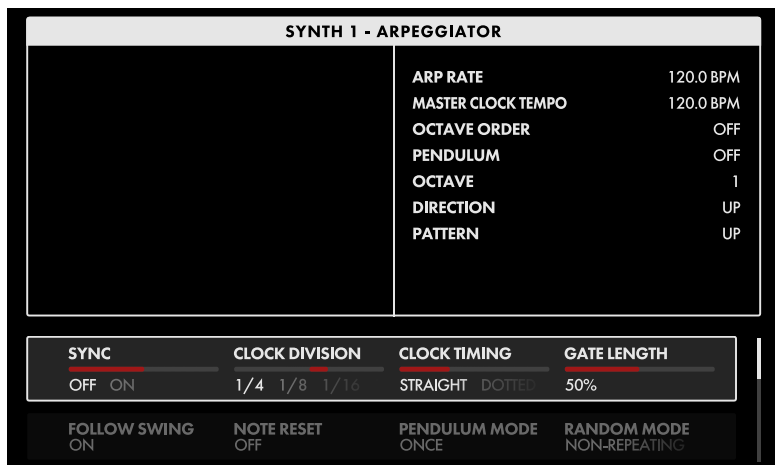
TIP: Lässt du eine gehaltenen Note los und schlägst sie gleich darauf wieder an, ändert sich in diesem Modus die Abspielreihenfolge der Noten.

RANDOM

Das Abspielen der arpeggierten Noten erfolgt in zufälliger Reihenfolge.

BITTE BEACHTE: Über den Parameter RANDOM MODE im Arpeggiator MORE Fenster stehen zwei verschiedenen Random-Modi zur Verfügung.

ARPEGGIATOR MORE FENSTER



Durch Drücken des dreieckigen **MORE** Tasters in der oberen rechten Ecke des Arpeggiator Moduls öffnet sich im zentralen Display ein Fenster mit weiteren Arpeggiator-Parametern. Sie werden mit den Soft-Knobs und dem Master Encoder der Center Console gesteuert. Die zur Verfügung stehenden Parameter sind dann im unteren Bereich des zentralen Displays dargestellt. Im rechten Display-Bereich findest du die Arpeggiator-Parameter des Bedienfeldes und deren aktuelle Werte aufgelistet.

BITTE BEACHTE: Sobald du den (jetzt leuchtenden) **MORE** Taster drückst, wird das ARPEGGIATOR MORE Fenster geschlossen und es erscheint das HOME Fenster.

WERTE ÄNDERN

Um einen Parameterwert zu ändern, drehe den zugehörigen Soft Knob. In manchen Fällen wird der Parameter zwischen zwei möglichen Einstellungen wechseln (zb ON/OFF), in anderen eine Auswahl treffen oder einen (Zahlen) wert bestimmen. Ein roter, waagrechter Balken visualisiert den aktuellen Parameterwert.

ZEILE AUSWÄHLEN

Stehen in einem Display-Fenster mehr als vier Parameter zur Verfügung, werden sie auf mehrere Zeilen aufgeteilt. Du selektierst die aktive Zeile mit dem Master Encoder. Ein Scroll-Balken am rechten Display-Rand informiert über die aktuelle Position in einer solchen Parameterliste. Die aktive Zeile ist durch einen Rahmen hervorgehoben. Nicht aktive(n) Zeile(n) sind grau dargestellt.

SYNC (An, Aus)

Ist SYNC abgeschaltet, läuft der Arpeggiator „frei“, d.h. mit dem Tempo seiner eigenen Clock. Ist SYNC aktiv, wird der Arpeggiator zur Masterclock synchronisiert. Die Masterclock bestimmt nun das Arpeggiator-Tempo.

BITTE BEACHTE: Bei synchronisiertem Arpeggiator arbeitet der RATE Regler „gerastert“ und liefert Teilverhältnisse der Masterclock-Einstellung.

CLOCK DIVISION (4, 2, 1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32)

Im Syncbetrieb liefert die Masterclock des Moog One die Tempobasis. Das Tempo des Arpeggiators entspricht dem Teilerwert des Masterclock-Tempos. Die Wertangabe des Clockteilers bezieht sich auf Viertelnoten.

CLOCK TIMING (STRAIGHT, DOTTED, TRIPLET)

Mit dieser Funktion kannst du die Rhythmik des Arpeggiator-Patterns beeinflussen. Dabei werden die Notenlängen innerhalb der Clockteiler-Werte verändert.

STRAIGHT

Die gespielten Noten erhalten exakt den gewählten Clockteiler-Wert.

DOTTED

Die gespielten Noten werden als punktierte Noten ausgegeben (Notenlänge ist Clockteiler x 1,5)

TRIPLET

Die gespielten Noten werden als Triolen ausgegeben (Notenlänge ist Clockteiler x 2/3)

GATE LENGTH (1% bis 100%)

Dieser Parameter bestimmt die Gate-Länge der Noten. 100% entsprechen dem Clockteiler-Wert (maximale Notenlänge). Niedrigere Werte verkürzen die Noten zunehmend und verleihen dem Pattern einen perkussiven Charakter.

FOLLOW SWING (An, Aus)

Das Timing der Masterclock des Moog One kann mit einem Swing-Faktor versehen werden. Der Parameter FOLLOW SWING bestimmt, ob der Arpeggiator den Swing-Faktor übernehmen soll, oder „geradeaus“ spielt.

NOTE RESET (An, Aus)

Dieser Parameter bestimmt das Timing des Arpeggiators beim Anspielen einer neuen Note. Ist NOTE RESET ausgeschaltet, wartet der Arpeggiator mit dem Abpielen der Noten bis zum Erhalt des nächsten Clockteiler-Signals. Bei aktivem NOTE RESET wird der Arpeggiator sofort neu gestartet und der Downbeat damit neu festgelegt.

PENDULUM MODE (ONCE, TWICE)

Dieser Parameter bestimmt die Funktionsweise des Pendulum Modes. Ist ONCE gewählt, werden erste und letzte Note des Arpeggios nur einmal gespielt. in der Einstellung TWICE dagegen doppelt. Dieser Parameter orientiert sich an den entsprechenden Funktionsweisen diverser klassischer Synthesizer bzw. deren Arpeggiatoren.

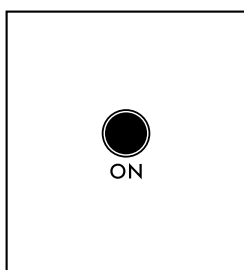
RANDOM MODE (NON-REPEATING, REPEATING)

Dieser Parameter bestimmt die Funktionsweise des Random Modes. Ist NON-REPEATING gewählt, werden sämtliche Noten des Arpeggios zwar in zufälliger Reihenfolge ausgegeben, allerdings mit der Einschränkung, dass alle Noten genau einmal gespielt werden müssen, bevor sich das Pattern wiederholt. In der Einstellung REPEATING erfolgt das Abspielen vollkommen zufällig, kann also auch mehrfache Wiederholungen einer bestimmte Note enthalten.

SEQUENCER

Der Sequencer zählt zu den grundlegenden Elementen der elektronischen Musik. Er ist in der Lage, zuvor programmierte Tonfolgen zu speichern und mit der Präzision eines Uhrwerkes wiederzugeben. Der Musiker selbst kann währenddessen nach Belieben an den, vom Synthesizer erzeugten Klängen „schrauben“. Moderne Sequencer sind in der Lage, nicht nur Tonfolgen, sondern gleichzeitig auch eine Vielzahl von Klangparametern zu speichern und wiederzugeben. Als Step-Sequencer bezeichnet man Sequencer, die üblicherweise kurze Notenfolgen erzeugen und für jeden „Schritt“ Eingabemöglichkeiten für Tonhöhe, Notenlänge, Lautstärke, Klangfarbe usw. bieten.

Im Moog One ist jeder der drei Synths mit einem eigenen polyphonen Step-Sequencer ausgestattet. Somit können in einem Preset bis zu drei Sequenzen simultan erzeugt werden (eine pro Synth). Die Sequenzen können eine Länge von bis zu 64 Steps aufweisen, aufgeteilt in vier „Pages“ zu je 16 Steps. Sequenzen lassen sich sehr einfach aufnehmen, bearbeiten und während der Wiedergabe in Echtzeit transponieren. Ebenso wie bei LFO's, EG's und den Arpeggiatoren ist es möglich, den Sequencer zur Masterclock des Moog One zu synchronisieren. So entsteht eine rhythmisch rundum schlüssige Performance. Sequenzen lassen sich sowohl als eigene Datei speichern oder auch als Teil eines Synth-Presets.



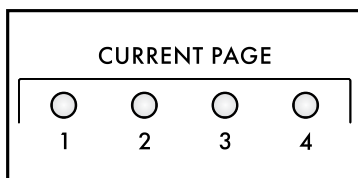
ON (An, Aus)

Mit diesem Taster schaltest du den Sequencer des aktuellen Synths an bzw. aus. Dabei wird zunächst nur das Sequencer-Modul aktiv. Der ON-Taster startet nicht die Wiedergabe oder Aufnahme einer Sequenz.

RATE (0 bis 10)

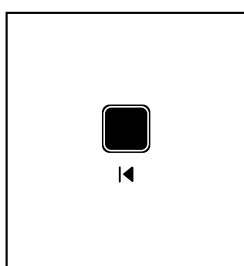
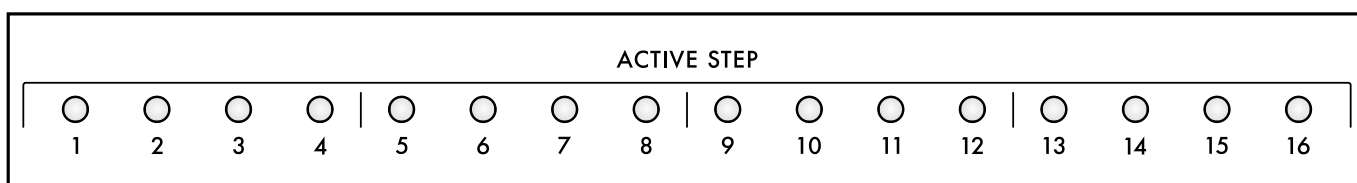
Der **RATE** Regler bestimmt die Geschwindigkeit des Arpeggiators. Der Tempobereich liegt zwischen 10 BPM und 280 BPM. Der Arpeggiator kann frei laufen oder zur Masterclock des Moog One synchronisiert werden. Die entsprechenden Parameter findest du im SEQUENCER MORE Fenster. Die LED visualisiert den Rate-Wert.

BITTE BEACHT: Bei synchronisiertem Sequencer arbeitet der RATE Regler „gerastert“ und liefert Teilerverhältnisse der Masterclock-Einstellung.



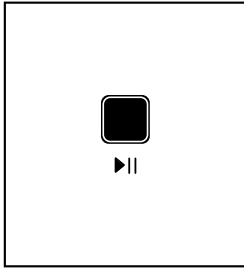
CURRENT PAGE / ACTIVE STEP (LEDs)

16 **ACTIVE STEP** LEDs und 4 **CURRENT PAGE** LEDs zeigen die aktuelle Position des Sequencers (bzw. den aktiven Step) innerhalb der maximal 64 Steps langen Sequenz.



RETURN TO ZERO

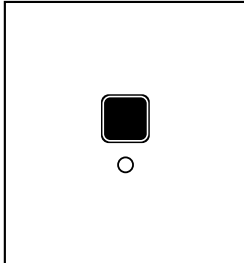
Dieser Taster setzt den Sequencer zurück auf den ersten Step der Sequenz.



START / STOP

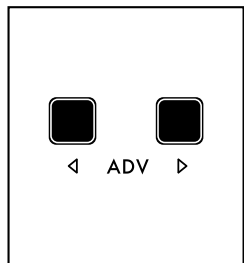
Dieser Taster startet den Sequencer mit dem ersten Step oder stoppt ihm am aktuellen Step.

TIP: Du kannst mit nur einem START / STOP Taster die Sequencer mehrerer Synths gleichzeitig starten bzw. stoppen. Selektiere dazu mit den **PANEL FOCUS** Tastern der Center Console die gewünschten Synths und drücke dann den **START / STOP** Taster. Die Sequencer der so selektierten Synths starten und stoppen nun gleichzeitig.



RECORD (AUFNAHME-BEREITSCHAFT)

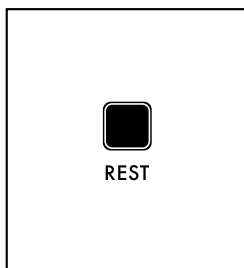
Drücke diesen Taster einmal, um den Record-Mode des Sequencers zu aktivieren (LED an). Ein weiterer Tasterdruck beendet den Record-Mode (LED aus).



ADV (ADVANCE - STEP ZURÜCK, STEP VORWÄRTS)

Mit diesem Tasterpaar kannst du den aktiven Step der Sequenz schrittweise vor bzw. zurück bewegen. Die LEDs **CURRENT PAGE** und **ACTIVE STEP** zeigen die aktuelle Position des aktiven Steps.

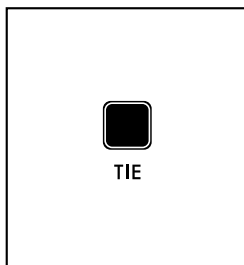
TIP: Mit diesen Tastern kannst du auch bei laufender Sequenz einen bestimmten Step zum editieren auswählen. Dazu verwendest du das Step Edit Fenster. Mehr dazu später.



REST (PAUSE)

Mit diesem Taster programmierst du für den aktuellen Step eine Pause (LED an = Pause). Dabei wird eine dort möglicherweise schon eingegebene Note nicht gelöscht, sondern gemutet (stumm geschaltet).

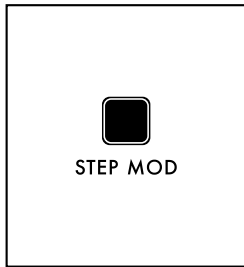
BITTE BEACHTE: Die LED des REST Tasters zeigt gesetzte Pausen-Steps bei laufender Sequenz.



TIE (VERKETTETE NOTEN)

Mit diesem Taster kannst du aufeinander folgende Steps zu einer entsprechend längeren Note verbinden. Es wird dann zwar die Tonhöhe des verketteten Steps gespielt, die Hüllkurven jedoch nicht neu gestartet. Die Verkettung der Steps wird im Step Edit Fenster grafisch dargestellt.

BITTE BEACHTE: Die LED des TIE Tasters zeigt verkettete Steps bei laufender Sequenz an.

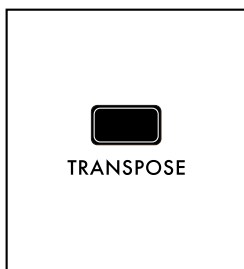


STEP MOD

Du kannst mit dem Sequencer nicht nur Tonhöhen sondern auch die Klangeinstellungen des Moog One steuern. Nahezu jeder Klangparameter kann für jeden Sequencer-Step einen eigenen Wert erhalten. Zur exakten Programmierung dient das Step Edit Fenster (s.u.)

Darüber hinaus kannst du aber auch Parameterwerte bei laufendem Sequencer ganz einfach in Echtzeit verändern und diese Veränderungen aufnehmen. Drücke dazu bei laufendem Sequencer den Taster **STEP MOD** (LED an) und drehe den gewünschten Regler. Dessen aktueller Wert wird nun für jeden Step aufgezeichnet. Du kannst nacheinander mehrere Parameter verändern. Bist du mit dem Ergebnis zufrieden, schalte die Step Mod Funktion aus, indem du wieder den **STEP MOD** Taster drückst. Die aufgenommenen Parameter-Einstellungen kannst du bei Bedarf nachträglich im Step Edit Fenster editieren (s.u.).

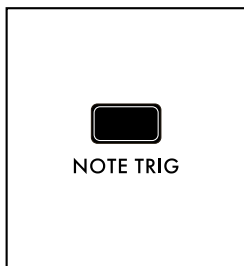
BITTE BEACHTE: Zur Verwendung der Step Mod Funktion ist es nicht notwendig, den Record Mode des Sequencers zu aktivieren.



TRANPOSE

Du kannst die laufende Sequenz während der Wiedergabe in Echtzeit transponieren. Drücke dazu den Taster **TRANPOSE** (LED an) und spiele Noten auf der Tastatur des Moog One. Beginnt die Sequenz ursprünglich mit der Note „C1“ und du spielst ein „F“1, wird die Sequenz um fünf Halbtöne nach oben transponiert. Um die Transpose Funktion abzuschalten, drücke noch einmal **TRANPOSE**.

BITTE BEACHTE: Die, bei aktiver Transpose Funktion gespielten Noten sind nicht hörbar. Sie steuern ausschließlich die Tonhöhe der wiedergegebenen Sequenz.



NOTE TRIG

Ist diese Funktion aktiv, erfolgt die Wiedergabe der Sequenz nur, wenn du eine (oder mehrere) Keyboard-Tasten gedrückt hältst. Drücke **NOTE TRIG**. Noch erfolgt keine Wiedergabe. Halte eine Keyboard-Taste gedrückt – die Sequenz wird wiedergegeben. Lasse die Taste los – die Sequenz stoppt.

BITTE BEACHTE: Die Start/Stop Funktion und die Note-Trigger Funktion arbeiten abhängig voneinander: Die eine schaltet die andere an bzw. aus.

STEP EDIT

Im Step Edit Modus kannst du mit Hilfe des zentralen Displays sämtliche Sequencer-Steps und deren Parameter genauestens bearbeiten. Drücke den Taster **STEP EDIT** um das Step Edit Fenster im zentralen Display zu öffnen. Der Taster leuchtet dauerhaft. Mit dem **HOME** Taster kannst du das Step Edit Fenster schließen.

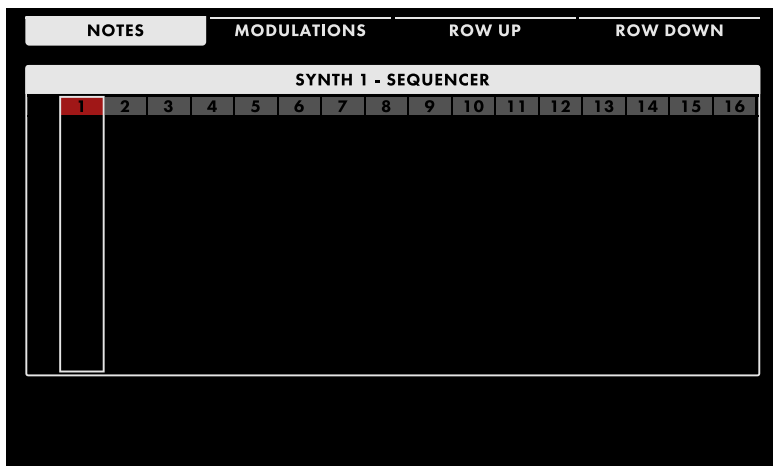
NOTEN EINGEBEN (STEP EDIT MODE)

Die Notendarstellung des Sequencers erfolgt in Form eines übersichtlich gestalteten Rasters. Spalten (senkrecht) representieren die Sequencer-Steps mit den, für den jeweiligen Step programmierten Noten.

Aufeinanderfolgende Noten werden in Zeilen („Row“) dargestellt. Man kann sich jede Zeile als monophone Sequenz vorstellen. Entsprechend bestehen mehrstimmige Sequenzen aus mehreren Zeilen.

Bekanntlich kann jede Sequenz eine maximale Länge von 64 Steps aufweisen. Die Step-Anzahl bestimmst du über den LENGHT-Parameter im Sequencer MORE Fenster.

Der aktuelle Step wird sowohl in der Display-Darstellung als auch auf dem Bedienfeld angezeigt (Step- und Pages-LEDs).



EINE LEERE SEQUENZ ERZEUGEN

Beim Aufrufen eines Presets sind möglicherweise Daten im Sequencer des aktuellen Synths enthalten – oder auch nicht. Drücke den Taster **STEP EDIT**. Zeigt das Display die nebenstehende Grafik, dürfte der Sequencer leer und aufnahmefähig sein.

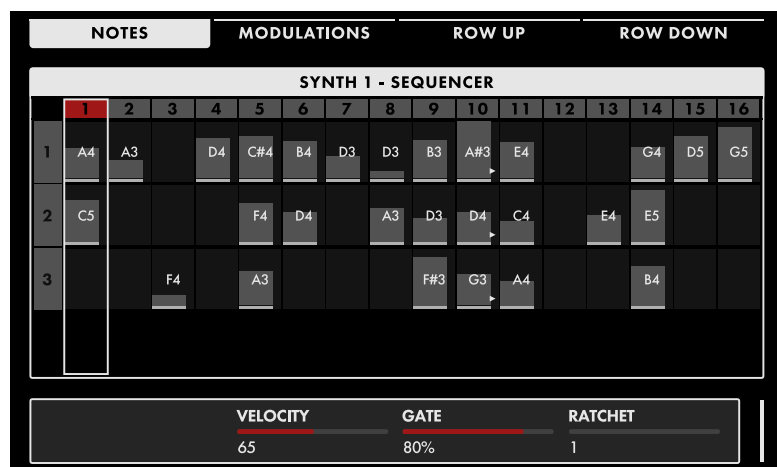
Sollte der Sequencer Daten enthalten, kannst du diese löschen, um mit einer leeren Sequenz arbeiten zu können. Öffne dazu das Sequencer MORE Fenster mit einem Druck des dreieckigen **MORE** Tasters in der rechten oberen Ecke des Sequencer Moduls. Drücke dann den Soft Button **CLEAR SEQUENCE** oberhalb des Displays. Die Daten der aktuellen Sequenz werden nun vollständig gelöscht und es entsteht eine leere Sequenz.

BITTE BEACHTE: Alternativ kannst du die gesamte aktuelle Sequenz auch so löschen: *Selektiere mit dem Taster ROW UP die oberste Zeile (Step-Nummern) und drücke **SHIFT + DELETE**.*

NOTEN EINGEBEN UND ZEILEN ANLEGEN

Falls nicht schon aktiv, drücke den Soft Button **NOTES** oberhalb des Displays. Drücke den Taster **RECORD**. Er leuchtet nun, und der erste Step in der Display-Grafik ist rot eingefärbt. Der Record-Modus ist jetzt aktiv.

Mit dem Keyboard kannst du Noten eingeben. Mit jeder eingegebenen Note wird die Sequenz automatisch um einen Schritt weiter geschaltet. Mittels **ADV** Taster kannst du dich innerhalb der Sequenz vor- und zurückbewegen. Du kannst ebenso den Master Encoder drehen, um dich vorwärts und rückwärts durch die Sequenz zu bewegen. Mit den Soft Buttons **ROW UP** und **ROW DOWN** kannst du die Zeile wechseln. Alternativ kannst du bei gedrücktem **SHIFT** Taster den Master Encoder drehen.



Jede Sequencer-Zeile steht für eine monophone Spur. Sie kann also nur jeweils eine Note enthalten. Wenn du also nur eine Note zu einer Zeit einspielst, wird diese in die aktive Zeile eingefügt. Für eine mehrstimmige Sequenz sind weitere Zeilen erforderlich.

Drücke den Soft Button **ROW DOWN** um eine weitere Sequencer-Zeile zu erzeugen. Du kannst auch einfach mehrere Noten gleichzeitig einspielen – der Sequencer erzeugt dann automatisch eine neue Zeile für jede Note (bzw. Stimme). Es kann jedoch immer nur eine Zeile zu einer Zeit aktiv / ausgewählt sein.

BITTE BEACHTE: *Natürlich ist es möglich, den ersten „Take“ bei laufendem Sequencer live in eine leere Sequenz einzuspielen. Das ist jedoch nicht immer ganz einfach. Um schneller ans Ziel zu kommen, empfehlen wir deshalb, eine Sequenz zunächst schrittweise zu programmieren und danach ggf. mittels Echtzeit-Recording zu optimieren.*

NOTEN ÜBERSCHREIBEN (OVERWRITE MODE)

Selbstverständlich kannst du existierende Sequenzen ganz oder teilweise überschreiben / editieren. Ist der Record Mode aktiv (**RECORD** Taster leuchtet) befindet sich der Sequencer automatisch im Overwrite Mode. Spielst du auf einem schon „besetzten“ Step / Zeile eine weitere Note ein, wird der bestehende Step gegen den neuen ersetzt. So kannst du Sequenzen in Echtzeit editieren. Das funktioniert sowohl bei laufendem als auch bei gestopptem Sequencer.

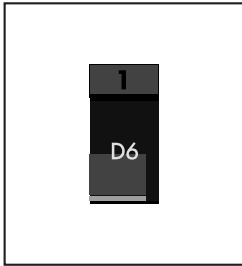
NOTEN ADDIEREN (OVERDUB MODE)

Drückst du **SHIFT + RECORD**, befindet sich der Sequencer im Overdub Mode. Neu eingespielte Noten ersetzen nun nicht mehr die zuvor aufgenommenen – sie werden stattdessen hinzu addiert („Overdub-Aufnahme“). Auch der Overdub Mode funktioniert bei laufendem und bei gestopptem Sequencer.

TIP: *Du kannst die Record Funktion bei laufendem Sequencer nach Belieben an- und abschalten.*

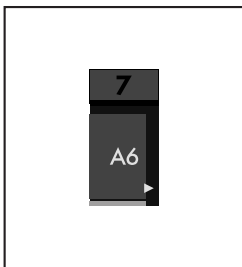
DIE VERSCHIEDENEN NOTENDATEN (NOTES (TONHÖHE), TIES (VERKETTUNGEN), RESTS (PAUSEN), RATCHETS (MEHRFACH-TRIGGER))

Jeder Sequencer-Step kann unterschiedliche Notendaten beinhalten, nämlich eine Note (Tonhöhe), einen „Tie“ (Verkettung von aufeinanderfolgenden Noten), eine Pause („Rest“) oder die Anzahl der Mehrfach-Trigger („Ratchets“). Diese Daten lassen sich innerhalb einer eingespielten Sequenz nachträglich zuweisen und editieren.



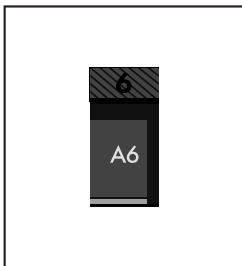
NOTEN

Eine eingespielte Note wird innerhalb des Rasters als Rechteck dargestellt („Step-Indicator“). Der Step Indicator beinhaltet den Notennamen (z.B. „D6“). Die Höhe des Step Indicators symbolisiert den Velocity-Wert, die Breite die Gate-Länge.



TIE

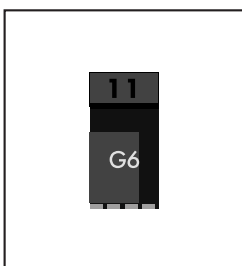
Jede Note kann mit einem Tie-Befehl (Noten-Verkettung) versehen werden, dargestellt durch einen kleinen Pfeil, der auf den nachfolgenden Step weist. Beim abspielen einer verketteten Note wechselt zwar die Tonhöhe, die Hüllkurven werden jedoch nicht neu gestartet.



RESTS

Ein Rest-Befehl erzeugt eine „stumme“ Note. Der Step-Indicator ist dann schraffiert dargestellt.

TIP: Rests lassen sich sowohl auf leere Steps als auch auf gesetzte Steps anwenden. Im letzten Fall wird der Step gemutet (Stumm geschaltet). Du kannst diese Option nutzen, um Sequenzen nicht-destruktiv zu verändern.



RATCHET STEPS

Die Ratchet-Funktion erzeugt Mehrfach-Trigger, d.h. eine Note wird innerhalb eines einzigen Steps mehrfach getriggert. Es entsteht eine Art „Stottereffekt“. So kannst du mit einem Minimum an gesetzten Steps komplexe rhythmische Figuren erzeugen. Der Soft Knob RATCHET bestimmt die Anzahl der „Ratchets“ für die selektierte Note.

TIP: Manchmal ist es empfehlenswert, zunächst für sämtliche Steps eine Note einzugeben und danach mittels Rests und Ties eine gewünschte Phrasierung zu erzeugen.

NOTENDATEN EDITIEREN

Du kannst für jeden Sequenz-Step die Note (Tonhöhe), Velocity, Gate-Länge und Ratchet-Anzahl individuell verändern. Zudem kannst du die Tie- und Rest-Funktionen beliebig setzen.

Du editierst die Notendaten im Step Edit Fenster. Die Record-Funktion kann dabei ein- oder ausgeschaltet sein. Eine gesetzte Note wird als Rechteck innerhalb des Sequenz-Rasters dargestellt. Wir nennen es den „Step Indicator“. Selektiere den gewünschten Step mit dem Master Encoder und selektiere die gewünschte Notenzeile mit den Soft Buttons ROW UP / ROW DOWN. Ist die gewünschte Note des Steps ausgewählt, kannst du folgende Notendaten editieren:

NOTE (OFF, C0 bis G10)

Wähle die gewünschte Note (Tonhöhe) mit dem NOTE Soft Knob. Der Notename wird im Step Indicator angezeigt.

VELOCITY (1 bis 127)

Die Höhe des Step Indicators symbolisiert den Velocity-Wert der entsprechenden Note. Wähle den gewünschten Velocity-Wert mit dem VELOCITY Soft Knob.

GATE (0% bis 100%)

Die Breite des Step Indicators symbolisiert die Gate-Länge der entsprechenden Note. Wähle den gewünschten Gate-Wert mit dem GATE Soft Knob.

RATCHET (1 bis 4)

Wähle den gewünschten Ratchet-Wert mit dem RATCHET Soft Knob. Bei Wert „1“ wird die selektierte Note nur einmal getriggert (kein Ratchet). Je nach Einstellwert 2, 3 oder 4 erhält die Note die entsprechende Anzahl von Triggern.

MEHRERE NOTEN GLEICHZEITIG EDITIEREN

Drücke den ROW UP Soft Button, bis die Kopfzeile (mit den Step-Nummern) selektiert ist. Gleichzeitig werden sämtliche, zum gerade aktiven Step gehörige Noten (Zeilen) ebenfalls selektiert – der Step ist jetzt quasi vollständig selektiert. Mit den entsprechenden Soft Knobs kannst du nun gemeinsam für alle Noten des Steps die Werte für Velocity, Gate-Länge und Ratchet-Anzahl eingeben. Mit dem Master Encoder kannst du jederzeit den aktiven Step wechseln.

NOTEN LÖSCHEN

Du kannst entweder einzelne Noten löschen oder auch gleichzeitig sämtliche Noten eines bestimmten Steps: Wähle mit dem Master Encoder den gewünschten Step und drücke **DELETE**. Es werden nun sämtliche Noten des betreffenden Steps gelöscht. Um einzelne Noten eines bestimmten Steps zu löschen, wählst du zudem die gewünschte Zeile mit den Soft Buttons ROW UP / ROW DOWN. Drücke dann **SHIFT + DELETE** und die betreffende Note wird gelöscht.

Um die gesamte Sequenz vollständig zu löschen, drücke den Soft Button CLEAR SEQUENCE im SEQUENCER MORE Fenster.

MODULATIONSDATEN EINGEBEN (im Step Edit Mode)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
LADDER FILTER CUTOFF	-29	-52	-93	-78	-64	+85	+100	-29	-	-93	+21	+77	-65	+50	+50	+50
OSCILLATOR 2 BEAT FREQ	+61	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-100	-	-26	+57
OSCILLATOR 2 PULSE	-	-	-	-	-	+49	-100	-30	+66	-	-	-	-	-	-	-
OSCILLATOR 2 MIX	-	+10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

OFFSET
0%

Du kannst mit jedem Sequencer-Step zahlreiche Klangparameter steuern bzw. modulieren.

Die, in den Sequencer eingegebenen Modulationsdaten („Offsets“) werden zu den übrigen Werten hinzu addiert. Wird etwa die Ladder-Cutoff via Sequencer moduliert, addiert der Sequencer seine Modulationsdaten zu den Werten von Cutoff-Regler, Hüllkurve, LFO o.ä. hinzu. Somit wird sichergestellt, dass nicht ständig ungewollte Parametersprünge entstehen, wenn du bei laufendem Sequencer den Cutoff-Regler drehst.

Du kannst positive und negative Offset-Werte in den Sequencer eingeben. Die Werte-Darstellung erfolgt in Prozentangaben. Jeder Step-Indicator visualisiert den Wert in Form eines senkrechten Balkens.

