

User Guide



Version 1.0

Ole hyvä ja lue:
Kiitos, että latasit tämän käyttöoppaan.
Olemme käyttäneet konekäännöstä varmistaaksemme, että käyttöopas on saatavilla kielelläsi. Pahoittelemme mahdollisia virheitä.
Jos haluat mieluummin nähdä tämän käyttöoppaan englanninkielisen version käyttääksesi omaa käännöstyökaluasi, löydät sen lataussivultamme:
downloads.focusrite.com downloads.novationmusic.com

Tavaramerkit

Novation-tavaramerkin omistaa Focusrite Audio Engineering Ltd. Kaikki muut tässä oppaassa mainitut merkki-, tuote- ja yritysnimet sekä muut rekisteröidyt nimet tai tavaramerkit kuuluvat niiden omistajille.

Vastuuvapauslauseke

Novation on ryhtynyt kaikkiin mahdollisiin toimiin varmistaakseen, että tässä annetut tiedot ovat oikein ja saattaa loppuun. Novation ei voi missään tapauksessa ottaa mitään vastuuta tai vastuuta laitteen omistajalle, kolmannelle osapuolelle tai laitteelle aiheutuneista menetyksistä tai vahingoista, jotka voivat johtua tämän oppaan tai siinä kuvattujen laitteiden käytöstä. Tässä asiakirjassa annettuja tietoja voidaan muuttaa milloin tahansa ilman ennakkovaroitusta. Tekniset tiedot ja ulkonäkö voivat poiketa luetelluista ja kuvitettu.

Tekijänoikeus ja oikeudelliset huomautukset

Novation ja Circuit ovat Focusrite Audio Engineering Limitedin tavaramerkkejä.

2021 © Focusrite Audio Engineering Limited. Kaikki oikeudet pidätetään

Novaatio

Focusrite Audio Engineering Ltd:n divisioona. Windsor House, Turnpike Road Cressex Business Park, High Wycombe Buckinghamshire, HP12 3FX Yhdistynyt kuningaskunta Puh: +44 1494 462246 Faksi: +44 1494 459920 sähköposti: sales@novationmusic.com Verkkosivusto: www.novationmusic.com

Sisällys

Johdanto	
Avainominaisuudet	7 Tietoja
tästä käyttöoppaasta	
Mitä laatikossa on	
Nouseminen ja juokseminen	9 Jos käytät
Macia	а
Novation-komponenttien vleickateaus	9 Onko sinulla
ongelmia?	10
Tehovaatimukset	10
	40
Latterston yleiskuvaus	IZ
Sanasto	12 Näkymä
ylhäältä	16 Näkymä
takaa	
Perusasiat	20
Laitteen kytkeminen päälle	
Aloitus	22 Ladataan ja
säästäminen	23 Tyhjästä
aloittaminen	
Esimerkkiraitojen käyttäminen	29
Esimerkkinäkymä	
Näytekäännös	
Esimerkkitilat	
Näppäimistö- ja Slice Note -näkymät	
Makron käyttäminen näytteiden muodostamiseen	
tietue Mikrovaiheinen muokkaus	
Nopeus	
Todennäköisyys	
Tallennusnupin liikkeet (automaatio)	43 Tyhjennä ja
kopioi	
näkymä	45
Kuviot	
Kuvionäkymä	
Kuvioiden tyhjentäminen	
monistaminen	
32-vaiheiset mallit	
Ketjutusmallit	
kuviooktaavi	
Näkymän lukko	54
Kuvioasetukset	55 Alku- ja
päätepisteet	
Toistojärjestys	
Kuvion synkronointinopeus	5

Muuttua	
Kohtaukset	59
Kuvioiden määrittäminen kohtauksiin	
Kohtausten ketjuttaminen sovituksen luomiseksi	61
Jonotuskohtaukset	
Näkymien poistaminen	
Kohtausten kopioiminen	62
Tempo ja swing	
Tempo	
Ulkoinen kello	63
Napauta Tempo	64
Keinu	
Napsautusraita	65
Analoginen synkronointilähtö	65
Sekoitin	
FX-osasto	68
Kaiku	
Viive	
Pääkompressori	70
Sivuketjut	71
Suodattimen nuppi	
Grid FX	73
Tehosteen lukitus	
käyttö ulkoisen äänen kanssa	75 Grid EX:n MIDI-
ohiaus	
Näytteiden tallennus (Sample Rec View)	
Tallennus	77
Tallennusasetukset	
Esimerkkileikkaus	
Toistotilat	
Desialsis	94
Projektit	81
Projektin vaihto	81
Selvitysprojektit	81 Projektien
tallentaminen uusiin paikkoihin	82 Projektin värien
muuttaminen	
Pakkaukset	83
Bakkaukaan lataaminan	0.4
Pakettien monistaminen	
Korttien käyttäminen	85
Komponentit	
ja piirirytmiin siirtymisestä	

Liite	88
Laiteohjelmistopäivitykset	
Asetusnäkymä	
Kirkkaus	
MIDI-kanavat	
MIDI I/O	
Kellon asetukset	
Analogiset kellotaajuudet	91
Sticky Shift	
Lisäasetusnäkymä	92 Easy Start -työkalu
(massamuistilaite)	92 MIDI Thru
-kokoonpano	
Pääkompressori	
Tallenna lukko	
Projektin latausongelmat	
MIDI-parametrit	
Käynnistyslataustila	

Johdanto

Circuit Rhythm on monipuolinen sampleri biittien tekemiseen ja esittämiseen. Nauhoita näytteitä suoraan laitteistoon ja leikkaa, muotoile ja näyttele äänesi uudelleen vaivattomasti. Tallenna groove joko kvantisoituna tai off-grid-sekvensseriin ja kerroksittain kahdeksalle näytekappaleelle. Piristä live-settiäsi Performance FX:n avulla: hyväksy epätäydellisyydet vinyylisimulaatiolla, änkytä mixiäsi rytmin toistolla... ja paljon muuta. Integroi Circuit Rhythm studioosi tai irrota ja luo missä tahansa sisäänrakennettu ladattava akku.

Circuit Rhythm on sekä sävellystyökalu että live-esitysinstrumentti. Se on kahdeksan kappaleen näytepohjainen groovebox, jossa on pitching- ja viipalointiominaisuudet. Sen avulla voit luoda musiikkia nopeasti: kuvioiden yhdistäminen on nopeaa ja intuitiivista. Jos työskentelet studiossa, Novationin ylivoimainen äänenlaatu tarkoittaa, että voit käyttää Circuit Rhythmia valmiin kappaleesi pohjana.

Soittoruudukko on 32 valaistun, nopeusherkän näppäimistön sarja, jotka toimivat kromaattisena näppäimistönä, näyteviipaleina, rumpulevyinä, sekvensserin askelmina ja lukuisia muita toimintoja. Pehmusteiden sisäpuoli Valaistus on RGB-värikoodattu*, joten näet yhdellä silmäyksellä, mitä tapahtuu.

Mukana on kahdeksan pyörivää säädintä, joiden avulla voit säätää näyteparametreja täydellisiksi, ja Master Filter -säädin on aina käytettävissä suorituskyvyn parantamiseksi. Voit aloittaa yksinkertaisella 16/32 vaiheen kuviolla ja koota ne sitten nopeasti yhteen monimutkaisemmiksi kuvioiksi. suuri pituus.

Voit tallentaa työsi johonkin 64 sisäisestä projektin muistista. Lisäksi Circuit Rhythmin tehokkaan Packs-ominaisuuden avulla voit käyttää, luoda ja tallentaa tuhansia projekteja ja näytteitä irrotettava microSD-kortti.

Circuit Rhythm integroituu Novation Components -sovellukseen, joka on tehokas ohjelmistosovellus, jonka avulla voit vaihtaa näytteitäsi ja tallentaa työsi pilveen.

Saat lisätietoja, ajantasaisia tukiartikkeleita ja lomakkeen tekniseen tukeemme Tiimi käy Novationin ohjekeskuksessa osoitteessa: support.novationmusic.com

* RGB-LED-valaistus tarkoittaa, että jokaisessa tyynyssä on sisäiset punaiset, siniset ja vihreät LEDit, joista jokainen voi palaa eri voimakkuuksilla. Yhdistämällä kolme väriä eri kirkkaustasoilla voidaan saavuttaa melkein mikä tahansa valaistuksen väri.

Avainominaisuudet

- Kahdeksan esimerkkiraitaa
- Leikkaa näytteitä tai toista ne kromaattisesti
- Joustavat toistovaihtoehdot: Loop, Reverse, One Shot, Gated & Choke
- RGB-ruudukko 32 nopeusherkällä tyynyllä tietojen toistamiseen ja näyttämiseen
- Kahdeksan muokattavissa olevaa makroenkooderia äänien lisäsäätöä varten
- Käytännöllinen sekvensointi kahdeksalla ketjutettavalla 32-vaiheisella kuviolla, kvantisoimaton tietue, askel todennäköisyys, kuvion muuntuminen, synkronointinopeudet ja paljon muuta
- Näytetallennus stereotulon kautta tai näyte uudelleen sisäisestä äänestä
- Välitön suorituskyvyn hallinta Grid FX:llä
- Rumputyynyn suorituskykytila, jossa on toistotoiminto
- Kaiku, viive ja sivuketju FX
- DJ-tyylinen pääsuodatin (alipäästö/yläpäästö)
- microSD-tuki tallenna tuhansia näytteitä ja projekteja 32 pakkauksessa.
- Sisäänrakennettu ladattava akku 4 tunnin akunkestolla
- Novation Components -integraatio lähetä näytteitä, muokkaa Grid FX:ää ja varmuuskopioprojekteja
- Täysikokoinen 5-nastainen MIDI In, Out ja Thru
- Analoginen synkronointilähtö
- Stereoäänilähtö (L/R-pari)
- Kuulokkeiden lähtö

Tietoja tästä ohjekirjasta

Olemme yrittäneet tehdä tästä oppaasta mahdollisimman hyödyllisen kaiken tyyppisille käyttäjille, niin uusille tulokkaille kuin kokeneemmillekin. Jos olet jo harrastanut beatmake-toimintaa jonkin aikaa, sinun kannattaa ohittaa tietyt käsikirjan kohdat. Jos olet vasta aloittamassa, saatat haluta Vältä tiettyjä osia, kunnes olet varma, että hallitset perusasiat.

On kuitenkin muutamia yleisiä seikkoja, jotka on hyödyllistä tietää ennen kuin jatkat oppaan lukemista. Käytämme tekstissä joitain graafisia käytäntöjä, joista toivomme kaikille olevan apua tiedon selaamisessa löytääkseen nopeasti tarvitsemasi tiedon:

Lyhenteet, merkinnät jne.

Kun viittaamme yläpaneelin ohjaimiin tai takapaneelin liittimiin, olemme käyttäneet numeroa seuraavasti. X viittaa yläpaneelin kaavioon ja siten: X viittaa takapaneelin kaavioon. (Katso sivut 16 ja 19). Olemme käyttäneet **lihavoitua** tekstiä nimeämään fyysisiä asioita – yläpaneelin säätimiä ja takapaneelin liittimiä, ja olemme päättäneet käyttää samoja nimiä, joita käytetään itse Circuit Rhythmissä. Olemme käyttäneet **pienempää lihavoitua kursiivia** nimeämään ruudukon näyttämät näkymät.

Vinkkejä

Näihin kuuluu keskustelunaiheeseen liittyviä neuvoja, joiden pitäisi yksinkertaistaa Circuit Rhythmin määrittämistä tekemään mitä haluat. Niiden noudattaminen ei ole pakollista, mutta yleensä niiden pitäisi helpottaa elämää.

Mitä laatikossa on

Tarkista alla oleva luettelo pakkauksen sisällöstä. Jos jokin esine puuttuu tai vaurioitunut, ota yhteyttä Novation-jälleenmyyjään tai -maahantuojaan, jolta ostit laitteen.

- Novation Circuit Rhythm Groovebox
- USB Type A Type C -kaapeli (1,5 m)
- Käyttöturvallisuustiedote
- AC-adapteri: 5 V DC, 2 A; sisältää vaihdettavat AC-pistokkeet

Päästä ylös ja juoksemaan

Olemme tehneet Circuit Rhythmin avulla käynnistymisestä mahdollisimman helppoa, olitpa sitten a upouusi beatmaker tai kokenut tuottaja. Easy Start Journey opastaa sinut Circuit Rhythmin ensimmäisen lyöntisi luomisen perusteet läpi videoiden avulla, jotka kattavat koneen työnkulku.

Päästäksesi Easy Start Journey -ohjelmaan, yhdistä ensin Circuit Rhythm tietokoneeseesi Mukana USB-A–USB C -kaapeli.

Jos käytät Macia:

1. Etsi ja avaa työpöydältä kansio nimeltä RHYTHM.

- 2. Napsauta kansion sisällä olevaa tiedostoa Circuit Rhythm Getting Started.
- 3. Napsauta aseman sisällä linkkiä Napsauta tästä aloittaaksesi.html.
- 4. Sinut ohjataan Easy Start Journey -matkalle, jossa otamme sinut käyttöön.

Vaihtoehtoisesti, jos Google Chrome on auki, kun yhdistät Circuit Rhythmin, näkyviin tulee ponnahdusikkuna, joka vie sinut suoraan Easy Start Journey -matkalle.

Jos käytät Windowsia:

- 1. Napsauta Käynnistä-painiketta ja kirjoita "Tämä PC" ja paina sitten Enter.
- 2. Etsi "This PC" -ikkunasta RHYTHM -niminen asema ja kaksoisnapsauta sitä.
- 3. Napsauta aseman sisällä olevaa linkkiä Napsauta tästä Get Started.html.
- 4. Sinut ohjataan Easy Start Tool -työkaluun, jossa otamme sinut käyttöön.

Novation-komponenttien yleiskatsaus

Vieraile Novation Componentsissa osoitteessa components.novationmusic.com vapauttaaksesi Circuit Rhythmin täyden potentiaalin. Käytä Components-ohjelmistoa ladataksesi omia näytteitäsi, hankkiaksesi uusia taiteilijan tekemiä paketteja, luodaksesi Grid FX -malleja, varmuuskopioidaksesi työsi ja asentaaksesi uusimmat laiteohjelmistopäivitykset.

TÄRKEÄ!

Varmistaaksesi, että Circuit Rhythmilläsi on pääsy kaikkiin toimintoihinsa, päivitä yksikkö käyttämällä komponentteja.

Olla ongelmia?

Jos sinulla on ongelmia määrittämisessä, älä epäröi ottaa yhteyttä tukitiimiimme! Löydät lisätietoja ja vastauksia usein kysyttyihin kysymyksiin Novationin ohjekeskuksesta osoitteessa support.novationmusic.com.

Tehovaatimukset

Circuit Rhythm voidaan käyttää millä tahansa kolmella tavalla:

- tietokoneelta, jossa on USB 3.0 -portti, USB-C-liitännän kautta
- verkkovirrasta käyttämällä mukana toimitettua verkkolaitetta ja USB-C-liitäntää
- sisäisestä litiumioniakusta

Virran saaminen tietokoneesta

Circuit Rhythm saa virtansa tietokoneelta tai kannettavalta tietokoneelta USB-liitännän kautta. Liitä laite mukana toimitetulla kaapelilla tietokoneen tai kannettavan tietokoneen A-tyypin USB-porttiin. Sisäinen akku latautuu, kun laite on kytkettynä (edellyttäen, että tietokoneeseen on kytketty virta ja että sen USB-porttien teho on riittävä).

