

User Guide



Version 1.0

Prosím, přečtěte:

Děkujeme, že jste si stáhli tuto uživatelskou příručku.

Použili jsme strojový překlad, abychom zajistili dostupnost uživatelské příručky ve vašem jazyce, omlouváme se za případné chyby.

Pokud byste raději viděli anglickou verzi této uživatelské příručky, abyste mohli používat svůj vlastní překladatelský nástroj, najdete to na naší stránce pro stahování:

downloads.focusrite.com

ochranné známky

Ochrannou známku Novation vlastní Focusrite Audio Engineering Ltd. Všechny ostatní názvy značek, produktů a společností a jakékoli další registrované názvy nebo ochranné známky uvedené v této příručce patří jejich příslušných vlastníků.

Zřeknutí se odpovědnosti

Společnost Novation podnikla všechny možné kroky, aby zajistila, že zde uvedené informace jsou správné a zároveň kompletní. Společnost Novation nemůže v žádném případě přijmout žádnou odpovědnost nebo odpovědnost za jakoukoli ztrátu nebo poškození vlastníka zařízení, jakékoli třetí strany nebo jakéhokoli zařízení, které může vyplynout z použití této příručky nebo zařízení, které popisuje. Informace uvedené v tomto dokumentu mohou být kdykoli změněny bez předchozího upozornění. Specifikace a vzhled se mohou lišit od uvedených a ilustrovaný.

Autorská práva a právní upozornění

Novation a Circuit jsou ochranné známky společnosti Focusrite Audio Engineering Limited.

2021 © Focusrite Audio Engineering Limited. Všechna práva vyhrazena

novace

Divize Focusrite Audio Engineering Ltd. Windsor House, Turnpike Road Cressex Business Park, High Wycombe Buckinghamshire, HP12 3FX Spojené království Tel: +44 1494 462246 Fax: +44 1494 459920 e-mail: sales@novationmusic.com Web: www.novationmusic.com

Obsah

Úvod		
Klíčové vlastnosti		
příručce	8	
Co je v krabici		
Vstávání a běh	9 Pokud používáte	
počítač Mac:		9
Pokud používáte Windows :		9
Přehled komponent Novation	9 Máte	
potíže?	10 Požadavky na	
napájení	10	
Přehled hardwaru	12	
Glosář		
shora		
zezadu		
Základy	20	
Zapnuti jednotky		
Začináme		
uklādāni	23 Začināme od	
nuly		
Použití ukázkových stop	29 Ukázkový	
pohled		
Ukázkové převrácení		31
Ukázkové režimy		32
Zobrazení poznámek klávesnice a řezu		
Použití maker k vyřezávání vzorků	36 Nekvantifikovaný	
záznam		
Úprava mikrokroků		37
Rychlost		19
Pravdepodobnost		41
Pohyby knoflíku nahrávání (automatizace)	43 Vymazat a	
duplikovat		
pady	45	
Vzory	47	
Zobrazení vzorů		
Vymazání vzorů		
vzorů	48 Kroková stránka a 16/ Vzory o 32	
krocích		
řetězení	50 vzorová	
oktáva	53	
Zámek pohledu	54	
Nastavení vzoru	55 Počáteční a koncový	
bod	55 Pořadí	
přehrávání		
Rychlost synchronizace vzoru		57

Mutovat	
Scény	
Přiřazení vzorů ke scénám	
scény k vytvoření aranžmá	61 Scény ve
frontě	
scén	
scén	
swing	63
Tempo	
Externi hodiny	
Тар Тетро	
Houpačka	64 Stopa
kliknutí	
Analogový synchronizační výstup	
Mixér	66
FX sekce	
Reverb	
Zpoždění	
kompresor	70
Bocni retezy	
Knoflík filtru	
Grid FX	
Blokování efektu	75 Použití Grid FX s
externím zvukem	75 MIDI ovládání Grid
FX	
Nahrávání samplů (Sample Rec View)	
Nahrávání	77 Nastavení
nahrávání	
oříznutí	
Režimy přehrávání	
Proiekty	
	91 \ /
Prepinani projektu	
projektu	
nových slotů	82 Změna barev
ргојекци	
Balíčky	
Načítání balíku	
balíčků	
microSD	
Komponenty	87 O součástech a navigaci
k rytmu okruhu87	

Slepé střevo	88
Aktualizace firmwaru	
nastavení	
Jas	89
MIDI kanály	89
MIDI I/O	90
Nastavení hodin	91
Analogové taktovací frekvence	91
Sticky Shift	91
Zobrazení rozšířeného nastavení92 Nástroj sna	dného spuštění
(velkokapacitní paměťové zařízení)	92
Konfigurace MIDI Thru	92
Hlavní kompresor	
Uložit zámek	
Problémy s načítáním projektu	93
MIDI parametry	93 Režim
bootloaderu	94

Úvod

Circuit Rhythm je všestranný sampler pro vytváření a provádění beatů. Nahrajte samply přímo na hardware a poté bez námahy krájejte, tvarujte a převzorkovávejte své zvuky. Zachytte svůj groove buď kvantovaný, nebo off-grid do sekvenceru, a vrstvěte jej přes osm stop vzorku. Oživte svůj živý set pomocí performance FX: obejměte nedokonalost pomocí vinylové simulace, zakoktejte svůj mix opakováním rytmu... a další. Integrujte Circuit Rhythm do svého studia nebo jej odpojte a vytvářejte kdekoli pomocí vestavěnou dobíjecí baterii.

Circuit Rhythm je jak kompoziční nástroj, tak nástroj pro živé hraní. Jedná se o osmistopý groovebox založený na samplích s možností pitchingu a slicingu. Umožňuje rychle vytvářet hudbu: skládání vzorů je rychlé a intuitivní. Pokud pracujete ve studiu, vynikající kvalita zvuku Novation znamená, že můžete použít Circuit Rhythm jako základ vaší hotové skladby.

Hrací mřížka je sada 32 osvětlených padů citlivých na rychlost, které fungují jako chromatická klaviatura, samplové řezy, bicí pady, kroky sekvenceru a provádějí řadu dalších funkcí. Vnitřní vložky Osvětlení je barevně označeno RGB*, takže na první pohled vidíte, co se děje.

K dispozici je osm otočných ovladačů, které vám umožní vyladit parametry vzorku k dokonalosti, a ovladač Master Filter je vždy k dispozici pro další vylepšení vašeho výkonu. Můžete začít s jednoduchým vzorem 16 z 32 kroků a poté je rychle sestavit do složitějších vzorů

velká délka.

Svou práci si můžete uložit do jedné ze 64 interních projektových pamětí. Navíc výkonná funkce Circuit Rhythm Packs umožňuje přistupovat, vytvářet a ukládat tisíce projektů a vzorků na vyjímatelná microSD karta.

Circuit Rhythm se integruje s Novation Components, výkonnou softwarovou aplikací, která vám umožní vyměňovat vzorky a ukládat svou práci v cloudu.

Pro další informace, aktuální články podpory a formulář pro kontaktování naší technické podpory Tým prosím navštivte centrum nápovědy Novation na adrese: support.novationmusic.com

* RGB LED osvětlení znamená, že každý pad má vnitřní červené, modré a zelené LED, z nichž každá může svítit různou intenzitou. Kombinací tří barev při různých úrovních jasu lze dosáhnout téměř jakékoli barvy osvětlení.

Klíčové vlastnosti

- Osm ukázkových stop
- Slice samply nebo je přehrávejte chromaticky
- Flexibilní možnosti přehrávání: Loop, Reverse, One Shot, Gated & Choke
- RGB mřížka s 32 pady citlivými na rychlost pro přehrávání a zobrazování informací
- Osm přizpůsobitelných makro kodérů pro další "vyladění" zvuků
- Praktické sekvenování s osmi zřetězenými 32-krokovými vzory, nekvantovaný záznam, krok pravděpodobnost, mutace vzoru, rychlost synchronizace a další
- Ukázkový záznam přes stereo vstup nebo převzorkování interního zvuku
- Okamžitá kontrola výkonu s Grid FX
- Režim výkonu Drum Pad s funkcí opakování rytmu
- Reverb, delay a side chain FX
- Master filtr ve stylu DJ (nízká/horní propust)
- Podpora microSD uložte si tisíce vzorků a projektů ve 32 balíčcích.
- Vestavěná dobíjecí baterie s výdrží 4 hodiny
- Integrace Novation Components posílejte vzorky, upravujte Grid FX a projekty zálohování
- Plná velikost 5pinových MIDI In, Out a Thru
- Analogový výstup synchronizace
- Stereo audio výstup (pár L/R)
- Výstup na sluchátka

O tomto návodu

Snažili jsme se, aby tato příručka byla co nejužitečnější pro všechny typy uživatelů, jak pro nováčky v beatmakingu, tak pro ty, kteří mají více zkušeností. Pokud už nějakou dobu děláte beatmaking, možná budete chtít přeskočit některé části manuálu. Pokud právě začínáte, možná budete chtít vvhýbejte se určitým částem, dokud si nebudete jisti, že jste zvládli základy.

Existuje však několik obecných bodů, o kterých je užitečné vědět, než budete pokračovat ve čtení návodu. V textu používáme některé grafické konvence, které, jak doufáme, každému pomohou při procházení informací, aby rychle našli to, co potřebujete vědět:

Zkratky, konvence atd.

Tam, kde odkazujeme na ovládací prvky na horním panelu nebo konektory na zadním panelu, jsme použili číslo takto: X pro křížový odkaz na schéma horního panelu, a te**dy:** pro křížový odkaz na schéma zadního panelu. (Vidět strany 16 a 19). Použili jsme tučný text k pojmenování fyzických věcí – ovládacích prvků na horním panelu a konektorů na zadním panelu a dali jsme si záležet na použití stejných názvů, jaké se používají u samotného Circuit Rhythm. K pojmenování různých pohledů, které může mřížka zobrazit, jsme použili menší tučnou kurzívu .

Тіру

Patří mezi ně rady týkající se probíraného tématu, které by měly zjednodušit nastavení Circuit Rhythm tak, aby dělal to, co chcete. Jejich dodržování není povinné, ale obecně by měly usnadnit život.

Co je v krabici

Zkontrolujte prosím níže uvedený seznam podle obsahu balení. Pokud nějaké položky chybí popř poškozené, kontaktujte prodejce nebo distributora Novation, kde jste jednotku zakoupili.

- Novation Circuit Rhythm Groovebox
- Kabel USB typu A až typu C (1,5 m)
- Bezpečnostní informační list
- AC adaptér: 5 V DC, 2 A; obsahuje vyměnitelné AC zástrčky

Vstávání a běh

Usnadnili jsme vstávání a běh s Circuit Rhythm tak, jak je to jen možné, ať už jste a zbrusu nový beatmaker nebo ostřílený producent. Easy Start Journey vás provede základy vytvoření prvního rytmu pomocí Circuit Rhythm s videi pokrývajícími základy pracovní postup stroje.

Pro přístup k Easy Start Journey nejprve připojte svůj obvodový rytmus k počítači pomocí Kabel USB-A na USB C je součástí dodávky.

Pokud používáte počítač Mac:

- 1. Na ploše najděte a otevřete složku s názvem RHYTHM.
- 2. Ve složce klikněte na soubor Circuit Rhythm Getting Started.
- 3. Uvnitř jednotky klikněte na odkaz Začněte kliknutím sem.html.
- 4. Budete přesměrováni na Easy Start Journey, kde vám zajistíme nastavení.

Případně, pokud máte při připojení Circuit Rhythm otevřený Google Chrome, objeví se vyskakovací okno, které vás zavede přímo na Easy Start Journey.

Pokud používáte Windows:

- 1. Klikněte na tlačítko Start a napište "Tento počítač" a stiskněte Enter.
- 2. V okně "This PC" najděte jednotku s názvem RHYTHM a dvakrát na ni klikněte.
- 3. Uvnitř jednotky klikněte na odkaz Začněte kliknutím sem.html.
- 4. Dostanete se k nástroji snadného spuštění, kde vám zajistíme nastavení.

Přehled komponent Novation

Navštivte Novation Components na adrese components.novationmusic.com k odemknutí plného potenciálu Circuit Rhythm. Pomocí softwaru Components můžete načíst své vlastní vzorky, získat nové balíčky vytvořené umělcem, vytvořit šablony Grid FX, zálohovat svou práci a nainstalovat nejnovější aktualizace firmwaru.

DŮLEŽITÉ!

Abyste zajistili, že váš obvodový rytmus bude mít přístup k plné funkčnosti, aktualizujte jednotku pomocí komponent.

Mít potíže?

V případě problémů s nastavením neváhejte kontaktovat náš tým podpory! Další informace a odpovědi na často kladené otázky naleznete v centru nápovědy Novation na adrese support.novationmusic.com.

Požadavky na napájení

Circuit Rhythm lze napájet kterýmkoli ze tří způsobů:

- z počítače s portem USB 3.0 prostřednictvím připojení USB-C
- ze sítě pomocí dodaného napájecího adaptéru a připojení USB-C
- z vnitřní lithium-iontové baterie

Napájení z počítače

Circuit Rhythm lze napájet z počítače nebo notebooku přes USB připojení. Pomocí dodaného kabelu připojte jednotku k portu USB typu "A" na počítači nebo notebooku. Vnitřní baterie se bude nabíjet, když je jednotka připojena (za předpokladu, že je počítač zapnutý a jeho porty USB mají odpovídající jmenovitý výkon).

V případě potřeby můžete obvod Circuit Rhythm napájet kabelem USB-C na USB-C. Kabel podobné délky jako přiložený kabel USB-A až USB-C nabídne stejný výkon.

Pomocí AC adaptéru

Síťový adaptér dodávaný s jednotkou je typu 5 V DC, 2 A s výstupem USB typu "A" a může pracovat se síťovým napětím od 100 V do 240 V, 50 nebo 60 Hz. Adaptér má vyměnitelné zásuvné hlavy AC; jsou dodávány různé hlavy zástrček, díky nimž je adaptér kompatibilní se síťovými zásuvkami v mnoha různých zemích. Hlavy zástrčky lze v případě potřeby vyměnit stisknutím pružiny půlkulaté tlačítko ve středu adaptéru a posunutím hlavy zástrčky nahoru ji oddělte od těla adaptéru. Poté zasuňte správnou hlavu zástrčky (jak je znázorněno šipkami) a ujistěte se, že je pevně zapadne na místo. Pomocí dodaného kabelu připojte síťový adaptér k portu USB typu "C" na zadním panelu Okruhový rytmus (**v na** straně 19).

Nedoporučuje se používat adaptéry střídavého proudu jiného typu, než jsou dodané. Kontaktujte prosím svého Prodejci Novation pro případnou radu ohledně alternativních napájecích zdrojů.

Použití vnitřní baterie

Circuit Rhythm bude také fungovat ze své interní lithium-iontové baterie. Interní baterii uživatel nemůže opravit. Pokud máte problémy s baterií, kontaktujte prosím svého distributora nebo přímo tým podpory Novation.

Circuit Rhythm bude fungovat až 4 hodiny v závislosti na stavu baterie. Při zapnutí obvodu Rytmus, zbývající úroveň nabití se zobrazí na padech. Pokud je středních 12 padů zelených, úroveň nabití je vysoká. Jak se úroveň nabití snižuje, v baterii bude svítit méně centrálních podložek indikační pohled:





Baterie se bude nabíjet, když je Circuit Rhythm připojen k elektrické síti přes AC adaptér nebo k portu USB 3.0 počítače: doba nabíjení je až 4 hodiny, opět v závislosti na počátečním stavu baterie. Chcete-li signalizovat, že se Circuit Rhythm nabíjí, tlačítko napájení (8 na straně 19) svítí zeleně.

Informace týkající se likvidace baterií naleznete také v důležitých bezpečnostních pokynech přibalených k produktu: tyto informace lze také stáhnout z webu Novation.

Přehled hardwaru

Glosář

seznam:

Některé termíny použité v této příručce mají specifický význam ve vztahu k Circuit Rhythm. Tady je

Období	Knoflík	Definice
Pohled na bicí podložky	Shift + Ukázka Rec	Umožňuje ručně přehrát vzorky aktuálně přiřazené ke každé stopě. Můžete je hrát ručně nebo s notou opakovat.
Rozšířené zobrazení	Shift + Poznámka	Zdvojnásobí velikost notové klávesnice z jedné na dvě oktávy.
Pevný	Shift + Velocity	Umožňuje deaktivovat rychlostní odezvu mřížkových padů.
FX pohled	FX	Umožňuje přidat reverb a delay k jednotlivým stopám.
Pohled na bránu	Brána	Hodnota brány samplu je počet kroků, po kterých zní. Gate View umožňuje upravit délku kroku. Jednotlivé hodnoty brány lze nastavit pro každý vzorek přiřazený k jednomu kroku pomocí živého záznamu.
Mřížka FX	Shift + Mixer	Kolekce sedmi různých přizpůsobitelných živě výkonnostní efekty.
Mřížková podložka		Jeden z 32 padů tvořících hlavní výkon ^{plocha.}
Držet		Podržením určitých tlačítek déle než půl sekundy bude výsledek jiný než "klepnutí" na ně. Taková akce se nazývá "zadržení". Viz také "Klepnutí"
Vstupní atenuátor		Přepínatelný 12 dB pad pro snížení úrovně záznamu vzorků.
Sledování vstupu		Zvolte, zda bude či nebude slyšet zvuk ze vstupů.
Západka		Funkce dostupná v Grid FX a Drum Pads View který změní chování tlačítka z momentálního na přepínací.

Období	Knoflík	Definice
Živý záznam	Záznam	Umožňuje přidávat samply v reálném čase do patternu během jeho přehrávání. Zaznamenává také veškeré pohyby makra řízení.
Ovládání maker		Osm otočných ovladačů, jejichž funkce se mění podle aktuálně zvoleného pohledu; slouží k "vyladění" vzorku zvuky.
Manuální vzorek Vstup		Přiřazení vzorků ke konkrétnímu kroku ve vzoru. Se stisknutou ploškou stepu stiskněte plošku performance pro vzorek, který chcete přidat. Lze to provést s běžícím nebo zastaveným sekvencerem.
Mikro krok	Shift + brána	Interval mezi po sobě jdoucími kroky ve vzoru je dále rozdělen do šesti mikrokroků; tyto mohou být použity pro "mimo mřížku" časování vzorků.
Mutovat	Shift + Duplikovat	Náhodně upraví kroky šablony, ve kterých budou hrát přiřazené samply.
Poznámka Zobrazit	Poznámka	Pohled, který vám poskytuje standardní chromatickou klaviaturu pro přehrávání vybraného samplu.
Balíček		Kompletní sada projektů a vzorků. Až 32 balíčků lze exportovat na kartu Micro SD pro externí úložiště.
Vzor		Opakující se sekvence až 32 kroků na kterékoli z osmi stop. Zahrnuje data po jednotlivých krocích pro rychlost, bránu, pravděpodobnost a automatizaci.
Řetěz se vzorem		Cyklická sada vzorů hraná nepřetržitě jeden po druhém jiný.
Paměť vzorů		Kde je uložen vzor; v každém projektu jich je osm na stopu.
Nastavení vzoru Pohled	Nastavení vzoru	Pohled, který vám umožní nastavit počáteční a koncové body vzoru, Rychlost vzoru vzhledem k BPM a hře vzoru směr.
Zobrazení vzorů	Vzory	Toto zobrazení zobrazuje osm pamětí vzorů na stopu (jako dvě stránky ze čtyř) a umožňuje jejich výběr jednotlivě nebo jako řetězec vzorů, mazání a duplikování.