Wie auch bei der Noteneingabe, erfolgt die Darstellung und Eingabe der Modulationsdaten zeilenweise. Jeder Zeile kann ein bestimmter Klangparameter zur Modulation zugewiesen werden. Während die OFFSET Werte (Modulationstiefe) für jeden Step individuell eingegeben werden können, arbeiten die Parameter CONTROLLER, AMOUNT, CATEGORY und DESTINATION zeilenweise.

MODULATIONSDATEN IN ECHTZEIT EINGEBEN

Am einfachsten kannst du Modulationsdaten in Echtzeit bei laufendem Sequencer eingeben. Dazu dient die Step Mod Funktion (s. Seite 73). Du kannst damit Modulationsdaten in eine leere Sequenz aufnehmen oder bestehende Daten überschreiben. Bei gestopptem Sequencer kannst du mit der Step Mod Funktion im STEP EDIT Fenster Werte editieren.

Öffne dazu mit dem Taster **STEP EDIT** und dem Soft Button MODULATIONS das Fenster MODULATION SEQUENCE.

BITTE BEACHT: Um mit der STEP MOD Funktion zu arbeiten, musst du nicht unbedingt das STEP EDIT Fenster öffnen und den Soft Button MODULATION drücken – allerdings kannst du auf diese Weise die eingegebenen Daten sehen und leichter editieren.

Drücke nun den Taster **STEP MOD** (leuchtet) im Sequencer Modul des Bedienfeldes. Drehe jetzt den gewünschten Parameter auf dem Bedienfeld. Moog One erzeugt nun automatisch eine neue Sequencer-Zeile mit dem entsprechenden Parameter als Modulationsziel.

Du kannst nun entweder mit den **< ADV >** Tastern schrittweise Steps anwählen und editieren oder bei laufendem Sequencer Werte in Echtzeit „zurecht drehen“. In diesem Fall nimmt der Sequencer die geänderten Werte für jeden Step automatisch auf.

Drehst du andere Bedienelemente, wird eine weitere Sequencer-Zeile mit dem entsprechenden Parameter als Modulationsziel erzeugt und die Werte aufgenommen.

MODULATIONS DATEN SCHRITTWEISE EINGEBEN

Die schrittweise Eingabe von Modulationsdaten ist zwar sehr genau, jedoch meist nicht so schnell und komfortabel wie die Echtzeit-Eingabe im zuvor besprochenen Step Edit Mode. Die schrittweise Eingabe bietet sich vor allem dann an, wenn der Sequencer einen Klangparameter modulieren soll, der nicht über ein eigenes Bedienelement verfügt – wie etwa das SVF Filter Spacing. In einem solchen Fall musst du zunächst im Sequencer eine Zeile für die Eingabe von Modulationsdaten (Offsets) erzeugen, einen Sequencer-Step auswählen und den gewünschten Modulationswert (Offset) eingeben. So geht's:

Falls nicht schon selektiert, drücke den Soft Button MODULATIONS oberhalb des Displays. Drücke den Soft Button ROW DOWN und dann den MASTER ENCODER. Moog One erzeugt nun eine Sequencer-Zeile für die Eingabe der Modulationsdaten. Bestimme nun mit den Soft Knobs CATEGORY und DESTINATION das gewünschte Modulationsziel (z.B. SVF Filter Spacing).

Wie schon bei einem „normalen“ Modulationsweg kennengelernt, kannst du auch die vom Sequencer erzeugten Modulationen mittels CONTROLLER – z.B. via Modwheel – steuern. Dazu lässt sich eine zusätzliche Modulations-Zeile im Sequencer anlegen und pro Step mit Prozent-Werten versehen („Amount“). Beträgt der Wert 0% (oder es wird kein Controller genutzt) gelangen die im Sequencer eingegebenen Modulationsdaten („Offsets“) in voller Höhe zum Modulationsziel. Ein positiver Controller-Amount verstärkt die Modulation, ein negativer Amount schwächt sie ab.

Am Ende dieses Kapitels findest du eine Tabelle mit sämtlichen, zur Verfügung stehenden Controllern und Modulationszielen. Nach dessen Eingabe bestimmst du zunächst die Modulationstiefe (Offset) für jeden Step. Dann erzeugst du Zeilen für Controller und dessen Amount (Modulationstiefe) und programmierst die gewünschten Werte.

MODULATIONS DATEN EDITIEREN

Ebenso wie die Modulationsdaten („OFFSET“) kannst du auch die Einstellungen für CONTROLLER, AMOUNT, CATEGORY und DESTINATION für jeden Step einzeln bearbeiten. Mit den Tastern **< ADV >** oder mit dem MASTER ENCODER kannst du dich von Step zu Step bewegen. Mit ROW UP und ROW DOWN bestimmst du die zu bearbeitende Zeile. Alternativ kannst du die Zeile wechseln, indem du den MASTER ENCODER bei aktivem **SHIFT** Taster drehst.

MEHRERE OFFSET-WERTE GLEICHZEITIG EDITIEREN

Verfügt ein Step über mehrere Zeilen mit Modulationsdaten, kannst du sie gleichzeitig editieren. Drücke dazu den ROW UP Soft Button, bis die Kopfzeile (mit den Step-Nummern) selektiert ist. Gleichzeitig werden sämtliche, zum gerade aktiven Step gehörigen Modulationsdaten (Zeilen) selektiert. Mit dem entsprechenden Soft Knob kannst du nun gemeinsam für alle Zeilen die Modulations-Offsets verändern. Mit dem Master Encoder kannst du jederzeit den aktiven Step wechseln.

MODULATIONS DATEN LÖSCHEN

Einen selektierten OFFSET Wert kannst du einfach mit dem **DELETE** Taster auf dem Bedienfeld löschen. Mittels Selektion aller Modulationszeilen (s.o.) kannst du alle Modulations-Offsets des gewählten Steps gleichzeitig löschen. Um eine einzelne Modulations-Zeile vollständig zu löschen, drückst du **SHIFT + DELETE**. Um die gesamte Sequenz vollständig zu löschen (Noten und Modulationsdaten), drücke den Soft Button CLEAR SEQUENCE im SEQUENCER MORE Fenster.

STEP EDIT MODULATION - ANHANG

Hier findest du Listen mit allen, zur Verfügung stehenden Controllern, Transformatoren und Destinations (Zielen).

CONTROLLER

NONE
MOD WHEEL
PITCH WHEEL
PAD X
PAD Y
PAD PRESSURE
PAD GATE
VELOCITY
AFTERTOUCH
KEY PITCH
KB GATE
SUSTAIN
EXP 1
EXP 2
CV IN 1
CV IN 2
FILTER EG
AMPLIFIER EG
MODULATION EG
LFO 1
LFO 2
LFO 3
LFO 4
RANDOM
CONSTANT

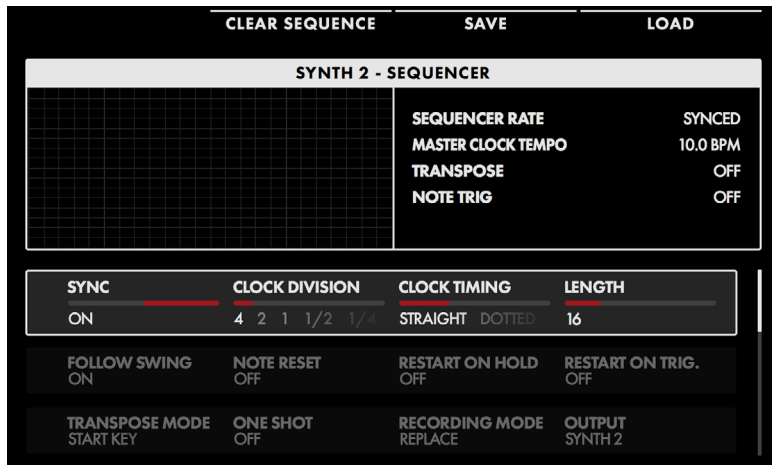
CATEGORY / DESTINATION (ZIEL)

Alle OSzilloren	SVF Filter
PITCH 1 LFO	CUTOFF
PITCH EG MOD	RESONANCE
TRIANGLE LFO 3 MOD	SPACING
PULSE LFO 3 MOD	EG AMOUNT
FM AMOUNT	LFO 2 AMOUNT
OSC 1, 2, 3	FM AMOUNT
OCTAVE	Ladder Filter
FREQUENCY	CUTOFF
BEAT	RESONANCE
SAW	EG AMOUNT
TRIANGLE	LFO 2 AMOUNT
PULSE	FM AMOUNT
MIX	EG 1, 2, 3
NOISE	DELAY
COLOR MIX	ATTACK
ATTACK	HOLD
SUSTAIN	DECAY
RELEASE	SUSTAIN
VCA	RELEASE
LEVEL	MULTI TRIGGER
PAN	SYNC
Filter	LOOP
SVF/LADDER MIX	LATCH
	LFO 1, 2, 3, 4
	RATE
	WAVEFORM
	VARIATION
	DELAY
	RAMP UP TIME
	RAMP DOWN TIME

SEQUENCER MORE FENSTER

Durch Drücken des dreieckigen **MORE** Tasters in der oberen rechten Ecke des Sequencer Moduls öffnet sich im zentralen Display ein Fenster mit weiteren Sequencer-Parametern. Sie werden mit den Soft-Knobs und dem Master Encoder der Center Console gesteuert. Die zur Verfügung stehenden Parameter sind dann im unteren Bereich des zentralen Displays dargestellt. Im rechten Display-Bereich findest du die Sequencer-Parameter des Bedienfeldes und deren aktuelle Werte aufgelistet.

BITTE BEACHTE: Sobald du den (jetzt leuchtenden) **MORE** Taster drückst, wird das **SEQUENCER MORE** Fenster geschlossen und es erscheint das **HOME** Fenster.



WERTE ÄNDERN

Um einen Parameterwert zu ändern, drehe den zugehörigen Soft Knob. In manchen Fällen wird der Parameter zwischen zwei möglichen Einstellungen wechseln (zb ON/OFF), in anderen eine Auswahl treffen oder einen (Zahlen)wert bestimmen. Ein roter, waagrechter Balken visualisiert den aktuellen Parameterwert.

ZEILE AUSWÄHLEN

Stehen in einem Display-Fenster mehr als vier Parameter zur Verfügung, werden sie auf mehrere Zeilen aufgeteilt. Du selektierst die aktive Zeile mit dem Master Encoder. Ein Scroll-Balken am rechten Display-Rand informiert über die aktuelle Position in einer solchen Parameterliste. Die aktive Zeile ist durch einen Rahmen hervorgehoben. Nicht aktive(n) Zeile(n) sind grau dargestellt.

SYNC (An, Aus)

Ist **SYNC** abgeschaltet, läuft der Sequencer „frei“, d.h. mit dem Tempo seiner eigenen Clock. Ist SYNC aktiv, wird der Sequencer zur Masterclock synchronisiert. Die Masterclock bestimmt nun das Sequencer-Tempo.

BITTE BEACHTE: Bei synchronisiertem Sequencer arbeitet der **RATE** Regler „gerastert“ und liefert Teilverhältnisse der Masterclock-Einstellung.

CLOCK DIVISION (4, 2, 1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32)

Im Syncbetrieb liefert die Masterclock des Moog One die Tempobasis. Das Tempo des Sequencers entspricht dem Teilerwert des Masterclock-Tempos. Die Wertangabe des Clockteilers bezieht sich auf Viertelnoten.

CLOCK TIMING (STRAIGHT, DOTTED, TRIPLET)

Mit dieser Funktion kannst du die Rhythmik des Sequencers beeinflussen. Dabei werden die Notenlängen innerhalb der Clockteiler-Werte verändert.

STRAIGHT

Die gespielten Noten erhalten exakt den gewählten Clockteiler-Wert.

DOTTED

Die gespielten Noten werden als punktierte Noten ausgegeben (Notenlänge ist Clockteiler x 1,5)

TRIPLET

Die gespielten Noten werden als Triolen ausgegeben (Notenlänge ist Clockteiler x 2/3)

LENGTH (1 bis 64)

Dieser Parameter bestimmt die Step-Anzahl der Sequenz und damit ihre Länge von 1 bis 64. Zusammen mit den Parametern Clock Division und Clock Timing kannst du verschiedenste Metren und rhythmische Variationen erzeugen.

FOLLOW SWING (An, Aus)

Das Timing der Masterclock des Moog One kann mit einem Swing-Faktor versehen werden. Der Parameter FOLLOW SWING bestimmt, ob der Sequencer den Swing-Faktor übernehmen soll, oder „geradeaus“ spielt.

NOTE RESET (An, Aus)

Dieser Parameter bestimmt das Timing des Sequencers beim Anspielen einer neuen Note und aktiver NOTE TRIG Funktion. Ist NOTE RESET ausgeschaltet, wartet der Sequencer mit dem Abpielen der Noten bis zum Erhalt des nächsten Clockteiler-Signals. Bei aktivem NOTE RESET wird der Sequencer sofort neu gestartet und der Downbeat damit neu festgelegt.

RESTART ON HOLD (An, Aus)

Sind die **HOLD** Funktion (Taster auf dem Bedienfeld) und die **NOTE TRIG** Funktion (im Sequencer Modul) aktiv, startet der Sequencer mit dem ersten Step, sobald auf dem Keyboard eine neue Note gespielt wird.

BITTE BEACHTE: Du musst staccato spielen („alte“ Note(n) loslassen, bevor die eine „neue“ Note anschlägst), um die Restart-Funktion auszulösen.

BITTE BEACHTE: Sind **HOLD**, **NOTE TRIG** und **TRANSCOPE** im Sequencer-Modul eingeschaltet und du spielst legato, wird die Sequenz transponiert. Die Restart-Funktion wird jedoch nicht ausgelöst.

RESTART ON TRIG (An, Aus)

Dieser Parameter bietet zwei unterschiedliche Optionen für die gerade beschriebene Restart-Funktion: Ist der Taster **NOTE TRIG** aktiv (leuchtet), startet eine neu (und staccato) angeschlagene Taste die Sequenz mit Step 1. Ist die Funktion dagegen abgeschaltet (Restart On Note Trigger aus), startet die Sequenz immer wieder mit dem aktuellen Step.

TRANSCOPE MODE (START KEY, INTERVAL)

Die Transpose Funktion des Sequencers stellt zwei unterschiedliche Betriebsmodi bereit. Du wählst sie mit dem Parameter TRANSCOPE MODE aus. Zur Verfügung stehen :

START KEY

Hier bezieht sich das Transpositionsintervall auf den „Start Key“, also die zuvor gespielte Taste. Ein Beispiel: Hast du die Sequenz mit der Taste „C“ gestartet und spielst nun das darüber liegende „F“, wird die gesamte Sequenz um eine Quarte aufwärts transponiert. Der neue Grundton der Sequenz ist das „F“. Spielst du nun das darunter liegende „E“, erklingt die Sequenz um eine Sekunde tiefer.

INTERVAL

Hier wird das Transpositionsintervall immer vom mittleren „C“ aus bestimmt: Spielst du wie oben das „F“, er folgt die „Transposition um eine Quarte aufwärts (nach „F“), jedoch unabhängig von der zuvor gespielten Note. War der Grundton der Sequenz zuvor das „A“, wird die Sequenz von „A“ aus um eine Quarte aufwärts transponiert und „E“ wird der neue Grundton.

ONE SHOT (An, Aus)

Diese Funktion bestimmt, ob die Sequenz nur einmal abgespielt werden soll und nach einem Durchgang stoppt (An) oder kontinuierlich wiederholt wird (Aus). Die One-Shot-Betriebsart ermöglicht es dir, etwa bei einer Live-Performance eine bestimmte Sequenz in einem bestimmten Song-Teil gezielt „abzufeuern“.

RECORDING MODE (REPLACE, OVERDUB)

Diese Funktion bestimmt, ob bei der Aufnahme neue Noten die zuvor eingespielten ersetzen sollen oder hinzu addiert werden.

REPLACE (Werkseinstellung)

Neue Noten ersetzen die zuvor eingespielten auf den entsprechenden Steps.

OVERDUB

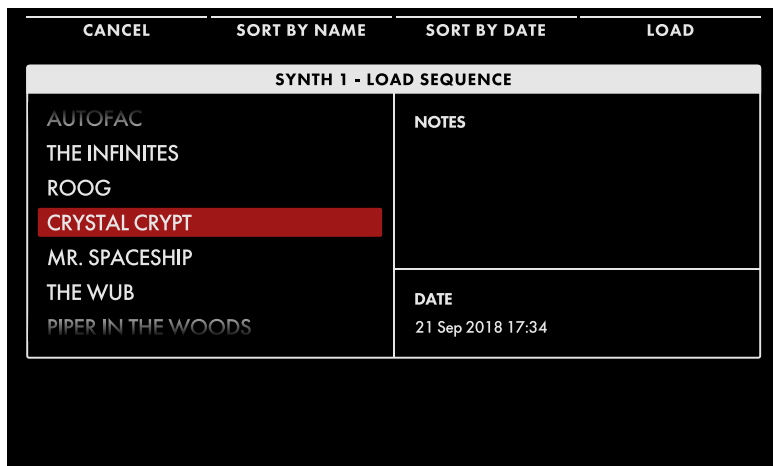
Neue Noten werden zu der bestehenden Sequenz hinzu addiert.

OUTPUT (SYNTH 1/2/3, ALL SYNTHS)

Mit dieser Funktion bestimmst du, welcher Synth deine aktuelle Sequenz wiedergeben soll. Zur Auswahl stehen die drei Synths und die Option „alle Synths“.

SEQUENZ LADEN

Drücke den Soft Button LOAD (rechts oben). Das Load Sequence Fenster öffnet sich.



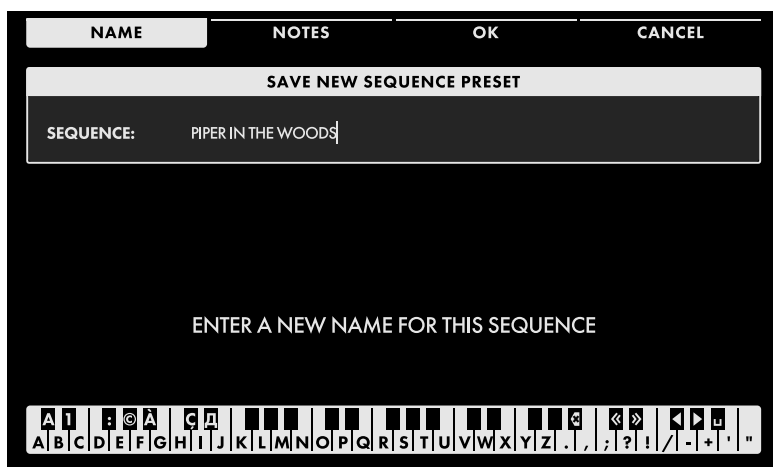
Die linke Display-Hälfte zeigt die gespeicherten Sequenzen als Liste. Du kannst sie entweder alphabetisch (bzw. nach Namen) sortieren (Soft Button SORT BY NAME) oder nach dem Datum des letzten Abspeicherns (SORT BY DATE). Das rechts oben gelegene Display-Feld zeigt evtl. eingegebene Anmerkungen (Notes) zur selektierten Sequenz. Im Feld rechts unten siehst du das Datum des letzten Abspeicherns der selektierten Sequenz.

Wähle die gewünschte Sequenz mit dem Master Encoder aus. Sie wird rot unterlegt dargestellt. Drücke dann den Soft Button LOAD. Eine kleine Markierung neben dem Sequenz-Namen zeigt dir, dass es sich um die geladene (aktive) Sequenz handelt.

Du kannst die aktive Sequenz nun abspielen, deren Einstellungen im Sequencer MORE Fenster nach Belieben ändern oder mit dem Taster **STEP EDIT** das Step Edit Fenster öffnen und die Sequenz-Daten editieren.

TIP: Schaltest du den Parameter *PRESET AUTOLOAD* in (*SETTINGS / GLOBAL / HARDWARE SETTINGS*) ein, wird die Sequenz unverzüglich geladen, sobald du sie mit dem *MASTER ENCODER* selektiert hast. Ein Druck auf den Soft Button *LOAD* ist dann nicht notwendig.

SEQUENZ SPEICHERN



Um die aktuelle Sequenz zu speichern, drücke den Soft Button SAVE. Das Fenster „Save New Sequence Preset“ erscheint. Die vier Soft Buttons erhalten nun die Funktionen NAME, NOTES, OK und CANCEL.

Sobald sich das Fenster „Save New Sequence Preset“ öffnet, ist der Soft Button NAME aktiv und das Display fordert dich zur Eingabe eines Namens auf.

TEXT EINGEBEN

Du kannst Namen und Infotexte („Notes“) direkt über das Keyboard eingeben. Dazu sind den weissen Keyboard-Tasten verschiedene Zeichen zugeordnet. Die schwarzen Keyboard-Tasten sind verschiedenen Funktionen zugeordnet:

- (Cis 1 bis Dis 2) wählen Zeichensätze.
- (Fis 5 / Gis 5) bewegen den Cursor.
- (B 4) löscht das letzte Zeichen. Hältst du B 4 gedrückt, löschst du mehrere Zeichen.
- (B 5) erzeugt ein Leerzeichen.
- (Fis 4) löscht den aktuellen Namen und erzeugt einen neuen, zufälligen Namen.
- (Gis 4) löscht sämtlich Zeichen.

TIP: Mit **<<** und **>>** bzw. **CIS 5** und **DIS 5** kannst du das zuletzt eingegebenen Zeichen in eines seiner Nachbarzeichen umwandeln: Aus einem „M“ wird dann unverzüglich ein „L“ oder „N“.

BITTE BEACHTEN: Die oben genannten Tastenbezeichnungen beziehen sich auf die, im Display dargestellte Keyboard-Grafik. Sie entsprechen nicht den MIDI-Noten usw.

TIP: Noch wesentlich einfacher kannst du Text eingeben, indem du ein Standard-USB-Keyboard am USB-Host-Port des Moog One anschließt.

Sobald du die Sequenz mit einem Namen versehen hast, kannst du nach der selben Methode Anmerkungen bez. einen Infotext eingeben – etwa „Intro für Song 1“ oder „aus Studiosession letzte Woche“. Drücke den Soft Button NOTES und folge den Anweisungen im Display. Hast du Namen und Anmerkungen eingegeben, drücke den Soft Button OK um die Sequenz zu speichern. Um den Speichervorgang abubrechen, drücke stattdessen den Soft Button CANCEL.

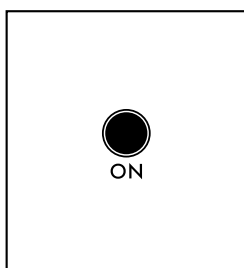
EFFEKTE

Moog One bietet eine reichhaltige und beeindruckende Auswahl an internen Digitaleffekten. Jeder Synth ist mit einem eigenen „Synth-Effect“ ausgestattet. Zusätzlich gibt es bis zu zwei „Master-Effects“. Insgesamt können also bis zu fünf Effekt-Sektionen gleichzeitig arbeiten.

Zu den Master-Effects zählen mehrere Premium-Studioeffekte, entwickelt und lizenziert vom allseits bekannten Effektspezialisten Eventide. Mit Ausnahme der Eventide Master-Effects sind Synth- und Master-Effects identisch ausgestattet. Synth-Effects können als Master-Effects arbeiten und umgekehrt.

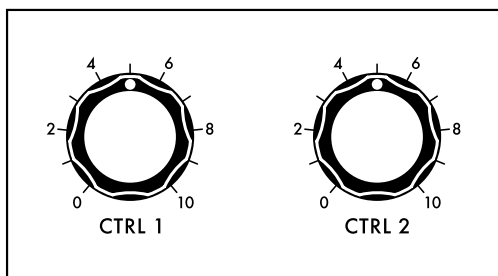
Mit Ausnahme der Digitaleffekte ist der gesamte Audiosignalweg des Moog One vollständig echtanalog ausgelegt. Bei abgeschalteten Effekten (Taster **SYNTH EFFECT** und **MASTER EFFECTS** Aus) befinden sich keinerlei digitale Komponenten im Signalweg des Moog One. Sämtliche Einstellungen der aktiven Synth- und Master-Effects werden als Teil eines Presets gespeichert.

SYNTH EFFECTS



ON (AN, AUS)

Mit dem **ON** Taster schaltest du ein SYNTH EFFECT Modul ein bzw. aus.



CTRL 1 UND CTRL 2 REGLER

Mit diesen beiden Reglern hast du direkten Zugriff auf zwei Parameter des aktiven Synth-Effects.

Werkseitig steuern die Regler die beiden wichtigsten Parameter des jeweiligen Effekts. Mit Hilfe des EFFECT TYPE Fensters kannst du jedoch nach Belieben sämtliche Parameter eines jeden Effekts diesen beiden Reglern zuordnen.

Der Status des **ON** Tasters sowie die Einstellungen der Regler **CTRL 1** und **CTRL 2** werden als Teil eines Timbre gespeichert.

SYNTH EFFECT STRUKTUR

Die verschiedenen Synth-Effects sind nach Typen geordnet – also etwa Delay, Chorus, Flanger usw. Du kannst einen Effekttyp laden, nach Belieben seine Parameter verändern und diese Einstellungen als Synth Effect Preset speichern. So kannst du beispielsweise einen Synth Effect vom Typ Flanger laden, all seine Parameter nach Belieben einstellen und das Ergebnis als Synth Effect vom Typ Flanger mitsamt Namen (etwa „Lieblings-Flanger“) abspeichern, und später bei Bedarf wieder aufrufen und in anderem Kontext weiterverwenden.

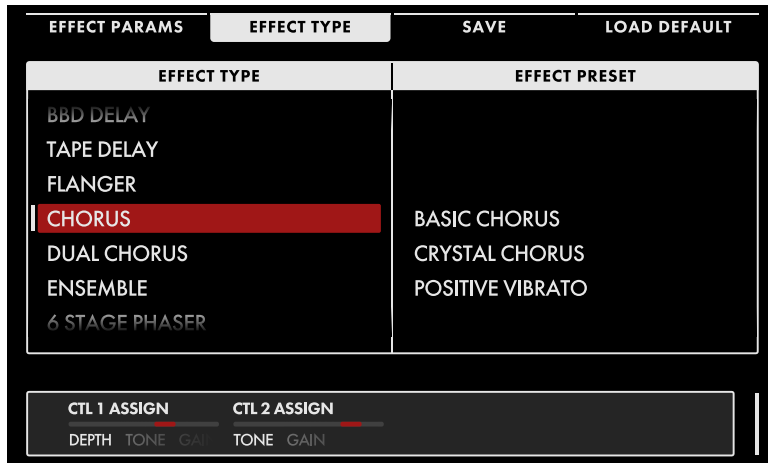
Der Signalweg eines Synth Effects bietet einen Mono-Eingang und einen Stereo-Ausgang. Der Stereo-Ausgang wird mit dem Stereo **MAIN L/R** Bus und/oder mit dem **SUB L/R** Bus gemischt. Der erste Parameter eines jeden Synth Effects ist MIX. Er bestimmt das Verhältnis zwischen unbearbeiteten Signal und Effektsignal („wet / dry“).

TECHNISCHE ANMERKUNG: Das, mithilfe der Modulationsmatrix erzeugte, automatische Stereo-Panning einer jeden Stimme arbeitet nicht in Verbindung mit einem Synth Effect. Das Panning der Stimmen beeinflusst nur den „trockenen“, also unbearbeiteten Signalanteil. Die Panoramaposition des Effektsignals wird dagegen von den Einstellungen im VCA MORE Fenster bestimmt.

SYNTH EFFECT MORE FENSTER

Drücke den dreieckigen **MORE** Taster in der rechten oberen Ecke des SYNTH EFFECT Moduls. Es öffnet sich das Synth Effect MORE Fenster. Mit den Soft Buttons oberhalb des Displays kannst du nun die Liste mit den zur Verfügung stehenden Effekttypen öffnen, ein zuvor gespeichertes Synth Effect Preset laden, die Effekt-Parameter des aktuellen Effekttyps editieren und die Einstellungen als Synth Effect Preset speichern.

BITTE BEACHTE: Sobald du den (jetzt leuchtenden) MORE Taster drückst, wird das SYNTH EFFECT MORE Fenster geschlossen und es erscheint das HOME Fenster.



SYNTH EFFECT AUSWÄHLEN UND LADEN

Falls nicht schon passiert, drücke den Soft Button EFFECT TYPE. Die linke Display-Hälfte zeigt nun sämtliche Synth Effect Typen, über die dein Moog One verfügt.

Drehe den Master Encoder, um den gewünschten Effekttyp zu selektieren. Die rechte Display-Hälfte zeigt nun eine Liste mit sämtlichen Presets des selektierten Effekttyps.

Ein Druck auf den Master Encoder positioniert den roten Balken in der rechten Display-Hälfte. Drehe wieder den Master Encoder, um das gewünschte Effekt-Preset zu selektieren und lade es mit einem weiteren Druck auf den Master Encoder.

Ein weißer Balken links vom Preset Name zeigt dir, welches Effekt Preset aktuell geladen ist.

Drücke den Soft Button BACK, um den Cursor

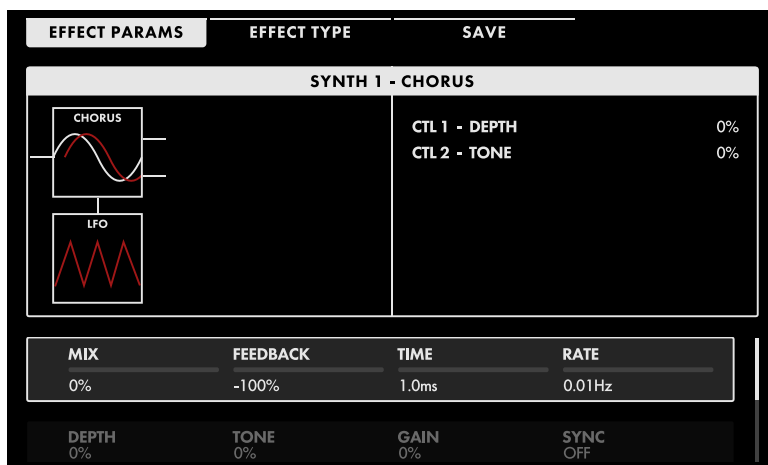
zurück in die linke Display-Hälfte zu bewegen. Du kannst nun hier einen anderen Effekttyp auswählen.

Um einen initialisierten Effekttyp zu laden (mit werksseitigen Standard-Einstellungen), wähle den gewünschten Effekttyp mit dem Master Encoder und drücke den Soft Button LOAD.

TIP: Schaltest du den Parameter PRESET AUTOLOAD in (SETTINGS / GLOBAL / HARDWARE SETTINGS) ein, werden Effekttyp und Effekt-Preset unverzüglich geladen, sobald du sie mit dem Master Encoder selektiert hast. Ein Druck auf den Master Encoder ist dann nicht notwendig.

SYNTH EFFECT EDITIEREN

Drücke den Soft Button EFFECT PARAMS („Effect Parameter“). Die linke Display-Hälfte zeigt nun eine schematische Darstellung des aktuell gweählten Synth Effects. In der rechten Display-Hälfte findest du die aktuelle Belegung der Regler **CTRL 1** und **CTRL 2** mitsamt deren Parameterwerten. Im unteren Display-Bereich erkennst du alle editierbaren Parameter des aktuellen Synth Effects.



WERTE ÄNDERN

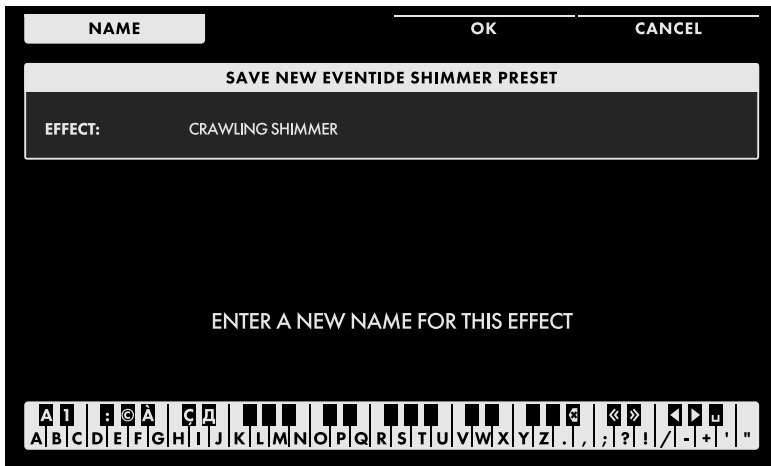
Um einen Parameterwert zu ändern, drehe den zugehörigen Soft Knob. In manchen Fällen wird der Parameter zwischen zwei möglichen Einstellungen wechseln (zb ON/OFF), in anderen eine Auswahl treffen oder einen (Zahlen)wert bestimmen. Ein roter, waagrecht Balken visualisiert den aktuellen Parameterwert.