Voit tarvittaessa antaa virtaa Circuit Rhythmille USB-C-USB-C-kaapelilla. Samanpituinen kaapeli kuin mukana toimitettu USB-A–USB-C-kaapeli tarjoaa saman suorituskyvyn.

AC adapterin käyttäminen

Laitteen mukana toimitettu verkkolaite on 5 V DC, 2 A tyyppiä, jossa on A-tyypin USB-lähtö, ja se voi toimia verkkojännitteillä 100 V - 240 V, 50 tai 60 Hz. Sovittimessa on vaihdettavat vaihtovirtapistokepäät; mukana toimitetaan erilaisia pistokepäitä, jotka tekevät sovittimesta yhteensopivan vaihtovirtapistorasioiden kanssa monissa eri maissa. Pistokepäät voidaan vaihtaa tarvittaessa painamalla jousitettua puoliympyrän muotoinen painike sovittimen keskellä ja liu'uttamalla pistokkeen päätä ylöspäin irrottaaksesi sen sovittimen rungosta. Liu'uta sitten oikea pistotulppa (nulien osoittamalla tavalla) ja varmista, että se lukittuu tiukasti paikalleen.

Käytä mukana toimitettua kaapelia liittääksesi verkkolaitteen takapaneelin C-tyypin USB-porttiin Piirin rytmi (6 sivulla 19).

Muiden kuin toimitettujen verkkolaitteiden käyttöä ei suositella. Ota yhteyttä omaan Novation-jälleenmyyjä saa tarvittaessa neuvoja vaihtoehtoisista virtalähteistä.

Sisäisen akun käyttäminen

Circuit Rhythm toimii myös sisäisellä litiumioniakulla. Sisäinen akku ei ole käyttäjän huollettavissa. Jos sinulla on ongelmia akun kanssa, ota yhteyttä suoraan jälleenmyyjääsi tai Novation-tukitiimiin.

Circuit Rhythm toimii jopa 4 tuntia akun tilasta riippuen. Kun virta kytketään piiriin Rytmi, jäljellä oleva lataustaso näkyy tyynyillä. Jos keskimmäiset 12 tyynyä ovat vihreitä, lataustaso on korkea. Kun lataustaso laskee, vähemmän akun keskustyynyjä syttyy ilmaisunäkymä:





Akku latautuu, kun Circuit Rhythm on kytketty verkkovirtaan verkkolaitteen kautta tai tietokoneen USB 3.0 -porttiin: latausaika on jopa 4 tuntia, jälleen akun alkuperäisestä tilasta riippuen. Virtapainikkeessa (8 sivulla 19) palaa vihreä valo merkkinä siitä, että Circuit Rhythm latautuu.

Katso myös tuotteen mukana toimitetuista Tärkeistä turvallisuusohjeista lisätietoja akun hävittämisestä: nämä tiedot voidaan myös ladata Novationin verkkosivustolta.

Laitteiston yleiskatsaus

Sanasto

Joillakin tässä oppaassa käytetyillä termeillä on erityinen merkitys piirirytmiin sovellettaessa. Tässä on lista:

Termi	Painike	Määritelmä
Rumpulevyjen näkymä	Vaihto + näyte Rec	Voit toistaa kullekin raidalle tällä hetkellä määritettyjä näytteitä manuaalisesti. Voit toistaa niitä manuaalisesti tai nuotilla toistaa.
Laajennettu näkymä	Vaihto + Huomautus	Kaksinkertaistaa nuottinäppäimistön koon yhdestä kahteen oktaavia.
Korjattu	Vaihto + nopeus	Mahdollistaa ruudukkotyynyjen nopeusvasteen poistamisen käytöstä.
FX-näkymä	FX	Mahdollistaa kaiun ja viiveen lisäämisen yksittäisiin kappaleisiin.
Porttinäkymä	Portti	Näytteen porttiarvo on se, kuinka monelle askeleelle se kuulostaa. Porttinäkymä mahdollistaa askeleen pituuden muokkaamisen. Yksittäiset porttiarvot voidaan asettaa kullekin yksittäiselle vaiheelle määritetylle näytteelle käyttämällä live-tietuetta.
Grid FX	Vaihto + mikseri	Kokoelma seitsemän erilaista muokattavaa livenä suorituskykyefektit.
Ristikkotyyny		Yksi 32 tyynystä, jotka muodostavat pääsuorituskyvyn alueella.
Pidä		Tiettyjen painikkeiden pitäminen painettuna yli puolen sekunnin ajan tuottaa erilaisen tuloksen kuin niiden napauttaminen. Tällaista toimintaa kutsutaan "pitoksi". Katso myös "Tap"
Tulon vaimennin		Kytkettävä 12 dB:n pad näytteen tallennustason alentamiseen.
Tulon valvonta		Valitse, kuuluuko ääni tuloista vai ei.
Salpa		Toiminto saatavilla Grid FX- ja Drum Pads View -näkymässä joka muuttaa painikkeen toiminnan hetkellisestä vaihtokytkimeksi.

Termi	Painike	Määritelmä
Live Record	Ennätys	Voit lisätä näytteitä reaaliajassa kuvioon sen toiston aikana. Tallentaa myös kaikki makron liikkeet säätimet.
Makroohjaimet		Kahdeksan kiertosäädintä, joiden toiminta vaihtelee valitun näkymän mukaan; käytetään näytteen "säätöön". ääniä.
Manuaalinen näyte ^{Sisäänpääsy}		Näytteiden määrittäminen kuvion tiettyyn vaiheeseen. Paina askellevyä painettuna ja paina lisättävän näytteen suorituskykyä. Voidaan tehdä sekvensserin ollessa käynnissä tai pysäytettynä.
Mikro askel	Vaihto + portti	Kuvion peräkkäisten vaiheiden välinen aika on edelleen jaettu kuuteen mikrovaiheeseen; näitä voidaan käyttää näytteiden "off-grid"- ajoitukseen.
Muuttua	Vaihto + Kopioi	Satunnaistaa kuvion vaiheet, joissa määrätyt näytteet toistetaan.
Huomautus Näytä	Huomautus	Näkymä, joka tarjoaa sinulle tavallisen kromaattisen näppäimistön valitun näytteen toistamiseen.
Pakkaus		Täydellinen sarja projekteja ja näytteitä. MicroSD-kortille voidaan viedä jopa 32 pakkausta ulkoista tallennusta varten.
Kuvio		Jopa 32 vaiheen toistuva sarja millä tahansa kahdeksasta kappaleesta. Sisältää askelkohtaiset tiedot nopeudesta, portista, todennäköisyydestä ja automaatiosta.
Kuvioketju		Jaksottainen joukko kuvioita, joita toistetaan jatkuvasti yhden jälkeen muu.
Kuviomuisti		Missä kuvio on tallennettu; kussakin projektissa on kahdeksan kappaletta kohden.
Kuvioasetukset Näytä	Kuvioasetukset	Näkymä, jonka avulla voit asettaa kuvion alku- ja loppupisteet, Kuvionopeus suhteessa BPM:ään ja kuvion toistoon suunta.
Kuvionäkymä	Kuviot	Tämä näkymä näyttää kahdeksan kuviomuistia raitaa kohden (kahdena neljänä sivuna) ja mahdollistaa niiden valinnan yksitellen tai kuvioketjuna, poistamisen ja kopioimisen.

Termi	Painike	Määritelmä
Toistokohdistin		Toistossa valkoinen tyyny, joka liikkuu kuvionäytön läpi ja osoittaa, mikä vaihe on parhaillaan toistettu. Vaihtuu punaiseksi tallennustilassa.
Todennäköisyys		Patternin kunkin vaiheen parametri, joka määrittää kuinka todennäköistä on, että vaihe toistetaan.
Todennäköisyysnäkymä	Vaihto + kuvio asetukset	Voit määrittää todennäköisyysarvot kullekin aktiiviselle vaiheelle a:ssa seurata.
Projekti		Joukko kaikkia tarvittavia tietoja kaikkien raitojen täydellistä toistoa varten, mukaan lukien kuviot, sekvenssit, automaatiotiedot jne. Jopa 64 projektia voidaan tallentaa sisäisesti tai pakettina flash-muistiin.
Tallennustila		Circuit Rhythmin toimintatila, kun malliin voidaan lisätä näytteitä tai kun säätöjä käytetään Makrosäätimet voidaan tallentaa. Tallennuspainike tulee näkyviin ^{palaa kirkkaan punaisena.}
Tallennuslähde		Voit joko nauhoittaa näytteitäsi ulkoisesta äänilähteestä tai "näytteellä uudelleen" sisäisesti käsiteltyjä ääniä: valittu Sample Rec View -näkymässä.
Äänite Kynnys		Käyttäjän valittavissa oleva vaihtoehto, jota käytetään näytetallennuksessa: kun aktiivinen, tallennus alkaa vasta, kun signaalitaso ylittää esiasetetun tason.
Esimerkkinäkymä	Näyte	Näkymä, josta pääset käsiksi kaikkiin tallennettuihin näytteisiin ja kuviosarjaan. Voit määrittää näytteitä vaiheisiin näytenäkymässä.
Näytetila Näytä	Vaihto + näyte	Näkymä, joka antaa sinulle vaihtoehdot näytteen toistamiseen, mukaan lukien suunta, silmukka, portti ja viipalointi.
Näytetietue Näytä	Sample Rec	Näkymä, jota käytetään tallennettaessa uusia näytteitä.
Projektinäkymä	Projektit	Näkymä, jota käytetään projektien tallentamiseen ja lataamiseen.
Näkymä	Mikseri	Yksi 16 muistista, joihin voidaan määrittää useita kuvioita ja kuvioketjuja, jotta pidemmän sekvenssin voidaan laukaista yhdellä tyynyllä. Kohtauksia voidaan ketjuttaa edelleen sekvenssin luomiseksi.

Termi	Painike	Määritelmä
Toissijainen näkymä	Vaihto + -painike tai kaksoisnapauta a -painiketta	Kaikkia näkymiä, joita käytetään Shift -näppäimellä yhdessä toisen painikkeen kanssa, kutsutaan toissijaisiksi näkymiksi. Näihin näkymiin pääsee myös painamalla vastaavaa painiketta toistuvasti vaihtaaksesi toissijaisen ja ensisijaisen näkymän välillä.
Asetusnäkymä	Vaihto + Tallenna	Mahdollistaa MIDI-kellon ja Tx/Rx-asetusten ohjauksen, MIDI-kanavan valinnan jokaiselle raidalle ja tyynyn kirkkauden säädön. Normaali toiminta keskeytyy, kun Setup View on auki.
Sivuketju	Vaihto + FX	Menetelmä, joka sallii yhden raidan näytteiden muokata toisen raidan näytteiden dynamiikkaa.
Vaihe		Jokainen kuvion raita perustuu aluksi 16 tai 32 askeleen, vaikka minkä tahansa pituiset lyhyemmät kuviot voidaan määrittää kuvioasetusnäkymässä. Katso myös Micro step.
Vaihepainikkeet		Ryhmänimi painikeryhmälle, johon kuuluu Huomautus, nopeus, portti, mikroaskel ja todennäköisyys painikkeet.
Napauta		Tiettyjen painikkeiden nopea koskettaminen (alle puoli sekuntia) tuottaa erilaisen tuloksen kuin niiden pitäminen painettuna. Tällaista toimintaa kutsutaan "hanaksi". Katso myös "Pidossa".
Seurata		Yksi kahdeksasta elementistä, jotka voivat vaikuttaa a Projekti: Kun painat Track-painiketta, siirryt näytteeseen Näytä tai Muistiinpanonäkymä (kumpi on viimeksi valittu). seurata.
Nopeusnäkymä	Nopeus	Mahdollistaa askelnopeuden muokkaamisen.
Näytä		Yksi monista tavoista, joilla 32 ruudukkolevyä voidaan käyttää tietojen näyttämiseen ja käyttäjän vuorovaikutuksen mahdollistamiseen.
Näkymän lukko	Vaihto + kuviot	Toiminto, joka säilyttää valitun kuvion askelnäytön samalla kun voit valita toisen kuvion tai toistaa muita kuvioita kuvioketjussa.

Ylhäältä



132-levyinen soittoruudukko – 4 x 8 -matriisi RGB-tyynyt. Valitusta näkymästä riippuen ruudukko voidaan "jakaa" loogisiksi alueiksi, joilla on erilaisia toimintoja.

2 Master Filter – kiertosäädin, jossa on keskisäädin ja RGB-LED: ohjaa koko miksauksen suodatintaajuutta, kuten analogisessa syntetisaattorissa. Se on aina aktiivinen.

3 makrosäädintä 1 - 8 – kahdeksan monitoimista pyörivää anturia ja niihin liittyvä RGB-LED. Näiden säätimien saatavuus ja toiminnot vaihtelevat Circuit Rhythmin eri näkymien mukaan: paneelien selitteet kuvaavat kuitenkin kooderien toimintoja näytenäkymässä, muistiinpanonäkymässä tai missä tahansa muussa raitaan keskittyvässä näkymässä. Makrosäätimien liike suorituskyvyssä voidaan tallentaa ja toistaa uudelleen. 4 Master Volume – Säätää Circuit Rhythmin äänilähtöjen yleistä tasoa.

Suurin osa jäljellä olevista painikkeista valitsee 32-levyisen ruudukon tietyn **näkymän näyttämiseksi.** Jokainen **näkymä** tarjoaa tietoa ja ohjausta tietyn kappaleen, kuvion tai äänen tietystä kohdasta valinta, ajoituksen säädöt jne. Huomaa myös, että useissa painikkeissa on ylimääräinen 'Shift'-toiminto, joka on osoitettu painikkeessa (tai sen yläpuolella) pienemmällä kirjasimella.

Monilla painikkeilla - mukaan lukien G **Record** - on sekä hetkellinen (pitkä painallus) että lukitustila (lyhyt painallus). Pitkä painallus näyttää väliaikaisesti kyseisen painikkeen näkymän, mutta vain, kun painiketta pidetään painettuna. Kun se vapautetaan, näkymä palaa siihen, mikä se oli ennen painikkeen painamista. Lyhyt painikkeen painallus vaihtaa ruudukkonäkymän painikkeeseen ohjelmoituun.

Tallenna - painike on erikoistapaus, koska se ei kutsu vaihtoehtoista ruudukkonäyttöä, vaan sen hetkellinen toiminta mahdollistaa tallennustilan nopean sisään- ja poiskytkemisen.

Saitapainikkeet: Raidat 1 - 8 – napautus muuttaa ruudukkonäytön näytenäkymäksi kyseiselle kappaleelle; painallus näyttää väliaikaisesti näytenäkymän kyseiselle raidalle, mutta kun painike vapautetaan, ruudukko palaa näkymään ja raitaan, joka oli näkyvissä, kun sitä painettiin.

Gaskelpainikkeet: Huomautus, Nopeus, Portti ja Todennäköisyys – nämä vaihtavat ruudukon muihin näkymiin ja sallivat kuvion kunkin vaiheen parametrien syöttämisen, poistamisen tai muokkaamisen yksitellen valitulle raidalle. Huomaa, että Todennäköisyys on kuvion asetukset -painikkeen vaihtotoiminto ja että Micro Step on porttipainikkeen siirtotoiminto.

valitun raidan toistonopeus ja suunta.