Období	Knoflík	Definice
Kurzor přehrávání		Při přehrávání se bílý pad, který se pohybuje po displeji vzoru, ukazuje, který krok je právě přehráván. V režimu záznamu se změní na červenou.
Pravděpodobnost		Parametr každého kroku ve vzoru, který definuje, jaká je pravděpodobnost, že bude krok přehrán.
Pravděpodobnostní pohled	Shift + vzor Nastavení	Umožňuje vám přiřadit hodnoty pravděpodobnosti každému aktivnímu kroku v a dráha.
Projekt		Sada všech nezbytných dat pro plné přehrávání všech stop, včetně vzorů, sekvencí, automatizačních dat atd. Až 64 projektů lze uložit interně nebo jako balíček ve flash paměti.
Režim záznamu		Provozní režim Circuit Rhythm, kdy lze do vzoru přidat vzorky, nebo při úpravách pomocí Ovládací prvky maker lze uložit. Tlačítko Record bude svítí jasně červeně.
Zdroj záznamu		Můžete buď nahrát své vzorky z externího zdroje zvuku, nebo "převzorkovat" interně zpracované zvuky: vybráno v zobrazení Sample Rec View.
Záznam Práh		Uživatelem volitelná možnost používaná při nahrávání vzorků: když je aktivní, nahrávání se nespustí, dokud úroveň signálu nepřekročí přednastavenou úroveň.
Ukázkový pohled	Vzorek	Pohled, který vám poskytuje přístup ke všem uloženým vzorkům a sekvenci vzorů. V ukázkovém zobrazení můžete ke krokům přiřadit vzorky.
Ukázkový režim Pohled	Shift + Ukázka	Pohled, který vám dává možnosti, jak má být vzorek přehrán, včetně směru, smyčkování, hradlování a krájení.
Ukázkový záznam Pohled	Ukázka Rec	Zobrazení používané při nahrávání nových vzorků.
Zobrazení projektu	Projekty	Pohled používaný k ukládání a načítání projektů.
Scéna	Mixér	Jedna z 16 pamětí, kterým lze přiřadit více šablon a řetězců šablon, takže delší sekvenci lze spouštět jediným padem. Scény lze dále řetězit a vytvořit sekvenci.

Období	Knoflík	Definice
Sekundární pohled	Shift + tlačítko nebo poklepejte na a knoflík	Všechny pohledy přístupné pomocí Shift v kombinaci s jiným tlačítkem se označují jako sekundární pohledy. K těmto pohledům lze také přistupovat opakovaným stisknutím odpovídajícího tlačítka pro přepínání mezi sekundárním a primárním pohledem.
Nastavení zobrazení	Shift + Uložit	Umožňuje ovládání MIDI hodin a nastavení Tx / Rx, výběr MIDI kanálu pro každou stopu a nastavení jasu padu. Normální provoz je pozastaven, když je otevřeno Setup View .
Boční řetěz	Shift + FX	Metoda umožňující samplům na jedné stopě upravit dynamiku samplů na jiné.
Krok		Každá stopa v šabloně je zpočátku založena na 16 nebo 32 krocích, i když kratší šablony libovolné délky lze definovat v zobrazení nastavení šablony. Viz také Micro step.
Kroková tlačítka		Souhrnný název pro skupinu tlačítek obsahující Poznámka, rychlost, brána, mikrokrok a pravděpodobnost tlačítka.
Klepněte		Rychlý dotyk určitých tlačítek (méně než půl sekundy) způsobí jiný výsledek než jejich "držení". Taková akce se nazývá "klepnutí". Viz také "Podržet".
Dráha		Jeden z osmi prvků, které mohou přispět k a Projekt: Když stisknete tlačítko Track, přejdete na Sample Zobrazení nebo <mark>zobrazení</mark> poznámek (podle toho, co bylo vybráno naposledy). dráha .
Pohled na rychlost	Rychlost	Umožňuje editaci rychlosti kroku.
Pohled		Jedním z různých způsobů, jak lze 32 mřížkových podložek použít k zobrazení informací a umožnit interakci uživatele.
Zobrazit zámek	Shift + vzory	Funkce, která zachovává zobrazení kroku aktuálně vybrané šablony a zároveň vám umožňuje vybrat jinou šablonu nebo přehrávat jiné šablony v řetězci šablon.

Pohled shora



132padová hrací mřížka – matice 4 x 8 RGB padů. V závislosti na vybraném pohledu mřížka mohou být "rozděleny" do logických oblastí s různými funkcemi.

2 Master Filter – otočný ovladač se středovou zarážkou a RGB LED: ovládá frekvenci filtru celého mixu, jako na analogovém syntezátoru. Je vždy aktivní.

3 Ovládání makra 1 až 8 – osm multifunkčních rotačních kodérů s přidruženou RGB LED. Dostupnost a funkce těchto ovládacích prvků se liší podle různých zobrazení Circuit Rhythm: legendy panelu však popisují funkce kodérů v ukázkovém zobrazení, zobrazení poznámky nebo v jakémkoli jiném zobrazení zaměřeném na stopu. Pohyb ovládacích prvků maker při výkonu lze zaznamenat a přehrát. 4 Hlavní hlasitost – Ovládá celkovou úroveň audio výstupů Circuit Rhythm.

Většina zbývajících tlačítek vybírá mřížku s 32 ploškami pro zobrazení konkrétního pohledu. Každý pohled poskytuje informace a ovládání konkrétního aspektu konkrétní stopy, vzoru nebo zvuku výběr, úpravy časování atd. Všimněte si také, že několik tlačítek má další funkci "Shift", která je na tlačítku (nebo nad ním) označena legendou menším písmem.

Mnoho tlačítek – včetně G Record – má jak okamžitý (dlouhý stisk), tak i aretační (krátký stisk) režim. Dlouhým stisknutím se dočasně zobrazí pohled na toto tlačítko, ale pouze při držení tlačítka. Po uvolnění se zobrazení vrátí do stavu před stisknutím tlačítka.

Krátké stisknutí tlačítka přepne zobrazení mřížky na zobrazení naprogramované v tlačítku.

Tlačítko Record je speciální případ, protože nevyvolá alternativní zobrazení mřížky, ale její okamžitá akce umožňuje rychlé zavedení a vyražení režimu záznamu.

- STlačítka stopy: Stopy 1 až 8 klepnutím změníte zobrazení mřížky na ukázkové zobrazení pro danou stopu; po stisknutí se dočasně zobrazí ukázkové zobrazení pro danou stopu, ale po uvolnění tlačítka se mřížka vrátí k zobrazení a stopě, která byla viditelná při stisknutí.
- Gtlačítek Step: Note, Velocity, Gate a Probability přepínají mřížku na další pohledy a umožňují individuálně zadat, odstranit nebo upravit parametry každého kroku patternu pro aktuálně vybranou stopu. Všimněte si, že Probability je funkce Shift tlačítka Pattern Settings a že Micro Step je funkce Shift tlačítka Gate .
- Nastavení vzoru přepne mřížku na pohled , který umožňuje úpravu délky vzoru, rychlost a směr přehrávání pro aktuálně vybranou stopu.
- Step Page (1-16/17-32) vybírá, zda šablona pro aktuálně vybranou stopu má délku 16 nebo 32 kroků. Když je vybrán 32krokový vzor, barva legendy tlačítka se během běhu sekvence změní, aby indikovala, kterou "polovinu" sekvence mřížka aktuálně zobrazuje. Můžete si vybrat, zda budete mít 16- nebo 32-krokový vzor na jakékoli stopě.
- Sample Rec otevře Sample Record View: toto zobrazení lze použít k nahrávání nových vzorků Circuit Rhythm přes audio vstupy nebo z interního mixu.
- Patterns otevře Patterns View: umožňuje uložit více vzorů pro každou stopu a spojit je dohromady a vytvořit tak řetězec Chain.
- Mixer umožňuje zobrazení Mixer View, kde můžete ztlumit nebo upravit úroveň každé stopy tvořící sekvenci a také posouvat každou stopu přes stereo obraz.
- 12FX otevře pohled FX; umožňuje přidat efekty reverb a delay ke každé stopě samostatně.
- G Record a H Play tato dvě tlačítka spouštějí a zastavují sekvenci (Play) a vstupují Režim záznamu (Záznam). V režimu Play bude slyšet cokoli, co zahrajete na mřížce; v režimu nahrávání bude vše, co hrajete, slyšet a také přidáno do sekvence.

14 Sample – otevře Sample View pro aktuálně vybranou stopu. Každá skladba si může vybrat z 128 vzorků, uspořádaných na osmi stranách po 16 ve dvou spodních řadách mřížky.

(15) a K - tato dvě tlačítka mají různé akce (a barvy) v závislosti na aktuálně zvoleném zobrazení, např. v zobrazení poznámek z klávesnice vám umožňují posunout výšku padů klaviatury nahoru nebo dolů o jednu až pět oktáv, zatímco v ukázce Podívejte se, jak procházejí osmi stránkami ukázek.

16 Tempo and Swing – Tempo vám umožní nastavit BPM (tempo) sekvence pomocí Macro control 1; Swing mění načasování mezi kroky, aby se změnil "pocit" vzoru, pomocí Makra 2 k úpravě. V tomto režimu Macro 5 upravuje úroveň klikání.

17 Clear – umožňuje mazání jednotlivých kroků sekvence, šablon, projektů, vzorků nebo uložených Makro ovládací pohyby.

18 Duplikovat – funguje jako funkce kopírování a vkládání pro vzory a jednotlivé kroky.

19 Uložit a projekty – umožňuje uložit aktuální projekt a otevřít dříve uložený.

20 Shift – Některá tlačítka mají "druhou funkci", ke které se dostanete podržením tlačítka Shift a stisknutím příslušného tlačítka. Je také možné nakonfigurovat činnost tlačítka Shift jako přepínací funkci; to se provádí v zobrazení nastavení (viz strana 88). V tomto případě jedno stisknutí aktivuje a zablokuje druhou funkci, druhé stisknutí ji vypne.

Zpětný pohled



1 Výstupy – L/Mono a R – Hlavní audio výstupy Circuit Rhythm na dvou ¼" TS jack zásuvkách. Max. výstupní úroveň je +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Bez zástrčky v zásuvce R **přenáší zásuvka** L/Mono mono mix L a R kanálů.

2 Sync – 3,5 mm jack konektor TRS poskytující hodinový signál s amplitudou 5 V při rychlosti proporcionální k tempu: skutečný poměr lze nastavit v Setup View. Výchozí rychlost je dva pulsy na čtvrťovou notu.

(Sluchátka) – zde připojte pár stereo sluchátek. Hlavní výstupy † zůstávají aktivní, když jsou připojena sluchátka. Sluchátkový zesilovač dokáže nahnat +5 dBu do dvojice 150ohmových stereo sluchátek.

4 MIDI In, Out a Thru – tři MIDI konektory na 5pinových DIN zásuvkách. Umožňuje externí zařízení, které lze spouštět sekvencemi Circuit Rhythm, nebo externími ovladači ke spouštění sekvencí Circuit Rhythm a ke změně samplů, Grid FX a FX parametrů. Všimněte si, že port MIDI Thru může být nakonfigurován v zobrazení Advanced Setup View , aby fungoval jako klon portu MIDI Out: podrobnosti viz strana 92.

5 sample In L/Mono a R - mono nebo stereo externí audio vstupy pro nahrávání vzorků do Obvodový rytmus. Vstupy jsou nesymetrické na 1/4" TS jack zásuvkách.

G + USB-C port. Toto je také stejnosměrný napájecí vstup do jednotky pro externí napájení a nabíjení baterie. Kabel typu C na typ A je dodáván s jednotkou. Připojte se k počítačům pro rozhraní s Novation Components. Port je kompatibilní s třídou MIDI; připojte se k dalším zařízením podporujícím MIDI přes USB pro přenos a příjem MIDI dat. Používá se také pro aktualizace firmwaru. POZNÁMKA – Port USB Circuit Rhythm nepřenáší zvuk.

7 microSD – vložte sem kompatibilní kartu microSD a uložte nebo importujte balíčky.

U – "soft" vypínač; abyste zabránili nechtěnému zapnutí/vypnutí, stiskněte cca. jeden druhá je potřeba k zapnutí nebo vypnutí jednotky. Tlačítko má LED, která svítí zeleně, což znamená, že se vnitřní baterie nabíjí.

🥑 Kensington MiniSaver – v případě potřeby zajistěte svůj obvodový rytmus na vhodnou strukturu.

Základy

Zapnutí jednotky

Připojte dodaný AC adaptér k USB portu 6 pomocí dodaného kabelu a zapojte adaptér do AC sítě. Tím zajistíte plné nabití vnitřní baterie.

Připojte hlavní výstupy k monitorovacímu systému (napájené reproduktory nebo samostatný zesilovač a pasivní monitory); případně připojte sluchátka, chcete-li.

Dlouze stiskněte tlačítko POWER , a mřížka bude přibližně zobrazovat spouštěcí displej dvě sekundy:



Po úvodním spuštění se barva displeje změní z bledě červené na jasně zelenou postupně zleva nahoře doprava, což indikuje načítání balení.





Po spuštění se zobrazení mřížky změní na něco podobného, jako je uvedeno níže:

Začínáme

Do pamětí jsme předem nahráli 16 demo projektů, abyste měli představu, jak tlačítko Circuit Rhythm Play 13 měli byste slyšet funguje. zmáčkni první demo Projekt.

Pokud ještě nesvítí, stiskněte tlačítko 1. 5 nyní zobrazí Sample, pro výběr stopy 1 a vzorku 14; Obvodový rytmus View pro stopu 1. V tomto zobrazení dvě spodní řady představují banku vzorků, které lze spustit klepnutím, zatímco dvě horní řady – Kroky vzoru – ukazují postup vzorem. Stisknutím tlačítka 2 5 spustite samply a zadáte kroky na stopě 2. Všimněte si, že samplové pady stopy 1 jsou kódovány oranžově a pady stopy stopy 2 jsou žluté.

Pattern pady jsou bledě modré, ale zbělají, jak se "kurzor přehrávání" pohybuje vzorem.

V Sample View můžete procházet bankami vzorků pomocí tlačítek J a K 15 : zjistíte, že každá z prvních šesti stránek představuje žánrovou sadu složenou z 16 vzorků. Každá sada má dvanáct perkusních zvuků a čtyři melodické zvuky. Banka 7 obsahuje další melodické a

harmonické zvuky, zatímco Bank 8 obsahuje 12 melodických smyček plus čtyři přestávky na bicí.

Ukázkové spouštěče lze zadávat v krocích klepnutím na tlumené modré pady, které zabírají horní polovinu mřížky. Krok, který obsahuje spoušť, bude svítit jasně modře (nebo růžově, pokud krok obsahuje převrácený vzorek). Chcete-li odstranit spoušť z kroku, klepněte znovu na odpovídající pad.

Na Circuit Rhythm používají různé stopy různé barvy pro rychlou identifikaci: tento princip platí pro většinu zobrazení mřížky. Barvy jsou (přibližně):

Dráha	Barva podložky
1	oranžový
2	Žlutá
3	Nachový
4	Aqua
5	fialový
6	Bledě zelená
7	Modrý
8	Růžový

zmáčkni

Tlačítko přehrávání pro zastavení.

Později v manuálu vysvětlíme, jak si můžete vybrat zvuk, který chcete ve svém patternu, a také jak můžete se zvuky manipulovat v reálném čase.

Načítání a ukládání

Když stisknete Zahrajte si poprvé po zapnutí Project which Circuit Rhythm přehrávání, bude to poslední použité při vypnutí. Tovární demo popsané v předchozí části bylo nahráno do paměťového slotu 1.

Chcete-li načíst jiný projekt, použijte Zobrazení projektů. Stisknutím Projects 19 otevřete toto:



K dispozici je 64 paměťových slotů, uspořádaných jako dvě stránky po 32. K procházení mezi stránkami použijte tlačítka J a K. Každý pad odpovídá jednomu z paměťových slotů. Barva podložky označuje stav slotu:

- Bílá aktuálně vybraný projekt (pouze jeden pad bude bílý)
- Jasná barva (zpočátku modrá) slot obsahuje buď projekt uložený uživatelem* nebo továrnu demo projekt
- Dim blue slot je prázdný

* Viz odstavec "Přizpůsobení barev relace" na straně 82.

Můžete si vybrat jiné tovární demo k poslechu a hraní. V režimu přehrávání můžete přeskakovat mezi uloženými projekty: aktuální projekt dokončí svůj aktuální vzor před spuštěním nového projektu. (Pokud však při výběru jiného projektu podržíte Shift , aktuálně přehrávaný projekt se okamžitě zastaví a spustí se nový.)

E

Projekty načtené, když sekvencer neběží, budou hrát v tempu použitém při uložení projektu.

Projekty načtené, když je sekvencer spuštěný, budou hrát v aktuálním tempu. To znamená, že si můžete vyvolat různé projekty postupně s jistotou, že tempo zůstane konstantní.

Na slotech obsahujících tovární demo projekty není nic zvláštního: můžete je přepsat, pokud chcete: vždy je můžete znovu načíst z Novation Components.

K uložení projektu, na kterém jste pracovali , nemusíte být v zobrazení Projekty . Pokud stisknete Save , ^a 19 tlačítko bliká bíle; pokud jej stisknete podruhé, bude rychle zeleně blikat pro potvrzení procesu ukládání. V tomto případě však bude vaše práce uložena do poslední vybrané paměti projektu, což bude s největší pravděpodobností ta, která obsahovala dřívější verzi; dřívější verze bude přepsána.

Chcete-li uložit svou práci do jiné paměti projektu (původní verzi ponechat nezměněnou), přejděte do Zobrazení projektů. Stiskněte Uložit; Save i pad pro aktuálně vybraný projekt budou blikat bíle. Stiskněte jiný paměťový pad: všechny ostatní pady ztmavnou a vybraný pad bude asi sekundu blikat zeleně, aby se potvrdil proces ukládání.

Pro snazší identifikaci projektů můžete přiřadit jednu ze 14 barev kterémukoli z padů v zobrazení Projects. Viz "Změna barvy projektu" na stránce 82.

Začínat od nuly

Pokud jste již obeznámeni s produkcí hudby pomocí hardwaru, pravděpodobně můžete tuto část přeskočit! Ale pokud jste začátečník, může se vám to hodit.

Jakmile budete chvíli experimentovat s továrními ukázkovými vzory, pravděpodobně budete chtít vytvořit vzor od začátku.

Vyberte Projekty a vyberte prázdný paměťový slot (políčko s matně modrou barvou). Nyní stiskněte 1 5 pro vstup do ukázkového zobrazení stopy 1 . Když stisknete při přehrávání uvidíte postupování bílého pole (kurzor přehrávání).
přes 16 kroků vzoru:



Zatím nic neuslyšíte.

POZNÁMKA: Na Circuit Rhythm jsou šablony ve výchozím nastavení dlouhé 16 kroků. Toto lze změnit na 32 kroků pro kteroukoli nebo všechny z osmi stop. Toto téma je vysvětleno v části "Kroková stránka" na stránce 49.

Pro zjednodušení používá diskuse v této části jako příklady 16-krokové vzory.

Chcete-li vytvořit rytmus, nejprve klepněte na slot vzorku 1 nebo 2 (slot 1 je pad 17, slot 2 je pad 18) a vyberte kopací buben sample, potom klepněte na* kroky pro přidání spouštěčů do vzoru. Chcete-li vytvořit základní rytmus hip-hopu, přidejte kopáky na kroky, které vidíte na obrázku níže (1, 3, 8, 9, 11 a 14). Nyní stiskněte tlačítko přehrávání, abyste si poslechli svůj rytmus.

*Mnoho tlačítek Circuit Rhythm produkuje různé chování v závislosti na tom, zda je tlačítko "poklepáno" (půl sekundy nebo méně) nebo "podrženo". V tomto případě držení krokovacího padu aktivuje krok pro ukázkové převrácení: tato funkce je popsána na straně 31.



Během přehrávání šablony můžete vybrat jiný sample stisknutím jiného padu na spodní dva řádky: můžete použít kteroukoli z osmi vzorových stránek.

Nyní stejným způsobem přidejte malý bubínek k dalším krokům v sekvenci. Stiskněte 2 5 pro vstup do Sample View stopy 2, poté stiskněte sample sloty 3 nebo 4 (pady 19 nebo 20) pro výběr snare sample. Klepněte na kroky 5 a 13, jak je vidět níže, abyste přidali smyčky na 2. a 4. dobu taktu.