ZEILE AUSWÄHLEN

Stehen in einem Display-Fenster mehr als vier Parameter zur Verfügung, werden sie auf mehrere Zeilen aufgeteilt. Du selektierst die aktive Zeile mit dem Master Encoder. Ein Scroll-Balken am rechten Display-Rand informiert über die aktuelle Position in einer solchen Parameterliste. Die aktive Zeile ist durch einen Rahmen hervorgehoben. Nicht aktive(n) Zeile(n) sind grau dargestellt.

BITTE BEACHTE: Jeder Synth Effect Typ verfügt über einen eigenen Parametersatz. Im Abschnitt ANHANG EFFEKTE findest du Listen mit sämtlichen Onboard-Effekten, ihren editierbaren Parametern sowie den werksseitigen Belegungen für die Regler CTRL 1 und CTRL 2.

BITTE BEACHTE: Der jeweils zuletzt gelistete Parameter eines jeden Synth Effects ist „SYNC“. Ist der Sync-Parameter eingeschaltet („On“), sind alle zeitbasierten Effektparameter zum Tempo der Masterclock synchronisiert. Die Parameterwerte sind dann „gerastert“ und liefern Teilverhältnisse der Masterclock-TempoEinstellung.



SYNTH EFFECT SPEICHERN

Um die aktuelle Effekteinstellung zu speichern, drücke den Soft Button SAVE. Das Fenster „Save New (Type) Preset“ erscheint. Drei Soft Buttons erhalten nun die Funktionen NAME, OK und CANCEL.

Sobald sich das Fenster „Save New (Type) Preset“ öffnet, ist der Soft Button NAME aktiv und das Display fordert dich zur Eingabe eines Namens auf.

TEXT EINGEBEN

Du kannst Namen und Infotexte („Notes“) direkt über das Keyboard eingeben. Dazu sind den weissen Keyboard-Tasten verschiedene Zeichen zugeordnet. Die schwarzen Keyboard-Tasten sind verschiedenen Funktionen zugeordnet:

- (Cis 1 bis Dis 2) wählen Zeichensätze.
- (Fis 5 / Gis 5) bewegen den Cursor.
- (B 4) löscht das letzte Zeichen. Hältst du B 4 gedrückt, löschst du mehrere Zeichen.
- (B 5) erzeugt ein Leerzeichen.
- (Fis 4) löscht den aktuellen Namen und erzeugt einen neuen, zufälligen Namen.
- (Gis 4) löscht sämtlich Zeichen.

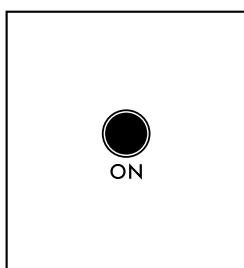
TIP: Mit << und >> bzw. **CIS 5** und **DIS 5** kannst du das zuletzt eingegebenen Zeichen in eines seiner Nachbarzeichen umwandeln: Aus einem „M“ wird dann unverzüglich ein „L“ oder „N“.

BITTE BEACHTE: Die oben genannten Tastenbezeichnungen beziehen sich auf die, im Display dargestellte Keyboard-Grafik. Sie entsprechen nicht den MIDI-Noten usw.

TIP: Noch wesentlich einfacher kannst du Text eingeben, indem du ein Standard-USB-Keyboard am **USB-HOST-Port** des Moog One anschließt.

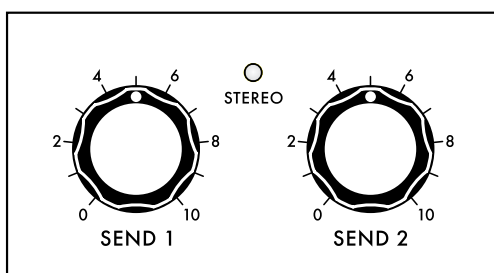
Hast du einen Namen für dein Effekt-Preset eingegeben, drücke den Soft Button OK um das Preset zu speichern. Um den Speichervorgang abubrechen, drücke stattdessen den Soft Button CANCEL.

MASTER EFFECTS



ON (An, Aus)

Mit dem **ON** Taster schaltest du das MASTER EFFECT Modul ein bzw. aus.



SEND 1 UND SEND 2 REGLER

Moog One verfügt über zwei sog. Master Effects. Im Gegensatz zu den Synth Effects, werden Master Effects nicht einzelnen Synths zugeordnet. Stattdessen bearbeiten sie sämtliche aktiven Synths gleichzeitig.

Die Regler **SEND 1** und **SEND 2** bestimmen den Signalanteil, der zum Master Effects Bus bzw. Master Effect 1 und 2 geleitet wird.

Der Status des **ON** Tasters sowie die Einstellungen der Regler **SEND 1** und **SEND 2** werden als Teil eines Timbre gespeichert.

MASTER EFFECTS STRUKTUR

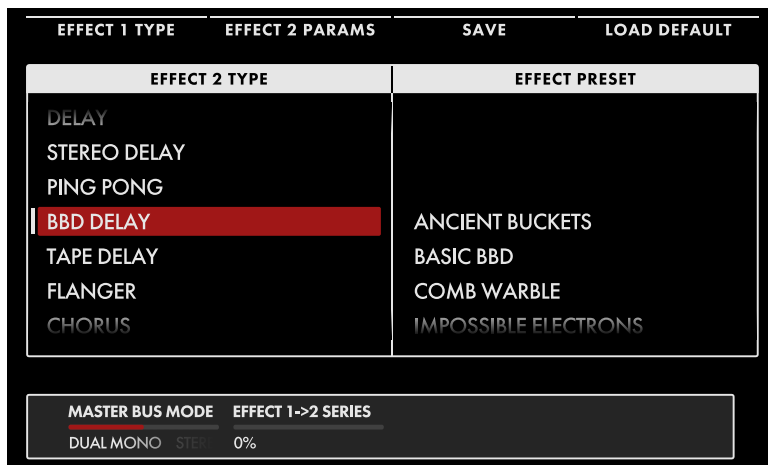
Der Master Effects Bus besitzt zwei Ein- und Ausgänge. Somit lassen sich beide Master Effects entweder als „True Stereo“ Prozessor betreiben (ein Stereo-Eingang, ein Stereo-Ausgang) oder als „Dual Mono“ Prozessor (zwei Mono-Eingänge, ein Stereo-Ausgang). Ist der Parameter MASTER BUS MODE im Master Effects MORE Fenster auf STEREO geschaltet, leuchtet die STEREO LED auf dem Bedienfeld.

TECHNISCHE ANMERKUNG: Das, mit Hilfe der Modulationsmatrix erzeugte, automatische Stereo-Panning einer jeden Stimme arbeitet nicht, wenn die Master Effects im Dual Mono Modus arbeiten. Das Panning der Stimmen beeinflusst nur den „trockenen“, also unbearbeiteten Signalanteil. Die Panoramaposition des Effektsignals wird jedoch von den Einstellungen im VCA MORE Fenster bestimmt. Im Stereo Modus (Master Effects mit Stereo-Eingang) bleibt die Panorama-Information einer jeden Stimme erhalten.

Für die Master Effects stehen Effekt-Algorithmen des Herstellers Eventide zur Verfügung. Sie sind für den Moog One lizenziert und bieten Studioqualität. Aufgrund ihrer Komplexität und ihres Leistungsbedarfs lässt sich nur ein Eventide-Effekt zu einer Zeit nutzen, auch wenn die Master Effects im Dual Mono Modus arbeiten. Du kannst aber neben einem Eventide-Effekt einen weiteren Standard-Effekt als zweiten Master-Effect betreiben.

BITTE BEACHTE: Sollte schon ein Eventide-Effekt für einen Master Effect ausgewählt sein, ist er in der Effektauswahl für Master Effect 2 grau dargestellt und nicht selektierbar.

MASTER EFFECTS MORE FENSTER



Drücke den dreieckigen **MORE** Taster in der rechten oberen Ecke des MASTER EFFECTS Moduls. Es öffnet sich das Master Effects MORE Fenster. Mit den Soft Buttons oberhalb des Displays kannst du nun die Liste mit den zur Verfügung stehenden Effekttypen öffnen, ein zuvor gespeichertes Master Effects Preset laden, die Effekt-Parameter des aktuellen Effekttyps editieren und die Einstellungen als Master Effects Preset speichern.

BITTE BEACHTE: Sobald du den (jetzt leuchtenden) MORE Taster drückst, wird das MASTER EFFECTS MORE Fenster geschlossen und es erscheint das HOME Fenster.

MASTER BUS MODE (DUAL MONO, STEREO)

Drücke einen der EFFECT TYPE Soft Buttons und wähle mit dem linken Soft Knob den gewünschten MASTER BUS MODE. Zur Auswahl stehen:

STEREO

In diesem Betriebsmodus steht ein Master Effect zur Verfügung. Er verfügt über Stereo Ein- und Ausgänge und arbeitet somit als „True Stereo Prozessor“. Die leuchtende STEREO LED auf dem Bedienfeld zeigt den aktiven Stereo-Modus an.

DUAL MONO

In diesem Betriebsmodus stehen zwei Master Effects zur Verfügung. Sei verfügen jeweils über einen Mono-Eingang und einen Stereo-Ausgang.

STEREO WIDTH (0% bis 100% bis 200%)

Dieser Parameter steuert die Breite des Stereopanoramas, welches von den Master Effects erzeugt wird. Bei der Einstellung 0% ist das Ausgangssignal der Master Effects quasi monoaural. Bei Rechtsdrehung des Soft Knobs wird das Panorama zunehmend verbreitert und entspricht bei 100% seiner Grundeinstellung. Werte oberhalb von 100% verbreitern das Stereobild weiter bis zu seinem Maximalwert von 200%.

BITTE BEACHTE: Der STEREO WIDTH Parameter wird ganz am Ende der MASTER EFFECTS Signalkette in das Signal eingerechnet. Er ist daher unabhängig vom gewählten Master Effects Typ. Der Stereo Width Parameter wirkt sowohl auf den MAIN OUT als auch auf die SUB OUT Mixbusse.

EFFECTS 1 -> 2 SERIES (0% bis 100%)

Dieser Parameter steht nur im DUAL MONO Mode zur Verfügung. Er überblendet stufenlos zwischen paralleler und serieller Verschaltung der beiden Master Effects. Bei einem Wert von 0% arbeiten beide Master Effects parallel. Beide Effekt-Ausgänge werden im Main-Out des Moog One summiert. Bei einem Wert von 100% arbeiten beide Master Effects vollständig seriell. Das Audiosignal wird also nacheinander in Master Effect 1 und 2 geleitet.

MASTER EFFECT AUSWÄHLEN UND LADEN

Falls nicht schon passiert, drücke einen der Soft Buttons EFFECT 1 TYPE oder EFFECT 2 TYPE. Die linke Display-Hälfte zeigt nun sämtliche Master Effect Typen, die für den gewählten Master Effect verfügbar sind. Drehe den Master Encoder, um den gewünschten Effekttyp zu selektieren.

BITTE BEACHTE: Ist als MASTER BUS MODE die Einstellung STEREO gewählt, ist nur eine EFFECT TYPE Liste sichtbar. Da dann beide Effekte zusammen einen True-Stereo-Effekt bilden, müssen sie natürlich den selben Effekttyp liefern.

TIP: Mit Ausnahme der Eventide-Effekte, sind die zur Verfügung stehenden Synth- und Master-Effects identisch. Synth-Effect Presets können als Master Effect genutzt werden und umgekehrt.

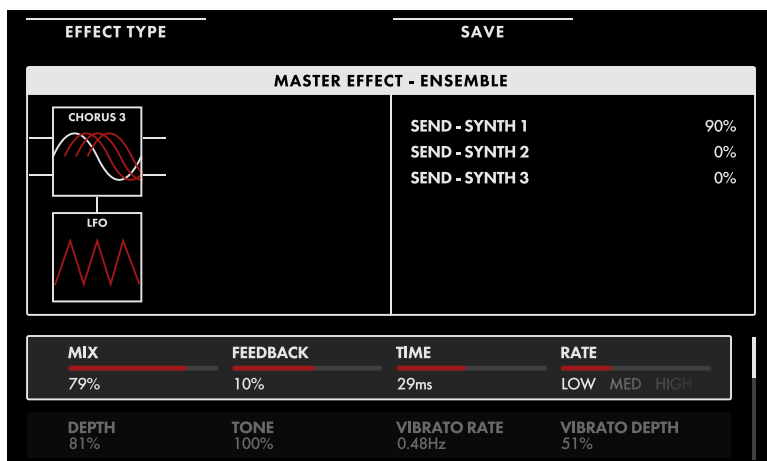
Die rechte Display-Hälfte zeigt nun eine Liste mit sämtlichen Presets des selektierten Effekttyps. Ein Druck auf den Master Encoder positioniert den roten Balken in der rechten Display-Hälfte. Drehe wieder den Master Encoder, um das gewünschte Effekt-Preset zu selektieren und lade es mit einem weiteren Druck auf den Master Encoder. Ein weißer Balken links vom Preset-Namen zeigt dir, welches Effekt Preset aktuell geladen ist. Drücke den Soft Button BACK, um den Cursor zurück in die linke Display-Hälfte zu bewegen. Du kannst nun einen anderen Effekttyp auswählen. Um einen initialisierten Effekttyp zu laden (mit werkseitigen Standard-Einstellungen), wähle den gewünschten Effekttyp mit dem Master Encoder und drücke den Soft Button LOAD.

TIP: Schaltest du den Parameter PRESET AUTOLOAD in (SETTINGS / GLOBAL / HARDWARE SETTINGS) ein, werden Effekttyp und Effekt-Preset unverzüglich geladen, sobald du sie mit dem Master Encoder selektiert hast. Ein Druck auf den Master Encoder ist dann nicht notwendig.

MASTER EFFECT EDITIEREN

Drücke entweder den Soft Button EFFECT 1 PARAMS oder EFFECT 2 PARAMS („Effect 1 / 2 Parameter“). Die linke Display-Hälfte zeigt nun eine schematische Darstellung des aktuellen gewählten Master Effects. In der rechten Display-Hälfte findest du die aktuellen Parameterwerte der Regler SEND 1 und SEND 2 für alle drei Synths. Im unteren Display-Bereich erkennst du alle editierbaren Parameter des gewählten Master Effects.

BITTE BEACHTE: Ist als MASTER BUS MODE die Einstellung STEREO gewählt, ist nur eine EFFECT PARAMS Liste sichtbar.



WERTE ÄNDERN

Um einen Parameterwert zu ändern, drehe den zugehörigen Soft Knob. In manchen Fällen wird der Parameter zwischen zwei möglichen Einstellungen wechseln (zb ON/OFF), in anderen eine Auswahl treffen oder einen (Zahlen)wert bestimmen. Ein roter, waagrecht Balken visualisiert den aktuellen Parameterwert.

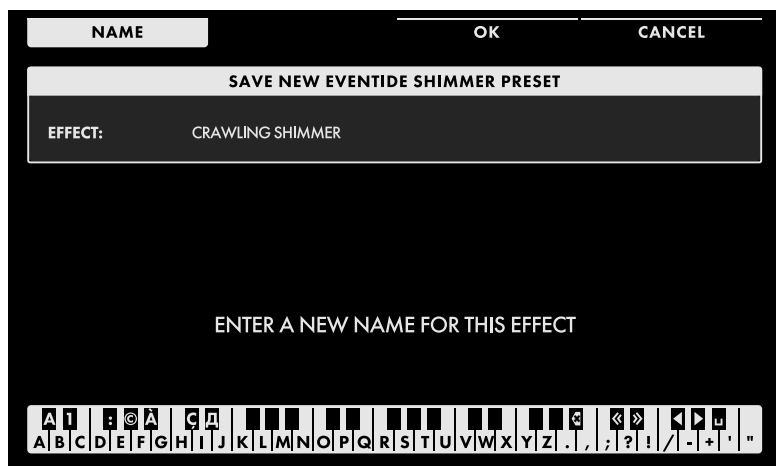
ZEILE AUSWÄHLEN

Stehen in einem Display-Fenster mehr als vier Parameter zur Verfügung, werden sie auf mehrere Zeilen aufgeteilt. Du selektierst die aktive Zeile mit dem Master Encoder. Ein Scroll-Balken am rechten Display-Rand informiert über die aktuelle Position in einer solchen Parameterliste. Die aktive Zeile ist durch einen Rahmen hervorgehoben. Nicht aktive(n) Zeile(n) sind grau dargestellt.

BITTE BEACHTE: Jeder Master Effect Typ verfügt über einen eigenen Parametersatz. Im Abschnitt ANHANG EFFEKTE findest du Listen mit sämtlichen Onboard-Effekten und ihren editierbaren Parametern.

BITTE BEACHTE: Mit Ausnahme der Eventide Effekte ist der jeweils zuletzt gelistete Parameter eines jeden Master Effects „SYNC“. Ist der Sync-Parameter eingeschaltet („On“), sind alle zeitbasierten Effektparameter zum Tempo der

Masterclock synchronisiert. Die Parameterwerte sind dann „gerastert“ und liefern Teilverhältnisse der Masterclock-Tempoeinstellung.



MASTER EFFECT SPEICHERN

Um die aktuelle Effekteinstellung zu speichern, drücke den Soft Button SAVE. Das Fenster „Save New (Type) Preset“ erscheint. Drei Soft Buttons erhalten nun die Funktionen NAME, OK und CANCEL.

Sobald sich das Fenster „Save New (Type) Preset“ öffnet, ist der Soft Button NAME aktiv und das Display fordert dich zur Eingabe eines Namens auf.

TEXT EINGEBEN

Du kannst Namen und Infotexte („Notes“) direkt über das Keyboard eingeben. Dazu sind den weissen Keyboard-

Tasten verschiedene Zeichen zugeordnet. Die

schwarzen Keyboard-Tasten sind verschiedenen Funktionen zugeordnet:

- (Cis 1 bis Dis 2) wählen Zeichensätze.
- (Fis 5 / Gis 5) bewegen den Cursor.
- (B 4) löscht das letzte Zeichen. Hältst du B 4 gedrückt, löschst du mehrere Zeichen.
- (B 5) erzeugt ein Leerzeichen.
- (Fis 4) löscht den aktuellen Namen und erzeugt einen neuen, zufälligen Namen.
- (Gis 4) löscht sämtlich Zeichen.

TIP: Mit << und >> bzw. **CIS 5** und **DIS 5** kannst du das zuletzt eingegebenen Zeichen in eines seiner Nachbarzeichen umwandeln: Aus einem „M“ wird dann unverzüglich ein „L“ oder „N“.

BITTE BEACHT: Die oben genannten Tastenbezeichnungen beziehen sich auf die, im Display dargestellte Keyboard-Grafik. Sie entsprechen nicht den MIDI-Noten usw.

TIP: Noch wesentlich einfacher kannst du Text eingeben, indem du ein Standard-USB-Keyboard am **USB-HOST-Port** des Moog One anschließt.

Hast du einen Namen für dein Effekt-Preset eingegeben, drücke den Soft Button OK um das Preset zu speichern. Um den Speichervorgang abubrechen, drücke stattdessen den Soft Button CANCEL.

ANHANG EFFEKT-ÜBERSICHT

Hier findest du eine Übersicht mit sämtlichen Effekt-Typen des Moog One sowie deren Parametern, Wertebereichen und Regler-Zuordnungen.

BITTE BEACHTE: Ist der Sync-Parameter eingeschaltet („On“), sind alle zeitbasierten Effektparameter zum Tempo der Masterclock synchronisiert. Die meisten Parameterwerte sind dann automatisch „gerastert“ und liefern anstelle der üblichen (Milli)sekunden-Angaben musikalische Teilverhältnisse der Masterclock-Tempoeinstellung. „Krumme“ Werte werden dem jeweils nächsten Clock-Teilerwert angepasst.

Der vollständige Wertebereich für zeitbasierte Effektparameter im Sync-Betrieb ist:
 (1/64T, 1/64, 1/64., 1/32T, 1/32, 1/32., 1/16T, 1/16, 1/16., 1/8T, 1/8, 1/8., 1/4T, 1/4, 1/4., 1/2T, 1/2, 1/2., 1, 2, 4)

DELAY (Delay-Line mit einem Abgriff)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	DELAY-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
FEEDBACK	DELAY-SIGNAL FEEDBACK-ANTEIL	0% bis 100%	
TIME	DELAY-ZEIT	0.1ms bis 2000ms	CTRL 2
GAIN	GAIN STAGE OF THE PROCESSED SIGNAL	0% bis 100%	
SYNC	SYNC ON ODER OFF	ON, OFF	

STEREO DELAY (Delay-Line mit zwei Abgriffen, verteilt im Stereopanaorama)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	DELAY-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
FEEDBACK	DELAY-SIGNAL FEEDBACK-ANTEIL	0% bis 100%	CTRL 2
TIME LEFT	DELAY-ZEIT LINKER KANAL	0.1ms bis 2000ms	
TIME RIGHT	DELAY-ZEIT RECHTER KANAL	0.1ms bis 2000ms	
FEEDBACK LEFT	DELAY-SIGNAL FEEDBACK-ANTEIL LINKER KANAL	0% bis 100%	
FEEDBACK RIGHT	DELAY-SIGNAL FEEDBACK-ANTEIL RECHTER KANAL	0% bis 100%	
MOD RATE LEFT	MODULATIONS-GESCHWINDIGKEIT LINKER KANAL	0% bis 100%	
MOD RATE RIGHT	MODULATIONS-GESCHWINDIGKEIT RECHTER KANAL	0% bis 100%	
MOD DEPTH LEFT	MODULATIONSTIEFE LINKER KANAL	0% bis 100%	
MOD DEPTH RIGHT	MODULATIONSTIEFE RECHTER KANAL	0% bis 100%	
TONE	LPF (KLANGREGELUNG)	0% bis 100%	
GAIN	VERSTÄRKUNG EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
SYNC	SYNC ON ODER OFF	ON, OFF	

PING PONG (Delay-Line mit zwei Abgriffen, im Stereopanaorama wechselnd)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	DELAY-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
FEEDBACK	DELAY SIGNAL FED BACK TO THE INPUT	0% bis 100%	CTRL 2
TIME LEFT	DELAY-ZEIT LINKER KANAL	0.1ms bis 2000ms	
TIME RIGHT	DELAY-ZEIT RECHTER KANAL	0.1ms bis 2000ms	
OFFSET	DELAY TIME OFFSET BETWEEN LEFT & RIGHT	0% bis 100%	
TONE	LPF (KLANGREGELUNG)	0% bis 100%	
GAIN	VERSTÄRKUNG EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
SYNC	SYNC ON ODER OFF	ON, OFF	

BBD DELAY (Delay-Line mit einem Abgriff, Eimerketten-Delay-Emulation)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	DELAY-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
FEEDBACK	DELAY-SIGNAL FEEDBACK-ANTEIL	0% bis 100%	
TIME	DELAY-ZEIT	0.1ms bis 2000ms	CTRL 2
NOISE	BBD-CLOCK-NOISE SIMULATION	0% bis 100%	
TONE	LPF (KLANGREGELUNG)	0% bis 100%	
MOD	ZUFÄLLIGE DELAY-MODULATION	0% bis 100%	
GAIN	VERSTÄRKUNG EFFEKTSIGNAL	0% to 100%	
SYNC	SYNC ON ODER OFF	ON, OFF	

TAPE DELAY (Delay-Line mit einem Abgriff, Bandecho-Emulation)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	DELAY-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
FEEDBACK	DELAY-SIGNAL FEEDBACK-ANTEIL	0% bis 100%	
TIME	DELAY-ZEIT	0.1ms bis 2000ms	CTRL 2
FLUTTER	FLUTTER-SIMULATION	0% bis 100%	
WOW	WOW-SIMULATION	0% bis 100%	
TAPE BIAS	HPF FILTER & TAPE BIAS SIMULATION	0% bis 100%	
GAIN	VERSTÄRKUNG EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
SYNC	SYNC ON ODER OFF	ON, OFF	

ECHO (Delay-Line mit einem Abgriff, Federhall-Emulation)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	DELAY-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
TONE	LPF (KLANGREGELUNG)	0% bis 100%	
TIME	DELAY-ZEIT	0.1ms bis 2000ms	CTRL 2
FEEDBACK	FEEDBACK FÜR ECHO	0% bis 100%	
ROOM	SOUNDCHARAKTER FÜR FEDERHALL-SIMULATION	0% bis 100%	
DECAY	NACHHALLDAUER FÜR FEDERHALL-SIMULATION	0% bis 100%	
MOD RATE	MODULATIONSGESCHWINDIGKEIT	0.1Hz bis 10Hz	
MOD DEPTH	MODULATIONSTIEFE	0% bis 100%	
GAIN	VERSTÄRKUNG EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
SYNC	SYNC ON ODER OFF	ON, OFF	

FLANGER (Flanger mit einem Abgriff)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	DELAY-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	
FEEDBACK	FEEDBACK-ANTEIL	-100% bis +100%	
TIME	FLANGE-ZEIT (VERZÖGERUNG)	0.1ms bis 15ms	
RATE	MODULATIONSGESCHWINDIGKEIT	0.1Hz bis 10Hz	CTRL 1
DEPTH	MODULATIONSTIEFE	0% bis 100%	CTRL 2
TONE	LPF CUTOFF-REGELUNG	0% bis 100%	
NOISE	RAUSCHANTEIL IM EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
SPREAD	STEREO-BREITE	0% bis 100%	
GAIN	VERSTÄRKUNG EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
SYNC	SYNC ON ODER OFF	ON, OFF	

CHORUS (Chorus mit einem Abgriff)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	CHORUS-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	
FEEDBACK	FEEDBACK-ANTEIL	-100% bis +100%	
TIME	CHORU-ZEIT (VERZÖGERUNG)	0.1ms bis 50ms	
RATE	MODULATIONSGESCHWINDIGKEIT	0.1Hz bis 20Hz	CTRL 1
DEPTH	MODULATIONSTIEFE	0% bis 100%	CTRL 2
TONE	LPF CUTOFF-REGELUNG	0% bis 100%	
SPREAD	STEREO-BREITE	0% bis 100%	
GAIN	VERSTÄRKUNG EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
SYNC	SYNC ON ODER OFF	ON, OFF	

DUAL CHORUS (Chorus mit zwei Abgriffen, Verzögerungs-Offset)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	CHORUS-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
FEEDBACK	FEEDBACK-ANTEIL	-100% bis +100%	CTRL 2
TIME	TIME OFFSET	3ms bis 60ms	
DEPTH	MODULATIONSTIEFE	0% bis 100%	
RATE	MODULATIONSGESCHWINDIGKEIT	LOW, MED, HIGH	
TONE	LPF CUTOFF-REGELUNG	0% bis 100%	
VIBRATO RATE	VIBRATO-GESCHWINDIGKEIT	0.1Hz bis 10Hz	
VIBRATO DEPTH	VIBRATO-INTENSITÄT	0% bis 100%	
GAIN	VERSTÄRKUNG EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
SYNC	SYNC ON ODER OFF	ON, OFF	

ENSEMBLE (Chorus mit drei Abgriffen, 120° Phasenverschiebung)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	CHORUS-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
FEEDBACK	FEEDBACK-ANTEIL	0% bis 100%	CTRL 2
TIME	CHORUS-ZEIT (VERZÖGERUNG)	3ms bis 60ms	
RATE	MODULATIONSGESCHWINDIGKEIT	LOW, MED, HIGH	
DEPTH	MODULATIONSTIEFE	0% bis 100%	
TONE	LPF CUTOFF-REGELUNG	0% bis 100%	
VIBRATO RATE	VIBRATO-GESCHWINDIGKEIT	0.1Hz bis 10Hz	
VIBRATO DEPTH	VIBRATO-INTENSITÄT	0% bis 100%	
SPREAD	STEREO-BREITE	0% bis 100%	
GAIN	VERSTÄRKUNG EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
SYNC	SYNC ON ODER OFF	ON, OFF	

6 STAGE PHASER (Phaser mit sechs Filterstufen (MF-103-Style))

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	PHASE-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
FEEDBACK	PHASER FEEDBACK EMULATION	0% bis 100%	
SWEEP	PHASER NULLDURCHGANG	0% bis 100%	
RATE	LFO MODULATIONSTIEFE	0.01Hz bis 20Hz	CTRL 2
DEPTH	LFO MODULATIONSGESCHWINDIGKEIT	0% bis 100%	
TONE	LPF CUTOFF MIXSIGNAL, (DÄMPFT HOHE FREQUENZEN)	0% bis 100%	
NOISE	RAUSCHANTEIL IM EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
GAIN	VERSTÄRKUNG EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
SYNC	SYNC ON ODER OFF	ON, OFF	

12 STAGE PHASER (Phaser mit zwölf Filterstufen (MF-103-Style))

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	PHASE-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
FEEDBACK	PHASER FEEDBACK EMULATION	0% bis 100%	
SWEEP	PHASER NULLDURCHGANG	0% bis 100%	
RATE	LFO MODULATIONSTIEFE	0.01Hz bis 20Hz	CTRL 2
DEPTH	LFO MODULATIONSGESCHWINDIGKEIT	0% bis 100%	
TONE	LPF CUTOFF MIXSIGNAL, (DÄMPFT HOHE FREQUENZEN)	0% bis 100%	
NOISE	RAUSCHANTEIL IM EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
GAIN	VERSTÄRKUNG EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
SYNC	SYNC ON OR OFF	ON, OFF	

TIME PHASER (Phaser (vier Filterstufen) und Delay-Line mit einem Abgriff)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	PHASE-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
PHASER FEEDBACK	PHASER-FEEDBACK EMULATION	0% bis 100%	
SWEEP	PHASER NULLDURCHGANG	0% bis 100%	
RATE	LFO MODULATIONSTIEFE	0.01Hz bis 20 Hz	
DEPTH	LFO MODULATIONSGESCHWINDIGKEIT	0% bis 100%	
TONE	LPF CUTOFF MIXSIGNAL, (DÄMPFT HOHE FREQUENZEN)	0% bis 100%	
NOISE	RAUSCHANTEIL IM EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
DELAY AT FEEDBACK	FEEDBACK-ANTEIL	0% bis 100%	
TIME	VERZÖGERUNGSZEIT	0.1ms bis 2000ms	CTRL 2
GAIN	VERSTÄRKUNG EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	
SYNC	SYNC ON OR OFF	ON, OFF	

BIT CRUSHER (Sample-Raten- / Bit-Tiefen-Reduktion)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	EFFEKT-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
DEPTH	BIT-TIEFE	2-BIT bis 24-BIT	CTRL 2
RATE	SAMPLING-RATE	128Hz bis 48kHz	
GAIN	VERSTÄRKUNG EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	

RESONATOR (Resonierende Filterbank)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	EFFEKT-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
RESONANCE	RESONANCE DER DREI FILTER	0% bis 100%	CTRL 2
CUTOFF LOW	CUTOFF / MITTENFREQUENZ FILTER 1 (WERKSEINSTELLUNG = 500Hz)	10Hz bis 22kHz	
CUTOFF MID	CUTOFF / MITTENFREQUENZ FILTER 2 (WERKSEINSTELLUNG = 1kHz)	10Hz bis 22kHz	
CUTOFF HIGH	CUTOFF / MITTENFREQUENZ FILTER 3 (WERKSEINSTELLUNG = 5kHz)	10Hz bis 22kHz	
LEVEL LOW	PEGEL FILTER 1	0% bis 100%	
LEVEL MID	PEGEL FILTER 2	0% bis 100%	
LEVEL HIGH	PEGEL FILTER 3	0% bis 100%	
FILTER TYPE	CHARAKTERISTIK DER DREI FILTER	LP, BP, HP	
MOD RATE	MODULATIONSGESCHWINDIGKEIT	0.01Hz bis 10Hz	
MOD DEPTH	MODULATIONSTIEFE	0% bis 100%	
GAIN	VERSTÄRKUNG EFFEKTSIGNAL	0% bis 100%	