Step Page (1-16/17-32) – valitsee, onko valitun raidan kuvio 16 vai 32 askelta pitkä. Kun 32-vaiheinen kuvio valitaan, painikkeen selitteen väri muuttuu sekvenssin ollessa käynnissä, mikä osoittaa, mikä "puoli" sarjasta ruudukko näyttää parhaillaan. Voit valita 16- tai 32-vaiheisen kuvion mille tahansa raidalle.

Sample Rec – avaa Sample Record View -näkymän: tätä näkymää voidaan käyttää uusien näytteiden tallentamiseen Circuit Rhythm äänitulojen kautta tai sisäisestä miksauksesta.

🔟 kuviota – avaa kuvionäkymän : voit tallentaa useita kuvioita kullekin raidalle ja liittää ne yhteen kuvioketjuksi.

11 Mixer – ottaa käyttöön **mikserinäkymän**, jossa voit mykistää tai säätää kunkin sekvenssin muodostavan raidan tasoa ja myös panoroida jokaista raitaa stereokuvassa.

12 FX – avaa FX-näkymän; voit lisätä kaiku- ja viiveefektejä jokaiseen kappaleeseen erikseen.

G Record ja H Play – nämä kaksi painiketta aloittavat ja lopettavat sekvenssin (Play) ja syöttävät Tallennustila (Record). Play-tilassa kaikki mitä soitat ruudukossa, kuullaan; Äänitystilassa kaikki soittamasi kuullaan ja lisätään myös sekvenssiin.

- **Näyte** avaa **näytenäkymän** valitulle raidalle. Jokainen kappale voi valita jostain 128 näytettä, jotka on järjestetty kahdeksalle 16 sivulle kahdelle alemmalle ruudukon riville.
- (15) J ja K näillä kahdella painikkeella on erilaiset toiminnot (ja värit) valitun näkymän mukaan, esim. Näppäimistön muistiinpanonäkymässä niiden avulla voit siirtää näppäimistön näppäimien äänenvoimakkuutta ylös tai alas yhdestä viiteen oktaaviin, kun taas näytetilassa Katso, he selaavat näytteiden kahdeksan sivua.
- Tempo ja Swing Tempo antaa sinun asettaa sekvenssin BPM (tempo) käyttämällä makrosäädintä 1; Swing muuttaa vaiheiden välistä ajoitusta kuvion "tuntuman" muuttamiseen käyttämällä Macro 2 -toimintoa säätämiseen. Tässä tilassa Macro 5 säätää napsautusraidan tasoa.
- **Clear** mahdollistaa yksittäisten sekvenssivaiheiden, kuvioiden, projektien, näytteiden tai tallennettujen poistamisen Makroohjausliikkeet.
- 18 Kopioi toimii kuten kopioi ja liitä -toiminto kuvioille ja yksittäisille vaiheille.
- 19 Tallenna ja projektit voit tallentaa nykyisen projektisi ja avata aiemmin tallennetun.
- 20 Vaihto Useilla painikkeilla on "toinen toiminto", johon päästään pitämällä Shift -painiketta painettuna samalla, kun kyseistä painiketta painetaan. Vaihtopainikkeen toiminto voidaan myös määrittää vaihtotoiminnoksi ; tämä tehdään asetusnäkymässä (katso sivu 88). Tässä tapauksessa yksi painallus kytkee ja lukitsee toisen toiminnon, toinen painallus kytkee sen pois.

Näkymä takaa



Julostulot – L/Mono ja R – Circuit Rhythmin päääänilähdöt kahdessa ¼" TS-liittimessä. Max. lähtötaso on +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Ilman pistoketta R - liittimessä L/Mono - liittimessä on L- ja Rkanavien monosekoitus.

2Sync – 3,5 mm:n TRS-liitin, joka tuottaa 5 V amplitudin kellosignaalia taajuudella verrannollinen tempokelloon: todellinen suhde voidaan asettaa asetusnäkymässä. Oletustaajuus on kaksi pulssia per neljännesnuoli.

(Kuulokkeet) – liitä stereokuulokkeet tähän. Päälähdöt 1 säilyvät aktiivinen, kun kuulokkeet on kytketty. Kuulokevahvistin voi ohjata +5 dBu 150 ohmin stereokuulokkeisiin.

MIDI In, Out ja Thru – kolme MIDI-liitintä 5-nastaisissa DIN-liitännöissä. Mahdollistaa ulkoisen käytön laitteet, jotka laukaisevat Circuit Rhythmin sekvenssit, tai ulkoiset ohjaimet, jotka laukaisevat Circuit Rhythmin sekvenssit ja muuttavat näytteitä, Grid FX- ja FX-parametreja. Huomaa, että MIDI Thru -portti voidaan määrittää Advanced Setup View -näkymässä toimimaan MIDI Out -portin kloonina: katso lisätietoja sivulta 92.

5Sample In L/Mono ja R - ulkoiset mono- tai stereoäänitulot näytteiden tallentamista varten Piirin rytmi. Tulot ovat balansoimattomia 1/4" TS-liittimissä.

OSB-C-portti. Tämä on myös yksikön tasavirtalähde ulkoista virtalähdettä ja akun lataamista varten. Laitteen mukana toimitetaan tyypin C ja tyypin A välinen kaapeli. Yhdistä tietokoneisiin, jotta voit käyttää Novation Componentsia. Portti on MIDI-luokan yhteensopiva; Yhdistä muihin MIDI:tä tukeviin laitteisiin USB:n kautta MIDI-tietojen lähettämiseksi ja vastaanottamiseksi. Käytetään myös laiteohjelmistopäivityksiin. HUOMAA – Circuit Rhythmin USB-portti ei siirrä ääntä.

7 microSD – aseta yhteensopiva microSD-kortti tähän pakkien tallentamista tai tuontia varten.

U – "pehmeä" päälle/pois-kytkin; estääksesi virran tahattoman päälle/pois, paina n. yksi toinen tarvitaan laitteen käynnistämiseen tai sammuttamiseen. Painikkeessa on LED, joka palaa vihreänä osoittaen, että sisäinen akku latautuu.

9 Kensington MiniSaver – kiinnitä Circuit Rhythm halutessasi sopivaan rakenteeseen.

Machine Translated by Google

Perusasiat

Laitteen virran kytkeminen päälle

Liitä mukana toimitettu verkkolaite USB-porttiin 6 mukana toimitetulla kaapelilla ja liitä sovitin verkkovirtaan. Tämä varmistaa, että sisäinen akku latautuu täyteen.

Liitä päälähdöt valvontajärjestelmään (virtalähteellä toimivat kaiuttimet tai erillinen vahvistin ja passiiviset näytöt); vaihtoehtoisesti voit kytkeä kuulokkeet, jos haluat.

Paina **VIRTA** - painiketta pitkään 8 **()**, ja ruudukko näyttää käynnistysnäyttöä noin kaksi sekuntia:



Ensimmäisen käynnistyksen jälkeen näytön väri muuttuu vaaleanpunaisesta kirkkaan vihreäksi peräkkäin ylhäältä vasemmalta oikealle alas, mikä osoittaa Pack loading.



Käynnistyksen jälkeen ruudukon näyttö muuttuu alla olevan kaltaiseksi:



Päästä alkuun

Olemme valmiiksi ladaneet 16 demoprojektia muistoihin antaaksemme sinulle käsityksen siitä, kuinka Circuit Rhythm Play toimii. paina -painike 13; sinun pitäisi kuulla ensimmäinen demoprojekti.

Jos ne eivät vielä syty, paina **1** - painiketta . 5 näyttää nyt , valitaksesi Track 1 ja **Sample 14** ; Piirin rytmi näytenäkymän **kappaleelle** 1. Tässä näkymässä kaksi alinta riviä edustavat näytepankkia, joka voidaan laukaista napautuksella, kun taas kaksi ylempää riviä – Kuvion vaiheet - näytä eteneminen kuvion läpi. Paina **2** - painiketta 5 käynnistääksesi näytteet ja syötä vaiheet Track 2:lle. Huomaa, että raidan **1** näytetyynyt on koodattu oranssilla ja raidan 2 keltaisilla.

Kuviotyynyt ovat vaaleansinisiä, mutta muuttuvat valkoisiksi, kun "toistokohdistin" liikkuu kuvion läpi.

Näytenäkymässä **voit** selata näytepankkeja J- ja K-painikkeilla 15 : huomaat, että kukin kuudesta ensimmäisestä sivusta edustaa 16 näytteestä koostuvaa genrepakettia. Jokaisessa sarjassa on kaksitoista perkussiivisoundia ja neljä melodista ääntä. Pankki 7 sisältää lisäksi melodisia ja

harmonisia ääniä, kun taas Pankki 8 sisältää 12 melodista silmukkaa sekä neljä rumputaukoa.

Esimerkkilaukaisimet voidaan syöttää vaiheittain napauttamalla himmeitä sinisiä tyynyjä, jotka ovat ruudukon yläosassa. Liipaisimen sisältävä vaihe palaa kirkkaan sinisenä (tai vaaleanpunaisena, jos vaihe sisältää käännetyn näytteen). Voit poistaa liipaisimen vaiheesta napauttamalla vastaavaa tyynyä uudelleen.

Circuit Rhythmissä eri raidat käyttävät eri värejä nopeaan tunnistamiseen: tämä periaate pätee useimpiin ruudukkonäkymiin. Värit ovat (suunnilleen):

Seurata	Pehmusteen väri
1	Oranssi
2	Keltainen
3	Violetti
4	Aqua
5	Violetti
6	Vaaleanvihreä
7	Sininen
8	Vaaleanpunainen

paina

Toista -painike lopettaaksesi.

Myöhemmin käsikirjassa selitämme, kuinka voit valita kuvioosi haluamasi äänen ja myös kuinka voit muokata ääniä reaaliajassa.

Lataus ja tallennus

Kun painat toistoa, **Toista** ensimmäistä kertaa virran kytkemisen jälkeen, Project joka Circuit Rhythm se on viimeinen käytössä, kun se sammutettiin. Edellisessä osassa kuvattu tehdasdemo ladattiin muistipaikkaan 1.

Jos haluat ladata toisen projektin, käytä projektinäkymää. Paina Projektit navataksesi tämän:



Muistipaikkoja on 64, ja ne on järjestetty kahdeksi 32 sivuksi. Käytä J- ja K-painikkeita selataksesi sivuja. Jokainen tyyny vastaa yhtä muistipaikkaa. Pehmusteen väri osoittaa paikan tila:

- Valkoinen valittu projekti (vain yksi tyyny on valkoinen)
- Kirkas väri (alku sininen) paikka sisältää joko käyttäjän tallentaman projektin* tai tehtaan Demo-projekti
- Himmeä sininen paikka on tyhjä

* Katso kohta "Istunnon värien mukauttaminen" sivulla 82.

Voit valita eri tehdasdemon kuunteluun ja leikkimiseen. Voit siirtyä tallennettujen projektien välillä Play-tilassa: nykyinen projekti täydentää nykyisen mallinsa ennen kuin uusi projekti alkaa. (Mutta jos pidät **Vaihtonäppäintä** painettuna valitessasi toista projektia, parhaillaan toistettava projekti pysähtyy välittömästi ja uusi alkaa.)



Kun sekvensseri ei ole käynnissä, ladatut projektit toistetaan samassa tempossa, jota käytettiin projektin tallennuksen aikana.

Sekvensserin ollessa käynnissä ladatut projektit toistetaan nykyisessä tempossa. Tämä tarkoittaa, että voit muistaa eri projekteja peräkkäin luottavaisin mielin, että tempo pysyy vakiona.

Tehdasdemoprojekteja sisältävissä paikoissa ei ole mitään erikoista: voit halutessasi korvata ne: voit aina ladata ne uudelleen Novation Componentsista.

Sinun ei tarvitse olla **projektinäkymässä** tallentaaksesi projektin, jonka parissa olet työskennellyt. Jos painat **Tallenna**, the 19 -painiketta, vilkkuu valkoisena; Jos painat sitä toisen kerran, se vilkkuu nopeasti vihreänä tallennusprosessin vahvistamiseksi. Tässä tapauksessa työsi kuitenkin tallennetaan viimeksi valittuun projektimuistiin, joka on todennäköisesti se, jossa oli aikaisempi versio; aiempi versio korvataan.

Jos haluat tallentaa työsi toiseen projektimuistiin (jättäen alkuperäisen version ennalleen), avaa projektinäkymä . Paina Tallenna; sekä **Tallenna** että valitun projektin näppäimistö vilkkuvat valkoisena. Paina toista muistipainiketta: kaikki muut näppäimistöt pimenevät ja valittu näppäimistö vilkkuu vihreänä noin sekunnin ajan tallennusprosessin vahvistamiseksi.

Projektien tunnistamisen helpottamiseksi voit määrittää yhden 14 väristä mihin tahansa projektinäkymän tyynyihin. Katso "Projektin värin muuttaminen" sivulla 82.

Aloittaa tyhjästä

Jos olet jo perehtynyt musiikin tuottamiseen laitteistolla, voit luultavasti ohittaa tämän osion! Mutta jos olet aloittelija, saatat löytää siitä hyötyä.

Kun olet jonkin aikaa kokeillut tehtaan esittelykuvioita, haluat todennäköisesti luoda kuvion tyhjästä.

Valitse **Projektit** ja valitse tyhjä muistipaikka (tyyny, jossa näkyy himmeä sininen). Paina nyt **1** 5 siirtyäksesi kappaleen 1 **näytenäkymään.** Kun painat **Toista**, näet valkoisen alustan (toistokohdistimen) etenevän 16 mallivaiheessa:



Et kuule vielä mitään.

HUOMAA: Circuit Rhythmissä kuviot ovat oletuksena 16 askelta pitkiä. Tämä voidaan muuttaa 32 askeleeksi jollekin tai kaikille kahdeksasta kappaleesta. Tämä aihe on selitetty kohdassa "Vaihesivu" sivulla 49.

Yksinkertaisuuden vuoksi tämän osan keskustelussa käytetään esimerkkeinä 16-vaiheisia kuvioita.

Luo lyönti napauttamalla ensin näytepaikkaa 1 tai 2 (paikka 1 on tyyny 17, paikka 2 on tyyny 18) valitaksesi potkurumpu näyte ja napauta sitten* vaiheita lisätäksesi laukaisimia kuvioon. Saadaksesi peruship-hop-rummun lyöntiä lisäämällä potkuja alla olevan kuvan vaiheisiin (1, 3, 8, 9, 11 ja 14). Paina nyt toistoa kuullaksesi lyöntisi takaisin.

*Monet Circuit Rhythmin painikkeet toimivat eri tavalla riippuen siitä, onko painiketta "napautettu" (puoli sekuntia tai vähemmän) vai "pidossa". Tässä tapauksessa askelalustan piteleminen virittää askelman mallikääntämistä varten: tätä ominaisuutta käsitellään sivulla 31.



Voit valita eri näytteen kuvion toiston aikana painamalla toista näppäintä

kaksi alempaa riviä: voit käyttää mitä tahansa kahdeksasta esimerkkisivusta.

Lisää nyt virveli samalla tavalla sarjan muihin vaiheisiin. Paina **2** 5 siirtyäksesi raidan 2 näytenäkymään ja paina sitten näytepaikkoja 3 tai 4 (tyynyt 19 tai 20) valitaksesi virvelinäyte . Napauta vaiheita 5 ja 13 alla näkyvällä tavalla lisätäksesi virveliä tangon 2. ja 4. tahdille.