Pokud chcete vymazat úder bubnu, stačí znovu stisknout jeho vzorový krokový pad: můžete to udělat během sekvence se přehrává nebo je zastavena. Jasně osvětlené pady vám řeknou, kde jsou hity.

Chcete-li do rytmu přidat melodii, budete muset použít zobrazení poznámek. Nejprve stiskněte 3 5 pro vstup do Sample View Track 3 a vyberte melodický sample z posledních čtyř slotů banky (Pady 29 – 32). Nyní stiskněte poznámku 6 pro vstup do zobrazení poznámek stopy 3 . Nyní uvidíte, že spodních 16 podložek má změněno tak, aby představovalo chromatickou klávesnici s "bílými tóny" ve spodním řádku a "černými tóny" nad ním. Stisknutím padů spustíte vybraný sample v různých výškách. Pomocí šipek J a K 15 procházejte vyšší a nižší oktáva. Společné stisknutí J a K resetuje výšku tónu na výchozí oktávu.

Kořenová nota výchozí oktávy je 'middle C' na standardní klavírní klaviatuře.



Chcete-li zadat noty do šablony, můžete buď klepnout na krok a přidat do kroku poslední hranou notu, nebo nahrát svou hru v reálném čase (toto se nazývá "živý záznam"). Chcete-li povolit živý záznam, stiskněte tlačítko Záznam , aby se rozsvítilo červeně G – když je zapnutý živý záznam, přehrávané noty se budou nahrávat do kroků. Kdykoli se můžete vrátit do zobrazení Sample View a změnit vybraný vzorek – bude se přehrávat ve výškách zvolených pro každý krok. Chcete-li vstoupit do rozšířeného zobrazení poznámky, můžete stisknout Poznámka podruhé. V tomto pohledu sekvencer kroky jsou nahrazeny druhou chromatickou klaviaturou, která spouští samply o oktávu výše než nižší:



Dalším stisknutím tlačítka Poznámka se vrátíte do standardního zobrazení poznámek.

Použití ukázkových stop

Circuit Rhythm má osm samostatných vzorových stop, které odpovídají osmi tlačítkům 1 až 8 **5** nad hlavní hrací mřížkou. Každý ze 16 padů ve spodních dvou řadách spouští jiný sample: těch je osm stránek (každá se 16 vzorky), které lze vybrat pomocí J a K tlačítka 15. Všimněte_si, že když procházíte ukázkovými stránkami, stránka, kterou jste aktuálně prohlížení bude indikováno jedním z 1 až 8 tlačítek, které se na okamžik rozsvítí jasně bílou barvou; tj. pokud přejdete na stranu 5, tlačítko 5 se krátce rozsvítí. Intenzita J a K podsvícení tlačítek také indikuje aktuálně používanou stránku.

Každou stopu lze vybrat a naprogramovat nezávisle pomocí tlačítek stop 1 až 8. Stopy používají barevné kódování pro podložky vzorků a jinde pro snadnou identifikaci (viz strana 22).

Výchozí alokace ukázkové stránky je:

Stopa 1:	Strana 1, slot 1 (Kick 1)
Stopa 2:	Stránka 1, slot 3 (Snare 1)
Stopa 3:	Stránka 1, slot 5 (uzavřená hi-hat 1)
Stopa 4:	Stránka 1, slot 7 (otevřený hi-hat 1)
Stopa 5:	Stránka 1, slot 9 (tleskání)
Stopa 6:	Strana 1, slot 11 (Tom)
Stopa 7:	Strana 1, slot 13 (synth vytrhávání)
Stopa 8:	Stránka 1, slot 15 (syntezátor)

Každá z prvních šesti stránek představuje sadu: sloty 1 a 2 jsou kopací bubny, 3 a 4 jsou snare, 5 a 6 jsou uzavřené hi-klobouky, 7 a 8 jsou otevřené hi-klobouky, 9 až 12 bývají další perkuse a 13 až 16 jsou melodické zvuky. Strana 7 nabízí rozsah 16 melodických samplů, zatímco Strana 8 má 12 dalších melodických smyček plus čtyři přerušení bubnu (sloty 13 až 16).

Ukázkový pohled

Ukázkové zobrazení je výchozí zobrazení pro každou stopu. Stisknutím tlačítka stopy se dostanete přímo do ukázkového zobrazení této stopy. Tento pohled je shodný pro každou stopu, kromě barevného kódování. Níže uvedený příklad ilustruje stopu 1.



Vzorky můžete vyzkoušet stisknutím samplových padů. Chcete-li změnit aktivní sampl, klepněte na jiný samplový pad: delší stisk přehraje sampl, ale ponechá předchozí sampl přiřazený jako aktivní.

Chcete-li přiřadit aktivní sample ke krokům vzoru, klepněte na pady kroku vzoru, které odpovídají místu, kde chcete samply spouštět. Kroky se zásahy se rozsvítí jasně modře. Krokové pady jsou přepínací – pro smazání samplu z kroku znovu klepněte na step pad.

Chcete-li změnit aktivní sample, klepněte na jiný sampl. To ovlivní přehrávání sekvenceru – jasné modré kroky vždy spustí aktuálně aktivní vzorek stopy. Stisknutím samplu (na rozdíl od poklepání) se aktivní vzorek nezmění. Toto chování je užitečné pro převrácení vzorku, které můžete více o na straně 31 (viz také níže).

Ukázkové spouštěče naprogramované poklepáním v krocích, jak je popsáno výše, budou přiřazeny vzoru s výchozími hodnotami Velocity, Gate, Micro Step a Probability: tyto parametry lze poté upravit.

Sample triggery mohou být také živě nahrány do sekvenceru. Nejprve povolte režim nahrávání stisknutím tlačítka Rec 13 , aby se rozsvítilo jasně červeně G. Nyní stiskněte Play tyto zásahy budou zaztiskneuányěko lik osáto Nůšimněte si, že tyto kroky budou svítit lila – to znamená, že kroky mít přidělený vzorek. Tyto kroky budou ignorovat aktuálně aktivní vzorek stopy, místo toho se spustí vzorek, který jste právě použili. Toto chování se nazývá Sample Flip, o kterém si můžete přečíst více strana 31

Ukázka převrácení

Přestože je každá stopa na Circuit Rhythm monofonní, je možné přiřadit různé vzorky jednotlivé kroky na jedné stopě. To je užitečné pro vytváření zajímavých a složitých bicích úderů. The akce přiřazení různých vzorků na krok se nazývá Sample Flip.

Krokům lze přiřadit vzorek dvěma různými způsoby:

První je prostřednictvím živého záznamu v ukázkovém zobrazení. Chcete-li to provést, nejprve povolte režim záznamu pomocí stisknutím tlačítka Rec se rozsvítí jasně červeně G. Nyní stiskněte Play sample pads a některé zasáhnout

 tyto zásahy budou zaznamenány do kroků. Všimněte si, že tyto kroky budou svítit fialově – to znamená, že Sample Flip byl použit k přiřazení jiného vzorku. Tyto kroky budou ignorovat aktuálně aktivní vzorek stopy, místo toho přehrají jejich přiřazený vzorek.

• Druhá je pomocí ručního přiřazení. Stiskněte a podržte sample pad (po a

moment) a poté stiskněte kroky, kam chcete umístit sample – kroky se zbarví červeně, dokud neuvolníte sampl, v tomto okamžiku se zbarví do fialova, což znamená, že mají přiřazený sample. Pokud znovu stisknete a podržíte samplový pad, kroky, které odpovídají přiřazenému samplu, se zbarví červeně, aby indikovaly vztah. Stisknutí a podržení kroku s přiřazeným samplem také rozsvítí odpovídající samplový pad červeně – toto chování je užitečné, když máte mnoho kroků s různými přiřazenými samply v jednom patternu.

Kroky, u kterých je vzorek převrácen, budou svítit jasně lila, zatímco kroky, které budou přehrávat aktivní vzorek, budou svítit jasně modře.



Ukázkové režimy

Circuit Rhythm nabízí několik možností přehrávání vzorků: ty se vybírají v zobrazení Sample Mode View. Vstupte do režimu Sample View stisknutím Shift 20 a Sample 6 , nebo znovu stiskněte Sample , pokud ano již v ukázkovém zobrazení. Všechny možnosti v zobrazení Sample Mode View lze použít nezávisle na kteroukoli z osmi stop.



Ukázkové režimy přehrávání

Tři modré pady (pady 25 až 27) určují, jak bude aktuálně aktivní sampl přehráván

je spuštěn.

- One Shot (výchozí nastavení) ukázka se přehraje od začátku do konce bez ohledu na to, kdy Poznámka Dojde k zhasnutí (tj. při uvolnění klávesnice).
- Gated ukázka se přehraje jednou, dokud nenastane Note Off, kdy se přehrávání ukázky zastaví (podle obálky).
- Smyčka vzorek se bude nepřetržitě opakovat od začátku do konce, dokud nenastane Note Off.

Zvrátit

Pad 28 – Reverse – volí směr přehrávání samplu. Výchozí nastavení je vypnuto (svítí tlumeně růžově), když chování přehrávání vzorku bude takové, jak je popsáno výše. Když zvolíte Reverse (jasně svítí), vzorek se přehraje – ve zvoleném režimu Sample Playback – pozpátku, počínaje jeho koncem.

Dávit se

Pad 29 – Choke – každá stopa může být přiřazena k jedné skupině tlumivek. Pouze jedna stopa v tlumiči skupina může přehrávat zvuk najednou. Stisknutím padu aktivujete sytič (svítí jasně, když je aktivní). Když je sampl spuštěn pro kteroukoli stopu ve skupině sytiče, jakákoli jiná stopa ve skupině sytiče, která aktuálně přehrává zvuk, bude ztišena a ustoupí stopě, která byla spuštěna naposledy.

Zobrazení poznámek klávesnice a řezu

Pady 31 (klávesnice) a 32 (výřez) umožňují přepínat mezi těmito dvěma režimy; režim se změní vzhledu zobrazení poznámek (viz **strana** 25). Klávesnice je výchozí pro každou stopu (Pad 31 svítí jasně červená a Pad 32 slabě červená).

Režim poznámky

Note View vám umožňuje přehrávat samply chromaticky nebo krájeně, což vám umožňuje vytvářet basové linky, melodie nebo sekané beaty pomocí Circuit Rhythm

Zobrazení poznámky klávesnice

Ve výchozím nastavení bude zobrazení poznámek každé stopy v režimu klávesnice. V tomto režimu jsou spodní dva řádky Note View – vybrané tlačítkem Note 6 – rozloženy tak, aby reprezentovaly jednu oktávu chromatické klaviatury. (K dispozici je také rozšířené zobrazení poznámek se dvěma oktávami klávesnice.)

Hra na klaviaturu spustí přehrávání aktivního samplu stopy v půltónových krocích. Vyšší a nižší výšky lze dosáhnout stisknutím šipek nahoru a dolů 15 pro procházení oktávy. Maximální množství, které může být vzorek posouván nahoru nebo dolů, jsou tři oktávy. Všimněte si, že toto je ovlivněno parametrem ladění, takže pokud je Tune nastaveno na maximální kladnou hodnotu (+1 oktáva), noty hrané na klaviatuře, které jsou vyšší než dvě oktávy nad středem C, budou hrát s pevnou maximální výškou. Chceteli resetovat klávesnici do výchozí polohy (se středním C na levém dolním padu), stiskněte obě tlačítka se šipkami současně.

Ukázkové přehrávání v Keyboard Note View může být živě nahráno do patternů při přehrávání sekvenceru je aktivní povolením režimu nahrávání. Případně lze poznámky zadávat ručně klepnutím na kroky. Krokům bude přiřazena aktuálně zvolená hodnota noty, která na klaviatuře jasně svítí. Na rozdíl od aktivního samplu v Sample View budou kroky vždy hrát notu vybranou v čase úkol. Chcete-li změnit notu přiřazenou ke kroku při zachování ostatních parametrů kroku (Velocity, automatizace atd.), podržte notový blok a stiskněte krok nebo naopak.

Zobrazení poznámky řezu

Pomocí zobrazení Slice Note View můžete nakrájet vzorky a přehrávat řezy, což vám umožní vytvářet smyčky vlastní.

Chcete-li povolit režim Slice, přejděte do režimu Sample View a stiskněte pravý dolní pad označený Slice. Tři pady budou nyní svítit bíle na řádku výše, což lze použít k výběru počtu řezů, které mají být vzorek bude automaticky nakrájen na.



Výběrem levého bílého padu se vzorky rozdělí na 4 stejné řezy, prostřední pad to udělá s 8 řezy a pravého padu to udělá s 16 řezy. Výchozí nastavení je 16 řezů. Při obnovení Poznámka View, 4, 8 nebo 16 padů se rozsvítí podle vašeho výběru v Sample Mode View.



Ve výchozím nastavení bude každý řez začínat tam, kde končí předchozí, a dohromady všechny řezy tvoří celek vzorek. V zobrazení poznámky k řezu lze upravit začátek a délku každého řezu, což umožňuje, aby se řezy v případě potřeby překrývaly. Chcete-li tyto hodnoty doladit, podržte Shift **při nastavování začátku a délky**.

Všimněte si, že je-li aktivní režim Slice, celý vzorek se přehraje v Sample View, což vám umožní procházet vaše vzorky jako celek. Dále makra 2 a 3 nebudou fungovat a v ukázkovém zobrazení budou zhasnutá.

Zadávání kroků v zobrazení poznámek řezu se bude chovat stejně jako zobrazení poznámek z klávesnice popsané výše. Přepínání mezi Slice Note View a Keyboard Note View může často vést k šťastným nehodám a může být použito jako nástroj pro výkon.

Živé nahrávání bodu řezu

Některé vzorky se nerozdělí na 4, 8 nebo 16 řezů a body, do kterých chcete řezy umístit, mohou být ve vzorku rozprostřeny nerovnoměrně. Zde je velmi užitečné nahrávání bodů živého řezu.

Chcete-li živě zaznamenávat body řezu, zadejte v zobrazení poznámky řezu Expanded Note View. Plošky řezů v tomto okamžiku zezlátnou, což značí, že je aktivní záznam bodu živého řezu.

Klepnutím na podložku řezu zahájíte záznam bodu živého řezu. Vybraný sample se nyní přehraje od začátku samplu do konce samplu. Během přehrávání samplu klepněte na druhý pad pro nastavení počátečního bodu padu a koncového bodu předchozího padu. Pokračujte v tomto procesu, dokud nedosáhnete konce vzorku. Nyní se vratte do zobrazení poznámek, kde zjistíte, že počáteční a koncové body vašich řezů jsou nastaveny přesně na okamžik, který jste zaznamenali v rozšířeném zobrazení poznámek. Chcete-li provést další pokus o živé nahrávání bodů řezu, přejděte znovu do rozšířeného zobrazení poznámek .

Všimněte si, že Live Slice Point Recording nelze použít během přehrávání sekvenceru
Použití maker k vyřezávání vzorků

Makro ovládací prvky Circuit Rhythm poskytují klíčové parametry pro vyladění zvuku vašich samplů. The parametr, který každé makro ovládá, je vytištěn pod ním.

- Macro 1 (Tune) změní ladění vzorků na stopě v rozsahu +/-1 oktávy.
 Ladění se bude měnit v krocích po 20 centech (1/5 půltónu). Chcete-li změnit přírůstky půltónu, podržte při nastavování Shift .
- Makro 2 (Start) změní počáteční bod vzorků na stopě a makro 3 (délka) změnit délku. To znamená, bod ve vzorku, ve kterém přehrávání začíná při spuštění, a jaká část samplu se přehraje od počátečního bodu. Chcete-li doladit začátek nebo délku, podržte Shift pro zvýšení rozlišení a otočte odpovídající makro.
- Makro 4 (Sklon) změní sklon, který řídí hlasitost vzorku při spuštění. Otočením ve směru hodinových ručiček přidáte fázi útoku, následovanou fází doznívání v režimech přehrávání s hradlem nebo ve smyčce: hlasitost se zvýší po spuštění a dozní po uvolnění brány v režimech přehrávání s hradlem nebo smyčkou. Čím větší je otáčení ve směru hodinových ručiček, tím delší bude rampa. Otočením proti směru hodinových ručiček přidáte fázi rozpadu. Po spuštění vzorku se hlasitost sníží. Čím větší je rotace proti směru hodinových ručiček, tím rychlejší bude rozpad, dokud nebude jen krátký kliknutí zůstává.
- Makro 5 (Zkreslení) přidá do zvuku harmonické ve formě zkreslení. Se zvýšením kontroly začnou samply bicích znít agresivněji, zatímco melodické zvuky budou mít přehnaný charakter.
- Makro 6 (HP Filter) upravuje mezní frekvenci horní propusti. Otočením ovladače ve směru hodinových ručiček odstraníte více nízkých frekvencí, díky čemuž může zvuk lépe sedět v mixu.
- Makro 7 (LP filtr) funguje v opačném smyslu než makro 6 a nastavuje mezní frekvenci dolní propusti. Otočením ovladače proti směru hodinových ručiček odstraníte obsah horní frekvence zvuku. Lze jej použít k odstranění vysokých frekvencí, když nejsou potřeba, a k tvarování zvuků.
- Makro 8 (Resonance) upravuje rezonanci dolní propusti. Místo toho, aby odezva filtru plynule klesala nad mezní frekvenci, jsou frekvence kolem mezní hodnoty zesíleny. Použijte to ve spojení s Makro 7 pro "vyladění" aspektu zvuku, který chcete zvýraznit.



Makro	Funkce	
1	Ladění	
2	Startovní bod	
3	Délka vzorku	
4	Útok/rozpad	
5	Zkreslení	
6	HP filtr	
7	LP filtr	
8	Rezonance LP filtru	

Níže uvedená tabulka shrnuje funkce jednotlivých ovládacích prvků maker, jak jsou aplikovány na vzorky:

Změny ovládacích prvků maker lze zaznamenat do šablony – viz strana 43 pro více informací.

Ovládací prvky maker lze resetovat na výchozí hodnoty podržením tlačítka Clear 17 a otočením ovladače

po směru hodinových ručiček, dokud se jeho LED nerozsvítí modře.

Nekvantifikovaný záznam

Živé přehrávání vzorků může být nahráno kvantované nebo nekvantované. Kvantované nahrávání umístí údery bubnu na nejbližší krok při nahrávání, zatímco nekvantizované nahrávání umístí údery přímo na mezilehlé mikrokroky. Chcete-li přepínat mezi kvantovaným a nekvantovaným záznamem, podržte Shift a stiskněte **G** Record. Je-li zapnuta funkce Record Quantise, tlačítko Record **se při podržen**í Shift rozsvítí jasně zeleně . Pokud je Record Quantise deaktivováno (nekvantizováno), tlačítko Record bude svítit červeně při držení Shift .

Úprava mikrokroků

Když je Record Quantise zakázáno, načasování úderů bicích zaznamenaných v reálném čase je přiřazeno jednomu ze šesti mikro kroků mezi sousedními kroky šablony. Jakékoli údery do bubnu přidané ručně budou vždy přiřazeny k prvnímu mikro kroku kroku, který je na přesném taktu kroku.



Vstupte do Micro Step View stisknutím Shift 20 a Gate 6 Gate 7, nebo znovu stiskněte Gate , pokud jste již uvnitř View. Pady 17 až 22 zobrazují hodnoty mikro kroku aktuálně zvoleného kroku. Stisknutím dalšího padu kroků jej vyberte a prohlédněte si jeho mikrokroky.



Pokud svítí první pad (jako v prvním příkladu výše), znamená to, že vzorek je na vybraný krok bude přesně "v rytmu" v kroku vzoru. Ve druhém výše uvedeném příkladu zrušení výběru mikrokroku 1 a zvolení mikrokroku 4 zpozdí zásah o tři šestiny intervalu mezi kroky.