10 BAND VOCODER (Vintage-Style 10-Band-Vocoder)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	VOCODER-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
SIBILANCE	ANTEIL ZISCHLAUTE IM AUSGANGSSIGNAL	0% bis 100%	
SENSITIVITY	EINGANGSEMPFINDLICHKEIT FÜR MIC INPUT	0% bis 100%	CTRL 2
TONE	HOCHPASSFILTER FÜR ZISCHLAUTE / RAUSCHSIGNAL	0% bis 100%	
NOISE	ÜBERBLENDUNG ZISCHLAUTE / RAUSCHEN	0% bis 100%	

16 BAND VOCODER (Vintage-Style 16-Band-Vocoder)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH	REGLER
MIX	VOCODER-SIGNALANTEIL IM AUSGANG	0% bis 100%	CTRL 1
SIBILANCE	ANTEIL ZISCHLAUTE IM AUSGANGSSIGNAL	0% bis 100%	
SENSITIVITY	EINGANGSEMPFINDLICHKEIT FÜR MIC INPUT	0% bis 100%	CTRL 2
TONE	HOCHPASSFILTER FÜR ZISCHLAUTE / RAUSCHSIGNAL	0% bis 100%	
NOISE	ÜBERBLENDUNG ZISCHLAUTE / RAUSCHEN	0% bis 100%	

EVENTIDE® ROOM (Parametrischer Raumhall-Effekt von Eventide)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH
REFLECTION	MACRO-PARAMETER FÜR ERSTREFLEXIONEN (DICHT, VERTEILUNG, VERZÖGERUNG DES DELAY-NETZWERKES)	20 EINSTELLUNGEN WIE FOLGT: EARLY 10 + LATE 0 (0), EARLY 10 + LATE 1 (0.05),, EARLY 10 + LATE 10 (0.5), EARLY 9 + LATE 10 (0.55),, EARLY 0 + LATE 10 (1)
DIFFUSION	FEEDBACK FÜR ERSTRELEXIONEN	0 - 100
MOD LEVEL	MODULATIONSTIEFE FÜR PRE-DELAY / ERSTREFLEXIONEN	0 - 100
HIGH FREQ	DÄMPFUNG HOHER FREQUENZEN IM NACHHALL	1000Hz - 5000Hz
HIGH LEVEL	VERSTÄRKUNG HOHER FREQUENZEN IM NACHHALL	-100-100
LOW LEVEL	VERSTÄRKUNG TIEFER FREQUENZEN IM NACHHALL	0 - 1
PRE DELAY	PRE-DELAY (ABSTAND ANHALL / NACHHALL)	0 - 500ms
SIZE	RAUMGRÖSSE	0 - 100
DECAY	GESAMTE NACHHALLZEIT	0 - 100

EVENTIDE® HALL (Master Hall-Effekt von Eventide)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH
LOW DECAY	NACHHALLZEIT TIEFE FREQUENZEN (BIS UNENDLICH / FREEZE)	0.1-5.0X (0.95), INFINITE, FREEZE(1)
HIGH DECAY	NACHHALLZEIT HOHE FREQUENZEN (BIS UNENDLICH / FREEZE)	0.1-5.0X (0.95), INFINITE, FREEZE(1)
MOD LEVEL	MODULATIONSTIEFE FÜR PRE-DELAY / ERSTREFLEXIONEN	0 - 100
MID LEVEL	VERSTÄRKUNG MITTLERER FREQUENZEN IM NACHHALL	-100 - 100
HIGH LEVEL	VERSTÄRKUNG HOHER FREQUENZEN IM NACHHALL	-100 - 100
LOW LEVEL	VERSTÄRKUNG TIEFER FREQUENZEN IM NACHHALL	-100 - 100
PRE DELAY	PRE-DELAY (ABSTAND ANHALL / NACHHALL)	0ms - 1500ms
SIZE	RAUMGRÖSSE	0 - 100
DECAY	GESAMTE NACHHALLZEIT (BIS UNENDLICH / FREEZE)	0.0s - 20s (0.85), INFINITE, FREEZE(1)

EVENTIDE® PLATE (Master Hallplatten-Simulationseffekt von Eventide)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH
DISTANCE	VERZÖGERUNG DER ERSTREFLEXIONEN (SIMULATION ABSTAND SCHALLQUELLE)	0 - 100
DIFFUSION	FEEDBACK FÜR ERSTRELEXIONEN	0 - 100
MOD LEVEL	MODULATIONSTIEFE FÜR PRE-DELAY / ERSTREFLEXIONEN	0 - 100
STONE	CUTOFF LPF IM EINGANG	-100 - 100
HIGH DAMP	DÄMPFUNG HOHER FREQUENZEN IM NACHHALL	100 - 0
LOW DAMP	VERSTÄRKUNG TIEFER FREQUENZEN IM NACHHALL	100 - 0
PRE DELAY	PRE-DELAY (ABSTAND ANHALL / NACHHALL)	0ms-1500ms
SIZE	RAUMGRÖSSE	0 - 100
DECAY	GESAMTE NACHHALLZEIT (BIS UNENDLICH / FREEZE)	0.25S - 10s(0.85), INFINITE, FREEZE(1)

EVENTIDE® SHIMMER (Master Effekthall von Eventide - Kombination von Hallsimulation und Pitchshifter)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH
A PITCH	ANTEIL TONHÖHENVERSCHIEBUNG	-2410C - +2410
B PITCH	ANTEIL TONHÖHENVERSCHIEBUNG	-2410C - +2410
PITCH DECAY	NACHHALLZEIT DES TONHÖHENVERSCHOBENEN SIGNALANTEILS	0-100%(0.85), PITCH FREEZE, PITCH+REVERB FREEZE(1)
MID DECAY	NACHHALLZEIT MITTLERE FREQUENZEN	0 - 100
LOW DECAY	NACHHALLZEIT TIEFE FREQUENZEN	0 - 100
HIGH DECAY	NACHHALLZEIT HOHE FREQUENZEN	0 - 100
DELAY	PRE-DELAY (ABSTAND ANHALL / NACHHALL)	50ms - 1000ms
SIZE	RAUMGRÖSSE	0 - 100
DECAY	GESAMTE NACHHALLZEIT	0 - 100

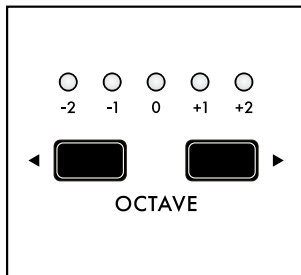
EVENTIDE® BLACKHOLE (Master Effekthall von Eventide)

PARAMETER NAME	PARAMETER BESCHREIBUNG	BEREICH
MOD DEPTH	MODULATIONSTIEFE ERSTREFLEXIONEN	0 - 100
MOD RATE	MODULATIONSGESCHWINDIGKEIT ERSTREFLEXIONEN	0 - 100
FEEDBACK	FEEDBACK SIGNAL ERSTREFLEXIONEN (BIS UNENDLICH / FREEZE)	0-100 (0.9), INFINITE, FREEZE(1)
RESONANCE	RESONANZINTENSITÄT	0 - 100
HIGH LEVEL	VERSTÄRKUNG HOHER FREQUENZEN IM NACHHALL	-100 - 100
LOW LEVEL	VERSTÄRKUNG TIEFER FREQUENZEN IM NACHHALL	-100 - 100
PRE DELAY	PRE-DELAY (ABSTAND ANHALL / NACHHALL)	0 - 2000ms
SIZE	RAUMGRÖSSE	0 - 100
GRAVITY	GRAVITATIOSWELLEN-INTENSITÄT ;-)	-100 - 100

SPIELHILFEN (LEFT HAND CONTROLLERS / LHC)

Die Spielhilfen bieten zahlreiche performance-orientierte Funktionen. Mit ihnen kannst du mehr Ausdruck in dein Spiel bringen. Die Spielhilfen kannst du nach persönlichem Geschmack oder auch passend zu bestimmten Sounds/ Presets vielfältig konfigurieren. Dazu dienen die Parameter des LHC-MORE Fensters. Die Einstellungen lassen sich für jeden Synth individuell speichern.

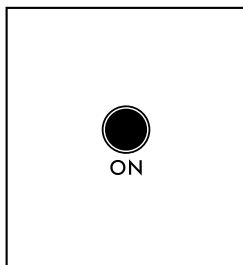
BITTE BEACHTE: MODWHEEL (Modulationsrad) und X/Y-PAD lassen sich via „Expression Assign“-Tastern oder via Modulationsmatrix bestimmten Zielparametern zuweisen. Der Pressure-Parameter (Drucksensor) des X/Y-Pad wird ausschließlich über die Modulationsmatrix zugewiesen.



OCTAVE SHIFT (-2 bis +2)

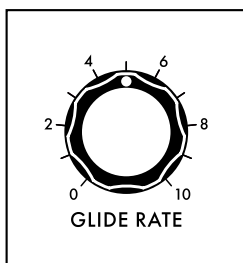
Mit den Tastern <OCTAVE und OCTAVE> verschiebst du die Tonhöhe des Keyboards in Oktavschritten. So kannst du einen Sound in unterschiedlichen Lagen spielen, ohne Parameter wie „Oscillator-Pitch“ oder „Semitone-Transpose“ (s.u.) ändern zu müssen.

BITTE BEACHTE: Sobald du beide Taster gleichzeitig gedrückt hältst, sendet Moog One einen „MIDI All Notes Off / Controllers Off“ Befehl. Die Funktion entspricht dem bekannten „MIDI Panic-Taster“ und beseitigt „Notenhänger“.



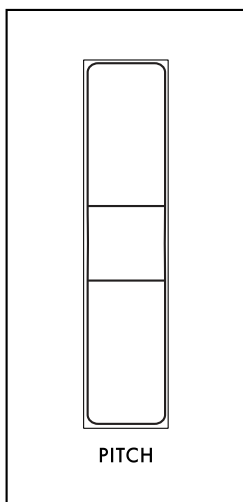
GLIDE (An / Aus)

Mit dieser Funktion wird die Tonhöhe von einer gespielten Note zur nächsten „gezogen“. Man kennt sie auch als Portamento-Effekt. Der Taster schaltet den Effekt an bzw.- aus. Im LHC MORE Fenster findest du Einstellmöglichkeiten für die Intensität und Arbeitsweise des Effekts.



GLIDE RATE (0 bis 10)

Dieser Regler bestimmt die Dauer des Glide-Effekts zwischen 0 ms und 10 Sek. Die Einstellmöglichkeiten im LHC MORE Fenster beeinflussen ebenfalls die Dauer des Glide-Effekts.

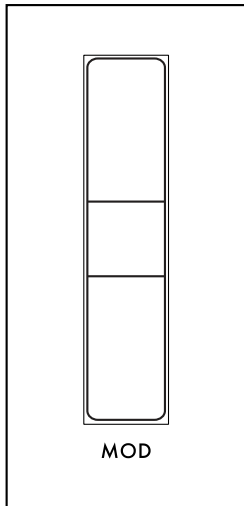


PITCH WHEEL

Mit dem **PITCH WHEEL** kannst du die gespielte Tonhöhe um eine wahlbare Anzahl Halbtöne nach oben oder unten „ziehen“ („Tonbeugung“).

Das Pitch Wheel ist mit Federkraft mittenzentriert. Im LHC MORE Fenster findest du mehrere Parameter, mit denen du die Arbeitsweise des Pitch Wheels spezifizieren kannst.

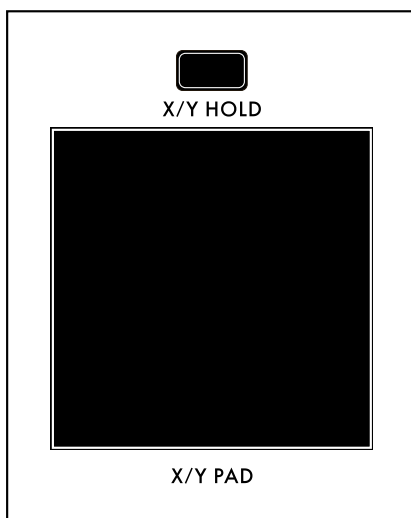
In den Oscillator More Fenstern kannst du zudem pro Oszillator bestimmen, wie stark die Tonbeugung erfolgen soll. So können etwa bei Bewegung des Pitch Wheels Akkorde entstehen.



MOD WHEEL

Mit dem Modulationsrad kannst du manuell die Intensität einer Modulation bestimmen bzw. die Modulation ein- oder ausblenden. Die aktuelle Position des Modulationsrades kannst du im Preset speichern.

BITTE BEACHT: Das Modulationsrad des Moog One ist aus Aluminium gefertigt. Es setzt der Bewegung ein wenig mehr Widerstand entgegen als Kunststoff-Modulationsräder. Wir finden, dass sich das Modulationsrad des Moog One genau deshalb besonders feinfühlig steuern lässt.

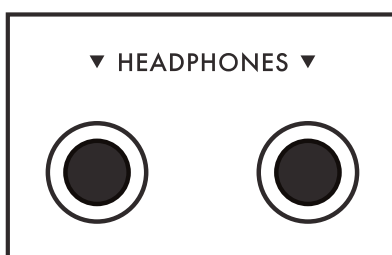


X/Y PAD

Das **X/Y PAD** stellt eine berührungsempfindliche Oberfläche dar, wie du sie sicher von Laptops kennst. Waagerechte („X“) und senkrechte („Y“) Fingerbewegungen erzeugen Controller-Daten. Ein dritter Controller wird durch wechselnden Druck auf das Pad erzeugt. Punktueller Berühren liefert zudem ein Gate-Signal.

Controller-Daten und Gate-Signal können via Modulationsmatrix Zielparametern zugewiesen werden oder lassen sich als Steuerspannungen über die rückseitigen Buchsen ausgeben.

Der Taster **X/Y HOLD** „friert“ die aktuelle Position des Pads ein. Die dabei gehaltenen Controller-Werte können als Teil des Presets gespeichert werden – ähnlich wie auch die aktuelle Modulationsrad-Position.



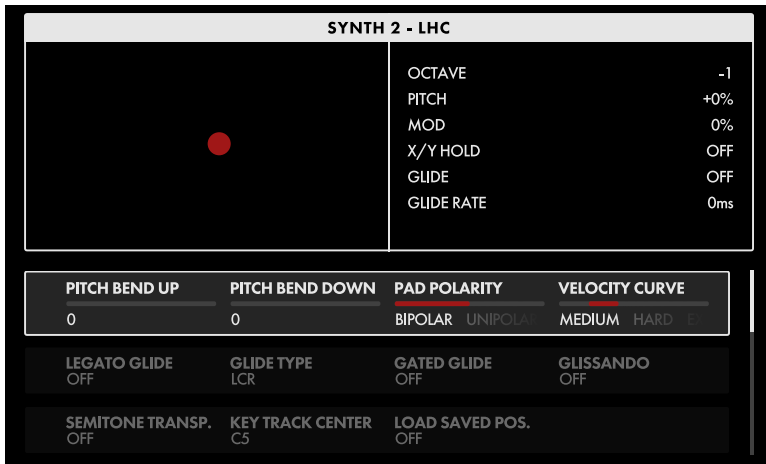
HEADPHONES

Moog One ist mit zwei Stereo-Kopfhörerausgängen ausgestattet. So können zwei Personen gleichzeitig ohne Lautsprechergebrauch zuhören. Die Buchsen befinden sich an der Vorderkante des Instruments, unterhalb der Spielhilfen.

LEFT HAND CONTROLLERS MORE FENSTER

Durch drücken des dreieckigen **MORE** Tasters in der oberen rechten Ecke der LEFT HAND CONTROLLER öffnet sich im zentralen Display ein Fenster mit weiteren LHC-Parametern. Sie sind im unteren Bereich des Display dargestellt. In seinem linken Bereich zeigt das Display eine Darstellung des X/Y Pads. Ein roter Punkt informiert über die aktuelle Fingerposition bzw. die zuletzt mittels **X/Y HOLD** gehaltene Position. Der Durchmesser des Punktes visualisiert die Stärke des, auf die Pad-Fläche ausgeübten Drucks. In der rechten Hälfte werden die aktuellen Einstellungen der LHC Hardware-Bedienelemente gezeigt.

BITTE BEACHT: Sobald du den (jetzt leuchtenden) **MORE** Taster drückst, wird das LHC MORE Fenster geschlossen und es erscheint das HOME Fenster.



WERTE ÄNDERN

Um einen Parameterwert zu ändern, drehe den zugehörigen Soft Knob. In manchen Fällen wird der Parameter zwischen zwei möglichen Einstellungen wechseln (zb ON/OFF), in anderen eine Auswahl treffen oder einen (Zahlen)wert bestimmen. Ein roter, waagrecht Balken visualisiert den aktuellen Parameterwert.

ZEILE AUSWÄHLEN

Stehen in einem Display-Fenster mehr als vier Parameter zur Verfügung, werden sie auf mehrere Zeilen aufgeteilt. Du selektierst die aktive Zeile mit dem Master Encoder. Ein Scroll-Balken am rechten Display-Rand informiert über die aktuelle Position in einer solchen Parameterliste. Die aktive Zeile ist durch einen Rahmen hervorgehoben. Nicht aktive Zeilen sind grau dargestellt.

PITCH BEND UP (-24 bis 0 bis +24)

Dieser Parameter bestimmt das Maß der Tonbeugung, wenn das Pitch Wheel aufwärts bewegt wird (in Halbtonschritten). Bei dem Wert „0“ erfolgt keine Tonbeugung. Bei negativen Werten erfolgt ein „abwärts ziehen“ der Tonhöhe und umgekehrt.

BITTE BEACHTE: Hältst du den **SHIFT** Taster gedrückt, während du den Soft Knob drehst, erfolgt die Parameteränderung nicht in Halbtonschritten, sondern in Ein-Cent-Schritten (das entspricht 0,01 Halbtönen).

BEND DOWN OFFSET (-24 bis 0 bis +24)

Dieser Parameter bestimmt das Maß der Tonbeugung, wenn das Pitch Wheel abwärts bewegt wird (in Halbtonschritten). Bei dem Wert „0“ erfolgt keine Tonbeugung. Bei negativen Werten erfolgt ein „abwärts ziehen“ der Tonhöhe und umgekehrt.

BITTE BEACHTE: Hältst du den **SHIFT** Taster gedrückt, während du den Soft Knob drehst, erfolgt die Parameteränderung nicht in Halbtonschritten, sondern in Ein-Cent-Schritten (das entspricht 0,01 Halbtönen).

PAD POLARITY (UNIPOLAR, BIPOLAR)

Hier kannst du die Arbeitsweise (Polarität) des X/Y Pads bestimmen.

UNIPOLAR

So befindet sich der Nullpunkt des X/Y Pads in seiner linken unteren Ecke. Fingerbewegungen erzeugen grundsätzlich positive Controller-Werte.

BIPOLAR

Hier befindet sich der Nullpunkt des X/Y Pads in seinem Mittelpunkt. Fingerbewegungen erzeugen in beiden Achsen positive und negative Controller-Werte.

VELOCITY CURVE (SOFT, MEDIUM, HARD, EXPAND, COMPRESS)

Hier kannst du bestimmen, wie die Keyboard-Velocity auf deine Anschlagsstärke reagieren soll.

BITTE BEACHTE: Die passende Velocity Curve sorgt nicht nur für die beste Umsetzung deiner persönlichen Spielweise. Du kannst sie auch klanggestalterisch nutzen: Wenn du zwei Synths mit unterschiedlichen Sounds layerst und einen davon mit der COMPRESS CURVE, den anderen mit der EXPAND CURVE ausstattest, kannst du beide Sounds mittels Anschlagsstärke überblenden.

SOFT

Mit wenig Anschlagsstärke werden vergleichsweise hohe Velocity-Werte erzeugt.

MEDIUM

Ein durchschnittlicher Einstellwert, der für viele Keyboard-Spieler passen dürfte (Werkseinstellung).

HARD

Diese Einstellung hilft Keyboard-Spielern mit hartem Anschlag, niedrige Velocity-Werte zu erzeugen, ohne ihre Spielweise anpassen zu müssen.

COMPRESS

Diese Einstellung schränkt den möglichen Dynamikbereich ein. Leicht angeschlagene Noten erzeugen ver gleichsweise hohe Velocity-Werte, während besonders hart angeschlagene Noten mit begrenzter Velocity wiedergegeben werden.

EXPAND

Diese Einstellung kehrt die Funktionsweise von Compress um: Leicht angeschlagene Noten werden noch leiser (bzw. mit weniger Velocity) wiedergegeben. Bei hartem Anschlag wird die Velocity überdurchschnitt lich erhöht. Der Dynamikbereich wird also bei relativ gleichmäßiger Spielweise vergrößert.

GATED GLIDE (An, Aus)

Ist diese Funktion aktiv, arbeitet der Glide-Effekt nur, während mindestens eine Taste gedrückt ist. Nimmst du die Hände von der Tastatur, stoppt der Glide-Effekt und wird bei einer neu angeschlagenen Taste fortgesetzt.

LEGATO GLIDE (An, Aus)

Ist diese Funktion aktiv, setzt der Glide-Effekt nur bei Legato-Spielweise ein.

BITTE BEACHTEN: *LEGATO GLIDE ist nur dann verfügbar, wenn der aktuelle Synth im MONO Mode arbeitet.*

GLIDE TYPE (LCR, LCT, EXP)

Für den Glide Effekt stehen drei verschiedene Betriebsmodi zur Verfügung:

LCR (LINEAR CONSTANT RATE)

In diesem Modus ist die Glide Rate (Geschwindigkeit) konstant. So dauert der Glide-Effekt beim Spiel eines großen Intervalls entsprechend länger als bei einem kurzen Intervall.

LCT (LINEAR CONSTANT TIME)

Hier arbeitet der Glide-Effekt mit konstanter Dauer. Unabhängig von der Größe des gespielten Intervalls, dauert der Glide-Effekt immer gleich lang.

EXP (EXPONENTIAL)

Hier folgt die Geschwindigkeit des Glide-Effekts einer exponentiellen Kurve. Im Verlauf des „Noten ziehens“ wird sozusagen „abgebremst“.

GLISSANDO (An, Aus)

Während der Glide-Effekt eine kontinuierliche Änderung der Tonhöhe liefert, sind bei einem Glissando alle Zwischen-töne des gespielten Intervalls als einzelne Noten hörbar. Man kennt diesen Effekt etwa von einer Harfe. Mit dieser Funktion wechselst du zwischen Glide (OFF) und Glissando (ON).

LOAD SAVED POS. (OFF, MOD WHEEL PAD, BOTH)

Dieser Parameter bestimmt, ob die aktuelle Position des Modulationsrades und die Position des X/Y Pads („**X/Y HOLD**“) als Teil eines Presets gespeichert werden sollen. Zur Auswahl stehen:

OFF

Weder die aktuelle Position des Modulationsrades noch die Position des X/Y Pads („**X/Y HOLD**“) werden im (Synth)-Preset gespeichert.

MOD WHEEL

Die aktuelle Position des Modulationsrades wird im (Synth)-Preset gespeichert.

PAD

Die Position des X/Y Pads („**X/Y HOLD**“) wird im (Synth)-Preset gespeichert.

BOTH

Sowohl die aktuelle Position des Modulationsrades als auch die Position des X/Y Pads („**X/Y HOLD**“) werden im (Synth)-Preset gespeichert.

SEMITONE TRANSP. (-12 bis OFF bis +12)

Mit dieser Funktion kannst du den aktuellen Synth in Halbtonschritten um eine Oktave auf- oder abwärts stimmen. So können gelayerte Synths Intervalle bilden. Ebenso kannst du einen Song in einer anderen Tonart spielen, ohne ihn gänzlich neu einüben zu müssen.

KEY TRACK CENTER (C0 bis G10)

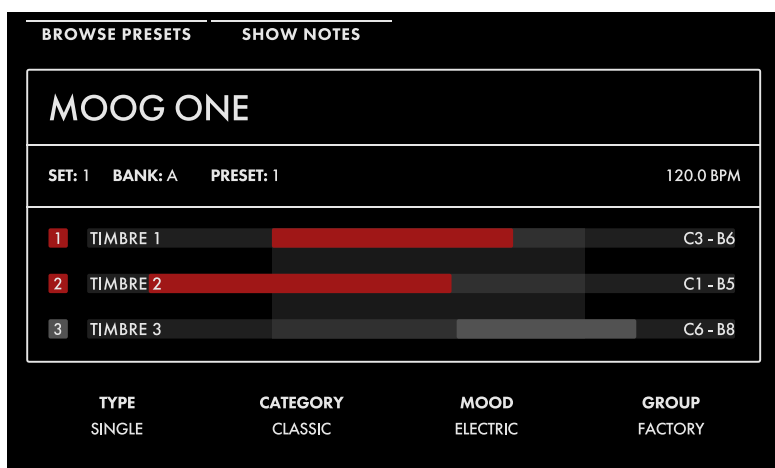
In der werksseitigen Standardeinstellung dient das Mittlere C (MIDI Note 60) als Mittelpunkt des Keyboard-Trackings. Darüber liegende Noten erhalten ein zunehmend höheres Tracking und umgekehrt. Mit dieser Funktion kannst du den Mittelpunkt beliebig verschieben (von C0 – MIDI Note 1 bis G10 – MIDI Note 127).

DER BROWSER

Moog One verfügt über komfortable Möglichkeiten zur Verwaltung von Presets (Einstellungen für das gesamte Instrument) und Timbres (Einstellungen für einen Synth). Dazu dient der Browser.

Bevor wir uns näher mit dem Browser beschäftigen, werfen wir zunächst einen Blick auf das HOME Fenster des Moog One. Es zeigt den Namen des aktuellen Presets sowie die Namen der darin enthaltenen Timbres. Sollte das aktuelle Preset Teil eines Performance Sets sein, wird auch dessen Name sowie die Position des Presets innerhalb des Performance Sets im Home-Fenster angezeigt (SET, BANK, PRESET).

BITTE BEACHTE: Der Browser und seine SAVE Funktion dienen der Verwaltung von Presets und Timbres. Sequenzen, Effekt-Einstellungen und Modulationsmatrizen werden über die MORE Fenster der jeweiligen Module verwaltet.

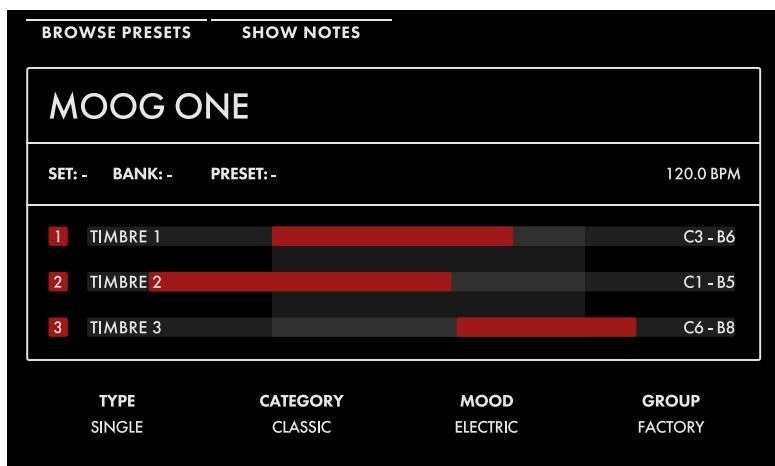


TAGS (SUCHBEGRIFFE)

Für die leichte Identifizierung von Presets stehen vier Suchbegriffe (Tags) zur Verfügung. Sie dienen dazu, bei der Preset-Suche die Auswahl gezielt einzuzugrenzen.

Als oberste Suchbegriffe stehen zur Verfügung: TYPE, CATEGORY, MOOD und GROUP. Werksseitig bestehen weitere Unterteilungen, die du für CATEGORY, MOOD und GROUP auch selbst anlegen und benennen kannst. Nur für TYPE sind die Optionen festgelegt und beschränkt auf SINGLE, LAYER, SPLIT und MULTI.

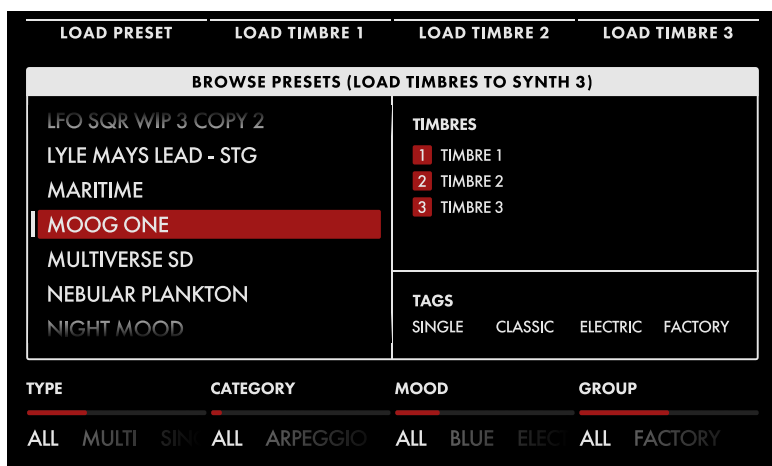
Unter SINGLE verstehen wir ein Preset mit nur einem aktiven Synth. LAYER verfügt über zwei bzw. drei aktive Synths mit übereinander liegenden Keyboard-Zonen, während bei SPLIT die Zonen nebeneinander angeordnet sind. MULTI kombiniert beide Varianten.



NOTES (INFOTEXTE)

Sobald du den Soft Button SHOW NOTES oberhalb des HOME Fensters drückst, werden anstelle der Tags Hinweistexte („Notes“) gezeigt, die mit dem Preset abgespeichert wurden. Dabei kann es sich um beliebige Texte, Stichworte etc handeln. Um wieder die Tags sichtbar zu machen, drücke den Soft Button SHOW INFO.

MIT DEM BROWSER ARBEITEN



Drücke den Soft Button BROWSE PRESETS oberhalb des HOME Fensters, um das BROWSE PRESETS Fenster zu öffnen.

Um ein Preset speichern zu können, muss es über einen, bisher noch nicht existierenden Namen verfügen. Dagegen kann ein bestimmtes Synth-Timbre innerhalb eines Presets mehrfach verwendet werden.

Das Browser Fenster zeigt dir die Timbres für alle drei Synths des selektierten Presets. Du kannst nun beliebige Timbres auswählen und in den aktuellen Synth laden.

TIP: Das Browser Fenster öffnet sich auch dann, wenn du den **HOME** Taster doppelt klickst. Alternativ kannst du bei aktivem HOME Fenster den **HOME** Taster drücken, um den Browser zu öffnen.

PRESET LADEN

Die linke Hälfte des Browser Fensters zeigt eine Liste mit den Presets, die den aktuellen Suchkriterien entsprechen. Sobald du mit den Soft Knobs für TYPE, CATEGORY, MOOD und/oder GROUP eine Auswahl triffst, verändert bzw. verkürzt sich die dargestellte Liste und zeigt nur noch Presets, die mit den entsprechenden Tags gespeichert wurden. Wählst du die Einstellung ALL, wird das entsprechende Tag abgeschaltet bzw. von der Auswahl ausgeschlossen.

Im oberen rechten Bereich zeigt das Display die Namen der drei Synth-Timbres, aus denen das links hervorgehobene (selektierte) Preset besteht. Rechts unten zeigt das Display die Tags des selektierten Presets.

Drehe den MASTER ENCODER, um durch die Preset-Liste zu scrollen und das gewünschte Preset zu selektieren. Mit dem Soft Button LOAD PRESET lädst du das selektierte Preset.

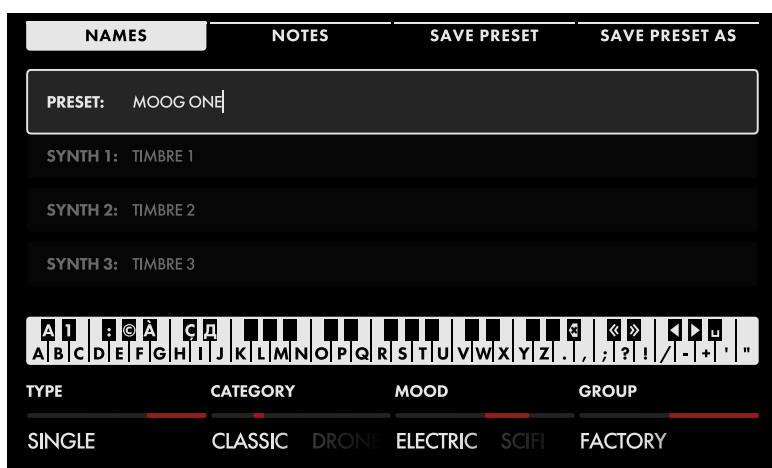
TIP: Schaltest du den Parameter PRESET AUTOLOAD in (SETTINGS / GLOBAL / HARDWARE SETTINGS) ein, wird das Preset unverzüglich geladen, sobald du es mit dem Master Encoder selektiert hast. Ein Druck auf den Soft Button LOAD PRESET ist dann nicht notwendig.