Jos haluat poistaa rumpuiskun, paina vain sen kuvio-askellevyä uudelleen: voit tehdä tämän, kun jakso toistetaan tai pysähtyy. Kirkkaasti valaistut tyynyt kertovat, missä hitit ovat.

Jos haluat lisätä biittiisi melodian, sinun on käytettävä **nuottinäkymää.** Paina ensin **3** 5 siirtyäksesi kappaleen 3 **näytenäkymään ja valitse melodinen näyte** pankin neljästä viimeisestä paikasta (tyynyt 29–32). Paina nyt **Note** 6 siirtyäksesi kappaleen 3 **muistiinpanonäkymään.** Näet nyt, että alimmilla 16 tyynyllä on muutettu edustamaan kromaattista näppäimistöä, jossa on "valkoiset nuotit" alimmalla rivillä ja "mustat nuotit" sen yläpuolella. Paina tyynyjä käynnistääksesi valitun näytteen eri korkeuksilla. Käytä J- ja K-nuolia 15 selataksesi korkeampia ja alempia oktaaveja. J- ja K-näppäimien painaminen yhdessä palauttaa äänenkorkeuden oletusoktaaville.

Oletusoktaavin juurisävel on 'keski-C' tavallisella pianonäppäimistöllä.



Syöttääksesi nuotteja kuvioon, voit joko napauttaa askelta lisätäksesi viimeksi toistetun nuotin vaiheeseen tai tallentaa soittosi reaaliajassa (tätä kutsutaan "live-tallennukseksi"). Ota live-nauhoitus käyttöön painamalla **Record** - painiketta niin, että se palaa punaisena G – kun live-tallennus on käytössä, toistetut nuotit tallennetaan vaiheittain. **Voit** palata näytenäkymään milloin tahansa ja muuttaa valittua näytettä – se toistetaan kullekin vaiheelle valituilla sävelkorkeuksilla.

Voit siirtyä laajennettuun muistiinpanonäkymään painamalla Note toisen kerran. Tässä näkymässä sekvensseri askeleet korvataan toisella kromaattisella näppäimistöllä, joka laukaisee näytteitä yhden oktaavin korkeammalla kuin alempi:



Palaa normaaliin muistiinpanonäkymään painamalla Note uudelleen .

Esimerkkiraitojen käyttäminen

Circuit Rhythmissä on kahdeksan erillistä näyteraitaa, jotka vastaavat **kahdeksaa** painiketta **1-8 5** pääpeliruudukon yläpuolella. Kukin alemman kahden rivin 16 tyynystä laukaisee erilaisen näytteen: näitä on kahdeksan sivua (kummallakin 16 näytettä), jotka voidaan valita J-painikkeella. ja K-painikkeet 15 Huomaa, että kun selaat esimerkkisivuja, sivu olet katselu näkyy yhdellä **painikkeesta 1-8**, joka syttyy hetkellisesti kirkkaan valkoisena; eli jos selaat sivulle 5, **5** painike syttyy hetkeksi. J:n ja K:n intensiteetti painikkeiden valot osoittavat myös tällä hetkellä käytössä olevan sivun.

Jokainen raita voidaan valita ja ohjelmoida erikseen käyttämällä raitapainikkeita **1-8**. Raidoissa käytetään värikoodeja näytetyynyissä ja muualla tunnistamisen helpottamiseksi (katso sivu 22).

Oletusesimerkkisivun kohdistaminen on:

Raita 1:	Sivu 1, paikka 1 (potku 1)
Raita 2:	Sivu 1, paikka 3 (virvele 1)
Raita 3:	Sivu 1, paikka 5 (Suljettu hi-hat 1)
Raita 4:	Sivu 1, paikka 7 (Avaa hi-hat 1)
Raita 5:	Sivu 1, paikka 9 (taputus)
Raita 6:	Sivu 1, paikka 11 (Tom)
Raita 7:	Sivu 1, paikka 13 (syntetisaattori)
Raita 8:	Sivu 1, paikka 15 (syntikkajohto)

Jokainen ensimmäisestä kuudesta sivusta edustaa sarjaa: paikat 1 ja 2 ovat potkurumpuja, 3 ja 4 ovat virveliä, 5 ja 6 ovat suljettuja hi-hattuja, 7 ja 8 ovat avoimia hi-hattuja, 9-12 ovat yleensä lisälyömäsoittimia ja 13-16 ovat melodisia ääniä. Sivu 7 tarjoaa valikoiman 16 melodista näytettä, kun taas sivulla 8 on 12 muuta melodista silmukkaa sekä neljä rumputaukoa (paikat 13-16).

Esimerkkinäkymä

Näytenäkymä on kunkin raidan oletusnäkymä. Raitapainikkeen painaminen vie sinut suoraan kyseisen raidan näytenäkymään. Tämä näkymä on identtinen jokaiselle raidalle värikoodausta lukuun ottamatta. Alla oleva esimerkki havainnollistaa raitaa 1.



Voit testata näytteitä painamalla näytetyynyjä. Voit muuttaa aktiivista näytettä napauttamalla toista näytelevyä nopeasti: pidempi painallus toistaa näytteen, mutta jättää edellisen näytteen määritetyksi aktiiviseksi.

Voit määrittää aktiivisen näytteen kuvion vaiheisiin napauttamalla kuvion vaihetyyppejä, jotka vastaavat paikkaa, jossa haluat näytteet käynnistyvän. Osumat valaisevat kirkkaan sinisenä. Askeltyynyt ovat vaihdettavia – poistaaksesi näytteen askelmasta napauttamalla askelalustaa uudelleen.

Voit muuttaa aktiivista näytettä napauttamalla toista näytelevyä. Tämä vaikuttaa sekvensserin toistoon – kirkas siniset askeleet käynnistävät aina raidan aktiivisen näytteen. Näytetyynyn painaminen (toisin kuin napauttaminen) ei muuta aktiivista näytettä. Tämä toiminta on hyödyllistä Sample Flippingissä, jonka voit tehdä Lue lisää sivulta 31 (katso myös alla).

Näytelaukaisimet, jotka on ohjelmoitu napauttamalla vaiheittain yllä kuvatulla tavalla, määritetään kuviolle oletusarvoilla Velocity, Gate, Micro Step ja Probability: näitä parametreja voidaan sitten muokata.

Näytetriggerit voidaan myös tallentaa live-tilassa sekvensseriin. Ota ensin tallennustila käyttöön painamalla **Rec** - painiketta 13 niin, että se palaa kirkkaan punaisena G. Paina nyt Toista, **ramaaosaimatjoittäämetäytetyyihyä**siin. Huomaa, että nämä vaiheet palavat lila - tämä osoittaa, että portaat on määrätty näyte. Nämä vaiheet ohittavat raidan tällä hetkellä aktiivisen näytteen, vaan käynnistävät sen juuri käyttämäsi näyte. Tätä toimintaa kutsutaan Sample Flipiksi, josta voit lukea lisää sivu 31

Esimerkki Flip

Vaikka Circuit Rhythmin jokainen kappale on yksiääninen, on mahdollista määrittää erilaisia näytteitä yksittäisiä askeleita yhdellä radalla. Tästä on hyötyä mielenkiintoisten ja monimutkaisten rumpujen luomisessa. The eri näytteiden osoittamista vaihetta kohti kutsutaan Sample Flipiksi.

Vaiheet voidaan määrittää näytteeksi kahdella eri tavalla:

- Ensimmäinen on live-tallennus näytenäkymässä. Voit tehdä tämän ottamalla ensin tallennustilan käyttöön painamalla Rec painiketta niin, että se syttyy kirkkaan punaisena G. Paina nyt Play ia osui joitain sample pads nämä osumat tallennetaan vaiheittain. Huomaa, että nämä vaiheet palavat lila tämä osoittaa, että Sample Flip on käytetty eri näytteen määrittämiseen. Nämä vaiheet ohittavat raidan aktiivisen näytteen, vaan toistavat niille määritetyn näytteen.
- Toinen on manuaalinen määritys. Pidä näytelevyä painettuna (se muuttuu punaiseksi a. jälkeen hetki) ja paina sitten vaiheita, joihin haluat sijoittaa näytteen – vaiheet muuttuvat punaisiksi, kunnes vapautat näytetyynyn, jolloin ne muuttuvat lilaksi osoittaen, että niille on määritetty näyte. Jos pidät näytelevyä uudelleen painettuna, määritettyä näytettä vastaavat vaiheet muuttuvat punaisiksi osoittamaan yhteyttä. Kun painat ja pidät painettuna vaihetta, jossa on määritetty näyte, myös vastaava näytelevy syttyy punaisena – tämä toiminta on hyödyllistä, kun sinulla on useita vaiheita, joissa on useita eri näytteitä yhdessä kuviossa.

Näytekäännetyt vaiheet palavat kirkkaan lilaisina, kun taas aktiivisen näytteen toistavat vaiheet palavat kirkkaan sinisenä.



Esimerkkitilat

Circuit Rhythm tarjoaa useita esimerkkitoistovaihtoehtoja: nämä valitaan näytetilanäkymässä . Siirry **näytetilanäkymään** painamalla **Shift 20 ja Sample 6**, tai paina **Sample** uudelleen, jos olet jo **näytenäkymässä.** Kaikkia näytetilanäkymän asetuksia **voidaan** käyttää itsenäisesti mihin tahansa kahdeksasta raidasta.



Esimerkkejä toistotiloista

Kolme sinistä näppäimistöä (tyynyt 25-27) määrittävät, kuinka tällä hetkellä aktiivinen näyte toistetaan, kun se laukeaa.

- One Shot (oletusasetus) näyte toistetaan alusta loppuun riippumatta siitä, milloin Huomautus Ei käytössä (eli kun näppäimistö vapautetaan).
- Gated näyte toistetaan kerran, kunnes Note Off tapahtuu, jolloin näytteen toisto pysähtyy (kirjekuoren mukaan).
- Silmukka näyte kiertää jatkuvasti alusta loppuun, kunnes huomautus poistuu.

Käänteinen

Pad 28 – **Reverse** – valitsee näytteen toistosuunnan. Oletusasetus on pois päältä (valaistu himmeästi vaaleanpunainen), kun esimerkkitoisto toimii yllä kuvatulla tavalla. Kun Reverse on valittu (palaa kirkkaasti), näyte toistetaan - valitussa näytetoistotilassa - taaksepäin, alkaen sen lopusta.

Tukehtua

Pad 29 – **Choke** – jokainen raita voidaan määrittää yhteen kuristinryhmään. Vain yksi raita kuristimessa ryhmä voi toistaa ääntä kerrallaan. **Ota Choke** käyttöön painamalla painiketta (palaa kirkkaana, kun se on aktiivinen). Kun näyte käynnistetään jostakin kuristusryhmän raidasta, kaikki muut kuristusryhmän kappaleet, jotka parhaillaan toistavat ääntä, hiljennetään antaen tilaa viimeksi käynnistetylle raidalle.

Näppäimistö ja Slice Note -näkymät

Pads 31 (Keyboard) ja 32 (Slice) antavat sinun vaihtaa näiden kahden tilan välillä. tila muuttaa Note View -näkymän ulkoasu (katso sivu 25). Näppäimistö on oletusarvo jokaiselle raidalle (Pad 31 palaa kirkkaana punainen ja Pad 32 himmeä punainen).

Huomautustila

Huomautus Näkymän avulla voit toistaa näytteitä joko kromaattisesti tai viipaloituina, jolloin voit luoda bassolinjoja, melodioita tai pilkottuja biittejä Circuit Rhythmin avulla.

Näppäimistön muistiinpanonäkymä

Oletusarvoisesti kunkin raidan **muistiinpanonäkymä** on näppäimistötilassa. Tässä tilassa muistiinpanonäkymän kaksi alinta riviä – valittuna **Huomautus** - painikkeella 6 – on asetettu edustamaan yhtä oktaavia kromaattista näppäimistöä. **(Laajennettu nuottinäkymä**, jossa on kaksi oktaavia näppäimistöä, on myös saatavilla.)

Koskettimiston soittaminen käynnistää raidan aktiivisen näytteen toiston puolisävelasetuksissa. Korkeammat ja matalammat äänenkorkeudet voidaan saavuttaa painamalla ylös- ja alas-nuolia 15 selataksesi läpi oktaavia. Näyte voidaan nostaa tai laskea korkeintaan kolme oktaavia. Huomaa, että tämä viritysparametri vaikuttaa siihen, että jos **Tune** on asetettu maksimipositiiviseen arvoonsa (+1 oktaavi), kosketinsoittimella soitetut nuotit, jotka ovat korkeammat kuin kaksi oktaavia keskitason C yläpuolella, toistetaan kiinteällä maksimikorkeudella. Voit palauttaa näppäimistön oletusasentoon (keskimmäinen C vasemmassa alakulmassa) painamalla molempia nuolipainikkeita yhdessä.

Näppäimistön muistiinpanonäkymän esimerkkitoisto voidaan tallentaa suorana kaavoiksi sekvensseritoiston aikana on aktiivinen ottamalla käyttöön tallennustilan. Vaihtoehtoisesti muistiinpanot voidaan kirjoittaa manuaalisesti napauttamalla vaiheita. Vaiheet määritetään tällä hetkellä valitun nuottiarvon mukaan, joka palaa kirkkaasti näppäimistössä. Toisin kuin näytenäkymän aktiivinen näyte , vaiheet toistavat aina tapahtumahetkellä valitun nuotin toimeksianto. Jos haluat muuttaa askeleelle määritettyä nuottia säilyttäen muut askelparametrit (nopeus, automaatio jne.), pidä muistilehtiöä painettuna ja paina askelta tai päinvastoin.

Leikkaa muistiinpanonäkymä

Slice Note View -näkymää käyttämällä voit pilkkoa näytteitä ja toistaa osia, jolloin voit tehdä silmukoita oma.

Ota Slice Mode käyttöön siirtymällä Sample Mode View -näkymään ja painamalla sitten oikeaa alareunaa Slice. Kolme tyynyt palavat nyt valkoisena yllä olevalla rivillä, jota voidaan käyttää valitsemaan siivujen lukumäärä. näyte leikataan automaattisesti.



Vasemmanpuoleisimman valkoisen tyynyn valitseminen jakaa näytteet 4 yhtä suureen viipaleeseen, keskimmäisessä tyynyssä on

8 ja oikeanpuoleisessa tyynyssä 16 viipaletta. Oletusasetus on 16 viipaletta. Jatkaessa Huomautus

Näkymä, 4, 8 tai 16 näppäimistöä syttyy vastaamaan valintaasi näytetilanäkymässä.



Oletuksena jokainen siivu alkaa siitä, mihin edellinen päättyy, ja yhdessä kaikki siivut muodostavat koko näyte. Slice Note View -näkymässä kunkin viipaleen alkua ja pituutta voidaan säätää, jolloin siivut voivat halutessaan mennä päällekkäin. Pidä Shift painettuna samalla kun säädät alkua ja pituutta hienosäätääksesi näitä arvoja.

Huomaa, että kun Slice Mode on aktiivinen, koko näyte toistetaan näytenäkymässä, jolloin voit selata näytteitäsi kokonaisuudessaan. Lisäksi makrot 2 ja 3 eivät toimi, ja ne eivät pala näytenäkymässä.

Vaiheen syöttö Slice Note View -näkymässä toimii samalla tavalla kuin yllä kuvattu Keyboard Note View . Vaihtaminen Slice Note View - ja Keyboard Note View -näkymän välillä voi usein johtaa onnellisiin onnettomuuksiin, ja sitä voidaan käyttää suorituskyvyn työkaluna.