Nejste omezeni na ladění načasování samplů – můžete mít zásah na libovolném počtu mikrokroků: každý mikrokrokový pad lze "zapnout" nebo "vypnout". V níže uvedeném příkladu krok 5 spustí sampl, který je mu přiřazen, třikrát, jednou během doby a dvakrát o dva a čtyři tiky později.



Pokud zadáváte samply v režimu záznamu (s deaktivovaným Rec Quantise) a dokážete hrát dostatečně rychle, můžete (v závislosti na BPM!) generovat více zásahů v jednom kroku. Podívejte se na displej mikrokroků, abyste to viděli.

Použití mikrokroků může přidat zcela novou škálu rytmických možností k jakémukoli patternu a může vytvořit jemné rytmické efekty nebo dramaticky nemotorné drážky. Stejně jako u mnoha dalších aspektů Circuit Rhythm vás vyzýváme, abyste experimentovali!

Všimněte si, že můžete upravit prvky vzoru z pohledu Micro Step View a také přidat další zásahy přidáním hodnot mikrokroků do prázdných kroků: ty budou vyplněny aktuální výchozí hodnotou. vzorek pro používanou bicí stopu.

Všimněte si také, že všechny mikrokrokové zásahy převezmou hodnotu dynamiky a vzorek přiřazený ke kroku, kterým jsou obsažené uvnitř (viz níže).

Rychlost

Vzorky zadané v zobrazení poznámky mohou používat pevnou nebo proměnnou rychlost. Variable Velocity je výchozí nastavení; pokud stisknete Shift, uvidíte, že Velocity S **se** rozsvítí červeně, což potvrzuje. Při výběru Variable Velocity budou mít vzorky nahrané živě hodnoty Velocity určené podle toho, jak tvrdý je vzorek podložky jsou udeřeny. To platí pro zobrazení poznámek (výřez i klávesnice), rozšířené zobrazení poznámek z klávesnice, Ukázkové zobrazení a z**obrazen**í bicích padů.

Chcete-li vybrat Fixed Velocity, podržte Shift 20 a stiskněte Velocity 6 tlačítko Velocity změní barvu na zelenou. Nyní všechny vzorky zadané pomocí samplů budou mít vždy pevnou rychlost 96 (12 padů

svítí v zobrazení Velocity View – viz níže). To platí také pro zobrazení poznámek (výřez i klávesnice), rozšířené Zobrazení poznámek klávesnice, ukázkové zobrazení a **zobrazen**í bicích padů.

Vzorky naprogramované pomocí padů vzorového kroku budou vždy používat Fixed Velocity, bez ohledu na zvolený režim rychlosti. Všimněte si, že výběr pevné nebo proměnné rychlosti je globální, tj. platí na všechny stopy.

Po vytvoření vzoru můžete změnit hodnotu Velocity kroku. To se provádí ve Velocity Pohled, který se vybere stisknutím Velocity 6



V zobrazení Velocity představují dva horní řádky mřížky 16-krokový vzor pro aktuálně vybraný vzorek, zatímco dva spodní řádky představují 16-segmentový "fader", rozlitý přes dva řádky; počet padů osvětlených pískem představuje hodnotu Velocity pro vybraný krok.

Ve výše uvedeném příkladu jsou kroky 4, 8, 10 a 16 jasně osvětleny, což znamená, že tyto kroky mají přiřazeny vzorky. Jeden pad na displeji Pattern step bude blikat střídavě modře/bíle: toto je krok, jehož hodnota Velocity je zobrazena. V příkladu je hodnota Velocity pro tento krok 40; prvních pět políček řady 3 je osvětlený písek (protože 5 x 8 = 40), zbytek displeje hodnoty Velocity je nesvítící. Pokud hodnota Velocity není násobkem 8, "poslední" pad na displeji Velocity bude slabě svítit.

pro označení, že je mezi hodnotami pad. Tyto hodnoty mohou být zaznamenány prostřednictvím živého hraní, ale nemusí naprogramovat ručně.

Všimněte si také, že uslyšíte sample v kroku, když stisknete step pad.

Hodnotu Velocity můžete změnit stisknutím padu v řádcích zobrazení hodnoty Velocity, který odpovídá hodnotě Velocity. Pokud jste chtěli, aby zásah v kroku 12 ve výše uvedeném příkladu měl hodnotu Velocity 96 místo 40, stisknete pad 12; Podložky 1 až 12 nyní osvětlují písek. Pokud chcete snížit hodnotu Velocity, stiskněte pad odpovídající požadované hodnotě.

Počet rozsvícených pa	dů Hodnota rychlosti	Počet zapálených podložek	Hodnota rychlosti
1	8	9	72
2	16	10	80
3	24	11	88
4	32	12	96
5	40	13	104
6	48	14	112
7	56	15	120
8	64	16	127

Můžete také použít Velocity View ke změně hodnot Velocity během přehrávání patternu. V tomto případě musíte stisknout a podržet pad pro krok, aby se změnila jeho hodnota Velocity; můžete to udělat v kterémkoli bodě vzoru. Přidržený krokový pad se rozsvítí červeně a další dva řádky "zmrznou", aby se zobrazila hodnota Velocity zvoleného kroku. Stiskněte pad odpovídající nové hodnotě

Požadované. Vzor se nadále hraje, takže můžete experimentovat s různými hodnotami Velocity v reálném čase.



Můžete také přidat vzorky v zobrazení Velocity. Podržte pad odpovídající kroku, kde má být zásah přidán, a stiskněte pad na dvou spodních řadách; pad definuje rychlost tohoto úderu. To je skvělé pro přidání série "duchových" hitů při nízké hlasitosti.

Pravděpodobnost

Funkci Circuit Rhythm's Probability lze aplikovat na jednotlivé kroky na libovolné stopě. Pravděpodobnost vnáší do vzoru určitý stupeň náhodné variace. Jde v podstatě o parametr dalšího kroku, který rozhoduje o tom, zda budou či nebudou zahrány tóny kroku během každého průchodu šablony.

Všem krokům je zpočátku přiřazena hodnota pravděpodobnosti 100 %, což znamená, že všechny kroky budou vždy stejné hrané, pokud není snížena jejich hodnota pravděpodobnosti: to se provádí pomocí zobrazení pravděpodobnosti.

Probability View je sekundární zobrazení tlačítka Pattern Settings 7. Otevřete jej podržením Shift a stisknutím tlačítka Nastavení vzoru nebo stiskněte Nastavení vzoru podruhé, pokud jste již v zobrazení Nastavení vzoru pro přepínání zobrazení.

Vyberte krok na obrazovce Pattern, pro který chcete změnit pravděpodobnost bankovek v tomto kroku. Pady 17 – 24 představují "měřidlo pravděpodobnosti": zpočátku bude svítit všech osm padů s prohloubením barvy od 17 do 24.



Existuje osm možných hodnot pravděpodobnosti, které určují pravděpodobnost, že tóny zvoleného kroku zahrají při každém průchodu vzorem. Počet rozsvícených padů udává hodnotu Probability: vyšší pady v řadě budou tmavé. Možné hodnoty pravděpodobnosti jsou:

Rozsvícené podložky (Řádek 3) Pravděpodobnost		
1–8	100%	
1–7	87,5 %	
1-6	75 %	
1–5	62,5 %	
1-4	50 %	
1-3	37,5 %	
1-2	25 %	
pouze 1	12,5 %	

Pro přiřazení pravděpodobnosti kroku, když je přehrávání sekvenceru zastaveno, stiskněte a uvolněte pad pro krok, který chcete upravit, a stiskněte pad v řadě 3 odpovídající hodnotě Probability. Chcete-li přiřadit pravděpodobnost kroku, když je přehrávání sekvenceru aktivní, musíte při nastavování pravděpodobnosti držet pad kroku. Všechny mikro kroky obsažené v kroku budou mít společnou šanci, že budou zahrány podle výše uvedených procent. To znamená, že buď všechny mikro kroky v kroku

bude hrát, nebo nebude hrát nikdo z nich.

- Pravděpodobnost 100 % znamená, že vzorky v kroku budou vždy přehrány.
- Pravděpodobnost 50 % znamená, že v průměru budou vzorky v kroku přehrány z poloviny vzory.
- Pravděpodobnost 25 % znamená, že v průměru budou vzorky v kroku přehrány za čtvrtinu ze vzorů.

Vymazání kroků, vzorů a projektů také resetuje všechny pravděpodobnosti na 100 %. Živý záznam nového vzorku do kroku také resetuje pravděpodobnost v tomto kroku na 100 %.

Pohyby knoflíku nahrávání (automatizace)

Zvukové parametry přiřazených vzorků můžete vyladit v reálném čase pomocí ovládacích prvků Macro 3 Circuit Rhythm obsahuje automatizaci, což znamená, že můžete přidat efekt těchto vylepšení nahraný pattern vstupem do režimu záznamu (stisknutím G Record 13) při pohybu knobů.

Při vstupu do režimu záznamu si diody LED pod aktivními ovládacími prvky maker nejprve zachovají barvu a jas, který měli dříve, ale jakmile provedete úpravu, LED dioda se rozsvítí červeně pro potvrzení že nyní zaznamenáváte pohyb knoflíku.

Aby byly pohyby knobu zachovány, musíte ukončit režim záznamu předtím, než se sekvence vrátí zpět za bod ve vzoru, kde jste původně otočili makro, jinak Circuit Rhythm přepíše automatizační data těmi, která odpovídají nové poloze knobu.

Za předpokladu, že tak učiníte, uslyšíte efekt přehrání ovládacího prvku Macro při dalším cyklu sekvence v místě vzoru, kde jste ovládacím prvkem otočili.

Můžete také zaznamenat změny ovládání makra, když se sekvence nepřehrává: ve Velocity View, Gate View nebo Probability View, stiskněte G Record, vyberte krok, ve kterém má změna nastat, stisknutím a podržením padu odpovídajícímu kroku; to přehraje ukázku v tomto kroku. Poté upravte ovládací prvky Macro podle potřeby; nové hodnoty budou zapsány do automatizačních dat; lis Záznam znovu ukončíte.

Když sekvence běží, uslyšíte účinek pohybů knoflíku Macro v tomto kroku. Stejným způsobem můžete také upravovat automatizaci ovládání maker pro konkrétní kroky tímto způsobem, zatímco sekvencer přehrává. Při aktivovaném režimu záznamu podržte stisknutý krokový pad a otočte a Makro ovládání.

Jakékoli změny provedené v hodnotách maker, které jsou zaznamenány jako součást vzoru, budou zachovány, i když se vzorek během vzoru změní (viz "Převrácení vzorku" na straně 31). Zvuk můžete vyladit v konkrétním kroku a poté v tomto kroku změnit vzorek: vyladění bude stále účinné. Všechna data automatizace maker, která si nechcete ponechat, můžete smazat podržením tlačítka Clear (7) posunutím příslušného knoflíku proti směru hodinových ručiček alespoň o 20 % jeho otáčení – LED pod knoflíkem zčervená pro potvrzení. Ale všimněte si, že to vymaže data automatizace pro toto makro pro celek Vzor, nejen v aktuálním kroku sekvenceru.

Vymazat a duplikovat

Chcete-li odstranit krok ze šablony, podržte Clear 17 a stiskněte krokovací pad. Tím se vzorek odstraní spouště i všechny automatické parametry (Velocity, Micro Steps & Probability), kterým byly přiřazeny krok.

Chcete-li duplikovat krok v rámci vzoru, podržte Duplikovat 8 stiskněte krok. Zkopírovaný krok se rozsvítí světle zelená. Zatímco stále držíte Duplicate, stiskněte plošky kroku pro vložení dat původního kroku. Tento bude duplikovat převrácení vzorku, parametry kroku (Velocity, Micro Steps, Gate a Probability) a makro automatizace do nového kroku.

Pohled na bicí podložky

Drum Pads View je skvělý pro živé hraní. Můžete ručně spouštět samply pro všech osm stop a také automaticky opakovat každé spouštění v jedné z osmi rychlostí souvisejících s tempem. Toto zobrazení vám umožňuje přidat rychlé dávky bubnových úderů, zejména hi-hat patterny ve stylu trapu s trojitým dojmem.

Drum Pads View je sekundární pohled na tlačítko Sample Rec 9 . Otevřete jej podržením Shift a stisknutím Sample Rec, nebo stiskněte Sample Rec podruhé, pokud jste již v zobrazení Sample Rec a přepněte Pohled.

Výchozí konfigurace zobrazení Drum Pads View je znázorněna níže:



Pokud jste levák, můžete dát přednost obrácení rozložení padů stisknutím tlačítka J:



Stisknutím K se vrátíte a přepnete zpět. Níže uvedené popisy odkazují na verzi pro pravou ruku.

Osm padů napravo od dvou spodních řad jsou spouštěcí pady pro každou stopu. Stisknutím jednoho z nich spustíte aktuálně aktivní sample pro danou stopu: to platí bez ohledu na to, zda sekvence běží nebo ne. Pokud chcete přidat další živé samply do šablony během jejího přehrávání, vstupte do režimu nahrávání stisknutím Rec G: všechny další vzorky přidané v reálném čase budou nyní přidány do šablony na

podle jednotlivých stop. Po stisknutí trigger padu se makro knoby aktualizují a zobrazí parametry stopy pro naposledy spuštěnou stopu – to poskytuje rychlý způsob, jak vyladit zvuk každá stopa ve vzájemném vztahu.

Poznámka Rychlosti opakování

Osm padů nalevo od dvou horních řad vám umožní vybrat rychlost opakování not. Podložky 9 až 12 zapnuté Řádek 2 vybírá standardní rychlosti v násobcích aktuálně nastaveného BPM, přičemž Pad 9 je samotný BPM. Pady 1 až 4 na řadě 1 vybírají trojnásobky těchto rychlostí.

Chcete-li přehrát sample s opakováním not, podržte pad Repeat Rate a stiskněte pad spouštění vzorku pro požadovanou stopu. Vzorek se bude opakovat tak dlouho, dokud budou oba pady stisknuty. Můžete odstranit potřebujete použít dva prsty stisknutím padu 5, což způsobí, že pady Repeat Rate zapadnou, když na ně klepnete. Pad 5 svítí jasně bíle, když je aktivní funkce západky. Druhým stisknutím funkci západky vypnete. Všimněte si, že opakované přehrávání přepíše jakákoli existující data kroku v patternu. Například, pokud hrajete s frekvencí opakování ¼ noty, ale stávající pattern se skládá z kroků, z nichž každý obsahuje šest mikrokroků, uslyšíte pouze frekvenci ¼ noty po dobu aktivního opakování not. To může být velmi užitečné pro vytváření dramatických výplní při živém hraní.

Když je aktivní režim záznamu, můžete nahrávat opakování not přímo do patternů.

Opakování noty nahrávky je destruktivní a přepíše všechny mikro kroky, které aktuálně existují v patternu – to, co uslyšíte během nahrávání, se stane patternem.

Podívejte se na obrázky mřížky na straně 45, abyste viděli, který pad v zobrazení Drum Pads volí jednotlivé frekvence opakování.

Vzory

Každý projekt v Circuit Rhythm má paměťový prostor pro osm samostatných šablon na stopu.

Skutečný potenciál Circuit Rhythm začíná být realizován, když začnete vytvářet zajímavé variace šablony a poté je spojíte dohromady, aby bylo možné hrát jako kompletní řetězec až 256 (8 x 32) kroků. Navíc ne všechny šablony pro každou stopu musí být zřetězeny stejným způsobem: můžete mít 64-krokové bicí patterny na stopách 1 a 2 v kombinaci s delší sekvencí basových a/nebo syntezátorových linek na stopách 3 a 4, např. příklad. Neexistuje žádná omezení, jak kombinovat vzory z různých stop (ačkoli vzory lze řetězit pouze postupně; viz strana 50

Pro více informací).

Zobrazení vzorů

Chcete-li své vzory uspořádat a uspořádat, použijte Zobrazení vzorů, ke kterému se dostanete stisknutím tlačítka Vzory 10 Když poprvé otevřete Patterns View v novém projektu, bude to vypadat takto:



Zobrazení vzorů má dvě stránky, vybrané tlačítky J a K 15. Stránky jsou totožné a paměti vzorů jsou uspořádány svisle; na stránce 1 pady vyberou vzory 1 až 4 pro každou stopu, na stránce 2 vyberou vzory 5 až 8.

Jak každý pad svítí, ukazuje jeho stav. Tlumený pad znamená, že šablona není aktuálně vybrána k přehrávání. Jeden pad na stopu bude pulzovat mezi šerem a jasem: toto je vzor, který se přehrával, když bylo přehrávání naposledy zastaveno. Zpočátku (tj. když je spuštěn nový projekt) bude Pattern 1 v každé stopě v tomto stavu, všechny ostatní paměti jsou prázdné a pady budou slabě rozsvícené. Chcete-li pro kteroukoli stopu vybrat jinou šablonu, stiskněte její pad. Pokud to uděláte, když již existuje jiný vzor přehrávání, nový vzor bude zařazen do "fronty", aby se začal hrát na konci aktuálního vzoru, čímž získáte a hladký přechod mezi vzory. V tomto případě bude pad pro další šablonu rychle blikat, zatímco je zařazen do fronty, dokud nezačne hrát. Pokud však při výběru dalšího vzoru podržíte stisknutou klávesu Shift , začne se hrát okamžitě od odpovídajícího kroku šablony, čímž se zajistí, že celkové načasování zachová kontinuitu. Pokud například aktuální šablona dosáhla kroku 11, když stisknete pad druhého šablony a současně držíte stisknutou klávesu Shift, Circuit Rhythm si zapamatuje, kde je kurzor, a druhá šablona se začne přehrávat od kroku 12.

každém stisknutí tlačítka Přehrat uklažtélnězevovlana): vzorbazestánasja vzehk vzekuu). (Pelooczebleztéhoo Btačo Pělt ve vzoru od bodu, ve kterém byl sekvencer naposledy zastaven, stiskněte současně Shift a Play.

Vymazání vzorů

Paměti vzorů lze vymazat v zobrazení vzorů podržením tlačítka Clear 17 (svítí červeně) a stisknutím odpovídající podložku. Vybraný Pattern pad se rozsvítí jasně červeně - pro potvrzení smazání - zatímco vy zmáčkni to. Když je přehrávání zastaveno, pokud vzor, který je vymazán, není aktuálně aktivním vzorem (indikováno pulzováním barvy stopy) a není součástí řetězce vzorů, rozsvítí se bíle. To znamená, že tento vzor bude zobrazen ve všech zobrazeních kroků pro stopu. To odpovídá chování View Lock, viz strana 54.

Duplikování vzorů

V zobrazení vzorů lze tlačítko Duplikovat 10 použít k provedení funkce kopírování a vkládání, která vám umožní zkopírovat vzor z jedné paměti do druhé . Toto je velmi užitečná funkce, protože vám umožňuje použít existující šablonu jako základ pro jinou, mírně odlišnou: často je snazší upravit existující šablonu tak, aby byla podle vašich představ, než vytvořit novou od začátku.

Chcete-li zkopírovat šablonu z jedné paměti do druhé, podržte tlačítko Duplikovat (svítí zeleně), stiskněte pad se vzorem, který chcete zkopírovat (při stisknutí se rozsvítí zeleně) a poté stiskněte pad pro paměť, kam chcete. kopie, která má být uložena: rozsvítí se červeně, poté, pokud je přehrávání zastaveno, zbělá, jakmile uvolníte Duplikovat, což znamená, že tento vzor se zobrazí, když přepnete na krokové zobrazení. Nyní máte identickou kopii vzoru. Pokud chcete zkopírovat data vzoru do několika pamětí, můžete i nadále držet tlačítko Duplikovat a opakovat část operace "vložit" do

jiné vzpomínky.

Je možné duplikovat vzory mezi stopami i v rámci jedné stopy.