TIP: Beim Laden eines Presets werden sämtliche Einstellungen des gesamten Instruments geladen, d.h. bis zu drei Synths mitsamt deren Sequenzen (falls vorhanden), den Modulationsmatrizen, Arpeggiator-Einstellungen, Synth- und Master-Effekten sowie die Positionen von Modulationsrad und X/Y Pad usw. Ein Preset beinhaltet also alles, was dein Moog One für eine Performance benötigt.

TIMBRE LADEN

Ein Timbre enthält alle Parameter-Einstellungen eines bestimmten Synths. Es bestimmt somit den Sound des jeweiligen Synths. Ist im Browser ein Preset selektiert (rot unterlegt), zeigt die rechte Display-Hälfte die darin enthaltenen Timbres. Du kannst nun jedes dieser Timbre in den aktiven Synth des aktuellen Presets laden. Drücke dazu einfach den entsprechenden Soft Button (LOAD TIMBRE 1, LOAD TIMBRE 2 oder LOAD TIMBRE 3).

BITTE BEACHT: Lädtst du ein Timbre in ein existierendes Preset, leuchtet der **SAVE** Taster auf. Er signalisiert damit eine nicht gespeicherte Änderung im aktuellen Preset.



PRESETS UND TIMBRES SPEICHERN

Presets und Timbres speicherst du mit dem **SAVE** Taster auf dem Bedienfeld.

Sobald du den **SAVE** Taster drückst, zeigt das Display das PRESET SAVE Fenster.

Die vier Soft Buttons tragen jetzt die Funktionen NAMES, NOTES, SAVE PRESET und SAVE PRESET AS... Beim Öffnen des Fensters ist NAMES selektiert.

SAVE PRESET

Du kannst ein überarbeitetes Preset unter gleichem Namen speichern bzw. überschreiben. Drücke dazu einfach den Soft Button SAVE PRESET oder den SAVE Taster auf dem Bedienfeld.

SAVE PRESET AS...

Du kannst ein Preset unter neuem Namen speichern. Du kannst Namen und Infotexte („Notes“) direkt über das Keyboard eingeben. Dazu sind den weißen Keyboard-Tasten verschiedene Zeichen zugeordnet. Die schwarzen Keyboard-Tasten sind verschiedenen Funktionen zugeordnet:

- (Cis 1 bis Dis 2) wählen Zeichensätze.
- (Fis 5 / Gis 5) bewegen den Cursor.
- (B 4) löscht das letzte Zeichen. Hältst du B 4 gedrückt, löschst du mehrere Zeichen.
- (B 5) erzeugt ein Leerzeichen.
- (Fis 4) löscht den aktuellen Namen und erzeugt einen neuen, zufälligen Namen.
- (Gis 4) löscht sämtlich Zeichen.

TIP: Mit << und >> bzw. **CIS 5** und **DIS 5** kannst du das zuletzt eingegebene Zeichen in eines seiner Nachbarzeichen umwandeln: Aus einem „M“ wird dann unverzüglich ein „L“ oder „N“.

BITTE BEACHTEN: Die oben genannten Tastenbezeichnungen beziehen sich auf die, im Display dargestellte Keyboard-Grafik. Sie entsprechen nicht den MIDI-Noten usw.

TIP: Noch wesentlich einfacher kannst du Text eingeben, indem du ein Standard-USB-Keyboard am **USB-HOST-Port** des Moog One anschließt.

Hast du einen Namen für dein Preset eingegeben, drücke den Soft Button SAVE PRESET AS... Um ein Preset speichern zu können, muss es über einen, bisher noch nicht existierenden Namen verfügen. Existiert der Preset-Name schon, erscheint ein Popup-Fenster und du wirst gefragt, ob das existierende Preset überschrieben werden soll. Drückst du den Soft Button YES, wird das Preset überschrieben. Drückst du NO, erscheint wieder das Fenster zur Namenseingabe. Nach Eingabe eines neuen (noch nicht existenten) Namens, kannst du das Preset mit dem Soft Button SAVE PRESET AS... speichern.

TAGS VERGEBEN

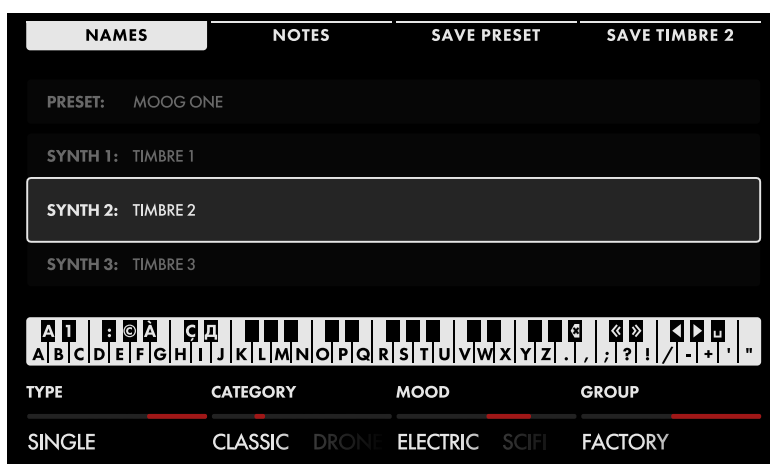
Ein Preset kannst du beim Speichern mit bis zu vier Tags versehen. Am unteren Rand des SAVE Fensters befinden sich die vier Suchkategorien TYPE, CATEGORY, MOOD und GROUP. Mit den zugehörigen Soft Knobs kannst du Tags für jede Kategorie auswählen.

Moog One gibt zahlreiche Tags vor. Für CATEGORY, MOOD und GROUP kannst du auch eigene Tags erzeugen. TYPE hat dagegen die fest vorgegebenen Tags SINGLE, LAYER, SPLIT und MULTI.

Unter SINGLE verstehen wir ein Preset mit nur einem aktiven Synth. LAYER verfügt über zwei bzw. drei aktive Synths mit übereinander liegenden Keyboard-Zonen, während bei SPLIT die Zonen nebeneinander angeordnet sind. MULTI kombiniert beide Varianten.

NOTES EINTRAGEN

Du hast die Möglichkeit, beim Speichern eines Presets kurze Hinweise oder Infotexte einzugeben. Drücke dazu den Soft Button NOTES und gebe den gewünschten Text nach der oben beschriebenen Methode in das Popup-Fenster ein. Drücke nun den Soft Button SAVE PRESET AS... um das Preset mitsamt Infotext zu speichern. Drückst du stattdessen noch einmal NOTES, wird das Text-Eingabefenster geleert und du kannst einen neuen Text eingeben.



TIMBRE SPEICHERN

Du kannst die, im aktuellen Preset verwendeten Timbres mit einem neuen Namen versehen.

Drehe den Master Encoder (im PRESET SAVE Fenster), bis der gewünschte Synth / Timbre selektiert ist. Nun kannst du nach der oben beschriebenen Methode den Namen des Timbres ändern und das Preset mit dem Soft Button SAVE PRESET speichern bzw. überschreiben.

Du kannst den selektierten Synth auch separat speichern. Ändere / vergebe dazu wie beschrieben den Namen und speichere das Timbre mit dem Soft Button SAVE TIMBRE (X). Das Timbre wird nun als Teil eines neu erzeugten Presets gespeichert und erscheint dort in Synth 1.

TAGS VERGEBEN

Auch Timbres kannst du mit bis zu vier Tags versehen. Der Vorgang entspricht dem beim Speichern von Presets: Am unteren Rand des SAVE Fensters befinden sich die vier Suchkategorien TYPE, CATEGORY, MOOD und GROUP. Mit den zugehörigen Soft Knobs kannst du Tags für jede Kategorie auswählen.

Moog One gibt zahlreiche Tags vor. Für CATEGORY, MOOD und GROUP kannst du auch eigene Tags erzeugen. TYPE hat dagegen die fest vorgegebenen Tags SINGLE, LAYER, SPLIT und MULTI. Einzelne Timbres gelten grundsätzlich als SINGLE.

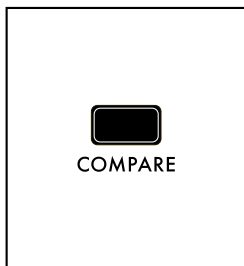
Speichere das Timbre mit dem Soft Button SAVE TIMBRE (X). (s.o.)

NOTES EINTRAGEN

Auch Timbres kannst du beim Speichern mit kurzen Hinweise oder Infotexten versehen. Drücke dazu den Soft Button NOTES und gebe den gewünschten Text nach der oben beschriebenen Methode in das Popup-Fenster ein. Drücke nun den Soft Button SAVE TIMBRE (X) um das Timbre mitsamt Infotext zu speichern. Drückst du stattdessen noch einmal NOTES, wird das Text-Eingabefenster geleert und du kannst einen neuem Text eingeben.

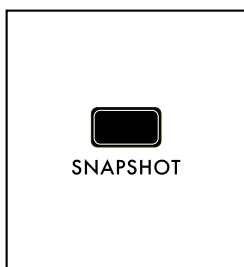
COMPARE-FUNKTION, SNAPSHOTS

Wir alle wissen: Datensicherung ist wichtig! Das gilt auch für die Arbeit mit deinem Moog One. Glücklicherweise verfügt Moog One über zahlreiche Funktionen, die versehentliches Überschreiben von Sound-Einstellungen unmöglich bzw. unkritisch machen. Im einfachsten Fall ist das der gedimmt leuchtende **SAVE** Taster, der dich nach jedem Editiervorgang daran erinnert, die erfolgte Preset-Änderung zu speichern. Aber das ist längst nicht alles...



COMPARE

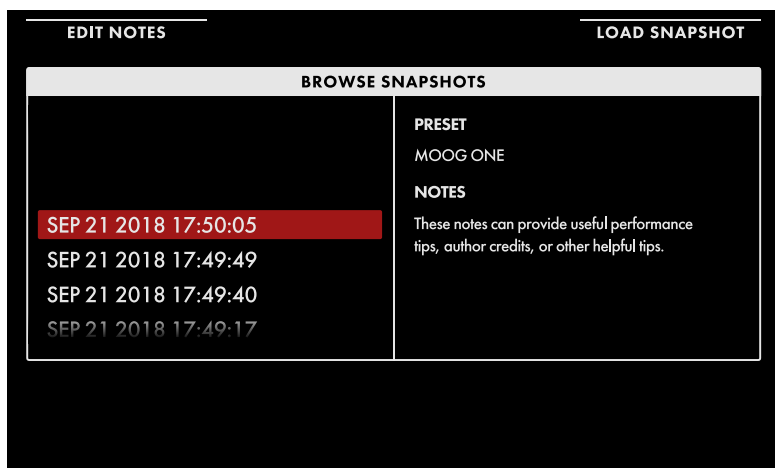
Du kannst auf sehr einfache Weise die editierte Version eines Presets mit der gespeicherten Version vergleichen. Drücke dazu einfach während dem Editieren den **COMPARE** Taster auf dem Bedienfeld. Der Taster leuchtet, und du hörst die gespeicherte Version des Presets. Mit einem weiteren Druck des **COMPARE** Tasters (LED aus) hörst du wieder die editierte Version.



SNAPSHOT

Um das schnelle Zwischenspeichern eines Presets möglichst einfach zu machen, gibt es die Snapshot-Funktion. Um während des Editierens auf „Nummer sicher zu gehen“, braucht nicht die übliche Speicherprozedur über das SAVE Fenster zu erfolgen. Drücke stattdessen einfach den **SNAPSHOT** Taster. Moog One speichert sofort einen „Schnappschuss“ des gerade editierten Presets. Du kannst die Snapshot-Funktion beliebig oft nutzen. Die einzelnen Snapshots werden als Teil des eigentlichen Presets im Speicher des Moog One abgelegt.

Um die Snapshot-Historie sichtbar zu machen, drücke **SHIFT + SNAPSHOT**. Das BROWSE SNAPSHOTS Fenster öffnet sich.

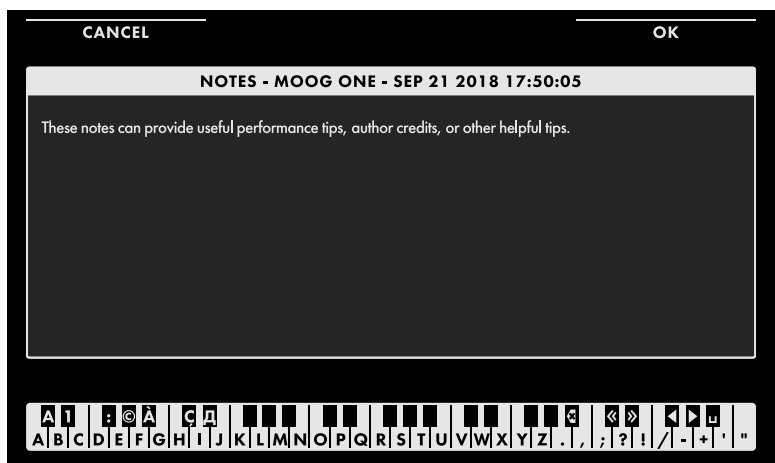


Das BROWSE SNAPSHOTS Fenster zeigt in der linken Display-Hälfte eine Liste aller Snapshots, die zum aktuell editierten Preset erzeugt wurden. Der neueste Snapshot befindet sich oben.

Mit dem Master Encoder kannst du durch die Liste scrollen und einen gewünschten Snapshot selektieren.

Mit dem Soft Button LOAD SNAPSHOT kannst du den selektierten Snapshot laden.

Die rechte Display-Hälfte zeigt den Namen des aktuell editierten Presets und darunter den zugehörigen Infotext (Notes).



INFOTEXT EINGEBEN / EDITIEREN

Über den Soft Button EDIT NOTES kannst du den Infotext editieren. Es erscheint das NOTES Fenster und du kannst den Text wie oben beschrieben eingeben. Beende dann die Eingabe mit den Soft Buttons OK oder CANCEL.

Du kannst Infotexte („Notes“) direkt über das Keyboard eingeben. Dazu sind den weissen Keyboard-Tasten verschiedene Zeichen zugeordnet. Die schwarzen Keyboard-Tasten sind verschiedenen Funktionen zugeordnet:

- (Cis 1 bis Dis 2) wählen Zeichensätze.
- (Fis 5 / Gis 5) bewegen den Cursor.
- (B 4) löscht das letzte Zeichen. Hält du B 4 gedrückt, löschst du mehrere Zeichen.
- (B 5) erzeugt ein Leerzeichen.
- (Fis 4) löscht den aktuellen Namen und erzeugt einen neuen, zufälligen Namen.
- (Gis 4) löscht sämtlich Zeichen.

TIP: Mit << und >> bzw. **CIS 5** und **DIS 5** kannst du das zuletzt eingegebenen Zeichen in eines seiner Nachbarzeichen umwandeln: Aus einem „M“ wird dann unverzüglich ein „L“ oder „N“.

BITTE BEACHTE: Die oben genannten Tastenbezeichnungen beziehen sich auf die, im Display dargestellte Keyboard-Grafik. Sie entsprechen nicht den MIDI-Noten usw.

TIP: Noch wesentlich einfacher kannst du Text eingeben, indem du ein Standard-USB-Keyboard am **USB-HOST-Port** des Moog One anschließt.

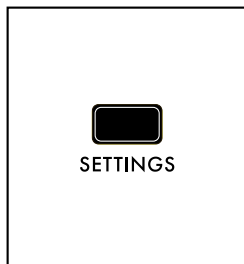
Du kannst den aktuell geladenen Snapshot sehr einfach zur „offiziellen“ Version deines Presets machen: Nutze dazu einfach das SAVE Fenster und die SAVE PRESET Funktion. Der evtl. geänderte Infotext wird nun übernommen. Dabei bleiben sämtliche übrigen Snapshots im Speicher des Moog One erhalten. Alternativ kannst du den aktuellen Snapshot auch mit der SAVE PRESET AS... Funktion speichern. Auch so wird aus dem selektierten Snapshot ein „offizielles“ Preset. Du musst nun einen neuen Namen eingeben und das Preset speichern. Die übrigen Snapshots werden in diesem Fall nicht in das neue Preset übernommen.

Du kannst nach Belieben Snapshots aus der Snapshots-Liste löschen. Selektiere dazu den gewünschten Snapshot mit dem Master Encoder und drücke den DELETE Taster auf dem Bedienfeld.

AUTOSAVE

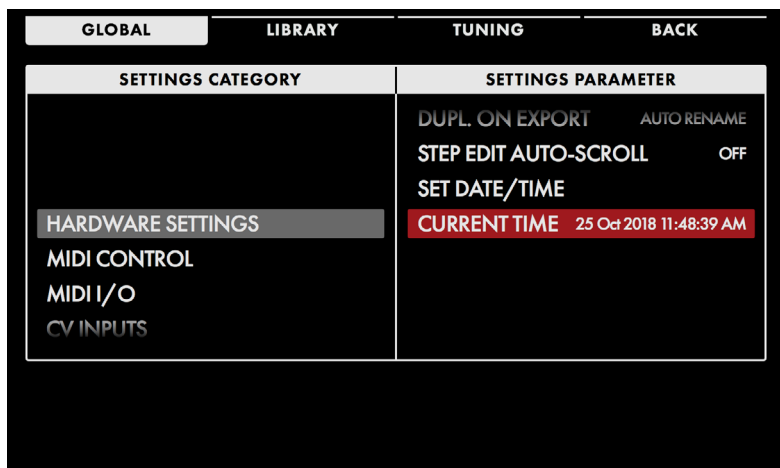
Die Autosave Funktion erstellt bei bestimmten Bedienschritten automatisch Snapshots. Dazu zählt etwa das Aufrufen eines neuen Presets oder das Aufrufen und Laden von Sequenzen, Modulationsmatrizen, Effekt-Einstellungen usw. Öffne die Snapshot-Liste mit den Tastern **SHIFT + SNAPSHOT**. Du erkennst automatisch erstellte Snapshots an der Markierung „AUTOSAVE“. Du kannst nun dieses Autosave-File wie jeden anderen Snapshot handhaben (s.o.).

SETTINGS



SETTINGS

Mit dem Taster **SETTINGS** öffnest du sozusagen die „Motorhaube“ des Moog One. Du findest hier globale Einstellungen sowie Funktionen zur Konfiguration der Bedienelemente und der Anschluss-Möglichkeiten. Ferner kannst du Libraries verwalten und Firmware-Update ausführen.



Nach dem Druck auf den **SETTINGS** Taster stehen dir drei Soft Buttons mit Zugang zu weiteren Display-Fenstern zur Verfügung: GLOBAL, LIBRARY und TUNING.

Die linke Display-Hälfte listet die jeweiligen Untermenüs auf. Die rechte Display-Hälfte zeigt die zugehörigen Parameter.

Mit dem Master Encoder wählst du zunächst einen Menüpunkt aus der linken Liste aus. Mittels Druck auf den Master Encoder bewegst du den Cursor (bzw. den roten Balken) in die rechts gelegene Liste, wo du nun den gewünschten Parameter selektieren kannst. Werteänderungen führst du mit den Soft Knobs aus.

TIP: Drückst du den Master-Encoder, während sich der Cursor in der rechten Display-Hälfte befindet, öffnet sich meist ein Submenü oder es wird eine Funktion ausgeführt. Um den Cursor zurück in die linke Display-Hälfte zu bewegen, drücke den Soft Button BACK.

GLOBAL

Falls nicht schon beim Öffnen des Settings-Fensters selektiert, drücke den Soft Button GLOBAL, um das Global-Fenster zu öffnen.

LOCAL CONTROL

Mittels Local Control kannst du die internen Verbindungen zwischen der Moog One Klangerzeugung und seinen Bedienelementen sowie der Tastatur und den Spielhilfen / Controllern trennen. Üblicherweise muss diese Funktion aktiv sein, um das Instrument spielen zu können. Wird Moog One in ein größeres MIDI-Setup eingebunden, kann es jedoch sinnvoll sein, Local Control abzuschalten – etwa um „MIDI-Schleifen“ zu vermeiden, wenn Moog One in einem DAW-Setup gleichzeitig als Einspiel-Keyboards und Sound-Quelle genutzt werden soll.

Moog One besitzt einen globalen Local On Parameter. Darüber hinaus kannst du einzelne Funktionsgruppen bzw. Controller separat Local On/Off schalten.

BITTE BEACHTEN: Auch wenn Local Control bestimmte MIDI-Funktionen betrifft, handelt es sich streng genommen nicht um eine MIDI-Funktion, sondern schlicht um eine Funktion, welche die Verbindungen zwischen den Bedienelementen und der Klangerzeugung bei Bedarf trennen kann. MIDI-Steuerung ist eine vollkommen andere Angelegenheit und besitzt ihre eigenen Funktionen.

TIP: Solange nicht ein hinreichender Grund zum Abschalten besteht, sollten alle Local Control Funktionen aktiv sein.

ALL ON/OFF

Dieser globale Local Control Parameter überschreibt sämtliche anderen Local Control Einstellungen. Hier gibt es keinen Soft Knob – stattdessen erscheint ein zusätzlicher Soft Button Befehl am oberen rechten Display-Rand. Er wechselt zwischen ON- und Off-Zustand:

ALL OFF

Drücke den Soft Button mit der Bezeichnung ALL OFF, um sämtliche Local Control Funktionen abzuschalten. Die Abschaltung erfolgt unabhängig von den aktuellen Einstellungen einzelner Local Control Funktionen.

ALL ON

Drücke den Soft Button mit der Bezeichnung ALL ON, um sämtliche Local Control Funktionen einzuschalten. Die Einschaltung erfolgt unabhängig von den aktuellen Einstellungen einzelner Local Control Funktionen.

PANEL KNOBS / BUTTONS (OFF, ON)

Ist dieser Parameter eingeschaltet, verbindet Local Control alle Bedienelemente des Moog One mit der internen Klangerzeugung. Bei abgeschalteter Funktion sind alle Bedienelemente von der Klangerzeugung getrennt.

KEYS (OFF, ON)

Ist dieser Parameter eingeschaltet, verbindet Local Control die Tastatur des Moog One mit der internen Klangerzeugung. Bei abgeschalteter Funktion ist die Tastatur von der Klangerzeugung getrennt.

PITCH WHEEL (OFF, ON)

Ist dieser Parameter eingeschaltet, verbindet Local Control das Pitch-Rad des Moog One mit der internen Klangerzeugung. Bei abgeschalteter Funktion ist das Pitch-Rad von der Klangerzeugung getrennt.

MOD WHEEL (OFF, ON)

Ist dieser Parameter eingeschaltet, verbindet Local Control das Modulationsrad des Moog One mit der internen Klangerzeugung. Bei abgeschalteter Funktion ist das Modulationsrad von der Klangerzeugung getrennt.

AFTERTOUCHE (OFF, ON)

Ist dieser Parameter eingeschaltet, verbindet Local Control die Aftertouch-Funktion der Tastatur mit der internen Klangerzeugung. Bei abgeschalteter Funktion ist der Aftertouch von der Klangerzeugung getrennt.

X/Y PAD (OFF, ON)

Ist dieser Parameter eingeschaltet, verbindet Local Control das X/Y Controller-Pad mit der internen Klangerzeugung. Bei abgeschalteter Funktion ist das Controller-Pad von der Klangerzeugung getrennt.

SUSTAIN PEDAL (OFF, ON)

Ist dieser Parameter eingeschaltet, verbindet Local Control das, an der Sustain-Pedal-Buchse angeschlossene Pedal mit der internen Klangerzeugung. Bei abgeschalteter Funktion ist die Sustain-Pedal-Anschlussbuchse von der Klangerzeugung getrennt.

EXPRESSION PEDAL (OFF, ON)

Ist dieser Parameter eingeschaltet, verbindet Local Control die, an den Pedal- oder Steuersignal-Eingangsbuchsen EXP 1 und EXP 2 angeschlossenen Pedale mit der internen Klangerzeugung. Bei abgeschalteter Funktion sind die EXP 1/2 Anschlussbuchsen von der Klangerzeugung getrennt.

CV INPUTS (OFF, ON)

Ist dieser Parameter eingeschaltet, verbindet Local Control die, an den Steuersignal-Eingangsbuchsen CV 1 und CV 2 angeschlossenen Signale mit der internen Klangerzeugung. Bei abgeschalteter Funktion sind die CV 1/2 Anschlussbuchsen von der Klangerzeugung getrennt.

HARDWARE SETTINGS

Mit diesen Parametern bestimmst du die Arbeitsweise der Bedienelemente auf dem Bedienfeld deines Moog One. Dazu zählen etwa die Helligkeit der LEDs sowie zahlreiche weitere Funktionen.

KNOB MODE (ABSOLUTE, PASS THROUGH, RELATIVE)

Sobald ein Preset geladen wird, stimmt die Position der Regler auf dem Bedienfeld üblicherweise nicht den Parameterwerten des Presets überein. Der Knob Mode bestimmt, wie bei einer Reglerdrehung Ist-Wert und gespeicherter Wert einander angeglichen werden.

ABSOLUTE

Der gespeicherte (Preset)-Wert wird bei einer Reglerdrehung sofort an die Reglerstellung angeglichen.

PASS THROUGH

Der gespeicherte (Preset)-Wert bleibt unverändert, bis der Regler einmal den gespeicherten Wert erreicht hat. Danach arbeitet der Regler wie gewohnt.

RELATIVE

Hier wird während der Reglerdrehung der gespeicherte (Preset)-Wert allmählich an den Wert des Reglers angepasst. Es erfolgt also keine sprunghafte Änderung. Nachdem der Regler einmal bis an seinen Rechts- oder Linksanschlag gedreht wurde, arbeitet er wie gewohnt.

CHORD MEMORY (SILENT LEARN, AUDIBLE LEARN)

Bei der Noteneingabe für die Chord-Memory Funktion mittels **LEARN** Taster kannst du entscheiden, ob die so eingegebenen Noten im Audioausgang des Moog One hörbar sein sollen oder nicht.

In der Einstellung **SILENT LEARN** ist der aktuelle Synth bei aktivem **LEARN** Taster stummgeschaltet. In der Einstellung **AUDIBLE LEARN** sind die eingegebenen Noten hörbar.

LCD BRIGHTNESS (0% bis 100%)

Hier kannst du die Helligkeit des zentralen Displays verändern.

PANEL LED BRIGHTNESS (0% bis 100%)

Hier kannst du die Helligkeit der LEDs auf dem Bedienfeld verändern.

LCD DIM AMOUNT (0% bis 100%)

Hat dieser Parameter einen Wert kleiner als 100%, wird das LC-Display auf den eingestellten Wert abgedunkelt, wenn 30 Min kein Bedienelement betätigt wurde („Screensaver-Funktion“). Bei einem Wert von 0% wird das Display abgeschaltet.

SHOW BANK PREVIEW (ON, OFF)

Dieser Parameter betrifft die Performance Sets: Ist er aktiv (ON), zeigt das Display Namen und Position sämtlicher Presets innerhalb der selektierten Performance-Set-Bank. Bei abgeschalteter Funktion wird diese Vorschau nicht gezeigt.

PRESET AUTOLOAD (ON, OFF)

Ist Autoload aktiv (ON), werden Presets, Synths, Sequenzen, Modulationsmatrizen, Effekteinstellungen usw. unverzüglich geladen, sobald du sie mit dem Master Encoder selektierst. Bei abgeschaltetem Autoload (OFF) musst du zusätzlich den Master Encoder drücken oder den LOAD Taster betätigen.

DUPLICATE NAMES ON IMPORT (IGNORE, OVERWRITE, AUTO RENAME, MANUAL RENAME)

Hier kannst du bestimmen, wie Moog One reagieren soll, wenn eine Datei von einem USB-Datenträger importiert werden soll und schon eine weitere Datei mit gleichem Namen im Gerät existiert.

IGNORE

Die fragliche Datei wird nicht importiert.

OVERWRITE

Die Datei wird importiert und überschreibt dabei die entsprechende Datei im Speicher des Moog One.

AUTO RENAME

Die Datei wird importiert und als Kopie angelegt. Der Dateiname wird mit COPY 1, COPY 2 etc. ergänzt.

MANUAL RENAME

Es erscheint ein Popup-Fenster und informiert dich, dass die zu importierende Datei schon existiert. Du kannst nun einen neuen Namen eingeben und den Soft Button OK drücken, um die Datei unter neuem Namen zu importieren. Mit dem Soft Button SKIP bricht du den Importvorgang ab.

DUPLICATE NAMES ON EXPORT (IGNORE, OVERWRITE, AUTO RENAME, MANUAL RENAME)

Hier kannst du bestimmen, wie Moog One reagieren soll, wenn eine Datei auf einen USB-Datenträger exportiert werden soll und dort schon eine weitere Datei mit gleichem Namen existiert.

IGNORE

Die fragliche Datei wird nicht exportiert.

OVERWRITE

Die Datei wird exportiert und überschreibt dabei die entsprechende Datei auf dem USB-Datenträger.

AUTO RENAME

Die Datei wird exportiert und auf dem USB-Datenträger als Kopie angelegt. Der Dateiname wird mit COPY 1, COPY 2 etc. ergänzt.

MANUAL RENAME

Es erscheint ein Popup-Fenster und informiert dich, dass die zu exportierende Datei schon existiert. Du kannst nun einen neuen Namen eingeben und den Soft Button OK drücken, um die Datei unter neuem Namen zu exportieren. Mit dem Soft Button SKIP bricht du den Exportvorgang ab.

STEP EDIT AUTO SCROLL (ON, OFF)

Dieser Parameter betrifft die STEP EDIT Funktion des Sequencers. Besteht eine Sequenz aus mehr als 16 Steps, benötigt ihre Darstellung mehr als eine Display-Seite. Bei aktivem Auto Scroll Parameter schaltet die Darstellung bei laufendem Sequencer automatisch zur jeweils folgenden Seite weiter. Ist der Auto Scroll Parameter abgeschaltet, verbleibt die Darstellung der Sequenz auf der manuell gewählten Display-Seite.

NOISE REDUCTION (-24 dB bis 0 dB)

Moog One ist mit einem dynamisch arbeitenden Rauschunterdrückungssystem ausgestattet. Es reduziert in Spielpausen (wenn kein Tonsignal ausgegeben wird) das Grundrauschen in den Ausgängen. Die Stärke der Rauschunterdrückung lässt sich regeln und wird in Dezibel-Schritten angegeben. Die Werkseinstellung liegt bei -12 dB. Eine Linksdrehung des Soft Knobs verstärkt die Rauschunterdrückung auf bis zu -24 dB. Bei der Einstellung 0 dB ist die Rauschunterdrückung inaktiv.

SET DATE / TIME

Hier kannst du Datum und Uhrzeit des internen Kalenders / Uhr deines Moog One eingeben. Nachdem dieser Parameter selektiert ist, musst du den Master Encoder drücken, um die Einstellmöglichkeiten für Datum und Uhrzeit zu erreichen.

TIP: Korrektes Datum und richtige Uhrzeit sind notwendig, damit das Erstellungsdatum von Dateien - insbesondere von Snapshots - richtig angegeben wird.

SET DATE

Datum eingeben: Selektiere mit dem Master Encoder den Eintrag SET DATE und ändere die Werte mit den Soft Knobs:

Soft Knob 1: DAY

Soft Knob 2: MONTH

Soft Knob 3: YEAR

BITTE BEACHTE: Die Darstellung ist abhängig vom Parameter „Date/Time Format“.

SET TIME

Uhrzeit eingeben: Selektiere mit dem Master Encoder den Eintrag SET TIME und ändere die Werte mit den Soft Knobs:

Soft Knob 1: HOUR

Soft Knob 2: MINUTE

Soft Knob 3: AM/PM

Soft Knob 4: TIME ZONE (von Greenwich-Zeit abweichende Stundenanzahl +/-)

BITTE BEACHTE: Die Uhrzeit kann im 12-Stunden-Modus oder im 24-Stunden-Modus angegeben werden. Im 24-Stunden-Modus entfällt natürlich der Parameter AM/PM.