Live Slice Point -tallennus

Jotkut näytteet eivät jakaannu 4, 8 tai 16 viipaleen, ja kohdat, joihin haluat sijoittaa viipaleita, voivat jakautua epätasaisesti näytteessä. Tässä Live Slice Point -tallennus on erittäin hyödyllinen.

Jos haluat tallentaa viipalepisteitä reaaliajassa, siirry **Expanded Note View** -tilaan **Slice Note View** -tilassa. Viipaloidut tyynyt muuttuvat kullaksi tässä vaiheessa, mikä osoittaa, että Live Slice Point -tallennus on valmis.

Aloita Live Slice Point -tallennus napauttamalla viipaletta. Valittu näyte toistetaan nyt näytteen alusta näytteen loppuun asti. Kun näyte toistetaan, napauta toista näppäimistöä asettaaksesi sen aloituspisteen ja edellisen näppäimistön lopetuspisteen. Jatka tätä prosessia, kunnes saavutat näytteen loppuun.

Palaa nyt **muistiinpanonäkymään**, jossa huomaat, että osien aloitus- ja loppupisteet on asetettu täsmälleen samaan hetkeen, jonka tallensit **laajennetussa muistiinpanonäkymässä.** Jos haluat yrittää uudelleen tallentaa leikkauspisteesi reaaliajassa, siirry uudelleen **Expanded Note View** -tilaan.

Huomaa, että Live Slice Point -tallennusta ei voi käyttää sekvensseritoiston aikana
Makrojen käyttäminen näytteiden muodostamiseen

Circuit Rhythmin makrosäätimet tarjoavat keskeiset parametrit näytteiden äänen säätämiseen. The kunkin makron ohjaama parametri tulostetaan sen alle.

- Makro 1 (Tune) muuttaa raidan näytteiden viritystä +/-1 oktaavin alueella.
 Viritys muuttuu 20 sentin (1/5 puolisävelen) välein. Jos haluat vaihtaa puolisävelaskeleen, pidä Vaihto

 näppäintä painettuna säätämisen aikana.
- Makro 2 (aloitus) muuttaa näytteiden aloituspistettä raidalla ja makro 3 (pituus) muuta pituutta. Toisin sanoen näytteen kohta, josta toisto alkaa, kun se käynnistetään, ja kuinka suuri osa näytteestä toistetaan aloituskohdasta. Voit hienosäätää alkua tai pituutta pitämällä vaihtonäppäintä painettuna lisätäksesi resoluutiota ja kääntämällä vastaavaa makroa.
- Makro 4 (Slope) muuttaa kaltevuutta, joka ohjaa näytteen tilavuutta, kun se laukeaa. Myötäpäivään kääntäminen lisää hyökkäysvaiheen, jota seuraa vaimennusvaihe portitetun tai silmukkatoiston tilassa: äänenvoimakkuus kasvaa liipaisimen jälkeen ja vaimenee sen jälkeen, kun portti vapautetaan porteilla tai silmukkatoistotiloissa. Mitä suurempi kierto myötäpäivään, sitä pidempi ramppi on. Vastapäivään kääntäminen lisää vaimenemisvaiheen. Kun näyte on aktivoitu, äänenvoimakkuus pienenee. Mitä suurempi kierto vastapäivään, sitä nopeammin vaimeneminen tapahtuu vain oikosulkuun asti klikkaus jää.
- Makro 5 (Särö) lisää harmonisia ääniä säröjen muodossa. Kun ohjausta lisätään, rumpunäytteet alkavat kuulostaa aggressiivisemmilta, kun taas melodiset äänet ovat yliohjattuja.
- Makro 6 (HP -suodatin) säätää ylipäästösuodattimen rajataajuutta. Säätimen kääntäminen myötäpäivään poistaa enemmän matalia taajuuksia, mikä voi saada äänen istumaan paremmin miksauksessa.
- Makro 7 (LP-suodatin) toimii päinvastoin kuin Macro 6 ja säätää alipäästösuodattimen rajataajuutta. Säätimen kääntäminen vastapäivään poistaa äänen ylemmän taajuuden sisällön. Sitä voidaan käyttää korkeiden taajuuksien poistamiseen, kun niitä ei tarvita, ja äänien muokkaamiseen.
- Makro 8 (Resonanssi) säätää alipäästösuodattimen resonanssia. Sen sijaan, että suodattimen vaste putoaisi tasaisesti rajataajuuden yläpuolelle, rajapisteen ympärillä olevia taajuuksia tehostetaan. Käytä tätä yhdessä Macro 7:n kanssa "virittääksesi" äänen sellaiseen osaan, jota haluat korostaa.



Alla olevassa taulukossa on yhteenveto kunkin makrosäätimen toiminnoista näytteisiin sovellettuina:

Makro	Toiminto	
1	Viritys	
2	Lähtöpiste	
3	Näytteen pituus	
4	Hyökkäys/hajoaminen	
5	Vääristymä	
6	HP suodatin	
7	LP suodatin	
8	LP-suodattimen resonanssi	

Muutokset makrosäätimiin voidaan tallentaa kuvioon - katso lisätietoja sivulta 43.

Makrosäätimet voidaan palauttaa oletusarvoihinsa pitämällä Clear 17 painettuna ja kääntämällä säädintä myötäpäivään, kunnes sen LED palaa sinisenä.

Kvantisoimaton tietue

Näytteiden live-toisto voidaan tallentaa kvantisoituna tai kvantisoimattomana. Kvantisoitu tallennus sijoittaa rumpuosumat lähimpään vaiheeseen tallennettaessa, kun taas kvantisoimaton tallennus sijoittaa osumat suoraan välimikroaskeleille. Voit vaihtaa kvantisoidun ja kvantisoimattoman tallennuksen välillä pitämällä Shift -näppäintä painettuna ja paina G Record. Jos Record Quantise on käytössä, Record - painike palaa kirkkaan vihreänä, kun Shift pidetään painettuna. Jos Record Quantise on poistettu käytöstä (ei kvantisoitu), Record - painike palaa himmeän punaisena kun vaihtoa pidetään painettuna.

Mikrovaiheinen muokkaus

Kun Record Quantise on poistettu käytöstä, reaaliajassa tallennettujen rumpujen osumien ajoitus on määritetty yhdelle kuudesta mikrovaiheesta vierekkäisten kuviovaiheiden välillä. Kaikki manuaalisesti lisätyt rumpuiskut määritetään aina askeleen ensimmäiselle mikroaskeleelle, joka on askeleen tarkalla tahdilla.



Siirry **Micro Step View** -tilaan painamalla **Shift** ja **Gate** 6 , tai paina **Gate** uudelleen, jos olet jo sisällä **Gate View.** Paketit 17-22 näyttävät valitun askeleen mikroaskelarvot. Paina toista askelnäppäintä valitaksesi sen ja tarkastellaksesi sen mikroaskelia.



Jos ensimmäinen tyyny on valaistu (kuten ensimmäisessä esimerkissä yllä), se osoittaa, että näyte on valittu askel on täsmälleen "tahdissa" kuvion vaiheessa. Yllä olevassa toisessa esimerkissä mikrovaiheen 1 valinnan poistaminen ja mikrovaiheen 4 valitseminen viivästyttää osumaa kolmella kuudesosalla intervallista vaiheiden välillä.

Et rajoitu näyteajoituksen säätämiseen – voit saada osuman niin monelle mikroaskeleelle kuin haluat: jokainen mikroaskeltyyny voidaan kytkeä päälle tai pois päältä. Alla olevassa esimerkissä vaihe 5 laukaisee sille määritetyn näytteen kolme kertaa, kerran tahdissa ja vielä kahdesti kaksi ja neljä rastia myöhemmin.



Jos syötät näytteitä tallennustilassa (kun Rec Quantise ei ole käytössä) ja voit toistaa tarpeeksi nopeasti, voit (BPM:stä riippuen!) luoda useita osumia yhdessä vaiheessa. Tarkista mikroaskelnäyttö nähdäksesi tämän.

Mikroaskelmien käyttäminen voi lisätä täysin uusia rytmisiä mahdollisuuksia mihin tahansa kuvioon ja luoda hienovaraisia rytmisiä tehosteita tai dramaattisesti kiemurtelevia uria. Kuten monien muiden Circuit Rhythmin näkökohtien kohdalla, kehotamme sinua kokeilemaan!

Huomaa, että voit muokata kuvion elementtejä **Micro Step View -näkymästä** ja myös lisätä osumia lisäämällä mikroaskelarvot tyhjiin vaiheisiin: nämä täytetään nykyisellä oletusarvolla. näyte käytössä olevalle rumpuradalle.

Huomaa myös, että kaikki mikroaskelosumat ottavat käyttöön askeleelle määritetyn nopeusarvon ja näytteen sisällä (katso alla).

Nopeus

Huomautusnäkymään syötetyissä näytteissä voi olla kiinteää tai muuttuvaa nopeutta. Variable Locity on oletusasetus; Jos painat Shift-näppäintä, näet, että Velocity palaa punaisena vahvistaen tämän. Kun Variable Velocity on valittuna, livenä tallennettujen näytteiden nopeusarvot määräytyvät näytteen kovuuden mukaan tyynyt osuvat. Tämä koskee muistiinpanonäkymää (sekä osio että näppäimistö), laajennettua näppäimistön muistiinpanonäkymää, Näytenäkymä ja rumpulevyt.

Jos haluat valita kiinteän nopeuden, pidä **Shift** 20 painettuna ja paina **Velocity** 6 : **Velocity** - painike vaihtaa värin vihreäksi. Nyt kaikilla näytetyynyillä syötetyillä näytteillä on aina kiinteä nopeus 96 (12 tyynyä

palaa Velocity View'ssa – katso alla). Tämä koskee myös laajennettua muistiinpanonäkymää (sekä osio että näppäimistö). Näppäimistön muistiinpanonäkymä, näytenäkymä ja rumpulevyt.

Askeltyynyillä ohjelmoidut näytteet käyttävät aina kiinteää nopeutta valitusta nopeustilasta riippumatta. Huomaa, että kiinteän tai muuttuvan nopeuden valinta on globaali, eli se pätee kaikille kappaleille.

Voit muuttaa askeleen Velocity-arvoa kuvion luomisen jälkeen. Tämä tehdään Velocityssä Näytä, joka valitaan painamalla Velocity 6



Velocity **View'ssa** ruudukon kaksi ylempää riviä edustavat tällä hetkellä valitun näytteen 16-vaiheista mallia, kun taas kaksi alempaa riviä edustavat 16-segmentistä "faderia", joka on levinnyt kahdelle riville. hiekalla valaistujen tyynyjen määrä edustaa valitun askeleen nopeusarvoa.

Yllä olevassa esimerkissä vaiheet 4, 8, 10 ja 16 palavat kirkkaasti, mikä osoittaa, että näihin vaiheisiin liittyy näytteitä. Yksi näppäimistö kuvion askelnäytössä vilkkuu vuorotellen sinisenä/valkoisena: tämä on askel, jonka Velocity-arvo näytetään. Esimerkissä tämän vaiheen Velocity-arvo on 40; rivin 3 ensimmäiset viisi tyynyä ovat valaistua hiekkaa (koska 5 x 8 = 40), loput Velocity-arvonäytöstä eivät pala. Jos Velocity-arvo ei ole 8:n kerrannainen, Velocity-näytön "viimeinen" ruutu palaa himmeästi

osoittamaan, että se on tyynyn arvojen välillä. Tällaiset arvot voidaan tallentaa live-toiston kautta, mutta ei ohjelmoida manuaalisesti.

Huomaa myös, että kuulet näytteen vaiheessa, kun painat askellevyä.

Voit muuttaa Velocity-arvoa painamalla Velocity-arvon näytön riveillä olevaa näppäintä, joka vastaa Velocityarvoa. Jos halusit yllä olevan esimerkin vaiheen 12 osuman Velocity-arvon olevan 96 40:n sijaan painat näppäintä 12; Tyynyt 1-12 valaisevat nyt hiekkaa. Jos haluat pienentää Velocity-arvoa, paina haluttua arvoa vastaavaa näppäintä.

Valaistujen tyynyjen l	ukumäärä Nopeusarvo	Valaistujen tyynyjen määrä	Nopeuden arvo
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

Voit myös käyttää Velocity View'ta nopeusarvojen muuttamiseen kuvion toiston aikana. Tässä tapauksessa sinun on painettava ja pidettävä painettuna askelman näppäintä, jotta sen Velocity-arvo muuttuu; voit tehdä tämän missä tahansa kuvion kohdassa. Pidetty askellevy palaa punaisena, ja kaksi muuta riviä "jäätyvät" näyttämään valitun askeleen Velocity-arvon. Paina uutta arvoa vastaavaa näppäintä

edellytetään. Kuvio jatkaa toistamista, joten voit kokeilla erilaisia Velocity-arvoja oikeassa ajassa.



Voit myös lisätä näytteitä **Velocity View'ssa.** Pidä painettuna sitä askelta vastaavaa näppäintä, johon osuma lisätään, ja paina näppäintä kahdella alemmalla rivillä; tyyny määrittää osuman nopeuden. Tämä sopii erinomaisesti "haamu"-hittien lisäämiseen alhaisella äänenvoimakkuudella.

Todennäköisyys

Circuit Rhythmin todennäköisyysfunktiota voidaan soveltaa yksittäisiin vaiheisiin missä tahansa kappaleessa. Todennäköisyys tuo kuvioon jonkin verran satunnaista vaihtelua. Se on pohjimmiltaan lisävaiheparametri, joka päättää, toistetaanko askeleen nuotit kuvion jokaisen siirron aikana.

Kaikille vaiheille on alun perin määritetty todennäköisyysarvo 100 %, mikä tarkoittaa, että kaikki vaiheet ovat aina pelataan, ellei niiden todennäköisyysarvoa pienennetä: tämä tehdään käyttämällä **todennäköisyysnäkymää.**

Todennäköisyysnäkymä on Pattern Settings -painikkeen 7 toissijainen näkymä . Avaa se pitämällä vaihtonäppäintä painettuna ja painamalla kuvioasetukset tai paina kuvion asetukset toisen kerran, jos olet jo kuvioasetusnäkymässä vaihtaaksesi näkymää.

Valitse kuvionäytöstä vaihe, jonka nuottien todennäköisyyttä haluat muuttaa kyseisessä vaiheessa. Paketit 17 – 24 muodostavat "todennäköisyysmittarin": aluksi kaikki kahdeksan tyynyä syttyvät ja väri syvenee arvosta 17 arvoon 24.



Todennäköisyydellä on kahdeksan mahdollista arvoa, jotka määrittävät todennäköisyyden, että valitun askeleen nuotit toistetaan missä tahansa kuvion läpi kulkevassa vaiheessa. Valaistujen tyynyjen lukumäärä ilmaisee todennäköisyysarvon: rivin korkeammat tyynyt ovat tummia. Mahdolliset todennäköisyysarvot ovat:

Valaistu tyynyt (rivi 3) Todennäköisyys
1-8	100 %
1-7	87,5 %
1-6	75 %
1-5	62,5 %
1-4	50 %
1-3	37,5 %
1-2	25 %
1 vain	12,5 %

Jos haluat määrittää vaiheelle todennäköisyyden, kun sekvensserin toisto on pysäytetty, paina ja vapauta muokattavan vaiheen painike ja paina rivillä 3 olevaa näppäintä, joka vastaa todennäköisyysarvoa. Jos haluat määrittää todennäköisyyden askeleelle sekvensserin toiston ollessa aktiivinen, sinun on pidettävä askellevyä painettuna, kun asetat todennäköisyyden. Kaikilla askeleen sisältyvillä mikrovaiheilla on yhteinen mahdollisuus pelata yllä olevien prosenttiosuuksien mukaisesti. Tämä tarkoittaa, että joko kaikki mikrovaiheet vaiheessa pelaa, tai kukaan heistä ei pelaa.