Kroková stránka a 16/32-krokové vzory

Výchozí délka šablony v Circuit Rhythm je 16 kroků, ale můžete ji zdvojnásobit na 32 kroků pomocí tlačítka Step Page 8 (označeném 1-16/17-32). Délka vzoru 16 kroků nebo méně je označena tlumeně modrou barvou tlačítka Step Page. Chcete-li prodloužit délku aktuálně zobrazeného vzoru na více než 16 kroků, stiskněte tlačítko Step Page: nyní se zobrazuje jasně modře pro stránku 1 – při zobrazení kroků 1 až 16 a oranžově pro stránku 2 – při zobrazení kroků 17 až 32.

Tato funkce vám umožňuje vytvářet zajímavější a rozmanitější smyčky v rámci jednoho vzoru. Pokud jsou některé skladby dlouhé 16 kroků a některé 32 kroků, budou se 16krokové šablony opakovat po kroku 16, zatímco 32krokové šablony budou pokračovat kroky 17 až 32, takže uslyšíte dvě opakování kratších skladeb pro každou jeden z delších.

Stisknutím Step Page (1-16/17-32) během přehrávání 32-krokového vzoru se změní zobrazení na jinou stránku, ale vzor se nepřeruší. Podržením můžete nastavit délku vzoru zpět na výchozí hodnotu 16 kroků dolů Vymažte a stiskněte tlačítko Step Page: Pattern se nyní vrátí na délku 16 kroků. Vzorky přiřazené všem 32 krokům jsou zachovány, i když po použití Clear uslyšíte pouze vzorky přiřazené k prvním 16 krokům . Pokud znovu prodloužíte délku šablony na 32 kroků, všechny dříve přiřazené noty/údery kroky 17 až 32 tam budou stále.

Můžete také použít Duplikovat pomocí tlačítka Step Page. Podržením tlačítka Duplikovat a stisknutím tlačítka Step Page prodloužíte délku vzoru pro aktuálně vybranou stopu na 32 kroků a zkopírujete všechna data na Kroky 1 až 16 až kroky 17 až 32, včetně automatizačních dat. Jakákoli data již na stránce jsou 2 bude touto operací přepsán.

Řetězovací vzory

Jakmile vytvoříte několik šablon pro jednu nebo více stop, můžete je začít řetězit a vytvořit tak delší sekvenci. Stiskněte Patterns 10 pro otevření Patterns View.

Vzory lze řetězit na základě jednotlivých stop. Když jsou vzory zřetězeny, hrají se postupně, např. řetězec vzorů obsahující čtyři vzory je bude hrát v číselném pořadí jeden po druhém a poté opakovat. Pokud jsou všechny vzory 32 kroků, bude mít řetězec 128 kroků. Další skladba s jediným 32krokovým vzorem bude přehrána čtyřikrát během každého řetězce; 16krokový vzor bude přehrán osmkrát.

Chcete-li vytvořit Pattern Chain, stiskněte a podržte pad pro požadovaný vzor s nejnižším číslem a poté stiskněte pad pro požadovaný vzor s nejvyšším číslem. (Nebo skutečně naopak.) Pokud například chcete zřetězit vzory stopy v pamětích 1 až 3 dohromady, podržte pad 1 a poté stiskněte pad 3. Uvidíte, že všechny tři pady se nyní v barvu stopy, což znamená, že nyní tvoří zřetězenou sekvenci.

Pokud chcete vybrat řetězec ze vzorů přes hranici stránky, výběr funguje stejným způsobem: například pro výběr vzorů do 3 až 6 jako řetězce stiskněte a podržte pad pro vzor 3 a poté stiskněte J přejděte na stránku 2 a stiskněte pad pro Pattern 6. Nyní zjistíte, že pady pro Patterny 3, 4, 5 a 6 jsou všechny rozsvícené. Chcete-li zřetězit šablony, které používají stejný pad na dvou stránkách jako počáteční/koncové body (např. 1 a 5), podržte pad pro první šablonu, přejděte na stránku 2 a pak pad uvolněte. V tomto příkladu a pak se vytvoří řetězec vzorů 1 až 5.

Je důležité si pamatovat, že vzory, které spojujete, musí být po sobě jdoucí. Vzory 1, 2, 3 a 4 můžete zřetězit dohromady nebo 5, 6 a 7 dohromady nebo 4 a 5 dohromady, ale nemůžete zřetězit 1, 2 a 6 dohromady. (Nicméně funkce Circuit Rhythm's Scenes umožňuje překonat toto omezení: podrobnosti o použití scén najdete na straně 59.) Následující příklad bude ilustrovat řetězení:



Výše **uvedený příklad** zobrazení vzorů ukazuje možné uspořádání vzorů pro sekvenci 8 vzorů. Používáme následující vzory a pro jednoduchost budeme předpokládat, že všechny vzory mají 16 kroků:

- Stopa 1 Vzory 1 až 4
- Stopa 2 pouze Pattern 1
- Stopa 3 Vzory 1 a 2
- Stopa 4 Vzory 6 a 7
- Stopa 5 Vzory 2 a 3
- Stopa 6 Vzory 3 až 6
- Stopa 7 Vzory 5 a 6
- Stopa 8 Vzory 1 až 8

Když stisknete Play, každá stopa se bude opakovat kolem vlastního řetězce šablon. Nejdelší řetězec je Track 8 – ta definuje celkovou délku sekvence, v tomto případě 128 (8 x 16) kroků. Stopa 8 přehraje šablony 1 až 8 v pořadí, pak se smyčkou vrátí na šablonu 1 a začne znovu. Naproti tomu stopa 1 přehraje vzory 1 až 4 v pořadí a pak se smyčkou vrátí a opakuje; Stopa 2 má pouze jeden vzor, takže se to bude opakovat osmkrát

8 vzorová sekvence. Stopy 5 a 7 mají ve svém řetězci dva vzory, takže se každý přehraje čtyřikrát a stopa 6 má ve svém řetězci čtyři vzory, takže se bude hrát dvakrát. To, co slyšíte, je

znázorněno na časové ose níže:



Výše uvedený příklad ilustruje základní body spojené s řetězením vzorů dohromady za účelem vytvoření delší sekvence. Vytváření delších, složitějších a zajímavějších sekvencí je jejich rozšířením zásady. Circuit Rhythm umožňuje vzorové řetězce až 256 (8 x 32) kroků, kde je kterákoli z osmi stop mohou změnit svůj vzor každých 16 kroků (nebo méně, pokud jsou počáteční/koncové body také změněny oproti výchozímu nastavení).

Vzorová oktáva

Můžete posunout výšku aktuálně zobrazené šablony nahoru nebo dolů o jednu nebo více oktáv podržením Shift 20 a následným stisknutím J nebo K15. Můžæstavendělaktávuť vzěhena zepřehě áltán libre kodrkédy žejebrek verníke oků kromě ukázkového zobrazení a zobrazení poznámky řezu

a Zobrazení záznamu bodu řezu. Upraví se pouze výška aktuálně vybrané stopy, ostatních stop zůstane nedotčena.

Pokud šablona obsahuje tóny, které jsou již v nejvyšší oktávě, kterou Circuit Rhythm může generovat, zůstanou nedotčeny posunem oktávy šablony nahoru; totéž platí pro nejnižší tóny a oktávový posun směrem dolů. V tomto případě se tlačítko J nebo K rozsvítí červeně, což znamená, že příkaz nelze provést. Existuje také horní limit pro výšku přehrávání vzorku (jak je popsáno v části o

Keyboard Note View – viz strana 33) – můžete se s tím setkat před dosažením maximální hratelné oktávy, v závislosti na nastavení parametru Tune (Macro 1).

Zobrazit zámek

Ve výchozím nastavení se zobrazení kroku vzoru v horních dvou řádcích mění podle vybraného vzoru (a aktuální stránky), takže kurzor přehrávání je vždy viditelný. Chcete-li upravit jednu šablonu a zároveň pokračovat v hraní jiné šablony nebo dokončit řetězec šablon, můžete použít zámek zobrazení. Jedním z použití funkce View Lock je "zmrazení" zobrazení kroku šablony na aktuální šablonu (a stránku) přidržením Shift a stisknutím Patterns 10. Horní dva řádky budou nyní uzamčeny podle vzoru, který byl zobrazen, když jste vybrali Zámek zobrazení.

V zobrazení Vzory budou aktuálně zobrazené vzory svítit bíle. Pulzující bílý pad značí, že je šablona prohlížena i přehrávána, zatímco stálá bílá značí, že je šablona prohlížena, zatímco je přehrávána jiná (stejné stopy): tento pad bude pulsovat v barvě stopy. Chcete-li změnit zobrazenou šablonu, podržte klávesu Shift a stiskněte pad Pattern. Stále můžete změnit, které šablony a řetězce šablon se budou přehrávat obvyklým způsobem, popsaným v části Zobrazení šablon na straně 47.

Zámek zobrazení také umožňuje zmrazit zobrazení kroku na aktuální stránce šablony, když pracujete na šabloně o 32 krocích. Když je aktivní zámek zobrazení , vzor bude pokračovat v přehrávání obě stránky, ale nyní je zobrazena pouze stránka, která byla zobrazena, když byl vybrán zámek zobrazení. The alternativní Step Page lze zobrazit stisknutím tlačítka Step Page 8

Když držíte Shift , tlačítko Vzory svítí zeleně, když je aktivní Zámek pohledu ; při nečinnosti je červená. Kdykoli můžete stisknout Shift : barva tlačítka potvrdí, zda je zámek zobrazení aktivní nebo ne.

Zámek pohledu se aplikuje na všechny stopy a také se vztahuje na všechny pohledy, které mají zobrazení Pattern Step (tj. Velocity View, Gate View atd., stejně jako Note View). Lze jej zrušit stisknutím Shift + Patterns znovu. Všimněte si, že stav View Lock se neuloží. Ve výchozím nastavení bude 'neaktivní' kdykoli Circuit Rytmus je zapnutý.

Nastavení vzoru

Ačkoli výchozí délka šablony je buď 16 nebo 32 kroků (viz také "Stránka s krokem a šablony o 16/32 krocích" na straně 49), je možné, že šablona v jakékoli stopě bude mít jakýkoli jiný počet kroků, až do maximálně 32 kroků. Kromě toho mohou být počáteční a koncové body šablony definovány nezávisle, takže podsekce šablony jakékoli délky lze hrát proti jiným stopám s různými délkami šablony, což vytváří některé velmi zajímavé efekty. Můžete také zvolit pořadí přehrávání vzoru a nastavit rychlost stopy vzhledem k rychlosti ostatních stop.

Všechny tyto možnosti se nastavují v zobrazení Nastavení vzoru; stisknutím Pattern Settings otevřete toto:



Jakékoli změny vzorů provedené v zobrazení Pattern Settings View lze uložit do projektu obvyklým způsobem: stiskněte Save 19 – bliká bíle, stiskněte znovu – bliká zeleně pro potvrzení uložení. (Pamatuj si to tím se přepíše předchozí verze Projektu; pokud chcete, vyberte jinou paměť projektu ponechat starší verzi.)

Počáteční a koncový bod

Horní dva řádky zobrazení Pattern Settings zobrazují kroky šablony pro aktuálně vybranou stopu. Pokud ještě nebyly provedeny žádné úpravy délky vzoru, podložka 16 bude osvětlena pískem: toto označuje poslední krok ve vzoru. Pokud je však délka vzoru 32 kroků, budete muset stisknout tlačítkem Step Page 8 otevřete stránku 2, abyste viděli indikaci konce kroku. Chcete-li vidět, který krok je aktuálně počátečním bodem vzoru, stiskněte a podržte Shift. Krok koncového bodu se vrátí k modré a a jiný krokový pad osvětluje písek: toto bude Pad 1, pokud délka vzoru ještě nebyla změněna. Koncový bod stopy můžete změnit – a tím zkrátit délku vzoru – stisknutím jiného padu vzoru. Nový koncový bod je označen pískovým osvětlením a "vyšší"

pady buď ztmavnou, nebo ztmavnou červeně, přičemž to druhé znamená, že data noty/úderu byla dříve přiřazena tomuto kroku. Pokud znovu vyberete původní koncový bod, tato data tam budou stále a budou přehrána.



Změna počátečního bodu je přesně stejný proces, s tím rozdílem, že při výběru nového počátečního bodu je třeba podržet klávesu Shift :



Pokud pracujete se vzory o 32 krocích, dejte si pozor na to, na které ze dvou krokových stránek se nacházíte. Barva tlačítka Step Page 8 to vždy indikuje – modrá pro stránku 1 (kroky 1 až 16) a oranžová pro stránku 2 (kroky 17 až 32).

Pořadí přehrávání

Pady 29 až 32 v zobrazení nastavení šablony vám umožní vybrat pořadí přehrávání, které bude aktuálně vybraný šablon používat. Pad pro zvolené pořadí přehrávání se jasně rozsvítí: výchozí pořadí přehrávání je dopředu (tj. normální), indikováno padem 29.



Alternativy k normálnímu pořadí hry vpřed jsou:

- Zpětný chod (Pad 30). Pattern se začne přehrávat v koncovém bodě, přehraje kroky v opačném pořadí počáteční bod a opakuje se.
- Ping-pong (Pad 31). Vzor se přehrává vpřed od začátku do konce, vzad zpět na začátek bod a opakuje.
- Náhodné (Pad 32). Kroky stopy se přehrávají náhodně, bez ohledu na přiřazení noty/hitu, i když stále v krokových intervalech.

Pokud se změní pořadí přehrávání v režimu přehrávání, šablona vždy dokončí svůj aktuální cyklus dříve zahájení cyklu s novým směrem. To platí bez ohledu na aktuální délku vzoru nebo krok Výběr stránky.

Rychlost synchronizace vzoru

Třetí řádek zobrazení nastavení vzoru určuje rychlost, jakou se stopa hraje vzhledem k BPM projektu. Je to fakticky multiplikátor/dělič BPM.



Zvolená synchronizační rychlost je indikována jasně svítícím padem: výchozí rychlost je "x1" (pad 5 v řadě 3), což znamená, že skladba se bude přehrávat při nastaveném BPM. Výběr padu s vyšším číslem zvýší rychlost, kterou přehrávací kurzor postupuje vzorem vzhledem k předchozímu. Podobně a pady s nižším číslem sníží rychlost přehrávání. Dostupné synchronizační rychlosti jsou 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, přičemž T představuje triplety.

1/16 je výchozí synchronizační rychlost, kde každý krok odpovídá 16. notě. Zvýšení rychlosti synchronizace je skvělý způsob, jak zvýšit rozlišení kroků sekvenceru za cenu celkové doby přehrávání. Snížení synchronizační rychlost je užitečná pro vytváření delších vzorů, které nevyžadují tak jemné detaily, jako je spouštění řezů dlouhého samplu.

Pokud se synchronizační rychlost změní, když je přehrávání sekvenceru aktivní, vzor vždy dokončí aktuální cyklus se stávající rychlostí a na konci cyklu se změní na novou rychlost. To platí bez ohledu na aktuální délku vzoru nebo výběr stránky kroku.

Mutovat

Mutate je funkce, která vám umožní zavést další náhodné variace do jednotlivých vzorů na peru traťová základna. Mutate "zamíchá" noty nebo hity v aktuální šabloně do různých kroků. Počet not/úderů ve vzoru a samply bicích se nemění, pouze jsou přeřazeny do jiných kroků. Všechny parametry kroku jsou znovu přiřazeny Mutate, včetně mikrokroků, hodnot hradla, převrácení vzorku, pravděpodobnosti a dat automatizace.

Chcete-li zmutovat vzor, podržte Shift **10 a** stiskněte Duplikovat **18** Můžete to provést v libovolném pohledu, který má a Zobrazí se kroky vzoru, tj. zobrazení poznámky, zobrazení rychlosti, zobrazení brány nebo zobrazení nastavení šablony. Pouze mutovat ovlivňuje aktuálně hraný vzor, takže pokud je součástí řetězce vzorů, ostatní vzory v řetězci nebudou ovlivněny. Změna přiřazení not/zásahů bude brát v úvahu délku stránky kroku. Můžete použít Mutate tolikrát, kolikrát si přejete, pro kterýkoli vzor opakovaným stisknutím Shift + Duplicate: noty/údery ve vzoru budou pokaždé náhodně přeřazeny.

Všimněte si, že Mutate nelze vrátit zpět; je dobré uložit původní projekt, abyste se k němu mohli vrátit po použití Mutate.

Scény

Scény vám umožňují přiřadit více šablon a řetězců šablon v rámci projektu k jednomu padu, což vám umožní snadno spouštět různé části skladby. Scény samotné mohou být také zřetězeny, aby bylo možné hodně zařídit delší sekvence a tím vybudovat kompletní struktury písní.

Scény jsou přístupné v zobrazení Mixer: stisknutím tlačítka Mixer otevřete toto:



Dvě spodní řady padů v zobrazení Mixer představují 16 scén, které jsou dostupné v aktuálním projektu. V novém projektu budou všechny pady spouštět Pattern 1 ze všech osmi stop, protože ještě nebyly definovány ani přiřazeny žádné Pattern Chains. První (Pad 17) bude pulzovat jasně zeleně. což naznačuje, že aktuálně přehrávané šablony odpovídají poslední vybrané scéně (výchozí scéna 1).



Předinstalované tovární vzory široce využívají funkce scén – buďte si jisti podívejte se na tyto, abyste viděli, jak se používají v akci.

Přiřazení vzorů ke scénám

Otevřít vzory Zobrazte a definujte všechny řetězce vzorů pro každou stopu, které mají tvořit scénu.

Přepněte na zobrazení Mixer, stiskněte a podržte Shift: plošky Scene změní barvu na temně zlatou. Stiskněte tlačítko Scene (a přitom stále držte Shift) – při stisknutí se rozsvítí jasně zlatě, což znamená, že vzory jsou nyní k tomu přiřazeny.



Všechny vybrané řetězce vzorů jsou nyní uloženy jako tato scéna. Po uvolnění Shift se nyní pad s uloženou scénou zobrazuje jasně bíle:



Nyní, když stisknete pad, scéna se vybere a přehraje sadu Pattern Chains, které byly

přiřazeno při příštím stisknutí tlačítka Přehrát 🕨 ·

Když vyberete Mixer View, okamžitě uvidíte, kde jsou scény již uloženy, protože jejich pady se po stisknutí Shift rozsvítí jasně bíle nebo jasně zlatě.

Přiřazení řetězců vzorů ke scéně neovlivní aktuální přehrávání a nezvolí scénu ani nezmění váš řetězec scén (viz níže), pokud jste již v režimu přehrávání: vybraná scéna se spustí. po dokončení aktuálního vzoru nebo řetězce vzorů – viz "Zařazení scén do fronty" strana 62.

Když provedete Uložit dvojitým stisknutím tlačítka Uložit 19, data scény se uloží s aktuálním projektem. Pokud pad Scene pulzuje zeleně, znamená to i) že se jedná o aktuálně zvolenou scénu a ii) že aktuálně vybrané šablony odpovídají těm, které jsou dané scéně přiřazeny. Pokud se vybrané vzory změní v zobrazení Patterns, pole Scene se vrátí do matně bílé. Pokud jsou znovu vybrány odpovídající vzory, bude pad Scene znovu pulzovat zeleně. Všimněte si, že k tomuto chování dojde pouze pro naposledy vybranou scénu – pokud vyberete vzory scény jiné než naposledy vybrané.

jeden, odpovídající podložka se nezbarví zeleně.

Řetězové scény pro vytvoření aranžmá

Stejně jako můžete zřetězit vzory dohromady v zobrazení Patterns, můžete zřetězit scény dohromady v zobrazení Mixer k vytvoření delších sekvencí. Uděláte to tak, že podržíte pad pro první scénu a poté stisknete pad pro poslední scénu: tyto pady a všechny mezi nimi se rozsvítí zeleně. Scene Chain přehrát bude nyní obsahovat scény přiřazené všem padům mezi dvěma, které jste stiskli; např. pokud chcete řetězec scén složený ze scén 1 až 5, podržte pad Scene 1 a stiskněte pad Scene 5. Každá scéna přehraje řetězec vzorů, který je jí přiřazen, jednou a poté se přepne na další scénu. Scény se přehrají v číselném pořadí a poté se zopakují.