DATE/TIME FORMAT

Hier kannst du zwischen mehreren Darstellungsoptionen von Datum und Uhrzeit wählen:

Soft Knob 1: DATE FORMAT (DD/MM/YYYY, MM/DD/YYYY oder YYYY/MM/DD)

Soft Knob 2: TIME FORMAT (12HR oder 24HR)

CURRENT TIME

Hier werden die aktuelle Uhrzeit und das aktuelle Datum dargestellt.

LÜFTER (FAN MODE)

Im Inneren deines Moog One sorgen mehrere Lüfter für eine „gesunde“ Betriebstemperatur. Je nach Umgebungssituation kannst du die Geschwindigkeit der Lüfter - und damit ihr unvermeidliches Betriebsgeräusch - verändern. Zur Auswahl stehen:

NORMAL

Diese Einstellung (Werkseinstellung) solltest du immer dann nutzen, wenn das Lüftergeräusch kein Problem darstellt und / oder du deinen Moog One bei hohen Umgebungstemperaturen betreibst.

LOW

In dieser Einstellung laufen die Lüfter langsamer. Das Betriebsgeräusch ist somit geringer, aber auch der Kühlungseffekt. Du solltest diese Einstellung deshalb nur bei Umgebungstemperaturen von unter 24°C verwenden.

BITTE BEACHTE: Moog One misst seine Betriebstemperatur. Um Schäden durch Überhitzung zu vermeiden, werden die Lüfter bei Bedarf automatisch beschleunigt, auch wenn die Einstellung LOW gewählt ist.

MIDI-FUNKTIONEN

BITTE BEACHTE: Die MIDI-Implementation und die CV-Features des Moog One werden kontinuierlich weiter verbessert und vervollständigt.

Bitte registriere dein Instrument bei www.moogmusic.com/register.

So wirst du immer mit den neuesten Software-Updates und Infos versorgt.

MIDI CONTROL

Die MIDI CONTROL Parameter bestimmen den MIDI-Datenaustausch mit anderen Geräten. Im Wesentlichen kannst du hier wählen, welche MIDI-Daten Moog One senden und empfangen soll. Mit dem Master Encoder kannst du die gewünschten Parameter / Funktionen auswählen und deren Werte mit den Soft Knobs verändern.

RECEIVE MIDI CLOCK (ON, OFF)

Bei aktivem Receive MIDI Clock empfängt Moog One externe MIDI-Clock-Daten (Tempo-Information). Die interne Master-Clock des Moog One ist dann außer Funktion.

RECEIVE MIDI START/ STOP (ON, OFF)

Bei aktivem Receive MIDI Start/Stop empfängt Moog One externe MIDI-Start/Stop-Befehle. Moog One kann MIDI-Clock-Daten und Start/Stop-Befehle unabhängig voneinander verarbeiten.

OUTPUT RUNNING STATUS (OFF, ON)

Mit dieser Funktion wird der MIDI-Datenstrom sinnvoll ausgedünnt und damit beschleunigt. Ist die Funktion abgeschaltet, erfolgt keine MIDI-Datenreduktion.

MIDI CONTROL OUTPUT (7-Bit CC, 14-Bit CC, NRPN)

Mit dieser Funktion wird das Datenformat der gesendeten MIDI-Daten bestimmt. Zur Verfügung stehen zwei unterschiedlich hohe Auflösungen (7 Bit oder 14 Bit). Die Verwendung von 14-Bit-Auflösung sollte bei der Steuerung von Parametern genutzt werden, die anfällig gegenüber hörbaren Wertesprüngen sind - etwa Filter-Cutoff o.ä. Sind die zu steuernden Parameter dahingehend unkritisch, sollte man sich mit 7-Bit-Auflösung begnügen. Die übertragene Datenmenge ist dann um ein Vielfaches geringer.

„CC“ steht für „Continuous Controller“ - im Deutschen meist etwas ungenau als „MIDI-Controller“ bezeichnet. Dabei handelt es sich um MIDI-Daten zur Fernsteuerung bestimmter Parameter zwischen mehreren MIDI-Geräten. Sie besitzen Nummern-Bezeichnungen nach MIDI-Norm, denen bestimmte Parameter hersteller- und geräteübergreifend zugeteilt sind (etwa CC-Nr. 1 für Modulationsrad).

Sog. NRPN-Controller werden verwendet, wenn ein MIDI-Controller nicht in der MIDI-Norm berücksichtigt ist. Welche der drei Einstellungen zu bevorzugen ist, hängt von den oben beschriebenen Faktoren sowie vom übrigen MIDI-Setup ab.

SYSEX DEVICE ID (1 bis 128)

Falls du vorhaben solltest, mehrere Moog One via MIDI DIN IN/THRU Buchsen in einer Reihe zu verbinden, muss hier jedem Gerät eine unterschiedliche ID-Nr. zugewiesen werden. In anderen Fällen braucht die Werkseinstellung von „1“ nicht verändert werden.

SEND KNOBS (OFF, ON)

Ist diese Funktion eingeschaltet (ON), werden bei jeder Drehung eines Reglers auf dem Bedienfeld die entsprechenden MIDI-Controller-Daten gesendet.

SEND KEYS (OFF, ON)

Ist diese Funktion eingeschaltet (ON), werden beim Spielen jeder Taste auf dem Moog One Keyboard ein MIDI-Note-On-Befehl sowie Velocity-Daten gesendet.

SEND PITCH WHEEL (OFF, ON)

Ist diese Funktion eingeschaltet (ON), werden die vom Pitch-Rad erzeugten MIDI-Controller-Daten gesendet.

SEND MOD WHEEL (OFF, ON)

Ist diese Funktion eingeschaltet (ON), werden die vom Modulationsrad erzeugten MIDI-Controller-Daten gesendet.

SEND AFTERTOUCHE (OFF, ON)

Ist diese Funktion eingeschaltet (ON), werden die vom Keyboard erzeugten Aftertouch-Controller-Daten gesendet.

SEND X/Y PAD (OFF, ON)

Ist diese Funktion eingeschaltet (ON), werden die vom X/Y-Pad erzeugten MIDI-Controller-Daten gesendet.

SEND SUSTAIN PEDAL (OFF, ON)

Ist diese Funktion eingeschaltet (ON), werden die von einem, an der Sustain-Pedal-Buchse angeschlossenen Pedal erzeugten MIDI-Controller-Daten gesendet.

SEND EXPRESSION PEDAL (OFF, ON)

Ist diese Funktion eingeschaltet (ON), sendet Moog One MIDI-Controller-Daten, die von den Expression-Pedal-Buchsen (EXP 1 / 2) - bzw. den daran angeschlossenen Pedalen oder externen Steuerspannungen - erzeugt werden.

SEND MIDI CLOCK (OFF, ON)

Ist diese Funktion eingeschaltet (ON), sendet Moog One Tempo- und Timing-Daten, die von seiner internen Clock generiert werden.

SEND MIDI START/STOP (OFF, ON)

Hier handelt es sich nicht um eine Tempoinformation, sondern um Start/stop-Befehle, die Moog One's interner Sequencer generiert. Ist diese Funktion eingeschaltet (ON), werden diese Daten als MIDI-Controller gesendet. MIDI In/Out

MIDI I/O

Die MIDI In/Out Parameter dienen der Konfiguration der MIDI-Ports des Moog One. Du kannst hier u.a. die Arbeitsweise der DIN-Anschlüsse und des USB-Ports bestimmen.

LOAD FROM PRESET (ON, OFF)

Die im folgenden aufgeführten MIDI-Parameter und Funktionen lassen sich als Teil eines Presets speichern. Mit dem Parameter Load from Preset bestimmst du, ob die aktuellen Parameter-Einstellungen erhalten werden, oder beim Laden von Presets überschrieben werden.

MIDI IN PORTS (DIN, USB, DIN & USB)

Hier bestimmst du, welcher MIDI Port Daten empfangen soll. Zur Auswahl stehen DIN-Eingangsbuchse, USB-Port oder beide.

MIDI IN ROUTE (ALL SYNTHS, PER SYNTH)

In der Einstellung ALL SYNTHS reagieren alle drei Synths des Moog One gemeinsam auf empfangene MIDI-Daten. Ist PER SYNTH selektiert, können alle drei Synths Daten individuell auf eigenen MIDI-Kanälen empfangen. Mit den folgenden Parametern bestimmst du für sämtliche Optionen die entsprechenden MIDI-Kanal-Nummern.

MIDI IN ROUTE (ALL SYNTHS gewählt)**MIDI IN CHANNEL ALL (OFF, 1 bis 16)**

Hier bestimmst du den gemeinsamen MIDI-Empfangskanal für alle drei Synths. Der Parameter MIDI IN ROUTE muss sich dazu in der Einstellung ALL SYNTHS befinden.

MIDI IN ROUTE (PER SYNTH gewählt)**MIDI IN CHANNEL SYNTH 1 (OFF, 1 BIS 16)**

Hier bestimmst du den MIDI-Empfangskanal für Synth 1. Der Parameter MIDI IN ROUTE muss sich dazu in der Einstellung PER SYNTH befinden.

MIDI IN CHANNEL SYNTH 2 (OFF, 1 BIS 16)

Hier bestimmst du den MIDI-Empfangskanal für Synth 2. Der Parameter MIDI IN ROUTE muss sich dazu in der Einstellung PER SYNTH befinden.

MIDI IN CHANNEL SYNTH 3 (OFF, 1 BIS 16)

Hier bestimmst du den MIDI-Empfangskanal für Synth 3. Der Parameter MIDI IN ROUTE muss sich dazu in der Einstellung PER SYNTH befinden.

TIP: Soll nur ein Synth – etwa Synth3 – seine MIDI-Daten auf einem abweichenden MIDI-Kanal empfangen, setze den Eingangskanal für Synth 1 und 2 auf den selben Kanal und Synth 3 auf den gewünschten anderen Kanal.

MIDI OUT PORTS (DIN, USB, DIN & USB)

Hier bestimmst du, welcher MIDI Port Daten senden soll. Zur Auswahl stehen DIN-Ausgangsbuchse, USB-Port oder beide.

MIDI OUT ROUTE (ALL SYNTHS, PER SYNTH)

In der Einstellung ALL SYNTHS senden alle drei Synths des Moog One MIDI-Daten auf einem gemeinsamen MIDI-Kanal. Ist PER SYNTH selektiert, können alle drei Synths individuell auf eigenen MIDI-Kanälen Daten senden. Mit weiteren Parametern (s.u.) bestimmst du für sämtliche Optionen die entsprechenden MIDI-Kanal-Nummern.

MIDI OUT ROUTE (ALL SYNTHS gewählt)

MIDI OUT CHANNEL ALL (OFF, 1 BIS 16)

Hier bestimmst du den gemeinsamen MIDI-Sendekanal für alle drei Synths. Der Parameter MIDI OUT ROUTE muss sich dazu in der Einstellung ALL SYNTHS befinden.

MIDI OUT ROUTE (PER SYNTH gewählt)

MIDI OUT CHANNEL SYNTH 1 (OFF, 1 bis 16)

Hier bestimmst du den MIDI-Ausgangskanal für Synth 1. Der Parameter MIDI OUT ROUTE muss sich dazu in der Einstellung PER SYNTH befinden.

MIDI OUT CHANNEL SYNTH 2 (OFF, 1 bis 16)

Hier bestimmst du den MIDI-Ausgangskanal für Synth 2. Der Parameter MIDI OUT ROUTE muss sich dazu in der Einstellung PER SYNTH befinden.

MIDI OUT CHANNEL SYNTH 3 (OFF, 1 bis 16)

Hier bestimmst du den MIDI-Ausgangskanal für Synth 3. Der Parameter MIDI OUT ROUTE muss sich dazu in der Einstellung PER SYNTH befinden.

MIDI MERGE DIN IN (OFF; DIN, USB)

„MIDI Merging“ erlaubt das Mischen von intern erzeugten und extern zugeführten MIDI-Daten. Ist „DIN“ gewählt, werden die intern erzeugten MIDI-Daten mit denen, an der MIDI-IN DIN-Buchse empfangenen Daten gemischt und an der MIDI-OUT DIN-Buchse des Moog One ausgegeben.

Ist USB gewählt, werden die intern erzeugten MIDI-Daten mit denen, am USB-Port empfangenen Daten gemischt und an der MIDI-OUT DIN-Buchse des Moog One ausgegeben.

Ist OFF gewählt, erfolgt kein Daten-Merging für die MIDI-OUT DIN-Buchse des Moog One.

MIDI MERGE USB IN (OFF, DIN, USB)

„MIDI Merging“ erlaubt das Mischen von intern erzeugten und extern zugeführten MIDI-Daten. Ist „DIN“ gewählt, werden die intern erzeugten MIDI-Daten mit denen, an der MIDI-IN DIN-Buchse empfangenen Daten gemischt und am USB-Port des Moog One ausgegeben.

Ist USB gewählt, werden die intern erzeugten MIDI-Daten mit denen, am USB-Port empfangenen Daten gemischt und am USB-Port des Moog One ausgegeben.

Ist OFF gewählt, erfolgt kein Daten-Merging für den USB-Port des Moog One.

SEQ MIDI OUT (OFF, ON)

Ist diese Funktion eingeschaltet (ON), sendet Moog One MIDI-Daten, die vom internen Sequencer generiert werden.

SEQ ARP OUT (OFF, ON)

Ist diese Funktion eingeschaltet (ON), sendet Moog One MIDI-Daten, die vom internen Arpeggiator generiert werden.

ANALOGUE (CV) EIN/AUSGÄNGE

BITTE BEACHTEN: Die MIDI-Implementation und die CV-Features des Moog One werden in den kommenden Wochen umfassend verbessert und vervollständigt. Dazu zählen u.a.: Ein- und Ausgang der analogen Clock, CV Pitch/Gate-Funktionen, MIDI Clock-Ausgabe und die MIDI-Controller-Implementation.

Bitte registriere dein Instrument bei www.moogmusic.com/register.

So wirst du immer mit den neuesten Software-Updates und Infos versorgt.

STEUERSPANNUNGS-EINGÄNGE (CV IN'S)

Moog One verfügt über fünf Stereo-Klinkenbuchsen zum Anschluss von externen Steuerspannungen („CVs“). Diese Eingänge tragen die Bezeichnungen **CV IN 1** und **CV IN 2** sowie **EXP 1**, **EXP 2** und **SUSTAIN**.

Sämtliche Buchsen lassen sich auf verschiedene Weise konfigurieren – sei es für den Anschluss von Expression-Pedalen bzw. Fuß-/Sustain-Taster oder für den Anschluss von externem Analog-Equipment wie etwa Eurorack-Geräte, Standalone-Synthesizer usw.

LOAD FROM PRESET (ON, OFF)

Die im folgenden aufgeführten Parameter und Funktionen lassen sich als Teil eines Presets speichern. Mit dem Parameter LOAD FROM PRESET bestimmst du, ob die aktuellen Parameter-Einstellungen erhalten werden (OFF), oder beim Laden von Presets überschrieben werden (ON).

SUSTAIN IN (HALTEPEDAL)

Hier kannst du die Funktionsweise des Sustain Pedal-Eingangs bestimmen. Ebenso kannst du deinen Moog One an Sustain-Pedale mit unterschiedlichen Spezifikationen anpassen.

FUNCTION (OFF, SUSTAIN PEDAL, SOSTENUTO PEDAL)

In der Einstellung SUSTAIN PEDAL werden sämtliche gespielten Noten gehalten, so lange das Pedal getreten ist. In der Einstellung SOSTENUTO werden nur Noten gehalten, die gespielt werden, während du das Pedal betätigst. In der Einstellung OFF ist das Pedal ohne Funktion.

SYNTH (SYNTH 1, SYNTH 2, SYNTH 3, SYNTH 1 & 2, SYNTH 1 & 3, SYNTH 2 & 2, ALL SYNTHS)

Hier kannst du bestimmen, auf welchen Synth das Sustain Pedal wirken soll. Sämtliche möglichen Kombinationen stehen zur Verfügung, ebenso einzelne Synths oder alle Synths gemeinsam.

SWITCH TYPE (OPEN, CLOSED)

Es gibt Sustain Pedale mit öffnendem und schließendem Kontakt. Hier kannst du den Sustain Eingang des Moog One an beide Pedaltypen anpassen.

CV-EINGÄNGE

Hier kannst du die Funktionsweise der CV-Eingänge bestimmen. Ebenso kannst du deinen Moog One an unterschiedliche Steuerspannungen anpassen.

PARAMETER FÜR CV IN 1, CV IN 2, EXP 1, EXP 2, SUSTAIN IN

Die unten aufgeführten Parameter sind für jeden CV-Eingang identisch. Sie werden deshalb nur einmal beschrieben.

FUNCTION

Dieser Parameter bestimmt die Funktion / Zuordnung für die, an der betreffenden Buchse anliegende Steuerspannung. Für jede Buchse stehen zur Auswahl:

CV INPUT DESTINATIONS / MÖGLICHE ZIELPARAMETER FÜR CV-EINGÄNGE		
INPUT TO MODMATRIX	SUSTAIN PEDAL	PREVIOUS SET (PERFORM. SET)
EXPRESSION	SOSTENUTO PEDAL	NEXT SEQUENCE
MASTER VOLUME		PREVIOUS SEQUENCE
FILTER CUTOFF	NEXT PRESET	MOD WHEEL
PITCH CV	PREVIOUS PRESET	PAD X
ENV GATE	NEXT SET (PERFORMANCE SET)	PAD Y

SYNTH (SYNTH 1, SYNTH 2, SYNTH 3, SYNTH 1 & 2, SYNTH 1 & 3, SYNTH 2 & 2, ALL SYNTHS)

Hier kannst du bestimmen, auf welchen Synth die externe Steuerspannung wirken soll. Sämtliche möglichen Kombinationen stehen zur Verfügung, ebenso einzelne oder alle Synths.

BITTE BEACHTE: Ist der Parameter FUNCTION auf INPUT TO MODMATRIX gesetzt, steht dieser Parameter nicht zur Verfügung. Die Steuerspannung wird dann zu allen drei Synths geleitet.

VOLTAGE MIN (-5.00V bis +5.00V)

VOLTAGE MAX (-5.00V bis +5.00V)

Mit diesen beiden Parametern bestimmst du den Spannungsbereich, den die CV-Eingänge verarbeiten sollen. Die Minimalspannung liegt bei -5V, die Maximalspannung bei +5V.

TIP: Du kannst den Minimalwert höher als den Maximalwert wählen. In diesem Fall werden die Modulationen invertiert.

CV-AUSGÄNGE

Moog One verfügt über vier Stereo-Klinkenbuchsen zur Ausgabe von intern erzeugten Steuerspannungen („CVs“). Sie tragen die Bezeichnungen **CV OUT 1** bis **CV OUT 4**. Für den Anschluss von externem Analog-Equipment wie etwa Eurorack-Geräte, Standalone-Synthesizer u.ä. lassen sich sämtliche Buchsen auf verschiedene Weise konfigurieren.

LOAD FROM PRESET (ON, OFF)

Die im folgenden aufgeführten Parameter und Funktionen lassen sich als Teil eines Presets speichern. Mit dem Parameter LOAD FROM PRESET bestimmst du, ob die aktuellen Parameter-Einstellungen erhalten werden (OFF), oder beim Laden von Presets überschrieben werden (ON).

PARAMETER FÜR CV OUT 1, CV OUT 2, CV OUT 3, CV OUT 4

Die unten aufgeführten Parameter sind für jeden CV-Ausgang identisch. Sie werden deshalb nur einmal beschrieben.

SOURCE

Hier wird die Quelle der Steuerspannung bestimmt, die am entsprechenden Ausgang ausgegeben werden soll.

CV OUTPUT SOURCES / MÖGLICHE QUELLPARAMETER FÜR CV-AUSGÄNGE		
	PAD GATE	
GATE	PEDAL 1 INPUT (EXP 1)	
	PEDAL 2 INPUT (EXP 2)	
PITCH WHEEL	SUSTAIN PEDAL INPUT	
MOD WHEEL	CV 1 INPUT	
AFTERTOUCH	CV 2 INPUT	
PAD X		
PAD Y		
PAD PRESSURE		

OUT VOLTAGE MIN (-5.00V bis +5.00V)

OUT VOLTAGE MAX (-5.00V bis +5.00V)

Mit diesen beiden Parametern bestimmst du die Höhe der Steuerspannung, die am entsprechenden Ausgang ausgegeben werden soll. Die Minimalspannung liegt bei -5V, die Maximalspannung bei +5V.

TIP: Du kannst den Minimalwert höher als den Maximalwert wählen. In diesem Fall werden die Modulationen invertiert.

UTILITIES

Hier findest du Funktionen, die den Betriebszustand deines Moog One betreffen. Du kannst hier die Firmware updaten, die werksseitigen Grundeinstellungen wiederherstellen und dir die Versionsnummer des Betriebssystems oder die IP-Adresse zeigen lassen.

LIGHT SHOW (OFF, ON, ON BOOT)

Spass muss sein! Außerdem kannst du mit dieser Funktion deine Mitmusiker beeindrucken. Ist die FEinstellung „Boot On“ aktiv, liefern die LEDs der Benutzeroberfläche während des Boot-Vorgangs eine wunderschöne Lightshow. Das Tempo kannst du mit dem **RATE** Regler des Arpeggiators bestimmen. Dieses wirklich unerlässliche Feature haben wir übrigens erstmalig im legendären Memorymoog von 1982 implementiert.

RESTORE DEFAULT SETTINGS (SOFT BUTTON)

Mit dieser Funktion kannst du die werksseitigen Grundeinstellungen des Moog One wiederherstellen. Wähle die Funktion in der rechten Display-Hälfte mit dem Master Encoder aus. Nachdem der Vorgang beendet ist, zeigt das Display RESTORED TO DEFAULT SETTINGS.

BITTE BEACHTE: *Sämtliche Presets und Sequenzen bleiben von dieser Funktion unbeeinflusst.*

UPDATE FIRMWARE (Soft Button)

Gelegentlich wird es Sinn machen, das Betriebssystem (Firmware) deines Moog One mit einer verbesserten Version upzudaten. Entsprechende Update-Dateien kannst du auf Moogs Webseite herunterladen und auf einem USB-Speichermedium speichern.

Das USB-Speichermedium muss in einem FAT Format formatiert sein. Das Update-File sollte sich auf der obersten Ebene des Speichermediums befinden, also nicht in Ordnern verpackt sein.

Verbinde das USB-Speichermedium mit dem Port USB TYPE A (USB HOST) auf der Rückseite deines Moog One.

Sobald du das USB-Speichermedium angeschlossen und die Firmware Update-Funktion selektiert hast (in der rechten Display-Hälfte), sucht Moog One automatisch nach einer FIRMWARE UPDATE Datei. Das Display zeigt währenddessen „CHECKING USB FOR NEW FIRMWARE“.

Du findest *vollständige Informationen zum Update-Vorgang* auf Seite 127.

FEHLERMELDUNGEN

Folgende Fehlermeldungen können auftauchen:

USB STORAGE DEVICE NOT DETECTED

Sollte diese Meldung auftauchen, kann Moog One kein USB-Speichermedium finden. Drücke den Soft Button CANCEL um den Vorgang abubrechen. Entferne das USB-Speichermedium und verbinde es wieder. Sollte das keine Abhilfe schaffen, stelle bitte sicher, dass dein USB-Speichermedium in einem FAT Format formatiert ist.

NO FIRMWARE FILES FOUND

Sollte diese Meldung auftauchen, kann Moog One keine Betriebssystem-Datei auf dem angeschlossenen USB-Speichermedium finden. Drücke den Soft Button CANCEL um den Vorgang abubrechen. Entferne das USB-Speichermedium, verbinde es mit deinem Computer und stelle sicher, dass sich die benötigte Datei auch wirklich auf der obersten Ebene des USB-Speichermediums befindet.

FIRMWARE VERSION

Nachdem du diese Option selektiert hast, zeigt Moog One die Versionsnummer der aktuell installierten Firmware.

UI VERSION

Nachdem du diese Option selektiert hast, zeigt Moog One die Versionsnummer der aktuell installierten User-Interface-Software (Sie ist zuständig für die Steuerung des Bedienfeldes mitsamt Displays etc.).

BUILD DATE

Nachdem du diese Option selektiert hast, zeigt Moog One das Datum seiner Fertigstellung (bzw. des Betriebssystems).

BUILD INFO

Nachdem du diese Option selektiert hast, zeigt Moog One Information zum installierten Betriebssystem.

IP ADRESS

Nachdem du diese Option selektiert hast, zeigt Moog One seine IP Adresse. Sie wird für die Kommunikation in Netzwerken und im Internet benötigt und lässt sich nicht verändern.

LIBRARY

Das Library Fenster dient der Verwaltung sämtlicher Daten, mit denen dein Moog One arbeitet. Drücke bei geöffnetem SETTINGS Fenster den Soft Button LIBRARY, um das Library Fenster zu öffnen.

Hier kannst du sog. User Spaces erzeugen, verwalten und bearbeiten – dazu gleich mehr. Darüber hinaus kannst du sämtliche Moog One bezogene Daten verwalten, exportieren und importieren. Ebenso kannst du Namen für deine Suchbegriffe „Category“, „Mood“ und „Group“ erstellen.

Die linke Display-Hälfte zeigt die Library-Category, die rechte zeigt dir die zugehörigen Menü-Optionen. Mit dem Master Encoder wählst du zunächst einen Menüpunkt aus der linken Liste aus. Mittels Druck auf den Master Encoder bewegst du den Cursor (bzw. den roten Balken) in die rechts gelegene Liste, wo du nun den gewünschten Eintrag selektieren kannst.

USER SPACES

Unter User Space verstehen wir eine vollständige Konfiguration des Moog One. Dazu zählen sämtliche globalen Einstellungen wie MIDI-Settings, Port- und Pedal-Konfigurationen, sogar das Verhalten der Bedienelemente, die Velocity-Empfindlichkeit bis hin zur Helligkeit von Display und LEDs sind im User Space gespeichert.

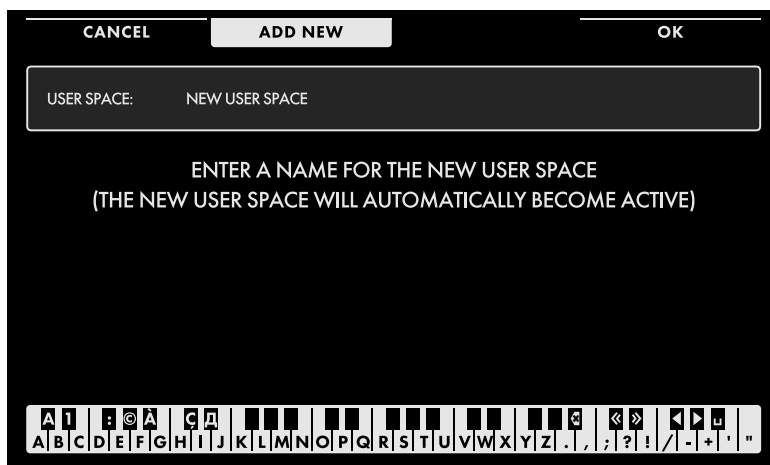
Selbstverständlich gehören zum User Space auch alle Presets, Synths, Modulationsmatrizen, Sequenzen, Effekt-Einstellungen und einiges mehr – kurz: alles, was du in deinem Moog One programmieren und konfigurieren kannst, ist Teil eines User Space.

Du kannst dir mehrere User Spaces für ganz unterschiedliche Anwendungen erstellen und im Gerät selbst oder auch auf einem externen USB-Datenträger speichern. So kannst du deinen Moog One in kürzester Zeit nach deinen ganz persönlichen Wünschen konfigurieren. Erstelle dir ein User Space für deinen nächsten Studio-Job mit sämtlichen, dort benötigten Presets. Du gehst auf Tour? Nun wirst du vollkommen andere Sounds benötigen und andere Anforderungen an deinen Moog One stellen. Dazu musst du nichts anderes tun, als das entsprechende User Space zu laden. Während du auf Tour bist, kannst du ständig ein Backup bereit halten. Du bekommst deinen Tour-Moog One von einem Veranstalter geliehen? Dann brauchst du nur dein User Space zu laden, und schon ist das Leihgerät „dein“ Moog One geworden.

USER SPACE UMSCHALTEN

Wähle diese Funktion aus, um den User Space zu wechseln. Die vorhandenen User Spaces sind in der rechten Display-Hälfte aufgelistet. Selektiere den gewünschten User Space mit dem Master Encoder. Mit einem Druck auf den Master Encoder lädst du den User Space. Das Display zeigt die Meldung ACTIVE USER SPACE.

MIT USER SPACES ARBEITEN



In diesem Fenster kannst Namen für User Spaces vergeben, Kopien erstellen und ein neues User Space erzeugen.

NEUEN USER SPACE ERZEUGEN

Drehe den Master Encoder, bis der Eintrag „+++“ in der rechten Display-Hälfte selektiert ist. Drücke nun den MASTER ENCODER. Es erscheint ein neues Fenster, in dem du den User Space mit einem Namen versehen kannst. Verwende dazu die bekannte Eingabemethode (s.u.).

Hast du den User Space benannt, drücke den Soft Button CREATE FACTORY. Moog One erzeugt nun einen neuen User Space mit Werks-Presets.

Mit den Soft Button CREATE EMPTY kannst du stattdessen einen neuen, leeren User Space erzeugen.

TEXTEINGABE

Du kannst Namen und Infotexte („Notes“) direkt über das Keyboard des Moog One eingeben. Dazu sind den weißen Keyboard-Tasten verschiedene Zeichen zugeordnet. Die schwarzen Keyboard-Tasten sind verschiedenen Funktionen zugeordnet:

- (Cis 1 bis Dis 2) wählen Zeichensätze.
- (Fis 5 / Gis 5) bewegen den Cursor.
- (B 4) löscht das letzte Zeichen. Hältst du B 4 gedrückt, löschst du mehrere Zeichen.
- (B 5) erzeugt ein Leerzeichen.
- (Fis 4) löscht den aktuellen Namen und erzeugt einen neuen, zufälligen Namen.
- (Gis 4) löscht sämtlich Zeichen.

TIP: Mit << und >> bzw. **CIS 5** und **DIS 5** kannst du das zuletzt eingegebenen Zeichen in eines seiner Nachbarzeichen umwandeln: Aus einem „M“ wird dann unverzüglich ein „L“ oder „N“.

BITTE BEACHTEN: Die oben genannten Tastenbezeichnungen beziehen sich auf die, im Display dargestellte Keyboard-Grafik. Sie entsprechen nicht den MIDI-Noten usw.

TIP: Noch wesentlich einfacher kannst du Text eingeben, indem du ein Standard-USB-Keyboard am **USB-HOST-Port** des Moog One anschließt.

USER SPACE EDITIEREN

Zur Bearbeitung eines selektierten User Spaces stehen dir mehrere Optionen via Soft Buttons zur Verfügung:

OK

Nachdem du dein User Space mit einem Namen versehen hast, drücke den Soft Button OK. Das zuvor aktive Fenster erscheint, und der gerade bearbeitete User Space erscheint in der Liste. Drücke stattdessen CANCEL, um den Vorgang abzubrechen.

COPY

Drücke den Soft Button COPY, um vom selektierten User Space eine Kopie zu erstellen. Ein neues Fenster zeigt die Meldung:

ENTER A NEW NAME FOR THIS USER SPACE
COPY OF:

Gib nun einen Namen für die erstellte Kopie ein (s.o.). Drücke den Soft Button OK. Das zuvor aktive Fenster erscheint, und der gerade bearbeitete User Space erscheint in der Liste. Drückst du OK ohne einen Namen einzugeben, erhält die Kopie automatisch den Namen COPY OF (PREVIOUS USER SPACE NAME).

CANCEL

Drücke CANCEL, um den Vorgang ohne das Erstellen einer Kopie abzubrechen.

EXPORT

Mit der EXPORT Funktion kannst du alle internen Daten deines Moog One auf ein externes USB-Speichermedium kopieren und so sicher archivieren und/oder auf einen anderen Moog One übertragen.

Verbinde das externe USB-Speichermedium mit dem USB Typ A Port (USB HOST) auf der Rückseite deines Moog One.