- 100 %:n todennäköisyys tarkoittaa, että vaiheessa olevat näytteet toistetaan aina.
- 50 %:n todennäköisyys tarkoittaa, että vaiheen näytteet toistetaan keskimäärin puolessa kuviot.
- 25 %:n todennäköisyys tarkoittaa, että keskimäärin vaiheessa olevat näytteet toistetaan neljänneksessä malleista.

Vaiheiden, kuvioiden ja projektien tyhjentäminen palauttaa myös kaikki todennäköisyydet 100 prosenttiin. Uuden näytteen livetallennus vaiheeseen nollaa myös todennäköisyyden kyseisessä vaiheessa 100 prosenttiin.

Tallennusnupin liikkeet (automaatio)

Voit säätää määritettyjen näytteiden ääniparametreja reaaliajassa käyttämällä makrosäätimiä 3 Circuit Rhythm sisältää automaation, mikä tarkoittaa, että voit lisätä näiden säätöjen tehosteen tallennettu kuvio siirtymällä tallennustilaan (painamalla G Record 13) samalla kun liikutat nuppeja.

Kun siirryt tallennustilaan, aktiivisten makrosäätimien alla olevat LED-valot säilyttävät aluksi värin ja kirkkautta, joka niillä oli aiemmin, mutta heti kun teet säädön, LED muuttuu punaiseksi vahvistaakseen että tallennat nyt nupin liikettä.

Jotta nuppien liikkeet säilyvät, sinun on poistuttava tallennustilasta ennen kuin sekvenssi siirtyy takaisin kuvion pisteen ulkopuolelle, jossa käänsit makron alun perin, muuten Circuit Rhythm korvaa automaatiotiedot uutta nupin asentoa vastaavalla tiedolla.

Edellyttäen, että teet tämän, kuulet makrosäätimen vaikutuksen, kun jakso kiertää seuraavan kerran kuvion kohdassa, jossa käänsit säätimen.

Voit myös tallentaa makroohjauksen muutoksia, kun sekvenssiä ei toisteta: **Velocity View, Gate Näytä** tai **Todennäköisyysnäkymä,** paina **G Record,** valitse vaihe, jossa muutoksen tulee tapahtua, painamalla ja pitämällä painettuna vaihetta vastaavaa näppäintä; tämä toistaa näytteen tässä vaiheessa. Säädä sitten makrosäätimiä haluamallasi tavalla; uudet arvot kirjoitetaan automaatiotietoihin; Lehdistö **Tallenna** uudelleen poistuaksesi tallennustilasta.

Kun sarja on käynnissä, kuulet makronupin liikkeiden vaikutuksen kyseisessä vaiheessa. Samalla tavalla voit myös muokata tiettyjen vaiheiden makrosäätimien automatisointia tällä tavalla sekvensserin toiston aikana. Kun tallennustila on käytössä, pidä askellevyä painettuna ja käännä a Makroohjaus.

Kaikki makroarvoihin tehdyt muutokset, jotka on tallennettu osana kuviota, säilytetään, vaikka näytettä muutetaan kuvion aikana (katso "Näytekääntäminen" sivulla 31). Voit säätää ääntä tietyssä vaiheessa ja muuttaa sitten näytettä kyseisessä vaiheessa: säätö on edelleen tehokas.

Voit poistaa kaikki makroautomaatiotiedot, joita et halua säilyttää pitämällä painettuna **Tyhjennä** 17 ja liikuttamalla kyseistä nuppia vastapäivään vähintään 20 % sen kierroksesta – LED nupin alla muuttuu punaiseksi vahvistaaksesi. Huomaa kuitenkin, että tämä tyhjentää kyseisen makron automaatiotiedot kokonaisuudessaan Kuvio, ei vain sekvensserin nykyisessä vaiheessa.

Tyhjennä ja kopioi

Voit poistaa askelman kuviosta pitämällä **Clear** 17 -näppäintä painettuna ja painamalla askelnäppäintä. Tämä poistaa näytteen liipaisin sekä kaikki automaattiset parametrit (nopeus, mikroaskeleet ja todennäköisyys), jotka on määritetty askel.

Monistaaksesi vaiheen kuviossa, pidä **Kopioi** 18 painettuna ja paina askelta. Kopioitu vaihe syttyy kirkkaanvihreä. Samalla kun pidät **Duplicate-näppäintä painettuna,** paina askelpainikkeita liittääksesi alkuperäisen vaiheen tiedot. Tämä kopioi näytteen kääntö-, askelparametrit (nopeus, mikroaskeleet, portti ja todennäköisyys) ja makron automaatio uuteen vaiheeseen.

Rumpulevyjen näkymä

Drum Pads View sopii erinomaisesti live-soittoon. Voit laukaista näytteitä kaikista kahdeksasta kappaleesta manuaalisesti ja myös toistaa jokaisen triggerin automaattisesti yhdellä kahdeksasta tempoon liittyvästä taajuudesta. Tämän näkymän avulla voit lisätä nopeita rumpujen lyöntejä, erityisesti trap-tyylisiä hi-hat-kuvioita, joissa on triplettituntuma.

Drum Pads View on Sample Rec -painikkeen 9 toissijainen näkymä . Avaa se pitämällä Shift -näppäintä painettuna ja painamalla Sample Rec, tai paina Sample Rec toisen kerran, jos olet jo Sample Rec View -näkymässä vaihtaaksesi Näytä.

Drum Pads View -näkymän oletuskokoonpano on kuvattu alla:



Jos olet vasenkätinen, voit mieluummin kääntää tyynyn asettelun päinvastaiseksi painamalla J-painiketta:



Paina K palataksesi vaihtaaksesi takaisin. Alla olevat kuvaukset viittaavat oikeakätiseen versioon.

Kahdeksan tyynyä kahden alemman rivin oikealla puolella ovat liipaisintyynyjä jokaiselle raidalle. Jommankumman näistä painaminen käynnistää kyseisen raidan parhaillaan aktiivisen näytteen: tämä pätee riippumatta siitä, onko sekvenssi käynnissä vai ei. Jos haluat lisätä kuvioon lisää livenäytteitä sen toiston aikana, siirry tallennustilaan painamalla **Rec** G: kaikki reaaliajassa lisätyt näytteet lisätään nyt kuvioon kappalekohtaisesti. Kun laukaisinta painetaan, makronupit päivittyvät näyttämään viimeksi käynnistetyn raidan raitaparametrit – tämä tarjoaa nopean tavan säätää äänen jokainen kappale suhteessa toisiinsa.

Huomautus Toistonopeudet

Kahden ylemmän rivin vasemmalla puolella olevien kahdeksan tyynyn avulla voit valita sävelten toistotaajuuden. Pehmusteet 9-12 päällä Rivi 2 valitsee vakiohinnat nykyisen BPM:n kerrannaisina, ja Pad 9 on itse BPM. Rivin 1 tyynyt 1-4 valitsevat näiden hintojen kolmoiskerrat.

Jos haluat toistaa näytteen sävelten toistolla, pidä Repeat Rate -näppäintä painettuna ja paina haluamasi raidan näytelaukaisunäppäintä. Näyte toistetaan niin kauan kuin molempia tyynyjä painetaan. Voit poistaa sinun on käytettävä kahta sormea painamalla Pad 5, mikä saa toistonopeuden tyynyt lukkiutumaan, kun niitä napautetaan. Pad 5 palaa kirkkaan valkoisena, kun salpatoiminto on aktiivinen. Paina sitä toisen kerran kytkeäksesi salpatoiminnon pois päältä. Huomaa, että uusintatoisto ohittaa kaikki kuviossa olevat vaihetiedot. Jos esimerkiksi suoritat ¼ nuotin toistotaajuudella, mutta olemassa oleva kuvio koostuu vaiheista, joista jokainen sisältää kuusi mikroaskelta, kuulet vain ¼ nuottitaajuutta niin kauan kuin nuotin toisto on aktiivinen. Tämä voi olla erittäin hyödyllistä luoda dramaattisia täyttöjä live-esityksessä.

Voit tallentaa toistuvia nuotteja suoraan kuvioihin tallennustilan ollessa aktiivinen. Nuotin toiston tallentaminen on tuhoisaa ja korvaa kaikki kuviossa tällä hetkellä olevat mikrovaiheet – mitä kuulet äänityksen aikana, kuviosta tulee se, mitä kuulet äänityksen aikana.

Katso sivun 45 ruudukkokuvista nähdäksesi, mikä rumpulevynäkymän tyyny valitsee kunkin toistotaajuuden.

Kuviot

Jokaisessa Circuit Rhythm -projektissa on muistitilaa kahdeksalle erilliselle kuviolle kappaletta kohden.

Circuit Rhythmin todelliset mahdollisuudet alkavat toteutua, kun alat luoda mielenkiintoisia muunnelmia kuviosta ja sitten selata niitä yhteen, jotta ne pelataan täydellisenä ketjuna, joka koostuu jopa 256 (8 x 32) vaiheesta. Lisäksi jokaisen raidan kaikkia kuvioita ei tarvitse ketjuttaa samalla tavalla: 64-vaiheisia rumpukuvioita voi olla kappaleissa 1 ja 2 yhdistettynä pidempään basso- ja/tai syntikkarivien sarjaan kappaleissa 3 ja 4, esimerkki. Eri raitojen kuvioiden yhdistämiselle ei ole rajoituksia (vaikka kuviot voidaan ketjuttaa vain peräkkäin; katso sivu 50 Lisätietoja).

Kuvionäkymä

Voit järjestää ja järjestää kuviosi käyttämällä **kuvionäkymää**, johon pääset painamalla **Patterns** 100. Kun avaat **kuvionäkymän ensimmäistä kertaa** uudessa projektissa, se näyttää tältä:



Kuvionäkymässä on kaksi sivua, jotka valitaan J- ja K-painikkeilla **5** Sivut ovat identtisiä ja kuviomuistit on järjestetty pystysuoraan; sivulla 1 tyynyt valitsevat kuviot 1-4 kullekin raidalle, sivulla 2 he valitsevat kuviot 5-8.

Kunkin tyynyn valaistus osoittaa sen tilan. Himmeä tyyny tarkoittaa, että kuviota ei ole valittu toistettavaksi. Yksi tyyny per raita sykkii himmeän ja kirkkaan välillä: tämä on kuvio, joka soi, kun toisto viimeksi pysäytettiin. Aluksi (eli kun uusi projekti käynnistetään) kunkin raidan kuvio 1 on tässä tilassa kaikkien muiden muistien ollessa tyhjiä ja tyynyt himmeästi valaistuina. Jos haluat valita eri kuvion mille tahansa raidalle, paina sen näppäintä. Jos teet tämän toisen kuvion ollessa jo olemassa kun toistat, uusi kuvio asetetaan "jonoon" aloittaakseen toiston nykyisen lopussa, jolloin saat a sujuva siirtyminen kuvioiden välillä. Tässä tapauksessa seuraavan kuvion näppäimistö vilkkuu nopeasti, kun se on "jonossa", kunnes se alkaa toistaa. Jos pidät **Shift -näppäintä painettuna** valitessasi seuraavaa kuviota, se alkaa toistaa välittömästi vastaavasta kuviovaiheesta, mikä varmistaa, että yleinen ajoitus säilyttää jatkuvuuden. Jos esimerkiksi nykyinen kuvio on saavuttanut vaiheen 11, kun painat toisen kuvion näppäintä samalla, kun pidät **Shift-näppäintä painettuna**, Circuit Rhythm muistaa, missä kohdistin on, ja toinen kuvio alkaa toistaa vaiheesta 12.

painat Toista, osoita – valittavissa kuaviittasetolsväkyuviästäk)aalousudelluustrjaviaituekusukaota(taohadiiustatajasuatskekeekeeterikun viimeksi pysäytettiin, paina Shift ja Play yhdessä.

Kuvioiden poistaminen

Kuviomuistit voidaan tyhjentää **kuvionäkymässä** pitämällä painettuna **Tyhjennä** 17 (se palaa punaisena) ja painamalla vastaava tyyny. Valittu kuviotyyny palaa kirkkaan punaisena - poiston vahvistamiseksi - kun olet paina sitä. Kun toisto on pysäytetty, se palaa valkoisena, jos tyhjennetty kuvio ei ole tällä hetkellä aktiivinen kuvio (jonka osoittaa raidan värin sykkiminen) eikä se ole osa kuvioketjua. Tämä osoittaa, että tämä kuvio näytetään kaikissa raidan vaihenäkymissä. Tämä vastaa View Lockin toimintaa, katso sivu 54.

Monista kuvioita

Kuvionäkymässä **Kopioi - painiketta** 18 voidaan käyttää kopioimaan ja liittämään -toimintoon, jolloin voit kopioida kuvion muistista toiseen. Tämä on erittäin hyödyllinen toiminto, koska sen avulla voit käyttää olemassa olevaa kuviota toisen, hieman erilaisen mallin pohjana: usein on helpompi muokata olemassa olevaa kuviota haluamallasi tavalla kuin luoda uusi tyhjästä.

Jos haluat kopioida kuvion muistista toiseen, pidä **Kopioi** (se palaa vihreänä), paina näppäimistöä, jossa on kopioitava kuvio (se palaa vihreänä, kun painat sitä) ja paina sitten muistin näppäimistöä haluamaasi kohtaan. tallennettava kopio: se palaa punaisena, ja jos toisto pysäytetään, se muuttuu valkoiseksi, kun vapautat **Duplicate-toiminnon**, mikä osoittaa, että tämä kuvio tulee näkyviin, kun vaihdat vaihenäkymään. Sinulla on nyt identtinen kopio kuviosta. Jos haluat kopioida kuviotiedot useisiin muisteihin, voit edelleen pitää **Kopioi** - painiketta painettuna ja toistaa toiminnon "liitä"-osion

muita muistoja.

On mahdollista kopioida kuvioita raitojen välillä sekä yhden raidan sisällä.

Vaihesivu ja 16/32-vaiheiset kuviot

Circuit Rhythm -kuvion oletuspituus on 16 askelta, mutta voit kaksinkertaistaa pituuden 32 askeleeseen Step Page -painikkeella 8 (merkitty **1-16/17-32)**. Kun kuvion pituus on 16 askelta tai vähemmän, Step Page -painike näkyy himmeänä sinisenä. Pidentääksesi tällä hetkellä tarkasteltavan kuvion pituutta yli 16 askelta, paina Step Page -painiketta: se näyttää nyt kirkkaan sinisenä sivulle 1 - kun näyttää vaiheet 1 - 16, ja oranssina sivulle 2 - kun näyttää vaiheet 17 - 32.

Tämän ominaisuuden avulla voit luoda mielenkiintoisempia ja monipuolisempia silmukoita yhden kuvion puitteissa. Jos jotkut raidat ovat 16 askelta pitkiä ja jotkut 32 askelta pitkiä, 16-vaiheiset mallit toistuvat vaiheen 16 jälkeen, kun taas 32-vaiheiset mallit jatkuvat vaiheissa 17-32, joten kuulet kaksi toistoa lyhyemmistä kappaleista jokaista kohden. yksi pidemmistä.