Všimněte si, že můžete použít scény k překonání omezení v zobrazení vzorů , které není možné definovat vzorový řetězec nesekvenčních vzorů. Sekvenční skupiny šablon můžete přiřadit k po sobě jdoucím pamětem scén a poté je přehrát jako řetězec scén. Pokud jste například chtěli hrát vzory 1, 2, 5 a 6 v daném pořadí, můžete vytvořit řetězec vzorů ze vzorů 1 a 2 a přiřadit jej do paměti scén a poté další řetězec vzorů ze vzorů 5 a 6 a přiřadit to do dalšího

Paměť scény. Poté můžete definovat řetězec scén těchto dvou scén a získáte čtyři požadované Vzory v pořadí.

Scény ve frontě

Scény lze "předvolit" stejným způsobem jako vzory, takže pokud se scéna již hraje, další je zařazena do fronty. Pad pro scénu ve frontě bliká zeleně a na konci aktuálně přehrávaného vzoru stopy 1 se nová scéna začne přehrávat od začátku bez ztráty synchronizace.

Vymazání scén

Chcete-li vymazat paměť scén, podržte tlačítko Clear 17 a stiskněte pad pro scénu, kterou chcete vymazat. Tím se vrátí paměť scény do výchozího stavu - Pattern 1 pro všechny stopy.

Duplikování scén

Chcete-li zkopírovat scénu, podržte tlačítko Duplicate 18, stiskněte pad pro scénu, kterou chcete zkopírovat, a poté stiskněte pad pro paměť scén, kam chcete kopii uložit. Uvolněte duplikát. Zkopírovanou scénu však můžete vložit vícekrát (do různých paměťových míst), pokud ponecháte Duplikát pozastavený.

Tempo a swing

Tempo a Swing spolu úzce souvisí a způsoby jejich úpravy jsou velmi podobné.

Tempo

Circuit Rhythm bude fungovat v jakémkoli tempu v rozsahu 40 až 240 BPM; výchozí tempo pro nový projekt je 90 BPM. Tempo lze nastavit interními hodinami tempa nebo externími hodinami MIDI zdroj. Externí MIDI hodiny lze použít buď přes USB port nebo MIDI In port.

Chcete-li zobrazit a upravit BPM vnitřních hodin tempa, stiskněte tlačítko Tempo /Swing 16 pro otevření Tempo View. (Stejně jako většina tlačítek Circuit Rhythm můžete mřížku přepnout krátkým stisknutím Tempo View nebo dlouhým stisknutím na chvíli zkontrolujte BPM.)

BPM se zobrazuje na mřížce pad jako dvě nebo tři velké číslice v modré a bílé barvě. Číslice "stovky" (která může být vždy pouze "1", "2" nebo mimo) zabírá sloupce 1 a 2 mřížky, zatímco "desítky" a

Číslice "jednotky" zabírají každý tři sloupce. Jak jsou zobrazeny číslice 0 až 9, je znázorněno níže.



Ovládání makra 1 (Tune) se používá k nastavení tempa; jeho LED svítí jasně modře.

Externí hodiny

Není potřeba žádné přepínání, aby bylo možné synchronizovat Circuit Rhythm se zdrojem externích MIDI hodin (v závislosti na nastavení hodin – viz "Nastavení hodin" na straně 91). Pokud jsou použity platné externí hodiny, je to se automaticky zvolí jako zdroj hodin a v mřížce se zobrazí "SYN" červeně, pokud je makro 1 otočil. Nastavení Makra 1 nezmění vnitřní tempo, když se používají externí hodiny. Zatímco interní tempo clock umožňuje pouze celočíselné BPM (tj. žádné zlomkové hodnoty tempa), Circuit Rhythm se bude synchronizovat s libovolnými externími taktovacími frekvencemi – včetně zlomkových hodnot – v rozsahu 30 až 300 BPM.

Pokud jsou externí hodiny odstraněny (nebo jsou mimo rozsah), Circuit Rhythm přestane hrát. "SYN" zůstává se zobrazí, dokud nestisknete tlačítko Přehrát . V mřížce se pak zobrazí BPM, který byl uložen s projektem, makro 1 bude znovu povoleno a můžete upravit tempo.

Klepněte na Tempo

Pokud chcete přizpůsobit tempo Circuit Rhythm's existujícímu hudbě, ale neznáte jeho BPM, můžete použít Tap Tempo. Podržte Shift a klepněte na tlačítko Tempo/Swing v souladu se skladbou, kterou posloucháte. Pro změnu nastavení tempa na váš ruční vstup potřebujete alespoň tři klepnutí pro Circuit Rhythm a poté vypočítá BPM zprůměrováním posledních pěti klepnutí.

Tap Tempo můžete použít kdykoli, ale pokud jste v Tempo View, uvidíte, že se zobrazení BPM aktualizuje na tempo tap.

Houpačka

Ve výchozím nastavení jsou všechny kroky ve vzoru rovnoměrně rozmístěny v čase. Při tempu 120 BPM se bude 16-krokový vzor opakovat každé 2 sekundy, takže jednotlivé kroky budou od sebe vzdáleny jednu osminu sekundy. Změna parametru Swing z výchozí hodnoty 50 (rozsah je 20 až 80) změní časování sudých kroků (vypnuto beaty); nižší hodnota swingu zkracuje dobu mezi sudým krokem a předchozím lichým krokem, vyšší Hodnota swingu má opačný účinek.



Swing se nastavuje pomocí Makra 2 v zobrazení Tempo; jeho LED svítí oranžově. Pamatujte, že při střídavém nastavování tempa a swingu si můžete všimnout krátké prodlevy, než se nastavení knoflíku projeví. To vám umožní zkontrolovat aktuální hodnoty tempa a swingu, aniž byste je měnili.

Swing lze použít k přidání další "drážky" do vašeho vzoru. Všimněte si, že jde o sudé kroky "swing", lze je interpretovat jako 1/16-tóny (půlčtvercové).

Klikněte na stopu

Click (nebo metronom) lze aktivovat nebo deaktivovat podržením Shift a stisknutím Clear 17. Clear se rozsvítí jasně zeleně, když je zapnuto Click, a ztmavne červeně, když není. Je-li povoleno, uslyšíte tikání metronomu v každé čtvrtinové notě na všech audio výstupech, kdykoli sekvencer hraje. Toto je globální nastavení, proto Click zůstane zapnuté nebo vypnuté bez ohledu na změny Pack nebo Project. Nastavení se neuloží, když je obvod Circuit Rhythm vypnutý.

Chcete-li upravit hlasitost kliknutí, stiskněte Tempo/Swing a použijte Macro 5 (Distortion). Úroveň kliknutí je také globální nastavení, a proto se vztahuje na všechny balíčky a projekty. Nastavení úrovně se uloží, když se zařízení vypne pomocí tlačítka napájení 8

Analogový synchronizační výstup

Můžete synchronizovat externí zařízení – např. analogové syntezátory – do Circuit Rhythm se zadním Sync Out konektor panelu 2. To poskytuje synchronizační puls s rychlostí úměrnou tempu (BPM); skutečný poměr lze nastavit v zobrazení nastavení – viz strana 88. Výchozí frekvence je dva pulsy na čtvrťová nota.

Mixér

Circuit Rhythm obsahuje osmikanálový mix, který vám umožní upravit hlasitost každé stopy vzhledem k ostatním. Ve výchozím nastavení se všechny skladby přehrávají na úrovni hlasitosti 100 (libovolné jednotky, rozsah 0-127), ponecháte vám ovladač Master Volume 4 pro nastavení výstupní úrovně podle potřeby.

Stisknutím Mixer 1 otevřete Mixer View:



Osvětlené pady na řadě 1 jsou tlačítka Mute pro každou stopu. Stisknutím padu sekvencer zastavíte spouštění vzorků stopy a automatizace CC; to zase ztlumí stopu. Dalším stisknutím ztlumení zrušíte. Osvětlení podložky se ztlumí, aby indikovalo stav Mute.

Úroveň stopy

Ve výchozím nastavení makra v zobrazení Mixer ovládají úroveň hlasitosti každé stopy. To je indikováno tlačítkem J 15 svítí. Makro LED se rozsvítí v odpovídající barvě stopy a ztmavnou, když se úroveň stopy sníží.

Nastavení úrovně stopy pomocí maker může být automatické. Pokud je Circuit Rhythm v režimu záznamu, změny úrovní jednotlivých stop budou zaznamenány do šablony. Chcete-li odstranit automatizaci úrovně hlasitosti, podržte tlačítko Clear 17 a otočte ovladačem Macro. Makro LED se rozsvítí červeně, což znamená, že mazání bylo dokončeno.

Rýžování

Každou stopu můžete také umístit kamkoli ve stereo obrazu (ale budete muset sledovat obě levý a pravý výstup nebo pomocí sluchátek slyšet jakýkoli efekt). Stisknutí tlačítka J 15 převede ovládací prvky Macro na ovládací prvky pan pro každou stopu. Tlačítko J zhasne a tlačítko K se rozsvítí.

Výchozí poloha panování každé stopy je střed stereo, což je indikováno bíle zobrazenými LED diodami Macro.

Posouvání stopy doleva změní barvu LED na stále jasněji modrou; posouváním doprava se stává stále jasně růžovější.

Chcete-li rychle vrátit posunutou stopu do středu stereo obrazu, podržte tlačítko Clear 17 a otočte ovladač Macro ve směru hodinových ručiček. Makro LED se rozsvítí fialově, což znamená, že akce byla dokončena.

Ovládací prvky Pan jsou automatizovány stejným způsobem jako ovládání Level. Chcete-li odstranit automatizaci Pan, podržte Clear a otočte ovladačem Macro proti směru hodinových ručiček. Makro LED se rozsvítí červeně, což znamená, že akce byla dokončena.

Stisknutím K vrátíte makra do jejich funkce ovládání úrovně.

Vystupování se ztlumenými stopami

Ztlumení lze použít pro kreativnější účely, než je pouhé ztišení stopy; umožňuje vám vystupovat v reálném čase přes neztlumené stopy. Když je stopa ztlumena, její kroky sekvenceru se stanou neaktivní. Poté se však stanou dostupnými pro přehrávání vzorků v reálném čase ve Velocity View, Gate View nebo Pravděpodobnostní pohled.

Chcete-li s tím experimentovat, vyberte projekt a ztlumte stopu v zobrazení Mixer. Vyberte Velocity View, Gate View nebo Probability View pro umlčenou stopu: step pady budou stále ukazovat probíhající sekvenci, ale protože je stopa ztlumená, sekvencer nespustí žádné vzorky. Krokové pady lze nyní použít k přehrávání vzorků "manuálně" – v reálném čase. Tato funkce se stává obzvláště výkonnou, když je použita ve spojení s patternem, který obsahuje makro automatizaci, protože každý krok se přehraje s uloženou automatizací, což vám umožní vytvořit paletu zvuků, se kterými můžete hrát.

Všimněte si, že zatímco přehrávání kroků tímto způsobem může být nahráno do jiných patternů pomocí View Lock, automatizační data z kroků nebudou zaznamenána.

FX sekce

Circuit Rhythm obsahuje digitální efektový procesor (FX), který vám umožní přidat efekty delay a/nebo reverb ke kterékoli nebo ke všem stopám tvořícím váš projekt. K dispozici je také hlavní kompresor, který je standardně aplikován na váš mix.

K dispozici je šestnáct předvoleb zpoždění a osm předvoleb dozvuku a můžete si vybrat kteroukoli z každého typu. Úrovně odesílání z každé stopy – tj. kolik je přidáno reverbu a/nebo zpoždění – jsou individuálně nastavitelné pro každou stopu pomocí ovládacích prvků Macro. Jakékoli přidané efekty lze uložit do projektu obvyklým způsobem.

Stisknutím FX 12 otevřete FX View.



Každý z "broskvových" padů na řadách 1 a 2 vyvolá předvolbu zpoždění a podobně "krémové" pady na řadě 3 umožňují přednastavení reverbu. Zdaleka nejlepší způsob, jak vyhodnotit různé efekty, je poslouchat je, nejúčinněji pomocí jediného opakujícího se úderu, jako je malý bubínek. Obecným pravidlem však je, že předvolby dozvuku jsou uspořádány se zvyšující se dobou dozvuku od Padu 17 do Padu 24 a předvolby delay se zvyšující se složitostí od Padu 1 po Pad 16. Všechny předvolby zpoždění mají zpětnou vazbu pro více ozvěn a některé zahrnují swing. časování a stereo "ping-pongové" efekty. U předvoleb 3 až 16 se doba zpoždění vztahuje k BPM: úplný seznam předvoleb naleznete v tabulce na straně 70.

Reverb

Chcete-li přidat reverb k jedné nebo více stopám, vyberte předvolbu reverbu. Pad odpovídající aktivní předvolbě se jasně rozsvítí. Makra jsou nyní ovládací prvky úrovně odesílání reverbu pro osm stop: toto je přesně stejné uspořádání jako v zobrazení Mixer View. Makro LED nyní svítí matně krémově; jak zvýšíte úroveň sendu, uslyšíte přidání reverbu do stopy, kterou ovládá, a LED bude zvýšení jasu.

Vybraný efekt reverbu můžete přidat do libovolné nebo všech stop v různé míře pomocí dalších ovládacích prvků Macro. Není však možné používat různé předvolby reverbu na různých stopách.

Podrobnosti o osmi předvolbách reverbu jsou uvedeny níže:

PŘEDNASTAVENÍ	TYP ZPOŽDĚNÍ	
1	Malá komora	
2	Malý pokoj 1	
3	Malý pokoj 2	
4	Velký pokoj	
5	hala	
6	Velký sál	
7	Hall – dlouhé zamyšlení	
8	Velký sál – dlouhý odraz	

Zpoždění

Přidání zpoždění je stejný proces jako reverb: chcete-li přidat zpoždění ke svým stopám, vyberte efekt z pady na řadách 1 a 2. Makra jsou nyní ovládání úrovně zpoždění odeslání pro stopu; uvidíte, že jejich LEDky nyní ukazují broskev, aby potvrdily jejich opětovné přiřazení ke delay FX.

Ačkoli jsou stejná makra používána jako úrovně odeslání reverbu a úrovně zpoždění odeslání, tyto dva efekty zůstávají nezávislá: makra převezmou jednu nebo druhou funkci podle toho, zda poslední stisknutý FX pad byl preset reverb nebo delay.

Podrobnosti o 16 předvolbách zpoždění jsou uvedeny v tabulce níže:

PŘEDNASTAVENÍ	TYP ZPOŽDĚNÍ	POPIS HUDBY
1	Slapback Rychle	Velmi rychlé opakování
2	Slapback Slow	Rychlé opakování
3	32. trojčata	48 cyklů na bar
4	32	32 cyklů na bar
5	16. Trojčata	24 cyklů na bar
6	16	16 cyklů na bar
7	16. ping pong 16.	16 cyklů na bar
8	ping pong švih 8. trojice 8.	16 cyklů na tyč s výkyvem
9	tečkovaný ping pong	12 cyklů na bar
10		8 cyklů po 3 úderech se Stereo Spread
11	8	8 cyklů na bar
12	8. ping pong 8.	8 cyklů na bar
13	ping pong švih 4. trojice	8 cyklů na tyč s výkyvem
14	4. tečkovaný ping pong	6 cyklů na bar
15	švih 4. trojice ping pong široký	4 cykly na 3 takty s výkyvem
16		6 cyklů na bar

Pamatujte, že pod určitými hodnotami BPM nebudou předvolby zpoždění odpovídat výše uvedeným rychlostem.

Automatizace odesílání FX

Úrovně odeslání dozvuku a zpoždění lze automatizovat otočením ovladače Macro, když je aktivní režim záznamu. Během sekvence můžete změnit množství efektu. Tlačítko Clear 17 lze použít k vymazání automatizačních dat pro ovládání FX send: podržte Clear a otočte ovladač send, pro který

déle vyžadují automatizaci; LED se rozsvítí červeně pro potvrzení akce.

Viz také "Nahrávání pohybů knoflíku" na stránce 43.

Hlavní kompresor

Toto je povoleno nebo zakázáno tlačítkem FX v zobrazení Advanced Setup View: viz strana 92.

Boční řetězy

Každá ze stop může být nezávisle Side Chained. Side Chain umožňuje hitům jedné stopy snížit úroveň zvuku jiné stopy. Pomocí Side Chains můžete do svých beatů přidat pumpující pocit – to je základní zvuk hip-hopu a EDM. Vyzkoušejte Side Chaining basovou linku nebo sekvenci hlavního akordu pomocí kopáku.

K dispozici je sedm předvoleb Side Chain, z nichž každá umožňuje vybranému zdroji spouštění Side Chain stlačit stopu se zvyšující se intenzitou od předvolby zcela vlevo po předvolbu zcela vpravo. Výchozí stav je pro Side Chain být OFF pro všechny stopy.

Side Chain View je sekundární pohled na tlačítko FX 12. Otevřete podržením Shift a stisknutím FX, nebo stiskněte FX podruhé, pokud jste již v zobrazení FX , abyste přepnuli zobrazení.



Side Chain View zobrazí buď ovládací prvky Side Chain pro stopu, která byla zobrazena po stisknutí Shift + FX . Můžete použít tlačítka J a K 15 k procházení čtyřmi stránkami Side Zobrazení řetězu: každá stránka zobrazuje ovládací prvky Side Chain pro pár stop (jak je uvedeno výše).

Dvě spodní řady padů odpovídají sedmi předvolbám Side Chain (Pady 2 až 8 v každé řadě) pro stopa s lichým a sudým číslem; první pad v každém řádku je "tlačítko OFF" – toto deaktivuje zpracování postranního řetězce pro stopu. Pad 1 svítí jasně červeně, když je boční řetěz
je VYPNUTO; stisknutím libovolného jiného padu v řadě aktivujete jednu z předvoleb Side Chain: Pad 1 ztmavne a vybraný pad se zobrazí jasně v barvě stopy.

Pady 1 až 8 v horní řadě vám umožňují vybrat, která stopa bude zdrojem spouštění Side Chain pro vybranou stopu (zvolíte stisknutím předvolby Side Chain pro stopu).

Stejně jako u mnoha dalších funkcí Circuit Rhythm je to zdaleka nejlepší způsob, jak porozumět Side Chain zpracování je experimentovat a poslouchat. Dobrým výchozím bodem je nastavit stopu tak, aby hrála dlouhý vzorek, aby zněla nepřetržitě, a přimět další stopu, aby hrála několik samplů kopáků. Když zvolíte různé předvolby Side Chain, uslyšíte různé způsoby, kterými je kontinuální sample "přerušován" bubnem. Všimněte si také, že účinek bude více či méně působivý v závislosti na relativním načasování spouštěného vzorku a jeho spouštěcím zdroji.

Pokles Side Chain bude pokračovat, i když je úroveň zdrojové stopy v zobrazení Mixer snížena na nulu. Toto je funkce, kterou lze použít docela kreativně! Pokud však ztlumíte bicí stopu vybrán jako klíč v zobrazení Mixer, spouštění postranního řetězce je zakázáno.

Knoflík filtru

Celý audio výstup Circuit Rhythm – součet zvuků ze všech osmi stop – je přiváděn přes tradiční sekci filtrů ve stylu DJ. K ovládání slouží velký knoflík Master Filter 2 Knoflík Filter je jedním z klíčových ovládacích prvků výkonu a lze jej použít k radikální změně celku zvuk.

Filtr zahrnuje dolní i horní propusti. Horní propust odstraňuje nízké frekvence (basy) z výstupu a dolní propust odstraňuje vysoké frekvence (výšky).

Ovladač Circuit Rhythm's Master Filter ovládá dolní propust, když jím otočíte proti směru hodinových ručiček ze středové polohy, a horní propust, když jím otočíte ze středové polohy po směru hodinových ručiček. Všimněte si, že ovladač má uprostřed zarážku – v této poloze nedochází k žádnému filtrování a LED pod ní knoflík svítí slabě bíle.