Wähle in der linken Display-Hälfte EXPORT aus, und drücke den Master Encoder, um die rote Markierung in die rechte Display-Hälfte zu bewegen. Drehe nun wieder den Master Encoder, um den gewünschten Datentyp für den Export zu selektieren. Zur Auswahl stehen:

- PRESETS
- SEQUENCES
- PERFORMANCE SETS
- EFFECT PRESETS
- MOD MATRIX PRESETS
- GLOBAL SETTINGS
- ALL DATA (USER SPACE)

Wähle den zu exportierenden Datentyp und drücke den MASTER ENCODER. Das Display zeigt nun eine Liste mit sämtlichen Dateien des entsprechenden Datentyps, die sich im aktuellen User Space befinden. Du kannst nun bestimmte Dateien selektieren und auswählen, indem du den MASTER ENCODER drehst und drückst. Die Checkbox vor jeder Datei zeigt, ob sie selektiert wurde oder nicht.

TIP: Der Display-Text zeigt den Hinweis „PRESS ENCODER TO TOGGLE SELECTION ON/OFF“ und erinnert dich so daran, den Master Encoder zu drücken um Dateien zu selektieren / deselektieren.

BITTE BEACHTE: Sollte kein externes USB-Speichermedium erkannt werden, beschwert sich das Display mit dem Hinweis „USB STORAGE DEVICE NOT DETECTED“.

Du kannst alle Dateien eines Typs zusammen auswählen. Drücke dazu den Soft Button SELECT ALL. Mit dem Soft Button SELECT NONE hebst du die zuvor getroffene Auswahl auf. Nachdem du deine gewünschte Auswahl getroffen hast, drücke den Soft Button EXPORT. Die selektierten Dateien werden nun auf das externe USB-Speichermedium exportiert.

BITTE BEACHTE: Beim Dateityp GLOBAL SETTINGS steht keine SELECT ALL / SELECT NONE Auswahl zur Verfügung, da es sich hierbei um einen einzigen Datensatz handelt.

CANCEL

Drücke CANCEL, um den Exportier-Vorgang abubrechen.

IMPORT

Mit der IMPORT Funktion kannst du extern abgelegte Daten deines Moog One von einem externen USB-Speichermedium in deinen Moog One übertragen.

Verbinde das externe USB-Speichermedium mit dem USB Typ A Port (USB HOST) auf der Rückseite deines Moog One.

Wähle in der linken Display-Hälfte IMPORT aus, und drücke den Master Encoder, um die rote Markierung in die rechte Display-Hälfte zu bewegen. Drehe nun wieder den Master Encoder, um den gewünschten Datentyp für den Import zu selektieren. Zur Auswahl stehen:

- PRESETS
- SEQUENCES
- PERFORMANCE SETS
- EFFECT PRESETS
- MOD MATRIX PRESETS
- GLOBAL SETTINGS
- ALL DATA (USER SPACE)

Wähle den zu importierenden Datentyp und drücke den MASTER ENCODER. Das Display zeigt nun eine Liste mit sämtlichen Dateien des entsprechenden Datentyps, die sich auf deinem externen USB-Speichermedium befinden. Du kannst nun bestimmte Dateien selektieren und auswählen, indem du den MASTER ENCODER drehst und drückst. Die Checkbox vor jeder Datei zeigt, ob sie selektiert wurde oder nicht.

TIP: Der Display-Text zeigt den Hinweis „PRESS ENCODER TO TOGGLE SELECTION ON/OFF“ und erinnert dich so daran, den Master Encoder zu drücken um Dateien zu selektieren / deselektieren.

BITTE BEACHTE: Sollte kein externes USB-Speichermedium erkannt werden, beschwert sich das Display mit dem Hinweis „USB STORAGE DEVICE NOT DETECTED“.

Du kannst alle Dateien eines Typs zusammen auswählen. Drücke dazu den Soft Button SELECT ALL. Mit dem Soft Button SELECT NONE hebst du die zuvor getroffene Auswahl auf. Nachdem du deine gewünschte Auswahl getroffen hast, drücke den Soft Button IMPORT. Die selektierten Dateien werden nun vom externen USB-Speichermedium in deine Moog One importiert.

BITTE BEACHTE: Beim Dateityp GLOBAL SETTINGS steht keine SELECT ALL / SELECT NONE Auswahl zur Verfügung, da es sich hierbei um einen einzigen Datensatz handelt.

CANCEL

Drücke CANCEL, um den Import-Vorgang abubrechen.

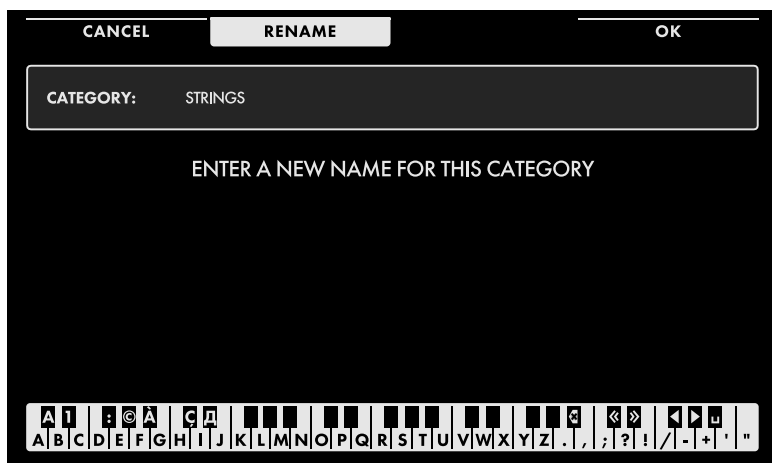
ÜBER DIE TAGS „CATEGORIES“, „MOODS“ UND „GROUPS“

Du kannst jedes Preset und Synth-Timbre mit sog. Tags versehen. Das sind Auswahlbegriffe, die die Suche nach einem bestimmten oder passenden Sound über den Browser des Moog One erleichtern.

Es existieren die Tags „TYPE“, „CATEGORY“, „MOOD“ und „GROUP“. Für TYPE existieren, vorgegeben durch die Struktur des Moog One, nur vier vorgegebene Optionen – SINGLE, LAYER, SPLIT und MULTI. Für die anderen drei Tags kannst du nach Belieben eigene Optionen erzeugen.

Die User-definierbaren Tags sind werksseitig mit einigen vorgegebenen Begriffen versehen, etwa „BASS“, „LEAD“, „PAD“ etc, um die Werks-Presets entsprechend kategorisieren zu können.

Du kannst nun selbst weitere Begriffe einführen. Dazu dient die RENAME Funktion.



TEXTEINGABE

Du kannst Namen und Infotexte („Notes“) direkt über das Keyboard des Moog One eingeben.

Dazu sind den weissen Keyboard-Tasten verschiedene Zeichen zugeordnet.

Die schwarzen Keyboard-Tasten sind verschiedenen Funktionen zugeordnet:

- (Cis 1 bis Dis 2) wählen Zeichensätze.
- (Fis 5 / Gis 5) bewegen den Cursor.
- (B 4) löscht das letzte Zeichen. Hältst du B 4 gedrückt, löschst du mehrere Zeichen.
- (B 5) erzeugt ein Leerzeichen.
- (Fis 4) löscht den aktuellen Namen und erzeugt einen neuen, zufälligen Namen.
- (Gis 4) löscht sämtlich Zeichen.

TIP: Mit << und >> bzw. **CIS 5** und **DIS 5** kannst du das zuletzt eingegebenen Zeichen in eines seiner Nachbarzeichen umwandeln: Aus einem „M“ wird dann unverzüglich ein „L“ oder „N“.

BITTE BEACHTEN: Die oben genannten Tastenbezeichnungen beziehen sich auf die, im Display dargestellte Keyboard-Grafik. Sie entsprechen nicht den MIDI-Noten usw.

TIP: Noch wesentlich einfacher kannst du Text eingeben, indem du ein Standard-USB-Keyboard am **USB-HOST-Port** des Moog One anschließt.

„CATEGORIES“ ERZEUGEN UND EDITIEREN

Um eine neue Kategorie zu erzeugen, drehe den MASTER ENCODER, bis der Eintrag „+++“ in der rechten Display-Hälfte selektiert ist.

Drücke nun den MASTER ENCODER. Es erscheint ein neues Fenster, in dem du die Kategorie mit einem Namen versehen kannst. Verwende dazu die bekannte Eingabemethode.

Hast du die Kategorie benannt, drücke den Soft Button OK. Die neue Kategorie erscheint nun in der Liste. Um den Vorgang vorzeitig abubrechen, drücke den Soft Button CANCEL.

„MOODS“ ERZEUGEN UND EDITIEREN

Um eine neue „Mood“ (Stimmung“) zu erzeugen, drehe den MASTER ENCODER, bis der Eintrag „+++“ in der rechten Display-Hälfte selektiert ist.

Drücke nun den MASTER ENCODER. Es erscheint ein neues Fenster, in dem du die Mood mit einem Namen versehen kannst. Verwende dazu die bekannte Eingabemethode.

Hast du die Mood benannt, drücke den Soft Button OK. Die neue Mood erscheint nun in der Liste. Um den Vorgang vorzeitig abubrechen, drücke den Soft Button CANCEL.

„GROUPS“ ERZEUGEN UND EDITIEREN

Um eine neue Group zu erzeugen, drehe den MASTER ENCODER, bis der Eintrag „+++“ in der rechten Display-Hälfte selektiert ist. Drücke nun den MASTER ENCODER.

Es erscheint ein neues Fenster, in dem du die Group mit einem Namen versehen kannst. Verwende dazu die bekannte Eingabemethode.

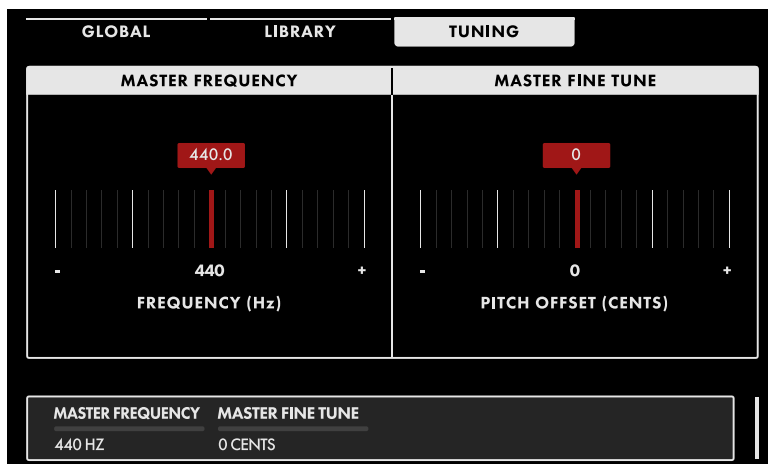
Hast du die Group benannt, drücke den Soft Button OK. Die neue Group erscheint nun in der Liste. Um den Vorgang vorzeitig abzubrechen, drücke den Soft Button CANCEL.

BITTE BEACHT: Der Browser deines Moog One arbeitet am effektivsten, wenn du für Categories, Moods und Groups möglichst eindeutige und aussagekräftige Bezeichnungen wählst, und neue Presets bzw Synth-Timbres beim Speichern konsequent damit versiehst.

TUNING

Drücke bei geöffnetem SETTINGS Fenster den Soft Button TUNING. Es öffnet sich das TUNING Fenster. Hier kannst du die Gesamtstimmung des Moog One verändern. Dazu dienen die beiden Parameter MASTER FREQUENCY und MASTER FINE TUNE.

Verändere die Werte mit den entsprechenden SOFT KNOBS.



MASTER FREQUENCY (400 Hz bis 480 Hz)

Hier stimmst du deinen Moog One auf den Referenzton „A“ mit 440 Hz (MIDI Note 69).

MASTER FINE TUNE (-100 Cents bis +100 Cents)

Hier kannst du die Gesamtstimmung des Moog One in Cent-Schritten fein verstimmen. Der Wertebereich beträgt -100 Cents bis +100 Cents bzw. +/- ein Halbton.

Mit diesem Parameter kannst du bei Bedarf deinen Moog One zu anderen Instrumenten oder zu bestehenden Musikaufnahmen stimmen.

FIRMWARE UPDATE

So kannst du das Betriebssystem (Firmware) deines Moog One updaten. Gehe dabei sehr sorgfältig vor und halte dich exakt an die hier aufgelisteten Abläufe. Halte auch unbedingt deren Reihenfolge ein.

DU BENÖTIGST:

- Einen Computer
- Ein USB-Speichermedium

MIT WELCHER FIRMWARE-VERSION IST DEIN MOOG ONE AKTUELL AUSGESTATTET?

1. Drücke den **SETTINGS** Taster im zentralen Bedienfeld.
2. Drehe den MASTER ENCODER, bis der Eintrag UTILITIES im zentralen Display erscheint.
3. Drücke den MASTER ENCODER um UTILITIES zu selektieren.
4. Drehe den MASTER ENCODER bis der Eintrag FIRMWARE VERSION im zentralen Display erscheint.

SO ERFOLGT DER UPDATE-VORGANG:

1. Lade die aktuelle Moog One Firmware auf ein USB-Speichermedium.

BITTE BEACHTE: Sollte das verwendete USB-Speichermedium auf einem Apple-Computer formatiert worden sein, muss es zuvor in das FAT- oder ExFAT-Format umformatiert werden. Andernfalls kann Moog One das Speichermedium nicht erkennen. Das Update-File sollte sich zudem auf der obersten Ebene des Speichermediums befinden, also nicht in Ordner verpackt sein.

2. Verbinde das USB-Speichermedium mit dem Port **USB TYPE A** (USB HOST) auf der Rückseite deines Moog One.
3. Drücke den **SETTINGS** Taster im zentralen Bedienfeld.
4. Drehe den MASTER ENCODER, bis der Eintrag UTILITIES im zentralen Display erscheint.
5. Drücke den MASTER ENCODER um UTILITIES zu selektieren.
6. Drehe den MASTER ENCODER bis der Eintrag UPDATE FIRMWARE im zentralen Display erscheint.
7. Drücke den MASTER ENCODER um UPDATE FIRMWARE zu selektieren. Das zentrale Display des Moog One zeigt nun sämtliche, sich auf dem USB-Speichermedium befindlichen Firmware-Dateien an.
8. Selektiere mit dem MASTER ENCODER die gewünschte Firmware-Datei.
9. Drücke CONFIRM um den Update-Vorgang zu starten.

Der Firmware-Update-Prozess kann einige Minuten dauern.

WICHTIG! Schalte deinen Moog One während des Update-Prozess unter keinen Umständen aus bzw. unterbreche nicht die Spannungsversorgung. **WICHTIG!**

Nachdem der Update-Prozess abgeschlossen ist, fordert dich das Display zum Neustart des Moog One auf. Der Neustart wird u.U. länger dauern als gewohnt, da das Instrument nach dem Update viele interne Parameter-Einstellungen reproduzieren muss.

Sollten beim Update-Prozess Fragen oder Schwierigkeiten auftauchen, kontaktiere bitte

techsupport@moogmusic.com.

BITTE BEACHTE: Du findest im Download-Ordner eine PDF-Datei mit der Bezeichnung

„MOOG ONE FIRMWARE UPDATE VX.X.X“.PDF“.

In dieser Datei findest du sämtliche aktuellen Verbesserungen beschrieben.

SPEZIFIKATIONEN

SYNTHESIZER-TYP: Polyphoner. tri-timbraler Analogsynthesizer

KLANGERZEUGUNG: Echt-analog (bei abgeschalteten Digitaleffekten 100% echt-analoger Signalweg)

POLYPHONIE: 8- oder 16-stimmig

TASTATUR: 5 Oktaven (C - C) Full-Size-Tasten mit Velocity und Aftertouch (Fatar TP-8S)

CONTROLLER (SPIELHILFEN): Pitchwheel, Modulationsrad, X/Y-Pad (druckempfindlich mit Hold-Funktion), Eingänge für Sustain-Pedal, EXP1-Pedal, EXP2- Pedal; alle Pedal-Eingänge intern zuweisbar

BEDIENELEMENTE: 73 Regler, 144 Taster, LC-Display

OZILLATOREN (X3): Wahlweise Sägezahn- oder Dreieckswelle mit modulierbarer Form plus Pulswelle mit modulierbarer Pulsweite; Oktavlage (32', 16', 8', 4', 2'); Frequenz (+/- 7Halbtöne); Beat-Frequenz (Schwebung +/- 7 Hz); Wave-Angle (Sägezahn / Dreieck); Pulsweite; Mix (überblendet Sägezahn / Dreieck mit Pulswelle); FM (Routing, Modulationstiefe); Hard-Sync

RING MODULATOR: Wählbares Oszillator-Routing (1-2, 2-3)

DUAL NOISE SOURCE GENERATOR (RAUSCHGENERATOR): Wählbare Rauschfarben (Rot + Weiss, Rot + Violett, Weiss + Violett); Color-Mix mit eigener ARS-Hüllkurve

MIXER: Unabhängig regelbare Pegel und Filter-Routing für OSC 1, OSC 2, OSC 3, RING MOD, NOISE, EXT-IN

FILTER-SEKTION: State-Variable-Filter; Ladder-Filter (mischbar, paralleler oder serieller Betrieb)

STATE VARIABLE FILTER: bestehend aus zwei -12dB/Oktave Filtern, konfigurierbar als NOTH, BP, LP, HP mit -12dB oder -24dB Flankensteilheit; Cutoff, Resonanz etc.

LADDER FILTER: Moog Ladder Filter (Kaskadenfilter) konfigurierbar als LP, HP, -6dB, -12dB, -24dB Flankensteilheit, Cutoff, Resonanz etc.

ENVELOPES (X 3 HÜLLKURVEN): Delay, Attack, Decay, Sustain. Release; jeweils mit variablen Kurvenformen; Multi-Trigger, Loop-Funktion, Latch-Funktion, Sync

LFOS (X4): überblendbare Dual-Wellenformen (Dreieck zu Sinus, variable Pulsweite, Sägezahn zu Rampe, S&H zu Rauschsignal); Fade-In, Fade-Out; Wiederholfunktion, Phasen-Sync etc.

GLIDE: wählbarer Glide-Typ (LCR, LCT, EXP); Gated-Glide, Legato-Glide, Glissando

ARPEGGIATOR: pro Synth; Oktav-Anzahl, Pattern, Richtung, Pendel-Funktion, Gate-Länge, Sync etc.

SEQUENCER: pro Synth; 64 Steps; Step-Editierung; als Modulationsquelle nutzbar

SYNTH EFFECTS: Insert-Digitaleffekt pro Synth (bei abgeschalteten Effekten 100% echt-analoger Signalweg)

MASTER EFFECTS: Dual-Mono-Send mit Stereo-Return oder Stereo-Send mit Stereo-Return; nutzbar für alle drei Synths; Eventide Hallalgorithmen für Master-Effekte

BROWSER: Verwaltung von PRESETS und TIMBRES mittels Suchbegriffen

PERFORMANCE SETS: 128 Performance Sets für direkten Zugriff auf jeweils bis zu 64 Presets

GLOBALE FUNKTIONEN: Zugriff auf Display-Seiten für Library (Datenverwaltung), Tuning-Funktionen, Utilities (Updates, Ein- und Ausgangskonfiguration etc)

MOD MATRIX: Zusammenschaltung von Modulationsquellen und Zielen; Controller und Transformer zur Steuerung der Modulationstiefe

STIMMENZUORDNUNG: Mono oder Poly (max. Stimmenzahl) pro Synth; Unisono/Mono-Detune (max. 48 Oszillatoren); Akkord-Speicherfunktion; Stimmenzuordnungs-Algorithmen

SNAPSHOT / COMPARE: Automatische Zwischenspeicher-Funktion, Compare-Funktion

VCA SECTION: VCA-Level pro Synth, Pan-Position pro Synth

OUTPUT SECTION: Lautstärken – Master-Volume, Kopfhörer-Laustärke

AUDIO AUSGÄNGE: Main L / R (6mm Stereo-Klinkenbuchsen – symmetrisch, unsymmetrischer Betrieb möglich)

SUB AUSGÄNGE: Sub 1 / 2, (6mm Stereo-Klinkenbuchsen – symmetrisch, unsymmetrischer Betrieb möglich)

AUDIO INSERTS: Insert 1, 2, 3, 4 (6mm Stereo-Klinkenbuchsen für Send/Return-Betrieb) als Mono-Ausgänge konfigurierbar

EXTERNAL MIC / LINE EINGANG: Combo-Buchse mit Pegeltrimmer

EXTERNAL LINE EINGANG: (6mm Stereo-Klinkenbuchse – symmetrisch, unsymmetrischer Betrieb möglich)

KOPFHÖRER: 2x 6mm Stereo-Klinkenbuchsen (Frontseite)

STEUERSPANNUNGS-EINGÄNGE: CV IN 1, 2 (6mm Mono-Klinkenbuchsen)

STEUERSPANNUNGS-AUSGÄNGE: CV OUT 1, 2, 3, 4 (6mm Mono-Klinkenbuchsen)

PEDAL-EINGÄNGE: Sustain, EXP 1, 2 (6mm Stereo-Klinkenbuchsen ; konfigurierbar über Mod-Matrix; auch als Steuerspannungseingänge nutzbar)

MIDI: DIN-Buchsen IN / OUT / THRU, MIDI über USB

USB: Host-Port (System- und Daten-Backup)

USB: Client-Port (Anschluss von USB-Geräten, Computer, Peripherie)

LAN: Netzwerk-Port (CAT-5 Ethernet) für spätere Erweiterungen und Fern-Service

GEWICHT: 20,4 kg

ABMESSUNGEN: 107 x 51 x 18 cm (BxTxH)

Änderungen vorbehalten.

ANHANG A

MIT EINER USB-COMPUTER-TASTATUR ARBEITEN

Am Moog One lässt sich eine Computer-Tastatur mit USB-Port anschließen. So kannst du bequem die Namen von Presets, Sequenzen, Anmerkungen und Tags etc. eingeben. Infos dazu findest du in den entsprechenden Kapiteln. Zudem kannst du die Panel Focus Taster **SYNTH 1**, **SYNTH 2** und **SYNTH 3** über folgende Tastaturkommandos fernsteuern:

SHIFT + F5: Wählt den Panel Focus Taster für **SYNTH 1**.

SHIFT + F6: Wählt den Panel Focus Taster für **SYNTH 2**.

SHIFT + F7: Wählt den Panel Focus Taster für **SYNTH 3**.

SHIFT + CTRL + F5: Wählt alle drei Synths aus. Der Taster **SYNTH 1** leuchtet am hellsten und zeigt damit den zuletzt aktivierten Synth.

SHIFT + CTRL + F6: Wählt alle drei Synths aus. Der Taster **SYNTH 2** leuchtet am hellsten und zeigt damit den zuletzt aktivierten Synth.

SHIFT + CTRL + F7: Wählt alle drei Synths aus. Der Taster **SYNTH 3** leuchtet am hellsten und zeigt damit den zuletzt aktivierten Synth.

CTRL + F5: Wählt Synth 1 und Synth 2. Der Taster **SYNTH 1** leuchtet am hellsten und zeigt damit den zuletzt aktivierten Synth.

CTRL + F6: Wählt Synth 1 und Synth 2. Der Taster **SYNTH 2** leuchtet am hellsten und zeigt damit den zuletzt aktivierten Synth.

CTRL + F7: Wählt Synth 2 und Synth 3. Der Taster **SYNTH 3** leuchtet am hellsten und zeigt damit den zuletzt aktivierten Synth.

ANHANG B

MIDI LEARN FUNKTIONEN

Hier findest du Funktionen, die für Moog Ones MIDI-Controller-Verarbeitung notwendig sind, d.h. zum Handling von Continuous-Controller- und NRPN-Daten. Unter MIDI CONTROL OUTPUT finden sich die entsprechenden Parameter. Unter SETTINGS / MIDI CONTROL findest du die Funktionen LEARN MIDI CC und EDIT MIDI MAPPING. Sie dienen der Zuordnung von MIDI-Controller-Nummern und zum editieren von schon zugewiesenen MIDI-Controller-Nummern.

Am Ende dieses Anhangs findest du eine Liste mit allen bisher verfügbaren MIDI-NRPN-Zuordnungen (Non-Registered Parameter Numbers = nicht standardisierte MIDI-Controller-Nummern). (Die meisten dieser Funktionen stehen seit Firmware Vers. 1.1.0 zur Verfügung)

MIDI CONTROL OUTPUT

Dieser Parameter bestimmt, welcher Typ MIDI-Controller-Daten von Moog Ones Bedienelementen gesendet werden sollen. Drei Optionen stehen zur Auswahl:

CC (CONTINUOUS-CONTROLLER): Ist diese Option gewählt, senden Moog Ones Bedienelemente MIDI-Controller-Daten entsprechend ihrer Standardzuweisung nach MIDI-Protokoll. (Das ist die werksseitige Standardeinstellung seit Firmware Version 1.0).

MIDI MAP: Ist diese Option gewählt, senden Moog Ones Bedienelemente MIDI-Controller-Daten entsprechend deiner, via LEARN MIDI CC, MIDI CC MAP und EDIT MIDI MAPPING getroffenen Zuweisungen.

NRPN (NON-REGISTERED PARAMETER NUMBERS): Ist diese Option gewählt, senden Moog Ones Bedienelemente MIDI-Controller-Daten entsprechend ihrer Parameterzuordnung nach NRPN-Tabellen. Du findest diese Tabellen am Ende des Anhangs.

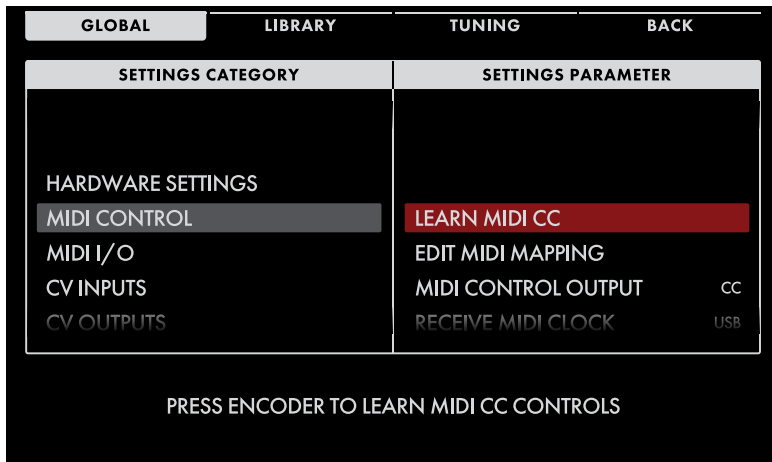
BITTE BEACHT: Ist die Einstellung NRPN gewählt, erscheint im Menü SETTINGS PARAMETER die Funktion **ALWAYS SEND NRPN NUM (ON/OFF)**. Ist hier ON gewählt, wird vor jedem Controller-Befehl die zugehörige NRPN-Controller-Nummer gesendet. Manche MIDI-Geräte benötigen diese Daten, manche nicht. In letzterem Fall kannst du den MIDI-Datenstrom mit dieser Funktion reduzieren.

Drücke den **SETTINGS**-Taster, um das Settings-Fenster von der Global-Seite aus zu öffnen. (Sollte die Global-Seite gerade nicht geöffnet sein, öffne sie zunächst mit dem GLOBAL Soft-Button). Wähle den Eintrag MIDI CONTROL durch Drehen und Drücken des Master-Encoders. Selektiere nun mit dem Master Encoder den Parameter **MIDI CONTROL OUTPUT** und wähle mit dem Soft-Knob **MIDI CONTROL OUTPUT** die gewünschte Option. Die gewählte Einstellung wird auch im **SETTINGS PARAMETER** Menü angezeigt.

BITTE BEACHT: Die Controller-Zuordnungen von empfangenen MIDI IN Daten erfolgen entsprechend der MIDI CC MAP-Einstellungen. Die Standard-Controller-Zuordnungen (CC) des Moog One werden dann überschrieben. Die ein-gangsseitigen NRPN-Zuordnungen gelten immer und werden nie überschrieben.

LEARN MIDI CC (LERNEN VON MIDI-CONTROLLER-NUMMERN)

Diese Funktion ermöglicht die schnelle und einfache Zuordnung zwischen MIDI-Controller-Nummern und den Bedienelementen des Moog One – etwa um Moog One über einen MIDI-Hardware-Controller oder eine DAW zu steuern. Grundsätzlich wird ein Bedienelement ausgewählt und der nächste empfangene MIDI-Controller diesem automatisch zugeordnet.

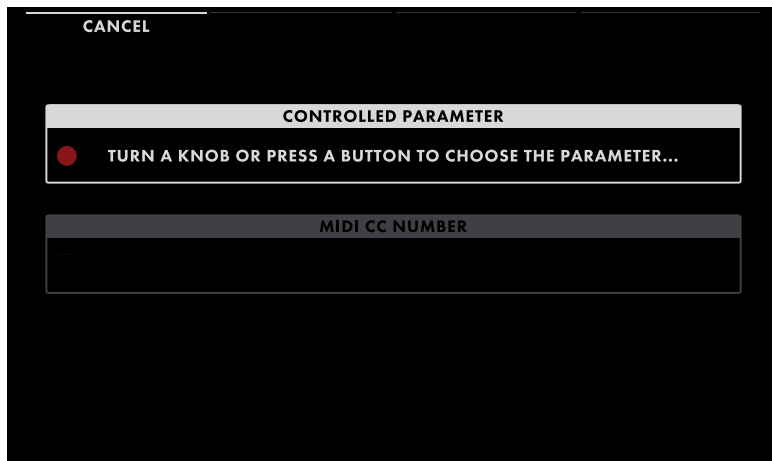


LEARN MIDI CC FUNKTION AUFRUFEN:

Drücke den **SETTINGS**-Taster, um das Settings-Fenster von der Global-Seite aus zu öffnen. (Sollte die Global-Seite gerade nicht geöffnet sein, öffne sie zunächst mit dem GLOBAL Soft-Button).

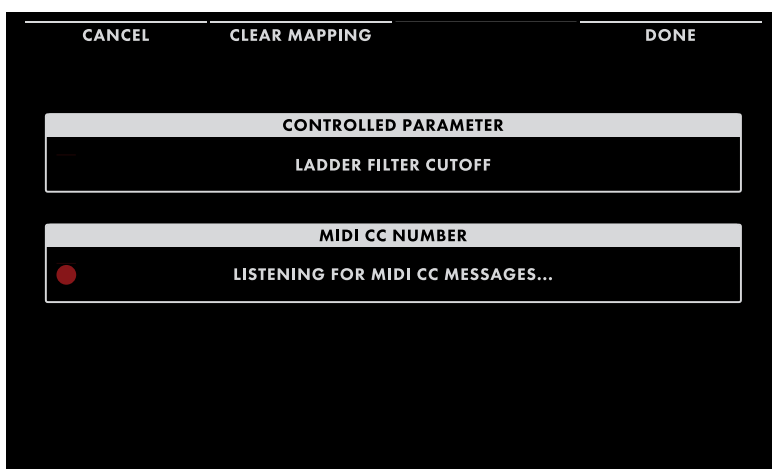
Wähle den Eintrag MIDI CONTROL durch Drehen und Drücken des Master-Encoders.

Selektiere nun mit dem Master Encoder die LEARN MIDI CC Funktion. Drücke dann den Master Encoder, und die LEARN MIDI CC Dialogbox wird geöffnet.



ZU STEUERNDEN PARAMETER AUSWÄHLEN:

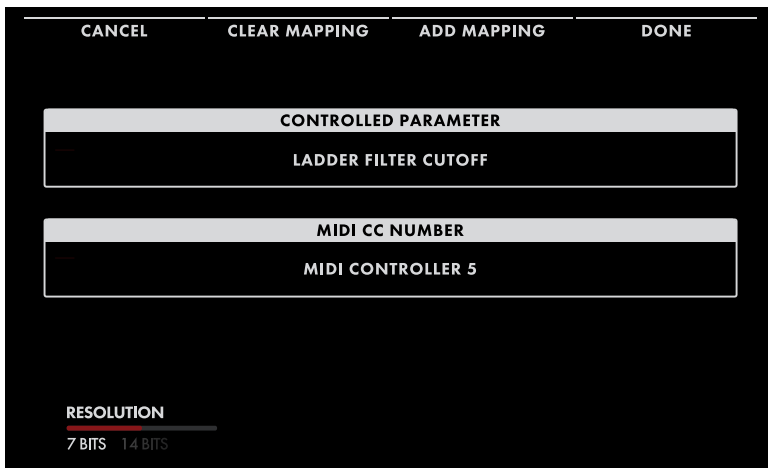
Das Fenster „Controlled Parameter“ (gesteuerter Parameter) ist nun sichtbar. Der blinkende rote Punkt zeigt dir, dass Moog One jetzt wartet, dass du ein Bedienelement auswählst, welches via MIDI-Controller gesteuert werden soll („Drehe einen Regler oder drücke einen Taster, um den Parameter auszuwählen...“).