Vaihesivun **(1-16/17-32)** painaminen 32-vaiheisen kuvion toiston aikana vaihtaa näytön toiselle sivulle, mutta ei keskeytä kuviota. Voit asettaa kuvion pituuden takaisin oletusarvoon 16 askelta pitämällä sitä painettuna alas **Tyhjennä** ja paina Step Page -painiketta: kuvio palaa nyt 16 askeleen pituiseksi. Kaikille 32 vaiheelle määritetyt näytteet säilyvät, mutta kuulet vain 16 ensimmäiselle vaiheelle määritetyt näytteet **Clear-toiminnon käytön jälkeen.** Jos pidennät kuvion pituutta 32 askeleen vielä kerran, kaikki nuotit/osumat, jotka on aiemmin määritetty vaiheet 17-32 ovat edelleen olemassa.

Voit myös käyttää **Kopioi** -toimintoa Step Page -painikkeella. **Kopioi** -painikkeen pitäminen painettuna ja Step Page -painikkeen painaminen laajentaa valitun raidan kuvion pituuden 32 askeleeseen ja kopioi kaikki tiedot Vaiheet 1-16 - Vaiheet 17-32, mukaan lukien automaatiotiedot. Kaikki sivulla jo olevat tiedot 2 korvataan tällä toiminnolla.

Ketjutuskuviot

Kun olet luonut useita kuvioita yhdelle tai useammalle raidalle, voit alkaa ketjuttaa niitä yhteen pidemmäksi sarjaksi. Paina Patterns 10 avataksesi kuvionäkymän.

Kuviot voidaan ketjuttaa kappalekohtaisesti. Kun kuviot on ketjutettu, ne toistetaan peräkkäin, esim. neljästä kuviosta koostuva kuvioketju toistaa ne numerojärjestyksessä peräkkäin ja toistaa sitten. Jos ne ovat kaikki 32-vaiheisia kuvioita, ketju on 128 askelta pitkä. Toinen kappale, jossa on vain yksi 32-vaiheinen kuvio, toistetaan neljä kertaa kunkin ketjun aikana; 16-vaiheinen kuvio toistetaan kahdeksan kertaa.

Kun haluat luoda kuvioketjun, paina ja pidä painettuna näppäintä saadaksesi pienimmän numeron vaaditun kuvion ja paina sitten näppäintä saadaksesi suurin numeroitu kuvio. (Tai todellakin päinvastoin.) Jos esimerkiksi haluat ketjuttaa kappaleen kuviot muistoissa 1-3 yhteen, pidä Pad 1 alhaalla ja paina sitten Pad 3. Näet, että kaikki kolme tyynyä valaisevat nyt kirkkaasti raidan väri, mikä osoittaa, että ne muodostavat nyt ketjutetun sarjan.

Jos haluat valita ketjun kuvioista sivun rajan yli, valinta toimii samalla tavalla: esimerkiksi valitaksesi kuviot 3-6 ketjuksi, paina pitkään kuvion 3 näppäintä ja paina sitten J.

Siirry sivulle 2 ja paina sitten kuvion 6 näppäimistöä. Huomaat nyt, että kuvioiden 3, 4, 5 ja 6 tyynyt palavat. Jos haluat ketjuttaa kuvioita, jotka käyttävät samaa tyynyä kahdella sivulla aloitus-/loppupisteinä (esim. 1 ja 5), pidä alustaa ensimmäisen kuvion kohdalla, siirry sivulle 2 ja vapauta sitten tyyny. Tässä esimerkissä a sitten luodaan kuvioiden 1-5 ketju.

On tärkeää muistaa, että yhteen ketjutettavien kuvioiden on oltava peräkkäisiä. Voit ketjuttaa kuviot 1, 2, 3 ja 4 yhteen tai 5, 6 ja 7 yhteen tai 4 ja 5 yhteen, mutta et voi ketjuttaa kuvioita 1, 2 ja 6 yhteen. (Kuitenkin Circuit Rhythm's Scenes -ominaisuuden avulla voit voittaa tämän rajoituksen: katso sivulta 59 lisätietoja kohtausten käytöstä.)

Seuraava esimerkki havainnollistaa ketjutusta:



Yllä oleva **kuvionäkymän** esimerkki näyttää mahdollisen kuvioiden järjestelyn 8-kuviosarjalle. Käytämme seuraavia kuvioita, ja oletamme yksinkertaisuuden vuoksi, että kaikki mallit koostuvat 16 vaiheesta:

- Raita 1 kuviot 1-4
- Raita 2 vain kuvio 1
- Raita 3 kuviot 1 ja 2
- Raita 4 kuviot 6 ja 7
- Raita 5 kuviot 2 ja 3
- Raita 6 kuviot 3-6
- Raita 7 kuviot 5 ja 6
- Raita 8 kuviot 1-8

Kun painat Toista, jokainen raita kiertää oman kuvioketjunsa. Pisin ketju on Track 8 – tämä määrittää sekvenssin kokonaispituuden, tässä tapauksessa 128 (8 x 16) askelta. Kappale 8 toistaa kuviot 1-8 järjestyksessä, palaa sitten takaisin kuvioon 1 ja aloittaa alusta. Tätä vastaan kappale 1 toistaa kuviot 1-4 järjestyksessä, ja sitten silmukan taaksepäin ja toistaa; Raidalla 2 on vain yksi kuvio, joten tämä toistuu kahdeksan kertaa

8-kuvioinen sekvenssi. Kappaleiden 5 ja 7 ketjuissa on kaksi kuviota, joten ne toistetaan kukin neljä kertaa ja kappaleen 6 ketjussa on neljä kuviota, joten se toistetaan kahdesti. Mitä kuulet on kuvataan alla olevalla aikajanalla:

128 112 104 120 40 56 BEAT Raita 1 Malli 1 Malli 2 Malli 3 Malli 4 Malli 1 Malli 2 Malli 3 Malli 4 SILMOITTAA TAKAISIN 128 LYYNNIN JÄLKEEN Raita 2 Malli 1 SILMOITTAA TAKAISIN 128 LYYNNIN JÄLKEEN Raita 3 Malli 1 Malli 2 Malli 1 Malli 2 Malli 1 Malli 2 Malli 1 Malli 2 SILMOITTAA TAKAISIN 128 LYYNNIN JÄLKEEN Raita 4 Malli 7 Malli 6 Malli 7 Malli 6 Malli 7 Malli 6 Malli 7 Malli 6 SILMOITTAA TAKAISIN 128 LYYNNIN JÄLKEEN Raita 5 Malli 2 Malli 3 Malli 2 Malli 3 Malli 2 Malli 3 Malli 2 Malli 3 SILMOITTAA TAKAISIN 128 LYYNNIN JÄLKEEN Raita 6 Malli 3 Malli 4 Malli 5 Malli 3 Malli 5 Malli 6 Malli 4 Malli 6 SILMOITTAA TAKAISIN 128 LYYNNIN JÄLKEEN Raita 7 Malli 5 Malli 6 Malli 5 Malli 6 Malli 5 Malli 6 Malli 5 Malli 6 SILMOITTAA TAKAISIN 128 LYYNNIN JÄLKEEN Raita 8 Malli 2 Malli 7 Malli 8 Malli 3 Malli 6 Malli 1 Malli 4 Malli 5 SILMOITTAA TAKAISIN 128 LYYNNIN JÄLKEEN

Yllä oleva esimerkki havainnollistaa peruskohdat, jotka liittyvät kuvioiden ketjuttamiseen yhteen pidemmäksi sarjaksi. Pidempien, monimutkaisempien ja mielenkiintoisempien sekvenssien luominen on näiden jatke periaatteita. Circuit Rhythm mahdollistaa jopa 256 (8 x 32) askeleen kuvioketjut, joissa mikä tahansa kahdeksasta kappaleesta voivat muuttaa malliaan 16 askeleen välein (tai harvemmin, jos myös aloitus-/päätepisteitä muutetaan oletusarvoista).

Joka kerta kun painat **Toista**, kuvioketju alkaa uudelleen ensimmäisen kuvion aloituspisteestä ketju. Voit käynnistää ketjun uudelleen kohdasta, jossa sekvensseri pysähtyi, painamalla **Play** while pidä **Shift painettuna**.

Kuvio oktaavi

Voit siirtää parhaillaan katsottavan kuvion sävelkorkeutta ylös tai alas yhden tai useamman oktaavin pitämällä Vaihto 20 painettuna ja painamalla sitten J tai K 15. Voit tehötättäreärojdkartoistouttaakanissta takkuseassa hierällessä sajäsä plaitsirrää yhtettäkymä, viipalemuistiinpanonäkymä

ja Slice Point Record View. Vain valitun raidan korkeutta säädetään, muiden säilyy ennallaan.

Jos kuvio sisältää säveliä, jotka ovat jo korkeimmassa oktaavissa, jonka Circuit Rhythm voi tuottaa, ylöspäin suuntautuva Pattern Octave -siirtymä ei vaikuta niihin; sama pätee alhaisiin säveliin ja alaspäin suuntautuvaan oktaavin siirtoon. Jos näin on, J- tai K-painike palaa punaisena osoittaen, että komentoa ei voida suorittaa. Myös näytetoiston sävelkorkeudelle on yläraja (kuten on kuvattu kohdassa

Näppäimistön muistiinpanonäkymä – katso sivu 33) – saatat kohdata tämän ennen kuin saavut suurimman toistettavan oktaavin, riippuen Tune - parametrin asetuksesta (makro 1).

Näkymän lukko

Oletusarvoisesti kuvion vaiheen näyttö kahdella ylemmällä rivillä muuttuu valitun kuvion (ja nykyisen sivun) mukaan, joten toistokohdistin on aina näkyvissä. Jos haluat muokata yhtä kuviota samalla kun jatkat toisen kuvion toistamista tai koko kuvioketjua, voit käyttää näkymälukkoa. Yksi Näkymän lukituksen käyttötapa on "jäädyttää" kuvion vaiheen näyttö nykyiseen kuvioon (ja sivuun) pitämällä **Shift** -näppäintä painettuna ja painamalla **kuvioita** 10. Kaksi ylempää riviä lukitaan nyt kuvioon, joka näytettiin, kun valitsit **Näkymän lukituksen.**

Kuvionäkymässä tällä hetkellä katsotut kuviot palavat valkoisina. Vilkkuva valkoinen näppäimistö osoittaa, että kuviota tarkastellaan ja toistetaan, kun taas tasainen valkoinen osoittaa, että kuviota tarkastellaan samalla, kun toista (saman raidan) toistetaan: tämä näppäimistö vilkkuu raidan värissä. Voit muuttaa katsottavaa kuviota pitämällä Vaihto -näppäintä painettuna ja painamalla kuvionäppäintä. Voit silti muuttaa toistettavia kuvioita ja kuvioketjuja tavalliseen tapaan, kuten on kuvattu kuvionäkymässä sivulla 47.

Näkymän lukituksen avulla voit myös pysäyttää vaihenäytön kuvion nykyiselle sivulle, kun työskentelet 32vaiheisen kuvion parissa. Kun View Lock on aktiivinen, kuvio jatkuu läpi molemmat sivut, mutta vain sivu, joka oli näkyvissä, kun View Lock valittiin, näytetään nyt. The Vaihtoehtoinen Vaihesivu voidaan näyttää painamalla Step Page -painiketta 8

Kun Vaihto on painettuna, Patterns - painike palaa vihreänä, kun View Lock on aktiivinen; kun se ei ole aktiivinen, se on punainen. Voit painaa Shift -näppäintä milloin tahansa: painikkeen väri vahvistaa, onko View Lock aktiivinen vai ei.

Näkymän lukitusta sovelletaan kaikkiin raitoihin, ja se koskee myös kaikkia näkymiä, joissa on kuvion vaiheen näyttö (eli nopeusnäkymä, porttinäkymä jne. sekä huomautusnäkymä). Se voidaan peruuttaa painamalla Shift + Patterns uudelleen. Huomaa, että View Lock -tilan tilaa ei tallenneta. Se on oletuksena "inaktiivinen" aina Circuit Rytmi on päällä.

Kuvioasetukset

Vaikka kuvion oletuspituudet ovat joko 16 tai 32 askelta (katso myös "Askelsivu ja 16/32-vaiheiset kuviot" sivulla 49), minkä tahansa raidan kuvion pituus voi olla mikä tahansa muu määrä askeleita, enintään enintään 32 askelta. Lisäksi kuvion aloitus- ja loppupisteet voidaan määrittää itsenäisesti, niin että kuvion alaosat, minkä pituiset tahansa, voidaan toistaa muita kappaleita vastaan, joilla on eri kuviopituudet, mikä luo erittäin mielenkiintoisia tehosteita. Voit myös valita kuvion toistojärjestyksen ja asettaa raidan nopeuden suhteessa muihin kappaleisiin.

Kaikki nämä vaihtoehdot asetetaan kuvioasetusnäkymässä; paina Pattern Settings avataksesi tämän:



Mahdolliset kuvioasetukset- näkymässä tehdyt muutokset voidaan tallentaa projektiin tavalliseen tapaan: paina Tallenna 19 – vilkkuu valkoisena, paina uudelleen – vilkkuu vihreänä vahvistaaksesi tallennuksen. (Muista se tämä korvaa projektin edellisen version; valitse toinen projektimuisti, jos haluat säilytä aiempi versio.)

Aloitus- ja loppupisteet

Kuvioasetusnäkymän kahdella ylemmällä rivillä näkyvät valitun raidan kuvion vaiheet. Jos kuvion pituuteen ei ole vielä tehty säätöjä, Pad 16 on valaistu hiekka: tämä

osoittaa kuvion viimeisen vaiheen. Jos kuvion pituus on kuitenkin 32 askelta, sinun on painettava Vaihesivu-painiketta 8 avataksesi sivun 2 nähdäksesi loppuvaiheen ilmaisun. Nähdäksesi mikä vaihe on tällä hetkellä kuvion aloituspiste, pidä **Vaihto-näppäintä painettuna.** Päätepistevaihe palaa siniseksi ja a erilaiset askelmat valot hiekkaa: tämä on Pad 1, jos kuvion pituutta ei ole vielä muutettu. Voit muuttaa raidan päätepistettä – ja siten lyhentää kuvion pituutta – painamalla toista kuvion askelnäppäintä. Uusi

päätepiste ilmaistaan hiekkavalolla ja "korkeampi"

tyynyt joko muuttuvat tummiksi tai himmeän punaisiksi, jälkimmäinen osoittaa, että nuotti-/osumatiedot on aiemmin

määritetty kyseiselle vaiheelle. Jos valitset alkuperäisen päätepisteen uudelleen, nämä tiedot ovat edelleen siellä ja toistetaan.



Aloituspisteen muuttaminen on täsmälleen sama prosessi, paitsi että **Shift** on pidettävä painettuna uuden aloituspisteen valinnassa:



Jos käytät 32-vaiheisia kuvioita, ole varovainen kummalla kahdesta vaihesivusta olet. Vaihesivupainikkeen 8 väri ilmaisee aina tämän – sininen sivulle 1 (vaiheet 1–16) ja oranssi sivulle 2 (vaiheet 17–32).

Pelijärjestys

Kuvioasetusnäkymän tyynyt 29-32 antavat sinun valita toistojärjestyksen, jota tällä hetkellä valittu kuvio käyttää. Valitun toistojärjestyksen painike palaa kirkkaasti: oletustoistojärjestys on eteenpäin (eli normaali), jota ilmaisee Pad 29.