Když otočíte knoflíkem ve směru hodinových ručiček, uslyšíte, jak nižší frekvence zmizí a zanechá vám mnohem tenčí zvuk; v opačném směru nejprve zmizí vysoké frekvence a zanechá vám tlumený zvuk. LED se změní na bledě modrou, když je aktivní kterýkoli typ filtru, přičemž jas se zvyšuje s otáčením ovladače.

Mřížka FX

Circuit Rhythm's Grid FX vám umožní rychle přidat řadu dalších zvukových efektů z vyhrazené sady padů: je to skvělý způsob, jak přidat variace do vašich patternů při živém hraní.

Grid FX jsou přístupné v Grid FX View, což je sekundární pohled na tlačítko Mixer 11. Otevřete podržením Shift a stisknutím Mixer, nebo stiskněte Mixer podruhé, pokud jste již v zobrazení Mixer pro přepnutí zobrazení. Ovládací prvky maker zůstávají aktivní, stejně jako ovládací prvky úrovně stopy mixu a horní řada mřížky je také nezměněna z pohledu Mixer, nadále zůstávají tlačítky Mute pro každou stopu. Dvě spodní řady (pady 17 až 32) jsou k dispozici jako výkonné pady Grid FX. Ve výchozím nastavení jsou Grid FX on Circuit Rhythm:

SLOT EFEK				
1	Beat Repeat, 1/4 frekvence			
2	Beat Repeat, rychlost 1/8			
3	Beat Repeat, rychlost 1/16			
4	Beat Repeat, rychlost 1/32			
5	Beat Repeat, frekvence 1/8T			
6 Beat Repeat, frekvence 1/16T				
7	Obraceč, 1/4 rychlost			
8	Reverzor, rychlost 1/16			
9	Gater, 1/4 sazba			
10	Gater, sazba 1/8			
11	Gater, sazba 1/16			
12	Gater, sazba 1/32			
13	Phaser, světlo			
14	Phaser, těžký			
15	Vinyl, světlo			
16	Vinyl, těžký			

Grid FX lze konfigurovat pomocí komponent Novation. V komponentách můžete každý efekt přiřadit kterémukoli ze 16 slotů. K dispozici je sedm různých typů efektů, z nichž každý má vlastní sadu parametrů k prozkoumání. Na různých padech můžete použít více verzí stejného efektu s různými parametry. Sada Grid FX se ukládá s každým balíčkem (viz **strana 83)** a jakýmkoliv projektem v něm

Pack má přístup ke konfiguracím Grid FX, které byly uloženy s Packem.

S načtenou sadou Grid FX se stisknutím padu, na kterém je nahrán efekt, spustí efekt, který zůstane aktivní, dokud se podložka neuvolní. Můžete stisknout několik padů Grid FX pro spuštění několika efektů najednou, ale pokud máte varianty stejného efektu na více padech (tj. s různými parametry), bude aktivní pouze poslední stisknutý. Pokud poté pad pustíte, zatímco držíte stisknutý jiný pad pro variantu stejného efektu, převezme funkci ten dřívější.



V Grid FX je k dispozici sedm typů efektů:

Účinek	Barva podložky
Beat Repeat	Červené
Reverzor	Jantar
Gater	Písek
Auto-Filtr	Zelená
Digitalizovat	Modrý
Phaser	Indigo
Vinylová simulace	urová

Efekty jsou barevně odlišeny, takže můžete identifikovat různé dostupné typy, jakmile je nahrajete do Circuit Rhythm.

Stejně jako u mnoha dalších funkcí Circuit Rhythm doporučujeme experimentovat s Grid FX, abyste pochopili, který typ a nastavení efektu funguje dobře ve vašem konkrétním stylu výběru samplů. Stručně řečeno, základní efekty jsou:

- Beat Repeat zachycení krátkého segmentu tempově synchronizovaného zvuku z hlavního mixu a jeho opakování pro efekt koktání. Přehrávání Beat Repeat není synchronizováno s přehráváním sekvenceru.
- Reverser okamžité zpětné přehrávání hlavního mixu v krátkých segmentech souvisejících s tempem.
 Reverzní přehrávání není synchronizováno s přehráváním sekvenceru.
- Gater čtvercové LFO, které ovlivňuje hlasitost master mixu rychlostí související s tempem.
 Po stisknutí bude Gater vždy na maximální hlasitosti. Přehrávání brány není synchronizováno s přehráváním sekvenceru.
- Auto-Filter proměnný stav (Low/Band/High-Pass) 12/6 dB/oktávový filtr s tempově synchronizovaným LFO. Tvar LFO lze nastavit na Triangle, Square, ramp-up nebo ramp-down a synchronizovat klíč tak, aby se restartoval, když je efekt spuštěn. Hloubka modulace může být také přizpůsobena.

- Digitalizace snížení vzorkovací frekvence hlavního mixu a použití efektu bit-crush.
- Phaser 4-pólový fázovací efekt na master mix s tempově synchronizovaným LFO. Hloubka LFO mohou být přizpůsobeny a může být zavedena zpětná vazba
- Vinyl Simulation Lo-Fi efekt hlavního mixu, který simuluje zvuk špatného vinylu záznam. Aplikujte různé stupně kolísání výšky, praskání a syčení spolu s parametrem šířky, který omezuje vysoké a nízké frekvence.

Blokování efektu

Pad 16 v Grid FX View umožňuje funkci Latch. Ve výchozím nastavení svítí slabě bíle; po stisknutí se rozsvítí jasně bíle a jakýkoli nyní vybraný efektový pad Grid FX zůstane aktivní, dokud buď nebude, nebo tlačítko Latch, stisknete znovu. Všimněte si, že když deaktivujete efekt přímo (tj. ne stisknutím tlačítka Latch), efekt bude deaktivován

po uvolnění.

Je-li povolena funkce latching, více efektů bude zablokovaných, když jsou vybrány, avšak pouze jeden efekt každého ze sedmi typů může být v jeden okamžik zablokovaný.

Stav Latch pro každý typ efektu je uložen s projektem, takže některé nebo všechny efekty lze aktivovat ihned po načtení projektu.

Použití Grid FX s externím zvukem

Audio signály přivedené do externích audio vstupů 5 budou zpracovány Grid FX. Při sledování je povolena v zobrazení Sample Record View, bude příchozí zvuk směrován přes Grid FX (ve stereu). Tento umožňuje Circuit Rhythm používat jako stereo efektovou jednotku. Navíc s povoleným převzorkováním v Sample Record View, Grid FX aktivní během nahrávání samplu bude potvrzeno nahranému vzorku jako slyšeli.

MIDI ovládání Grid FX

Rozšířené ovládání parametrů Grid FX je možné pomocí externího MIDI ovládání, např. z MIDI kontroléru nebo sekvenceru. Úplné podrobnosti jsou k dispozici v samostatném dokumentu Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, který si můžete stáhnout z novationmusic.com/downloads.

Nahrávání ukázek (Zobrazení ukázkového záznamu)

Circuit Rhythm má schopnost zaznamenávat vzorky přes externí vstupy 5

•

Uděláte to v zobrazení Sample Rec: stisknutím tlačítka Sample Rec 9 otevřete toto:



Horní dva řádky v Sample Rec View představují jednu z osmi stránek 16 vzorků; odpovídají osmi stránkám ukázek zobrazeným v Sample View. Stránky můžete procházet pomocí tlačítek J a K. Všimněte si, že když procházíte ukázkovými stránkami, stránka, kterou si právě prohlížíte, bude označena jedním z tlačítek 1 až 8 , **které se na** okamžik rozsvítí jasně bíle; tj. pokud přejdete na stranu 5, tlačítko 5 se krátce rozsvítí. Intenzita osvětlení tlačítek J a K také indikuje aktuálně používanou stránku.

Tlumený šedý pad indikuje obsazený paměťový slot – takový, který již má vzorek; je prázdný slot indikováno matně červenou podložkou. Pad pro aktuálně vybraný vzorek bude osvětlen jasnějším odstínem bílá nebo červená.

Stisknutí padu pro obsazený slot přehraje vzorek. Pokud chcete vymazat obsazený slot, abyste jej mohli použít pro nový vzorek, podržte Clear 17 a stiskněte plošku slotu pro jeho vymazání z paměti flash.

Všimněte si, že výběr vzorku se resetuje, pokud je zaveden nový balíček.

Záznam

Chcete-li nahrát nový vzorek, vstupte do zobrazení Sample Rec View a vyberte prázdný slot pro vzorky: Record 13 tlačítko se rozsvítí tlumeně oranžově, což potvrzuje, že můžete nahrávat do slotu. Stiskněte Record, rozsvítí se jasně oranžově a dvě spodní řady mřížky budou zpočátku světle šedé, ale po jednom padu změní barvu na oranžovou, počínaje padem 17 (první pad na řadě 3). Funguje jako ukazatel průběhu a ukazuje, jaká část maximální délky záznamu byla využita. Maximální doba záznamu na jeden vzorek je 32 sekund, takže každý ze 16 padů ve dvou spodních řadách mřížky

představuje dvě sekundy.

Pokud na Circuit Rhythm zbývá méně než 32 sekund uložení vzorků, bude svítit méně než 16 padů. Počet padů, které svítí, odpovídá zbývajícímu dostupnému času. Pokud například zbývá 6 sekund, první tři pady budou svítit matně šedě a zbývající pady budou zhasnuté.

Chcete-li nahrávání zastavit, stiskněte znovu tlačítko Record . Pokud je dosaženo maximální doby vzorku 32 sekund nebo pokud není k dispozici žádné úložiště vzorků, nahrávání se automaticky zastaví.

Během nahrávání vzorku je tlačítko Record dostupné v jiných zobrazeních, takže záznam vzorku lze zastavit z jiných zobrazení.

Pokud potřebujete nahrávat déle než 32 sekund, můžete vybrat jiný prázdný slot. V tomto případě se nahrávání do prvního slotu zastaví, ale bude pokračovat přímo do druhého slotu, což umožňuje plynulé nahrávání přes více slotů.

Vzorky budou po nahrání normalizovány, což zajistí, že všechny zaznamenané vzorky budou mít vhodnou úroveň hlasitosti. Uvědomte si, že pokud je zaznamenáno ticho, dojde k normalizaci nízké hladiny hluku, což má za následek ve velmi hlasitém vzorku.

Po nahrání vzorku bude okamžitě k dispozici k použití, ale uložení do balíčku bude nějakou dobu trvat. Během ukládání vzorku bude slot pro vzorky v zobrazení Sample Rec View blikat zeleně – nevypínejte Circuit Rhythm ani nevyjímejte kartu microSD, dokud tento proces probíhá, nebo dojde ke ztrátě dat. může nastat.

Nastavení záznamu

Existují čtyři další nastavení, která ovlivňují fungování záznamu vzorku: Threshold, Attenuator, Recording Source a Input Monitor. Tato nastavení se uloží při vypnutí.

Zapnutí/vypnutí prahu nahrávání

Pad 29 v řadě 4 (nad textem Choke) zapíná nebo vypíná funkci prahu nahrávání.

Když je prahová hodnota vypnutá (podložka svítí tlumeně červeně), nahrávání začne okamžitě po stisknutí tlačítka Record . Při zapnutém prahu (pad svítí jasně zeleně a mřížka krátce zobrazí 'Thr') bude pouze nahrávání spustí se, jakmile úroveň signálu překročí určitou prahovou hodnotu (-54 dBFS) po stisknutí tlačítka Record . Povolení prahové hodnoty je užitečné, když chcete zahájit nahrávání, jakmile začne zvuk, čímž zabráníte nutnosti ořezávat ticho od začátku samplu.

Atenuátor Zapnuto/Vypnuto

Pad 30 v řadě 4 zapíná nebo vypíná 12 dB atenuátor jako součást cesty záznamového signálu. Ve výchozím stavu, atenuátor je vypnutý (podložka svítí tlumeně červeně, mřížka krátce zobrazí '0', což představuje snížení úrovně o 0 dB). Když je aktivován atenuátor (podložka svítí jasně zeleně a mřížka krátce zobrazí '-12'), záznam úroveň se sníží o 12 dB. Pokud je úroveň signálu z externího zdroje zvuku příliš vysoká a způsobuje nežádoucí zkreslení nahrávky, použijte útlumový člen.

Převzorkování zapnuto/vypnuto

Pad 31 v řadě 4 (nad textem Keyboard) vybírá zdroj zvuku pro záznam vzorku.

Výchozí nastavení (pad svítí tlumeně červeně) umožňuje nahrávání z externích audio vstupů. Stisknutím padu (rozsvítí se jasně zeleně a mřížka krátce zobrazí 'RSP') zvolíte interní audio engine jako zdroj nahrávání: tuto možnost vyberte, pokud chcete převzorkovat interně zpracované zvuky nebo samplovat externí vstupy po zpracování Grid FX. S povoleným převzorkováním můžete nahrávat zvuk z vnějších i vnitřních zdrojů zároveň.

Sledování vstupu

Pad 32 na řadě 4 (nad textem Slice) aktivuje monitorování vstupu. Když je monitorování vstupu aktivní (podložka svítí jasně zeleně a mřížka krátce zobrazí "Mn")

Vypněte monitorování vstupu pro ztlumení příchozího zvuku – to může být užitečné jako součást širšího nastavení, kde zvuk může být směrován jak prostřednictvím Circuit Rhythm pro vzorkování, tak přímo ze zdroje do a mixážní pult nebo audio rozhraní.

Tento pad lze také použít jako přepínač výkonu pro externí zvuk, což je užitečné při použití Circuit Rhythm jako efektové jednotky pro externí zvuk.

Úroveň monitoru

Použijte makro 8 k použití digitálního zisku na příchozí zvuk. Po zapnutí bude výchozí hodnota 0 dB a nikdy se neuloží. Tato hodnota může být zvýšena na +12 dB nebo snížena na ticho.

Vzorové ořezávání

Můžete použít Macro control 2 (Start) pro oříznutí počátečního bodu zaznamenaného vzorku a Macro control 3 (Length) pro oříznutí jeho trvání. Při přesunutí některého z ovládacích prvků Makra se podložky v řadě 3 mřížky osvětlete písek, abyste označili začátek a dobu trvání vzorku. Když je všech osm padů rozsvíceno, sample se bude přehrávat po celou svou původní dobu od okamžiku, kdy začalo nahrávání. Počáteční bod lze posunout "vpřed" pomocí ovladače Start a koncový bod posunout "zpět" pomocí ovladače Length : oba ovladače mají vliv na zkrácení celkové délky vzorku. Pro ilustraci podložky ztmavnou

účinek ořezávání; všimněte si, že počáteční bod a délka mohou mít hodnoty, které nejsou integrální počet přírůstků: toto je indikováno stmíváním podsvícení "koncové" podložky. Grafika níže ilustrujte toto:



Jakmile se upraví začátek nebo délka, Save začne pulzovat. Stiskněte Uložit pro potvrzení nového začátku a délky. Jakmile je vzorek uložen, může být dále oříznut, ale není možné vrátit uložené změny. Všimněte si, že řada 3 neukazuje absolutní dobu samplování: krátký i dlouhý sample zobrazí celou dobu trvání jako osm rozsvícených padů. Všimněte si také, že vzorky lze pouze zkrátit – nemůžete přidat ticho na začátek nebo konec samplu.

Výchozí přesnost počáteční a koncové polohy je 10 ms na pad, podržením Shift ji zvýšíte přesnost do 1 ms.

Režimy přehrávání

Přehrávání ukázky v zobrazení ukázkového záznamu lze nastavit na One Shot, Gated nebo Looped; Reverse může být navíc povolena nebo zakázána. Tyto režimy se chovají identicky jako stopy 1-8 (viz Ukázkové režimy na straně 32). Výchozí režim je One Shot, který bude vybrán po zapnutí. Tento výběr je neuloženo s projektem.

Nastavení přehrávání na Looped je užitečné pro zajištění dokonalého oříznutí smyčkových samplů (jako jsou přerušení bubnu).

Reverzní přehrávání může být užitečné pro jemné doladění koncového bodu samplu. Můžete například chtít izolovat jeden úder v bubnové smyčce a odstranit přechodný jev dalšího úderu a zároveň zachovat co největší část předchozího ocasu – se zapnutým zpětným chodem nemusíte počkejte, až se vzorek přehraje celý, abyste zkontrolovali, zda jste správně ořízli.

Projekty

Základní přehled načítání a ukládání projektů naleznete na straně 23. Tato kapitola se zabývá některými dalšími aspekty souvisejícími s používáním projektů.

Přepínání projektů

Existují určitá pravidla, která řídí, jak obvodový rytmus reaguje, když přecházíte z jednoho projektu do druhého. Pokud se přehrávání sekvenceru zastaví, když vyberete nový projekt v zobrazení Projekty, po stisknutí ^a Přehrát , nový projekt vždy začíná krokem definovaným jako počáteční bod Vzor (standardně krok 1) pro každou stopu; pokud projekt obsahuje zřetězené vzory, začne v počáteční bod prvního vzoru. To bude případ bez ohledu na to, v jakém kroku se sekvencer nacházel, když byl naposledy zastaven. Tempo nového projektu nahradí tempo předchozího.

Existují dvě možnosti, jak změnit projekty, když je přehrávání sekvenceru aktivní:

- 1. Pokud vyberete nový projekt stisknutím jeho padu, aktuální šablona se přehraje až do posledního kroku (poznámka – pouze aktuální šablona, nikoli scéna nebo kompletní řetězec šablon) a pad pro nový projekt bude blikat bíle, což znamená, že je zařazen do fronty. Nový projekt se poté začne přehrávat od počátečního bodu (standardně krok 1) svého vzoru nebo od počátečního bodu prvního vzoru v řetězci nebo jeho první scény, podle okolností.
- 2. Pokud při výběru nového projektu podržíte Shift , nově vybraný projekt se začne přehrávat ihned. Nový projekt se přehraje od stejného kroku v řetězci vzorů, na který dosáhl předchozí projekt. Okamžité přepínání projektů může být obzvláště zajímavé, když dva projekty obsahují vzory různých délek nebo různé počty vzorů tvořících Řetěz se vzorem.

Jak jsme zmínili jinde v této uživatelské příručce, experimentování je často nejlepší způsob pochopení, jak se s tím Circuit Rhythm vypořádává

Vymazání projektů

Clear 17 lze použít v zobrazení Projekty k odstranění nežádoucích projektů. Stiskněte a podržte Vymazat; to svítí jasně červeně a zhasnou všechny pady mřížky kromě aktuálně vybraného projektu, který ukazuje jasně bílou. Stisknutím tohoto padu smažete projekt.

Všimněte si, že tento postup umožňuje smazat pouze aktuálně vybraný projekt; poskytuje tak ochranu proti smazání nesprávného projektu. Vždy zkontrolujte, zda podložka Project obsahuje projekt, který chcete odstranit, přehrajte před použitím Clear.

Ukládání projektů do nových slotů

Použijte Save k uložení skladeb, na kterých jste pracovali, do slotu paměti projektu. Uložit je třeba dvakrát stisknout k dokončení procesu ukládání: při prvním stisknutí se rozbliká tlačítko Uložit ; druhý stisk uloží vaši práci do poslední paměti projektu, která byla používána. To znamená, že pokud vaše aktuální práce byla založena na dříve uloženém projektu, původní verze bude přepsána.

Chcete-li zajistit, že se vaše práce uloží do jiné paměti projektu, přepněte do Zobrazení projektů. Uvidíte, že první stisknutí Save způsobí, že pad pro naposledy vybraný projekt pulzuje bílou barvou. Pokud chcete uložit svou práci do nového paměťového slotu, stiskněte pad pro tento slot: všechny ostatní pady ztmavnou a vybraný pad bude na několik sekund blikat zeleně.

Uvědomte si, že rutinu Uložit můžete "zrušit" po prvním stisknutí tlačítka Uložit stisknutím libovolného jiného tlačítka.

Změna barev projektu

Můžete také přiřadit jinou barvu jakémukoli padu v Project View – to může být skvělá pomoc při živém hraní. Barvu si vyberete v rámci výše popsaných procedur pro uložení.