MIDI-CONTROLLER-NUMMER ZUORDNEN:

Nachdem du einen Bedienfeld-Parameter ausgewählt hast (in diesem Beispiel **LADDER FILTER CUTOFF**), zeigt das Display das MIDI CC NUMBER Fester. Der blinkende rote Punkt signalisiert nun, dass Moog One auf eingehende MIDI-Controller-Daten wartet, um deren Nummer dem Cutoff-Parameter zuzuordnen zu können.

BITTE BEACHTEN: Moog One erkennt automatisch die 14-Bit-Auflösung eines Parameters. Bei Bedarf kannst du mit dem Soft-Knob **RESOLUTION** die Auflösung auf 7 Bit reduzieren (s.u.).



LEARN MIDI CC OPTIONEN:

Die, im Display-Fenster angezeigte MIDI-Controller-Nummer („5“ im Bsp.) ist jetzt dem zuvor gewählten Parameter/Bedienelement („Ladder Filter Cutoff“ im Bsp.) zugeordnet.

Über die vier Soft-Buttons und den linken Soft-Knob stehen nun weitere Optionen zur Verfügung:

CANCEL: Löscht die zuvor getroffenen MIDI-Controller-Zuordnungen und schließt die LEARN MIDI CC Funktion.

CLEAR MAPPING: Löscht die zuvor getroffenen MIDI-Controller-Zuordnungen. Die LEARN MIDI CC Funktion bleibt jedoch geöffnet. Du kannst weitere Zuordnungen treffen.

ADD MAPPING: Speichert eine neu angelegte oder editierte Zuordnung in eine Zwischenablage (Buffer). Das Display zeigt dann das Fenster „Controlled Parameter“, und du kannst weitere Zuordnungen treffen.

BITTE BEACHTET: Via Add Mapping aneinander gereihete Zuordnungen gelten als „Session“. Die Funktionen Cancel und Clear Mapping löschen sämtliche Zuordnungen der letzten Session.

DONE: Speichert alle neu angelegten oder editierten Zuordnungen der letzten Session dauerhaft und schließt die LEARN MIDI CC Funktion.

RESOLUTION: Wechselt für den aktuell bearbeiteten MIDI-Controller zwischen 14- und 7-Bit-Auflösung.

WEITERE DISPLAY-HINWEISE:

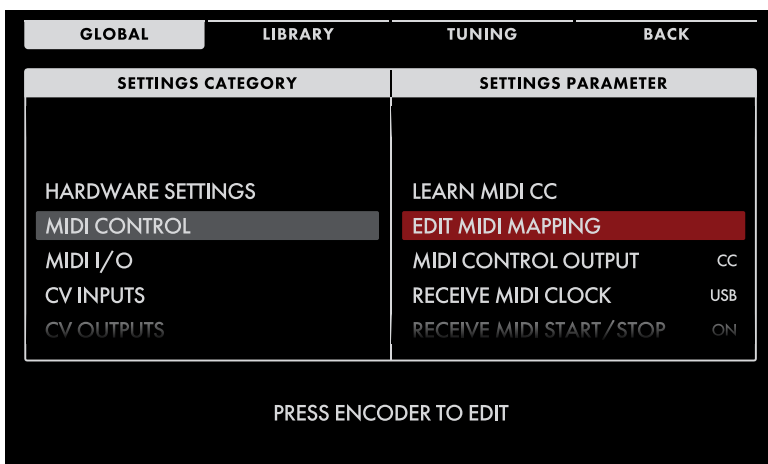
Unter bestimmten Umständen zeigt das Display weitere Informationen zur MIDI-Controller-Zuordnung. Wählst du ein schon zugewiesenes Bedienelement, wird das gesamte Mapping angezeigt. Du kannst die vorhandene Belegung mit dem CLEAR MAPPING Befehl löschen.

UNSUPPORTED PARAMETER FOR CC CONTROL: Das gewählte Bedienelement steht derzeit nicht für eine MIDI-Controller-Zuordnung zur Verfügung.

RESERVED CONTROLLER NUMBER X: Die gewählte MIDI-Controller-Nummer („X“) ist nach MIDI-Spezifikation für eine andere Funktion reserviert. Die LEARN MIDI CC Funktion bleibt geöffnet, und du kannst eine andere Controller-Nummer zuordnen.

EDIT MIDI MAPPING

Diese Funktion verschafft dir eine Übersicht über alle bestehenden MIDI-Controller-Zuordnungen.

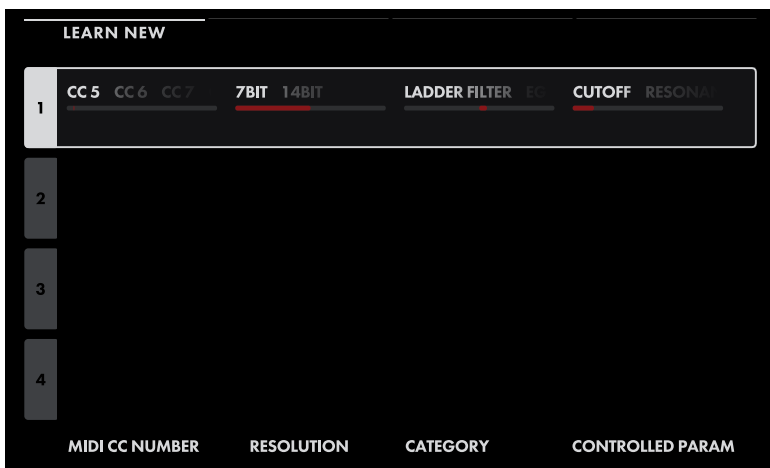


EDIT MIDI MAPPING FUNKTION AUFRUFEN:

Drücke den **SETTINGS**-Taster, um das Settings-Fenster von der Global-Seite aus zu öffnen. (Sollte die Global-Seite gerade nicht geöffnet sein, öffne sie zunächst mit dem GLOBAL Soft-Button).

Wähle den Eintrag MIDI CONTROL durch Drehen und Drücken des Master-Encoders.

Selektiere nun mit dem Master Encoder die EDIT MIDI MAPPING Funktion. Drücke dann den Master Encoder, und das EDIT MIDI MAPPING Fenster wird geöffnet.

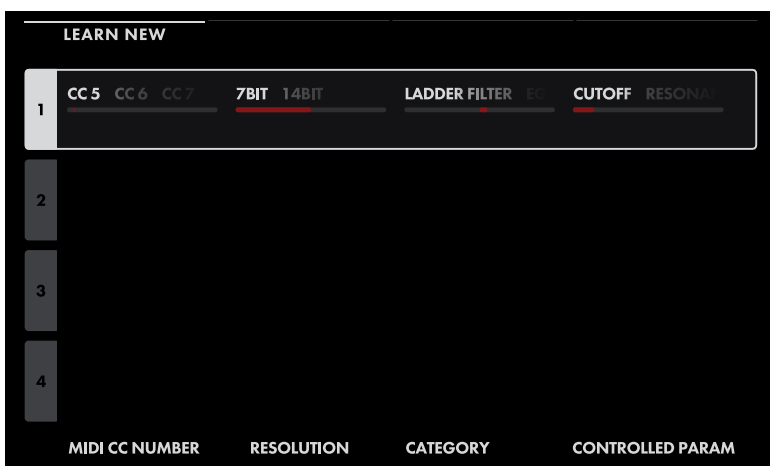


MIDI-CONTROLLER-ZUORDNUNGEN EDITIEREN:

Das EDIT MIDI MAPPING Fenster entspricht im Wesentlichen dem Fenster mit der wohlbekannten Modulationsmatrix. Es nutzt die selbe tabelleförmige Darstellungsweise und zeigt Parameterwerte, die mittels zugehöriger Soft-Knobs verändert werden. Im Gegensatz zur Modulationsmatrix kannst du hier jedoch alle notwendigen Einstellungen in nur einer Tabellenzeile treffen (MIDI CC NUMBER, RESOLUTION, CATEGORY, CONTROLLED PARAMETER).

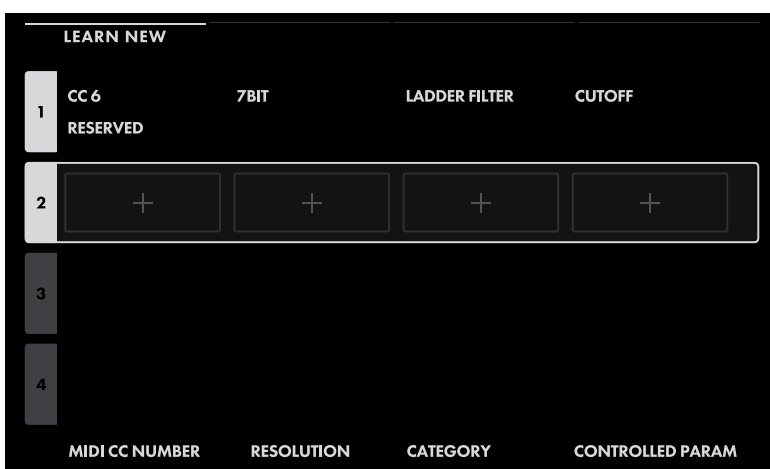
BITTE BEACHT: Versuchst du, eine schon verwendete MIDI-Controller-Nummer erneut zuzuordnen, wird die vorherige Zuordnung überschrieben – allerdings erst mit einer Verzögerung von 0,5 Sekunden. So hast du die Möglichkeit, dich über schon vorhandene Zuordnungen zu informieren, ohne sie sogleich (und möglicherweise ungewollt) zu überschreiben.

BITTE BEACHT: Versuchst du umgekehrt, ein schon zugeordnetes Bedienelement erneut zuzuordnen, wird die vorherige Zuordnung überschrieben – auch hier mit einer Verzögerung von 0,5 Sekunden. So hast du die Möglichkeit, dich über schon vorhandene Zuordnungen zu informieren, ohne sie sogleich (und möglicherweise ungewollt) zu überschreiben.



RESERVIERTE MIDI-CONTROLLER:

Einige MIDI-Controller-Nummern sind nach MIDI-Spezifikation für bestimmte Funktionen reserviert. Versuchst du, einen solchen Controller zuzuordnen, erscheint die Meldung „RESERVED“. Du kannst diese Controller-Nummer dann nicht zuordnen.



MIDI-CONTROLLER-ZUORDNUNGEN HINZUFÜGEN UND LÖSCHEN:

Wie auch in der Modulationsmatrix, kannst du mit dem Master Encoder die verschiedenen Zeilen (oder Slots) im Display anwählen.

Um eine weitere Controller-Zuordnung hinzu zufügen, selektiere durch drehen des Master-Encoder die erste leere Zeile, und aktiviere sie durch einen Druck auf den Master-Encoder.

Erstelle eine neue MIDI-Controller-Zuweisung mit den vier Soft-Knobs oder mit Hilfe des LEARN NEW Soft-Buttons (links oben). Über den Soft-Button öffnest du die LEARN MIDI CC Funktion (s.o.) und kannst nun mittels Learn-Funktion eine neue Zuweisung anlegen.

Um eine Controller-Zuordnung (Zeile) dauerhaft zu löschen, wähle sie mit dem Master-Encoder aus, und drücke den Soft-Button **DELETE**. Die entsprechende Zeile wird gelöscht und alle darunter befindlichen Zeilen neu angeordnet und nummeriert.

**NRPN-MIDI-CONTROLLER BELEGUNGEN
(NON-REGISTERED PARAMETER NUMBERS)**

	SYNTH 1	SYNTH 2	SYNTH 3	OPTIONS OR CONTINUOUS
LFO 1				
WAVEFORM	451 (3, 67)	4291 (33, 67)	8131 (63, 67)	TRI (0-4095) PULSE (4096-8191) SAW (8192-12287) S&H (12288-16383)
RATE FREE	463 (3, 79)	4303 (33, 79)	8143 (63, 79)	
RATE SYNC'D	464 (3, 80)	4304 (33, 80)	8144 (63, 80)	64 (0-1365) 32 (1366-2730) 16 (2731-4095) 8 (4096-5460) 4 (5461-6826) 2 (6827-8191) 1 (8192-9556) 1/2 (9557-10921) 1/4 (10922-12287) 1/8 (12288-13652) 1/16 (13653-15017) 1/32 (15018-16382) 1/64 (16383)
LFO 2				
WAVEFORM	501 (3, 117)	4341 (33, 117)	8181 (63, 117)	TRI (0-4095) PULSE (4096-8191) SAW (8192-12287) S&H (12288-16383)
RATE FREE	513 (4, 1)	4353 (34, 1)	8193 (64, 1)	
RATE SYNC'D	514 (4, 2)	4354 (34, 2)	8194 (64, 2)	64 (0-1365) 32 (1366-2730) 16 (2731-4095) 8 (4096-5460) 4 (5461-6826) 2 (6827-8191) 1 (8192-9556) 1/2 (9557-10921) 1/4 (10922-12287) 1/8 (12288-13652) 1/16 (13653-15017) 1/32 (15018-16382) 1/64 (16383)

	SYNTH 1	SYNTH 2	SYNTH 3	OPTIONS OR CONTINUOUS
LFO 3				
WAVEFORM	551 (4, 39)	4391 (34, 39)	8231 (64, 39)	TRI (0-4095) PULSE (4096-8191) SAW (8192-12287) S&H (12288-16383)
RATE FREE	563 (4, 51)	4403 (34, 51)	8243 (64, 51)	
RATE SYNC'D	564 (4, 52)	4404 (34, 52)	8244 (64, 52)	64 (0-1365) 32 (1366-2730) 16 (2731-4095) 8 (4096-5460) 4 (5461-6826) 2 (6827-8191) 1 (8192-9556) 1/2 (9557-10921) 1/4 (10922-12287) 1/8 (12288-13652) 1/16 (13653-15017) 1/32 (15018-16382) 1/64 (16383)
LFO 4				
WAVEFORM	601 (4, 89)	4441 (34, 89)	8281 (64, 89)	TRI (0-4095) PULSE (4096-8191) SAW (8192-12287) S&H (12288-16383)
RATE FREE	613 (4, 101)	4453 (34, 101)	8293 (64, 101)	
RATE SYNC'D	614 (4, 102)	4454 (34, 102)	8294 (64, 102)	64 (0-1365) 32 (1366-2730) 16 (2731-4095) 8 (4096-5460) 4 (5461-6826) 2 (6827-8191) 1 (8192-9556) 1/2 (9557-10921) 1/4 (10922-12287) 1/8 (12288-13652) 1/16 (13653-15017) 1/32 (15018-16382) 1/64 (16383)

	SYNTH 1	SYNTH 2	SYNTH 3	OPTIONS OR CONTINUOUS
OSCILLATOR 1				
OCTAVE	152 (1, 24)	3992 (31, 24)	7832 (61, 24)	32' (0-3276) 16' (3277-6553) 8' (6554-9829) 4' (9830-13106) 2' (13107-16383)
FREQUENCY	151 (1, 23)	3991 (31, 23)	7831 (61, 23)	
BEAT	156 (1, 28)	3996 (31, 28)	7836 (61, 28)	
SAW	158 (1, 30)	3998 (31, 30)	7838 (61, 30)	
TRIANGLE	157 (1, 29)	3997 (31, 29)	7837 (61, 29)	
PULSE WIDTH	300 (2, 44)	4140 (32, 44)	7980 (62, 44)	
MIX	900 (7, 4)	4740 (37, 4)	8580 (67, 4)	
WAVE	150 (1, 22)	3990 (31, 22)	7830 (61, 22)	TRI (0-8191) SAW (8192-16383)
OSCILLATOR 2				
OCTAVE	202 (1, 74)	4042 (31, 74)	7882 (61, 74)	32' (0-3276) 16' (3277-6553) 8' (6554-9829) 4' (9830-13106) 2' (13107-16383)
FREQUENCY	201 (1, 73)	4041 (31, 73)	7881 (61, 73)	
BEAT	206 (1, 78)	4046 (31, 78)	7886 (61, 78)	
SAW	208 (1, 80)	4048 (31, 80)	7888 (61, 80)	
TRIANGLE	207 (1, 79)	4047 (31, 79)	7887 (61, 79)	
PULSE WIDTH	350 (2, 94)	4190 (32, 94)	8030 (62, 94)	
MIX	904 (7, 8)	4744 (37, 8)	8584 (67, 8)	
WAVE	200 (1, 72)	4040 (31, 72)	7880 (61, 72)	TRI (0-8191) SAW (8192-16383)
HARD SYNC	217 (1, 89)	4057 (31, 89)	7897 (61, 89)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)

	SYNTH 1	SYNTH 2	SYNTH 3	OPTIONS OR CONTINUOUS
OSCILLATOR 3				
OCTAVE	252 (1, 124)	4092 (31, 124)	7932 (61, 124)	32' (0-3276) 16' (3277-6553) 8' (6554-9829) 4' (9830-13106) 2' (13107-16383)
FREQUENCY	251 (1, 123)	4091 (31, 123)	7931 (61, 123)	
BEAT	256 (2, 0)	4096 (32, 0)	7936 (62, 0)	
SAW	258 (2, 2)	4098 (32, 2)	7938 (62, 2)	
TRIANGLE	257 (2, 1)	4097 (32, 1)	7937 (62, 1)	
PULSE WIDTH	400 (3, 16)	4240 (33, 16)	8080 (63, 16)	
MIX	908 (7, 12)	4748 (37, 12)	8588 (67, 12)	
WAVE	250 (1, 122)	4090 (31, 122)	7930 (61, 122)	TRI (0-8191) SAW (8192-16383)
HARD SYNC	267 (2, 11)	4107 (32, 11)	7947 (62, 11)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
PITCH MODULATION				
LFO 1 AMOUNT	850 (6, 82)	4690 (36, 82)	8530 (66, 82)	
MOD EG AMOUNT	851 (6, 83)	4691 (36, 83)	8531 (66, 83)	
RING MOD				
SOURCES	52 (0, 52)	3892 (30, 52)	7732 (60, 52)	1-2 (0-8191) 2-3 (8192-16383)
WAVEFORM MODULATION LFO 3				
WAVE ANGLE	852 (6, 84)	4692 (36, 84)	8532 (66, 84)	
PULSE WIDTH	853 (6, 85)	4693 (36, 85)	8533 (66, 85)	

	SYNTH 1	SYNTH 2	SYNTH 3	OPTIONS OR CONTINUOUS
FREQUENCY MODULATION				
FM AMOUNT	66 (0, 66)	3906 (30, 66)	7746 (60, 66)	
ROUTE	65 (0, 65)	3905 (30, 65)	7745 (60, 65)	1-2 (0-5460) 1-3 (5461-10921) 3-1 (10922-16383)
NOISE				
ATTACK	802 (6, 34)	4642 (36, 34)	8482 (66, 34)	
RELEASE	805 (6, 37)	4645 (36, 37)	8485 (66, 37)	
SUSTAIN	804 (6, 36)	4644 (36, 36)	8484 (66, 36)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
COLOR MIX	801 (6, 33)	4641 (36, 33)	8481 (66, 33)	
COLOR	800 (6, 32)	4640 (36, 32)	8480 (66, 32)	RED-WHITE (0-5460) RED-PURPLE (5461-10921) WHITE-PURPLE (10922-16383)
POLYPHONY				
DETUNE	1211 (9, 59)	5051 (39, 59)	8891 (69, 59)	
MONO	1203 (9, 51)	5043 (39, 51)	8883 (69, 51)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
UNISON	1209 (9, 57)	5049 (39, 57)	8889 (69, 57)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)

	SYNTH 1	SYNTH 2	SYNTH 3	OPTIONS OR CONTINUOUS
MIXER				
OSC 1 LEVEL	901 (7, 5)	4741 (37, 5)	8581 (67, 5)	
OSC 1 SVF	902 (7, 6)	4742 (37, 6)	8582 (67, 6)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
OSC 1 LADDER	903 (7, 7)	4743 (37, 7)	8583 (67, 7)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
OSC 2 LEVEL	905 (7, 9)	4745 (37, 9)	8585 (67, 9)	
OSC 2 SVF	906 (7, 10)	4746 (37, 10)	8586 (67, 10)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
OSC 2 LADDER	907 (7, 11)	4747 (37, 11)	8587 (67, 11)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
OSC 3 LEVEL	909 (7, 13)	4749 (37, 13)	8589 (67, 13)	
OSC 3 SVF	910 (7, 14)	4750 (37, 14)	8590 (67, 14)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
OSC 3 LADDER	911 (7, 15)	4751 (37, 15)	8591 (67, 15)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
RING MOD LEVEL	912 (7, 16)	4752 (37, 16)	8592 (67, 16)	
RING MOD SVF	913 (7, 17)	4753 (37, 17)	8593 (67, 17)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
RING MOD LADDER	914 (7, 18)	4754 (37, 18)	8594 (67, 18)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
NOISE LEVEL	915 (7, 19)	4755 (37, 19)	8595 (67, 19)	
NOISE SVF	916 (7, 20)	4756 (37, 20)	8596 (67, 20)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
NOISE LADDER	917 (7, 21)	4757 (37, 21)	8597 (67, 21)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)

	SYNTH 1	SYNTH 2	SYNTH 3	OPTIONS OR CONTINUOUS
FILTERS				
SVF CUTOFF	950 (7, 54)	4790 (37, 54)	8630 (67, 54)	
SVF RESONANCE	952 (7, 56)	4792 (37, 56)	8632 (67, 56)	
LADDER CUTOFF	1150 (8, 126)	4990 (38, 126)	8830 (68, 126)	
LADDER RESONANCE	1152 (9, 0)	4992 (39, 0)	8832 (69, 0)	
MIX	1103 (8, 79)	4943 (38, 79)	8783 (68, 79)	
SVF MODE	958 (7, 62)	4798 (37, 62)	8638 (67, 62)	LP (0-4095) HP (4096-8191) BP (8192-12287) NOTCH (12288-16383)
ROUTE	1102 (8, 78)	4942 (38, 78)	8782 (68, 78)	SER (0-8191) PAR (8192-16383)
LADDER MODE	1158 (9, 6)	4998 (39, 6)	8838 (69, 6)	LP (0-8191) HP (8192-16383)
LADDER SLOPE	1159 (9, 7)	4999 (39, 7)	8839 (69, 7)	6dB (0-4095) 12db(4096-8191) 18dB (8192-12287) 24dB (12288-16383)
CUTOFF MODULATION				
SVF LFO 2 AMOUNT	955 (7, 59)	4795 (37, 59)	8635 (67, 59)	
SVF EG AMOUNT	954 (7, 58)	4794 (37, 58)	8634 (67, 58)	
SVF FM AMOUNT	956 (7, 60)	4796 (37, 60)	8636 (67, 60)	
LADDER LFO 2 AMOUNT	1155 (9, 3)	4995 (39, 3)	8835 (69, 3)	
LADDER EG AMOUNT	1154 (9, 2)	4994 (39, 2)	8834 (69, 2)	
LADDER FM AMOUNT	1156 (9, 4)	4996 (39, 4)	8836 (69, 4)	

	SYNTH 1	SYNTH 2	SYNTH 3	OPTIONS OR CONTINUOUS
FILTER ENVELOPE				
ATTACK FREE	667 (5, 27)	4507 (35, 27)	8347 (65, 27)	
DECAY FREE	669 (5, 29)	4509 (35, 29)	8349 (65, 29)	
RELEASE FREE	670 (5, 30)	4510 (35, 30)	8350 (65, 30)	
ATTACK SYNC'D	672 (5, 32)	4512 (35, 32)	8352 (65, 32)	1/64 (0-1365) 1/32 (1366-2730) 1/16 (2731-4095) 1/8 (4096-5460)
DECAY SYNC'D	674 (5, 34)	4514 (35, 34)	8354 (65, 34)	1/4 (5461-6826) 1/2 (6827-8191) 1 (8192-9556) 2 (9557-10921) 4 (10922-12287)
RELEASE SYNC'D	675 (5, 35)	4515 (35, 35)	8355 (65, 35)	8 (12288-13652) 16 (13653-15017) 32 (15018-16382) 64 (16383)
SUSTAIN	652 (5, 12)	4492 (35, 12)	8332 (65, 12)	
MULTI TRIG	659 (5, 19)	4499 (35, 19)	8339 (65, 19)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
SYNC	660 (5, 20)	4500 (35, 20)	8340 (65, 20)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
LOOP	661 (5, 21)	4501 (35, 21)	8341 (65, 21)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
LATCH	662 (5, 22)	4502 (35, 22)	8342 (65, 22)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)

	SYNTH 1	SYNTH 2	SYNTH 3	OPTIONS OR CONTINUOUS
AMPLIFIER ENVELOPE				
ATTACK FREE	717 (5, 77)	4557 (35, 77)	8397 (65, 77)	
DECAY FREE	719 (5, 79)	4559 (35, 79)	8399 (65, 79)	
RELEASE FREE	720 (5, 80)	4560 (35, 80)	8400 (65, 80)	
ATTACK SYNC'D	722 (5, 82)	4562 (35, 82)	8402 (65, 82)	1/64 (0-1365) 1/32 (1366-2730) 1/16 (2731-4095) 1/8 (4096-5460) 1/4 (5461-6826)
DECAY SYNC'D	724 (5, 84)	4564 (35, 84)	8404 (65, 84)	1/2 (6827-8191) 1 (8192-9556) 2 (9557-10921) 4 (10922-12287) 8 (12288-13652)
RELEASE SYNC'D	725 (5, 85)	4565 (35, 85)	8405 (65, 85)	16 (13653-15017) 32 (15018-16382) 64 (16383)
SUSTAIN	702 (5, 62)	4542 (35, 62)	8382 (65, 62)	
MULTI TRIG	709 (5, 69)	4549 (35, 69)	8389 (65, 69)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
SYNC	710 (5, 70)	4550 (35, 70)	8390 (65, 70)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
LOOP	711 (5, 71)	4551 (35, 71)	8391 (65, 71)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
LATCH	712 (5, 72)	4552 (35, 72)	8392 (65, 72)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)

	SYNTH 1	SYNTH 2	SYNTH 3	OPTIONS OR CONTINUOUS
MODULATION ENVELOPE				
ATTACK FREE	767 (5, 127)	4607 (35, 127)	8447 (65, 127)	
DECAY FREE	769 (6, 1)	4609 (36, 1)	8449 (66, 1)	
RELEASE FREE	770 (6, 2)	4610 (36, 2)	8450 (66, 2)	
ATTACK SYNC'D	772 (6, 4)	4612 (36, 4)	8452 (66, 4)	1/64 (0-1365) 1/32 (1366-2730) 1/16 (2731-4095) 1/8 (4096-5460)
DECAY SYNC'D	774 (6, 6)	4614 (36, 6)	8454 (66, 6)	1/4 (5461-6826) 1/2 (6827-8191) 1 (8192-9556) 2 (9557-10921) 4 (10922-12287) 8 (12288-13652)
RELEASE SYNC'D	775 (6, 7)	4615 (36, 7)	8455 (66, 7)	16 (13653-15017) 32 (15018-16382) 64 (16383)
SUSTAIN	752 (5, 112)	4592 (35, 112)	8432 (65, 112)	
MULTI TRIG	759 (5, 119)	4599 (35, 119)	8439 (65, 119)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
SYNC	760 (5, 120)	4600 (35, 120)	8440 (65, 120)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
LOOP	761 (5, 121)	4601 (35, 121)	8441 (65, 121)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
LATCH	762 (5, 122)	4602 (35, 122)	8442 (65, 122)	OFF (0-8191) ON (8192-16383)
VCA				
LEVEL	50 (0, 50)	3890 (30, 50)	7730 (60, 50)	
PAN	51 (0, 51)	3891 (30, 51)	7731 (60, 51)	
OUTPUT				
MASTER VOLUME	1 (0, 1)			
HEADPHONES	2 (0, 2)			

ANHANG C

SONSTIGES

MOOG ONE WIRD IN SORGFÄLTIGER HANDARBEIT VON KAPITALBETEILIGTEN MITARBEITERN IN ASHVILLE, NC, USA HERGESTELLT

Moog ist eine eingetragene Handelsmarke der Fa. Moog Music Inc.

Moog ist ein eingetragenes Markenzeichen der Fa. Moog Music Inc.

Das Moog-Logo ist ein eingetragenes Markenzeichen der Fa. Moog Music Inc.

Moo One ist ein eingetragenes Markenzeichen der Fa. Moog Music Inc.

GEWÄHRLEISTUNG UND SERVICE

WORIN BESTEHT MOOGS INTERNATIONALE STANDARDGEWÄHRLEISTUNG?

Moog garantiert, dass das Produkt zum Zeitpunkt seiner Auslieferung keinerlei Mängel an Materialien und Verarbeitung aufweist und seinen Spezifikationen entsprechend fehlerfrei arbeitet.

Außerhalb der USA gelten die gesetzlichen Gewährleistungsbestimmungen des jeweiligen Kauflandes, umgesetzt über Moogs lokale, autorisierte Vertriebspartner. Eine Liste unserer autorisierten Vertriebspartner finden sie auf www.moogmusic.com. Ihr lokaler Vertriebspartner oder Fachhändler steht ihnen gerne für Auskünfte zur Verfügung.

Bei Fragen zur internationalen Gewährleistung kontaktieren sie bitte techsupport@moogmusic.com

WIE ERHALTE ICH MEINEN GEWÄHRLEISTUNGSANSPRUCH?

Bitte registrieren sie ihr Produkt online unter www.moogmusic.com/register um ihre Gewährleistung in Anspruch nehmen zu können. Falls sie nicht über einen Internetzugang verfügen, registrieren sie ihr Produkt bitte telefonisch unter +1(828) 251-0090.

WOHIN WENDE ICH MICH IM SERVICEFALL?

Außerhalb der USA unterliegt der Service den im Kaufland geltenden gesetzlichen Bestimmungen, ausgeführt über Moogs lokale autorisierte Vertriebspartner. Im Servicefall kontaktieren Sie bitte ihren lokalen Vertriebspartner oder Fachhändler.

Bei Fragen zur internationalen Service kontaktieren sie bitte techsupport@moogmusic.com

IMPRESSUM

Moog One Bedienungsanleitung

Die aktuellste Version der Bedienungsanleitung und eventuelle Firmware-Updates finden Sie unter *diesem Link*.

©2020 Moog Music, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Moog, der stilisierte Moog-Schriftzug und das Moog-Logo sind registrierte und weltweit geschützte Warenzeichen von Moog Music, Inc. Subharmonicon ist ein registriertes und weltweit geschütztes Warenzeichen von Moog Music, Inc.

Alle Angaben in dieser Bedienungsanleitung sind sorgfältig geprüft. Dennoch kann keine Garantie auf Richtigkeit übernommen werden. Eine Haftung für unvollständige oder unkorrekte Angaben kann nicht erfolgen.

EG KONFORMITÄTSERKLÄRUNG

Für das als Moog One bezeichnete Produkt wird hiermit bestätigt, dass es den Schutzanforderungen entspricht, die in der Richtlinie 89/336/FWG des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedsstaaten über die elektromagnetische Verträglichkeit festgelegt sind. Es entspricht außerdem den Vorschriften des Gesetzes über die elektromagnetische Verträglichkeit von Geräten (EMVG) vom 30. 08. 1995.

Zur Beurteilung des Produkts wurden folgende harmonisierende Normen herangezogen: EM 50 082-1: 1992, EN 50 081-1 : 1992, EN60065 : 1995

ENTSORGUNG

Das Gerät wird in Übereinstimmung mit der Richtlinie des Europäischen Parlamentes und des Rates RoHS-konform gefertigt und ist somit frei von Blei, Quecksilber, Cadmium und sechswertigem Chrom.

Dennoch handelt es sich bei der Entsorgung dieses Produktes um Sondermüll, und es darf nicht über die gewöhnliche Mülltonne für Hausabfälle entsorgt werden.

Zur Entsorgung wenden sie sich bitte an ihren Fachhändler.



Hersteller:

MOOG MUSIC Inc.
160 BROADWAY ST.
ASHEVILLE, NC 28801, USA
Fon: 001(828) 251 0090
Fax: 001(828) 254 6233
Email: info@moogmusic.com
Webseite: www.moogmusic.com

Moog Music ist ein Unternehmen im Besitz der Mitarbeiter, gelegen in Asheville, NC, USA