Po prvním stisknutí Save se LED pod otočným ovladačem Macro 1 rozsvítí v aktuální barvě padu pro aktuálně vybraný projekt: pokud jste barvu ještě nezměnili, bude tmavě modrá. Nyní můžete procházet paletou 14 barev otáčením ovladače Macro 1. Jakmile uvidíte požadovanou barvu, stiskněte tlačítko Save podruhé nebo stiskněte pad odpovídající umístění v paměti: tím se dokončí proces ukládání s blikajícím zeleným padem, jak je popsáno výše.

Všimněte si, že pole po operaci Uložit zbělá, takže novou barvu neuvidíte okamžitě, ale uvidíte ji, jakmile vyberete jiný projekt.

Balíčky

Balíček je definován jako úplná sada samplů, projektů a mřížkových FX: aktuální balíček můžete exportovat do vyjímatelná microSD karta. Slot pro kartu je na zadním panelu 7

Balíček obsahuje všechny aktuální operace Circuit Rhythm, včetně obsahu všech 64 Projektové paměti, všech 128 vzorků a 16 Grid FX presetů. Karta pojme 31 dalších balíčků: toto umožňuje bezpečně uložit obrovské množství pracovního obsahu a může zahrnovat projekty velmi odlišných žánrů, doplněné podle potřeby personalizovanými ukázkami. Princip lze ještě rozšířit, protože samozřejmě můžete použít libovolný počet microSD karet.

Zobrazení balíků je sekundární zobrazení tlačítka Projekty 19. Otevřete podržením Shift a stisknutím Projekty, nebo stiskněte Projekty podruhé, pokud jste již v zobrazení Projekty , abyste zobrazení přepnuli.

DŮLEŽITÉ:

K zobrazení Packs View máte přístup pouze v případě, že je ve slotu na zadním panelu vložena karta microSD.



Balíčky mohou být odeslány do Circuit Rhythm pomocí Novation Components na adrese

komponenty.novationmusic.com. Každý pad představuje sadu: aktuálně načtený pad bude svítit bíle a ostatní pady budou svítit v přiřazených barvách, které jsou nastaveny v Novation Components.

Načítání balíčku

Nejprve vyberte balíček stisknutím libovolného rozsvíceného padu jiného než aktuálně načteného balíčku. Začne pulzovat mezi slabým a jasným (v přiřazené barvě), aby se potvrdilo, že je "primed" a lze jej nyní načíst. Je možné načíst prázdné sloty pro balíčky, což vám poskytne prázdné plátno pro záznam nového Vzorky. Rovněž není možné znovu načíst aktuální balíček.

[Pokud si nepřejete načíst připravený balíček, buď naplňte jiný balíček pro načtení, nebo ukončete zobrazení balíčků. Když se vrátíte do zobrazení Packs View, žádný balíček se nezobrazí jako základní.]

Jakmile je balíček připraven, stisknutím tlačítka přehrávání balíček načtěte. Během načítání balíčku se na padech po dobu několika sekund přehraje animace a po dokončení načtení se znovu zobrazí zobrazení Packs , **přičemž pad pro** nově vložený balíček svítí bíle.

Můžete vytvořit nový Pack bez vzorků nebo projektů vložením prázdného slotu Pack. Nově vytvořené balíčky budou obsahovat výchozí rozložení Grid FX (odpovídající továrnímu balíčku).

Duplikování balíčků

Pokud vám dojdou projekty v balíčku, ale rádi byste pokračovali v práci na nových projektech se stejným sadu vzorků, můžete duplikovat aktuální balíček.

Chcete-li duplikovat aktuální balíček, nejprve otevřete Packs View. Hold Duplicate 18 a aktuálně vybrané Balíček bude pulzovat zeleně, zatímco dostupné sloty pro balíčky budou svítit tlumeně modře. Chcete-li psát, stiskněte matně modrou štěrbinu aktuální balíček do nového umístění.

Pamatujte, že balíčky lze odstranit pouze smazáním souboru z karty SD a nelze je vymazat přímo ze zařízení.

Použití karet microSD

VAROVÁNÍ:

Nevyjímejte kartu microSD z Circuit Rhythm během operací ukládání nebo načítání. Pokud tak učiníte, může dojít ke ztrátě dříve uložené práce. Všimněte si, že operace ukládání zahrnují proces duplikace balíčku, přenos obsahu z komponent a ukládání nově zaznamenaných a oříznutých vzorků.

Karta microSD vložená do slotu pro kartu na zadním panelu umožňuje přístup k několika balíčkům. Vnitřní paměť Circuit Rhythm pojme pouze jeden balíček: karta microSD pojme dalších 31 balíčků, což umožňuje dostupnost až 32 balíčků pro nahrání do Circuit Rhythm, když je karta vložena.

Pokud od zapnutí nebyla vložena karta microSD, zobrazí Packs View červenou a žlutou ikonu to znamená "není k dispozici SD":



Ikona "no SD" se zobrazuje i v jiných situacích, další podrobnosti naleznete níže v části "Vyjmutí karty MicroSD". Circuit Rhythm je plně funkční bez MicroSD karty, ale budete mít přístup pouze k internímu Packu. Pokud je vložena karta microSD, zobrazí se v zobrazení Packs View dostupné balíčky a umožní vám načíst nový balíček, jak je popsáno výše v části "Načítání balíčku".

Pokud je jednotka zapnutá bez vložené karty microSD (což má za následek načtení interní sady), jeden lze vložit v libovolném místě a získat tak přístup k obsahu karty. Pokud karta již dříve byla vyjmuta, opětovné vložení umožní opět přístup k obsahu karty a normální provoz pokračujte, pokud vyjmutí karty dříve narušilo jakoukoli funkci.

Vyjmutí microSD karty

Pokud je karta microSD vyjmuta, zatímco je vložen interní balíček, Circuit Rhythm se bude chovat jako popsané výše pro provoz po zapnutí bez přítomnosti karty. Pokud tak učiníte, nebude to bránit vaší schopnosti načítat vzorky nebo ukládat a načítat projekty.

Kartu microSD je možné vyjmout, pokud je z karty SD vložený balíček, který se právě používá. Přehrávání sekvenceru se nezastaví a žádné neuložené změny se v tomto okamžiku neztratí. Protože však karta není přítomna, nejsou k dispozici žádná data k načtení. Projekt se bude nadále přehrávat, jakmile se aktuální data projektu načtou do paměti RAM jednotky, ale projekt není možné změnit. nebo uložit aktuální projekt v tomto stavu. Během načítání balíčku však můžete vzorek změnit. Zobrazení projektů jako takové zobrazí ikonu 'No SD', jak je popsáno výše, a tlačítko Uložit 19 nebude svítí, dokud kartu znovu nevložíte. Packs View bude také zobrazovat ikonu 'No SD', dokud není karta znovu vložena. Pokud chcete zavést interní sadu bez opětovného vložení karty microSD, musíte ji zapnout jednotku spusťte a znovu zapněte, aby se vložil vnitřní balíček.

Pokud vložíte jinou kartu microSD, chování Circuit Rhythm není definováno. Pokud potřebujete načíst a Pokud zabalíte z jiné karty microSD, měli byste jednotku vypnout a znovu zazálohovat. Nové Kartu microSD lze vložit kdykoli před, během nebo po cyklu napájení, ale cyklus napájení musí být dokončen před načtením obsahu nové karty, aby se zabránilo nedefinovanému chování.

Kompatibilita s microSD kartami

Karty MicroSD musí mít minimálně třídu 10 a používat formát FAT32. Pro více informací na konkrétní karty microSD doporučené pro použití s Circuit Rhythm, naleznete v centru nápovědy Novation.

Komponenty

O komponentách a navigaci k rytmu okruhu

Novation Components je online společník pro Circuit Rhythm. Pomocí komponent můžete:

- Stáhnout nový obsah
- Nahrajte své vlastní vzorky
- Upravit mřížku FX
- Zálohujte své projekty
- Vložte nové balíčky
- Aktualizujte na nejnovější verzi firmwaru

Komponenty vyžadují ke komunikaci s vaším zařízením webový prohlížeč podporující MIDI. Doporučujeme používat Google Chrome nebo Opera. Případně si můžete stáhnout samostatnou verzi komponent z vašeho účtu Novation, jakmile svůj produkt zaregistrujete.

Ke komponentám máte přístup na adrese components.novationmusic.com.

POZNÁMKA:

Pokud máte problémy s používáním webové verze komponent, zkuste nainstalovat samostatnou aplikaci ze zákaznického portálu Novation. Kromě toho vám doporučujeme, pokud používáte systém Windows nainstalujte ovladač Novation Driver z webu novationmusic.com/downloads.

slepé střevo

Aktualizace firmwaru

Abyste měli přístup ke všem funkcím, možná budete muset aktualizovat Circuit Rhythm na nejnovější verzi firmwaru. Components vám dá vědět, zda je připojená jednotka aktuální, a pokud ne, Components může aktualizovat firmware jednotky na nejnovější verzi.

Nastavení zobrazení

Zobrazení nastavení umožňuje provést "globální" nastavení jednotky: mezi ně patří přiřazení MIDI kanálů, konfigurace MIDI I/O, výběr zdroje hodin, externí takt a nastavení jasu. Zadává se podržením Shift a stisknutím Uložit 19 , a opustí se stisknutím

Hrát 🚯





Jas

Pad 24 (bíle podsvícený) ovládá jas mřížkových padů. Výchozí nastavení je pro plný jas, ale stisknutím Pad 24 jej ztlumíte asi o 50 %. To může být užitečné, pokud běžíte

Circuit Rhythm na vnitřní baterii. Při výkonu můžete také chtít běžet se sníženým jasem

v podmínkách nízkého okolního osvětlení.

Nastavení jasu se uloží, když je obvod Circuit Rhythm vypnutý.

MIDI kanály

Tovární výchozí MIDI kanály jsou následující:

Dráha	MIDI kanál
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

MIDI kanál, který každá stopa používá, můžete změnit v Setup View. Každá stopa může být nastavena na kteroukoli z nich MIDI kanály 1-15. Kanál 16 je vyhrazen pro Projekt.

Chcete-li změnit MIDI kanál, který bude stopou používat, stiskněte tlačítko výběru stopy 5 nebo požadovanou stopu. Horní dvě řady padů v Setup View představují MIDI kanály 1-16. Stiskněte pad pro požadovaný MIDI kanál.

Důležité: Žádné dvě stopy nemohou vysílat na stejném MIDI kanálu.

Grafika na straně 88 ilustruje displej, když je zvolena stopa 1, a ukazuje výchozí přiřazení MIDI kanálů: barvy padů pro nepoužité MIDI kanály jsou oranžové (barva stopy 1), ale budou odpovídat barvě aktuálně vybrané stopy. . Pady pro MIDI kanály 2 až 8 jsou slabě osvětleny barvou stopy, která je jim přiřazena: v příkladu jsou to výchozí

úkoly.

Stejně jako u všech změn Setup View stiskněte Play pro uložení změn a ukončení Setup View.

MIDI I/O

Circuit Rhythm je schopen odesílat a/nebo přijímat MIDI data jak přes USB port 6, tak MIDI In/ Výstupní/průchozí zásuvky 4.

Setup View vám umožňuje rozhodnout, jak chcete, aby Circuit Rhythm fungoval s jiným MIDI zařízením pro čtyři kategorie MIDI dat nezávisle: Note, CC (Control Change), Program Change (PGM) a MIDI Clock. To zajišťuje vysokou míru flexibility při integraci Circuit Rhythm se zbytkem vašeho systému.

MIDI Rx (příjem) a Tx (vysílání) lze povolit nezávisle pro každou z kategorií dat.

Pady 25 až 32 jsou uspořádány jako čtyři páry tlačítek, jak je uvedeno v tabulce:

Funkce J	Barva		
25	MIDI Note Rx on/off	7	
26	26 MIDI Note Tx on/off		
27	MIDI CC Rx zapnutí/vypnutí	oranžový	
28	Zapnutí/vypnutí MIDI CC Tx		
29	MIDI Program Change Rx on/off		
30	30 MIDI Program Change Tx on/off		
31	31 MIDI Clock Rx zapnutí/vypnutí 32 Zapnutí/vypnutí MIDI Clock Tx		
32			

Ve výchozím nastavení jsou MIDI Rx i MIDI Tx zapnuty (tlačítka jasně svítí) pro všechny kategorie dat.

Nastavení hodin

Když jsou Clock Rx vypnuté, hodiny jsou v interním režimu a BPM Circuit Rhythm je definováno pouze vnitřní tempo hodiny. Jakékoli externí hodiny budou ignorovány. Když jsou hodiny Rx zapnuté, obvodový rytmus je zapnutý Režim AUTO a BPM budou nastaveny externě aplikovanými MIDI hodinami buď na MIDI In nebo na porty USB, pokud je použit platný; pokud tomu tak není, Circuit Rhythm se automaticky přepne na svůj vnitřní hodiny.

Pokud jsou hodiny Tx zapnuty, obvodový rytmus je vedoucí hodin a jeho hodiny – bez ohledu na zdroj – budou k dispozici jako MIDI Clock na konektorech USB a MIDI Out na zadním panelu . Nastavení Clock Tx na OFF bude nebudou přenášena žádná data hodin.

Viz také "Externí hodiny" na stránce 63.

Analogové hodiny

Circuit Rhythm vysílá spojité analogové hodiny z konektoru Sync Out 2 na zadním panelu s amplitudou 5 V. Frekvence těchto hodin souvisí s hodinami tempa (interními nebo externími). Výstupní takt se nastavuje pomocí prvních pěti tlačítek na třetí řadě mřížky (Pad č. 17-21). Rychlost můžete vybrat na 1, 2, 4, 8 nebo 24 ppqn (pulz za čtvrtinovou notu) stisknutím příslušného

podložka. Výchozí hodnota je 2 ppqn. Následující tabulka shrnuje nastavení:

	Podložka	Analogová frekvence hodin
	17	1 ppqn
	18	2 ppqn
19 4 ppqn 20 8 ppqn		4 ppqn
		8 ppqn
	21	24 ppqn

Všimněte si, že Swing (pokud je nastaven na něco jiného než 50 %) není aplikován na výstup analogových hodin.

Sticky Shift

Sticky Shift je funkce usnadnění, která umožňuje, aby tlačítko Shift fungovalo jako přepínač namísto a momentální kontrola. Chcete-li povolit Sticky Shift, stiskněte Shift v zobrazení nastavení , aby se rozsvítilo jasně zeleně. Na deaktivujte funkci, stiskněte znovu Shift , aby se rozsvítil matně červeně.

Zobrazení pokročilého nastavení

Některé další předvolby lze nastavit v zobrazení Rozšířené nastavení. Do tohoto zobrazení vstoupíte podržením Shift při zapínání jednotky a opustíte jej stisknutím ikony Vložit přehrávání Hrát si.

Mřížka 8 x 4 není v zobrazení rozšířeného nastavení osvětlena; úpravy se provádějí pomocí různých další tlačítka.

Easy Start Tool (Mass Storage Device)

Nástroj Easy Start Tool může být deaktivován v zobrazení Advanced Setup View , pokud nechcete, aby se obvod Circuit Rhythm zobrazoval jako velkokapacitní paměťové zařízení při jeho připojení k počítači.

Chcete-li nástroj Snadné spuštění zapnout/vypnout, stiskněte tlačítko Poznámka 6. Pokud Note svítí jasně zeleně, je aktivní, pokud Note svítí tlumeně červeně, je vypnutá.

Další informace o nástroji Easy Start Tool naleznete na straně 8.

Konfigurace MIDI Thru

Chování MIDI Thru portu na zadním panelu Circuit Rhythm můžete určit v zobrazení Advanced Setup View. Možnosti jsou, aby se port choval jako běžný **port** MIDI Thru (toto je výchozí nastavení), nebo aby duplikoval výstup **portu** MIDI Out . To je užitečné, pokud máte dva kusy hardwaru

chcete ovládat, které samy o sobě nemají MIDI porty.

Pomocí tlačítka Duplikovat 18 nas avte chování. Když Duplicate svítí jasně zeleně, MIDI Thru port bude fungovat jako druhý MIDI výstup. Když svítí tlumeně červeně, aktivuje se hardwarový spínač a port funguje jako běžný MIDI Thru.

Hlavní kompresor

Circuit Rhythm obsahuje hlavní kompresor, který je aplikován na všechny audio výstupy ze zařízení. Lze jej povolit nebo zakázat stisknutím FX 12 v zobrazení Advanced Setup View. Když je kompresor aktivován, tlačítko FX se rozsvítí jasně zeleně a na mřížce se krátce zobrazí "CMP". Když je zakázáno, tlačítko FX svítí červeně.

Uložit zámek

Funkce Save Lock umožňuje dočasně deaktivovat funkci Save. To může být užitečné, pokud jste mít na svém Circuit Rhythm připravenou živou sadu a nechcete riskovat náhodné přepsání jakýchkoli důležitých projektů. Chcete-li povolit zámek uložení, podržte při zapínání jednotky **současně** Shift a Save na. Když je aktivován zámek uložení, t**lačítko** Uložit vždy nesvítí.

Stav Save Lock je zachován během následujících cyklů napájení. Deaktivace je stejná jako aktivace: zapněte jednotku a podržte Shift a Save.

Ve výchozím nastavení je zámek uložení zakázán, takže projekty lze volně ukládat a přepisovat.

Problémy s načítáním projektu

Circuit Rhythm načte poslední používaný projekt, když je zapnutý. Je možné, že kdyby moc byla Pokud byl projekt během ukládání přerušen, mohl být nějakým způsobem poškozen. To může znamenat, že Circuit Rhythm skončí při zapnutí v nějakém anomálním stavu.

Ačkoli je to nepravděpodobný výskyt, zahrnuli jsme metodu zapnutí obvodového rytmu a vynucení toho, aby místo toho načetl prázdný projekt. Chcete-li to provést, podržte současně Shift a Clear a zapněte Circuit Rhythm.

Pokud se nějaké projekty nějakým způsobem poškodí, je vždy možné je smazat vymazáním projektu (viz strana 81).

MIDI parametry

Circuit Rhythm byl navržen tak, aby různými způsoby reagoval na externí MIDI data. MIDI Note On/ Poznámka Vypnuto, zprávy Program Change (PGM) a Continuous Controller (CC) jsou rozpoznány.

Úplné podrobnosti o nastavení a parametrech MIDI jsou k dispozici v samostatném dokumentu: Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, který si můžete stáhnout z novationmusic.com/downloads.

Režim bootloader

V případě problému s vaším obvodovým rytmem může být nutné povolit režim zavaděče. Toto je "technický režim" a všechny normální funkce jednotky přestanou fungovat. Režim Bootloader Mode byste neměli používat bez pokynů k tomu od týmu technické podpory společnosti Novation.

Bootloader Mode vám umožňuje zkontrolovat verzi aktuálně nainstalovaného firmwaru a také aktualizovat firmware (a tovární záplaty), pokud by výše popsaná procedura Firmware Update z nějakého důvodu nefungovala správně.

Vstup do režimu bootloaderu:

- 1. Vypněte Circuit Rhythm
- 2. Podržte tlačítka Sample Rec 🤉 , Sample 1) a Note 🌀
- 3. Rytmus napájecího obvodu znovu zapněte

Circuit Rhythm bude nyní v režimu bootloader a na displeji mřížky se zobrazí zelená osvětlené podložky (které se mohou lišit od níže uvedeného):

Syntet 1	Syntet 2	MIDI 1	MIDI 2	Buben 1	buben 2	Buben 3	Buben 4

Tlačítka stop 1 a 2 svítí; výběr jednoho z těchto zobrazení vzoru osvětlených podložek; a vzor představuje čísla verzí tří prvků firmwaru v binární podobě. Mohl bys potřebovat popsat tyto vzory týmu technické podpory společnosti Novation v případě problému.

Režim Bootloader se nejsnáze ukončí pouhým stisknutím tlačítka poté restartujte do normálního provozního stavu.

Tlačítko Přehrát . Circuit Rhythm bude