Vaihtoehtoja normaalille eteenpäin pelijärjestykseen ovat:

- **Peruutus** (Pad 30). Kuvio alkaa toistaa loppupisteestä, toistaa vaiheet päinvastaisessa järjestyksessä kuin aloituskohtaan ja toistetaan.
- **Ping-pong** (Pad 31). Kuvio toistetaan eteenpäin alusta loppuun, käännetään takaisin alkuun kohta ja toistaa.
- Satunnainen (Pad 32). Kappaleen vaiheet toistetaan satunnaisesti, riippumatta nuotin/osumamäärityksestä, tosin vielä askelvälein.

Jos toistojärjestystä muutetaan toistotilassa, kuvio suorittaa aina nykyisen syklinsä ennen aloittaa syklin uudella suunnalla. Tämä pätee riippumatta nykyisestä kuvion pituudesta tai askeleesta Sivun valinta.

Kuvion synkronointinopeus

Kuvioasetusnäkymän kolmas rivi määrittää nopeuden, jolla raita toistetaan suhteessa kappaleeseen Projektin BPM. Se on käytännössä BPM:n kertoja/jakaja.



Valitun synkronointinopeuden ilmaisee kirkkaasti valaistu näppäimistö: oletusnopeus on "x1" (täp 5 rivillä 3), mikä tarkoittaa, että raita toistetaan asetetulla BPM:llä. Suuremman numerotason valinta lisää nopeutta, jolla toistokohdistin etenee kuvion läpi edelliseen verrattuna. Samoin a

pienemmät numerot vähentävät toistonopeutta. Käytettävissä olevat synkronointinopeudet ovat 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, ja T edustaa kolmioita.

1/16 on oletussynkronointinopeus, jossa jokainen askel vastaa 16. nuottia. Synkronointinopeuden lisääminen on loistava tapa lisätä sekvensserin askelresoluutiota kokonaistoistoajan kustannuksella. Vähentää synkronointinopeus on hyödyllinen luotaessa pidempiä kuvioita, jotka eivät vaadi aivan yhtä hienoja yksityiskohtia, kuten laukaisemaan osia pitkästä näytteestä.

Jos synkronointinopeutta muutetaan sekvensserin toiston aikana, kuvio suorittaa aina nykyisen jakson nykyisellä nopeudella ja vaihtaa uuteen taajuuteen jakson lopussa. Tämä pätee riippumatta nykyisestä kuvion pituudesta tai vaihesivun valinnasta.

Muuttua

Mutate on ominaisuus, jonka avulla voit tuoda lisää satunnaisia muunnelmia yksittäisiin kuvioihin per radan perusteella. Mutaatio "sekoittaa" nuotit tai osumat nykyisessä kuviossa eri vaiheisiin. Pattern- ja rumpunäytteiden sävelten/ osumien määrä ei muutu, ne on vain kohdistettu eri vaiheisiin. Mutate määrittää uudelleen kaikki askelparametrit, mukaan lukien mikroaskelmat, porttiarvot, näytekäännökset, todennäköisyys- ja automaatiotiedot.

Mutatoidaksesi kuvion, pidä Vaihto 20 painettuna ja paina Kopioi 18. Voit tehdä tämän missä tahansa näkymässä, jossa on a Kuvion vaiheiden näyttö, eli huomautusnäkymä, nopeusnäkymä, porttinäkymä tai kuvioasetusnäkymä. Mutaatio vain vaikuttaa parhaillaan toistettavaan kuvioon, joten jos se on osa kuvioketjua, ketjun muut kuviot eivät vaikuta. Nuottien/osumien uudelleenmäärityksessä otetaan huomioon vaihesivun pituus. Voit käyttää Mutaatiota niin monta kertaa kuin haluat mille tahansa kuviolle painamalla toistuvasti Shift + Kopioi: kuvion nuotit/osumat määrätään satunnaisesti uudelleen joka kerta.

Huomaa, että Mutaatiota ei voi "peruuttaa"; on hyvä idea tallentaa alkuperäinen projekti, jotta voit palata siihen Mutatesovelluksen jälkeen.

Kohtauksia

Kohtausten avulla voit määrittää useita kuvioita ja kuvioketjuja projektin sisällä yhdelle alustalle, jolloin voit käynnistää kappaleen eri osia helposti. Itse kohtaukset voidaan myös ketjuttaa järjestämään paljon pidempiä jaksoja ja siten rakentaa kokonaisia kappalerakenteita.

Kohtauksiin pääsee Mixer View'ssa: paina Mixer avataksesi tämän:



Kaksi alempaa riviä Mixer View'ssa edustavat 16 kohtausta, jotka ovat käytettävissä nykyisessä projektissa. Uudessa projektissa

kaikki tyynyt laukaisevat kuvion 1 kaikista kahdeksasta kappaleesta, koska kuvioketjuja ei ole vielä määritetty tai osoitettu.

Ensimmäinen (Pad 17) vilkkuu kirkkaan vihreänä. mikä viittaa siihen

parhaillaan toistettavat kuviot vastaavat viimeksi valittua kohtausta (oletusarvoisesti kohtaus 1).



Esiladatut tehdaskuviot hyödyntävät laajasti Scenes-toimintoja - varmista

Tarkista nämä nähdäksesi, kuinka niitä käytetään toiminnassa.

Kuvioiden määrittäminen kohtauksiin

Avaa kuvionäkymä ja määritä jokaiselle raidalle kaikki kuvioketjut, jotka muodostavat kohtauksen.

Vaihda mikserinäkymään, pidä Vaihto-näppäintä painettuna: Scene-näppäinten väri muuttuu himmeäksi kullaksi. Paina Scene-

näppäintä (pitämällä edelleen Shift-näppäintä painettuna) - se syttyy kirkkaan kullanväriseksi, kun sitä painetaan, mikä osoittaa, että kuviot ovat nyt sille osoitettu.



Kaikki valitut kuvioketjut tallennetaan nyt kyseiseksi kohtaukseksi. Kun Shift vapautetaan, näppäimistö, jossa on tallennettu kohtaus, näyttää nyt kirkkaan valkoisena:



Nyt kun painat näppäintä, kohtaus valitaan ja toistaa sarjan kuvioketjuja, jotka olivat

määritetty sille, kun seuraavan kerran painat Toista 🕨

Kun valitset **Mixer View'n,** näet heti, mihin kohtauksia on jo tallennettu, sillä niiden tyynyt syttyvät kirkkaan valkoiseksi tai kirkkaan kullaksi, kun painat **Shift-näppäintä.**

Kuvioketjujen määrittäminen kohtaukseen ei vaikuta nykyiseen toistoon, eikä se valitse kohtausta eikä muuta kohtausketjua (katso alla), jos olet jo toistotilassa: valittu kohtaus alkaa kun nykyinen kuvio tai kuvioketju on valmis – katso "Jonotuskohtaukset" sivulta 62.

Kohtaustiedot tallennetaan nykyiseen projektiin, kun suoritat tallennuksen painamalla **Tallenna** 19 kahdesti. Jos kohtausnäppäin vilkkuu vihreänä, se osoittaa, i) että tämä on tällä hetkellä valittu kohtaus, ja ii) että valitut kuviot vastaavat kohtaukselle määritettyjä kuvioita. Jos valittuja kuvioita muutetaan **kuvionäkymässä**, kohtauspaneeli palaa himmeän valkoiseksi. Jos vastaavat kuviot valitaan uudelleen, kohtauspaneeli vilkkuu jälleen vihreänä. Huomaa, että tämä toiminta tapahtuu vain viimeksi valitulle kohtaukselle – jos valitset muun kuin viimeksi valitun kohtauksen kuviot

yksi, vastaava tyyny ei muutu vihreäksi.

Chaining Scenes luoda järjestely

Aivan kuten voit ketjuttaa kuvioita yhteen **kuvionäkymässä**, voit ketjuttaa kohtauksia yhteen **mikserinäkymässä** luodaksesi pidempiä sarjoja. Voit tehdä tämän pitämällä painiketta painettuna ensimmäistä kohtausta varten ja painamalla sitten viimeistä kohtausta varten: nämä tyynyt ja kaikki niiden välissä olevat palavat vihreinä. Kohtausketju toistettava sisältää nyt kohtaukset, jotka on kohdistettu kaikille painamiesi näppäimistöille; Jos esimerkiksi haluat kohtausketjun, joka koostuu kohtauksista 1–5, pidä Scene 1 -painiketta painettuna ja paina kohtaus 5 -painiketta. Jokainen kohtaus toistaa sille osoitetun kuvioketjun kerran ja vaihtaa sitten seuraavaan kohtaukseen. Kohtaukset toistetaan numerojärjestyksessä ja toistetaan sitten.



Huomaa, että voit käyttää kohtauksia voittaaksesi kuvionäkymän rajoituksen, jonka **mukaan** et voi määrittää ei-peräkkäisten kuvioiden kuvioketju. Voit määrittää peräkkäiset kuvioryhmät peräkkäisiin kohtausmuistoihin ja toistaa ne sitten kohtausketjuna. Jos esimerkiksi haluat pelata kuvioita 1, 2, 5 ja 6 järjestyksessä, voit tehdä kuvioketjun kuvioista 1 ja 2 ja liittää sen kohtausmuistiin ja sitten toisen kuvioketjun 5 ja 6 ja määrittää. sen seuraavaan

Kohtausmuisti. Sitten voit määrittää kohtausketjun näistä kahdesta kohtauksesta ja saat tarvittavat neljä Kuviot järjestyksessä.

Jonotuskohtaukset

Kohtaukset voidaan "ennalta valita" samalla tavalla kuin kuviot, joten jos kohtaus on jo käynnissä, seuraava on jonossa. Jonossa olevan kohtauksen näppäimistö vilkkuu vihreänä, ja parhaillaan toistettavan kappaleen 1 kuvion lopussa uusi kohtaus alkaa toistaa alusta menettämättä synkronointia.

Näkymien tyhjentäminen

Tyhjennä kohtausmuisti pitämällä **Tyhjennä** 17 painettuna ja painamalla sen kohtauksen näppäintä, jonka haluat tyhjentää. Tämä palauttaa Scene-muistin oletustilaan - Pattern 1 kaikille raidoille.

Kohtausten kopiointi

Jos haluat kopioida kohtauksen, pidä **Duplicate** 18 -painiketta painettuna , paina kopioitavan kohtauksen näppäintä ja paina sitten kohtauksen muistin näppäintä, johon haluat tallentaa kopion. Vapauta **kopio.** Voit kuitenkin liittää kopioidun kohtauksen useita kertoja (eri muistipaikkoihin), jos pidät **kaksoiskappaletta** alhaalla.

Tempo ja swing

Tempo ja Swing liittyvät läheisesti toisiinsa ja niiden säätötavat ovat hyvin samanlaisia.

Tempo

Circuit Rhythm toimii missä tahansa tempossa välillä 40-240 BPM; uuden projektin oletustempo on 90 BPM. Tempo voidaan asettaa sisäisellä tempokellolla tai ulkoisella MIDI-kellolla lähde. Ulkoista MIDI-kelloa voidaan käyttää joko USB-portin tai **MIDI In** -portin kautta.

Voit näyttää ja säätää sisäisen tempokellon BPM-arvoa painamalla **Tempo/Swing** - painiketta 16 avataksesi **Tempo View -näkymän.** (Kuten useimpia Circuit Rhythmin painikkeita, voit painaa lyhyesti vaihtaaksesi ruudukon **Tempo View** tai paina pitkään tarkistaaksesi BPM hetken.)

BPM näkyy näppäimistön ruudukossa kahdella tai kolmella suurella numerolla sinisenä ja valkoisena. "Sadat" numero (joka voi aina olla vain "1", "2" tai pois) on ruudukon sarakkeissa 1 ja 2, kun taas "kymmeniä" ja "Yksikkö"-numerot sisältävät kolme saraketta. Alla on kuvattu, kuinka numerot 0–9 esitetään.



Makrosäädintä 1 (Tune) käytetään tempon säätämiseen; sen LED palaa kirkkaan sinisenä.

Ulkoinen kello

Kytkentää ei tarvita, jotta Circuit Rhythm voidaan synkronoida ulkoisen MIDI-kellon lähteeseen (riippuen kellon asetuksista – katso "Kellon asetukset" sivulla 91). Jos käytössä on kelvollinen ulkoinen kello, se valitaan automaattisesti kellon lähteeksi ja ruudukossa näkyy **"SYN"** punaisena, jos makro 1 on kääntyi. Makro 1:n säätäminen ei muuta sisäistä tempoa, kun ulkoinen kello on käytössä.

Vaikka sisäinen tempokello sallii vain kokonaislukujen BPM:t (eli ei murto-osia tempoarvoja), Circuit Rhythm synkronoituu kaikkiin ulkoisiin kellotaajuuksiin - mukaan lukien murto-arvot - alueella 30-300 BPM.

Jos ulkoinen kello poistetaan (tai menee kantaman ulkopuolelle), Circuit Rhythm lopettaa toiston. "**SYN**" jää näkyy, kunnes **Toista** -painiketta painetaan. Ruudukko näyttää sitten projektin mukana tallennetun BPM:n, makro 1 otetaan uudelleen käyttöön ja voit säätää tempoa.

Napauta Tempo

Jos haluat sovittaa Circuit Rhythmin tempon olemassa olevaan musiikkikappaleeseen, mutta et tiedä sen BPM:ää, voit käyttää Tap Tempoa. Pidä **Shift** painettuna ja napauta **Tempo/Swing** -painiketta kuuntelemasi kappaleen kanssa. Tarvitset vähintään kolme napautusta, jotta Circuit Rhythm muuttaa tempoasetuksensa manuaaliseksi syötteeksi, ja sitten se laskee BPM:n laskemalla keskiarvon viidestä viimeisestä napautuksesta.

Voit käyttää Tap Tempoa milloin tahansa, mutta jos olet **Tempo View'ssa**, näet BPM-näytön päivittävän itsensä taptempoon.

Keinu

Oletusarvoisesti kaikki kuvion vaiheet ovat samassa ajassa. Nopeudella 120 BPM 16-vaiheinen kuvio toistuu 2 sekunnin välein, jolloin askeleet ovat sekunnin kahdeksasosan välein. Swing-parametrin muuttaminen oletusarvostaan 50 (alue on 20-80) muuttaa parillisten vaiheiden ajoitusta (pois päältä lyöntiä); pienempi heilahdusarvo lyhentää parillisen askeleen ja edellisen parittoman askeleen välistä aikaa, korkeampi Swing-arvolla on päinvastainen vaikutus.



Swing säädetään Macro 2:lla **temponäkymässä**; sen LED palaa oranssina. Huomaa, että kun säädät tempoa ja swingiä vuorotellen, saatat huomata pienen viiveen ennen kuin nupin säätö tulee voimaan. Tämän avulla voit tarkistaa nykyiset Tempo- ja Swing-arvot muuttamatta niitä.

Swingiä voidaan käyttää lisäämään kuvioosi ylimääräinen "ura". Huomaa, että se on tasaiset askeleet "heilautettu", nämä voidaan tulkita 1/16-säteiksi (puolineliöiksi).

Napsauta kappaletta

Click (tai metronomi) voidaan aktivoida tai deaktivoida pitämällä **Shift** -näppäintä painettuna ja painamalla **Clear** 17 **Clear** palaa kirkkaan vihreänä, kun Click on käytössä, ja himmenee punaisena, kun se ei ole käytössä. Kun tämä on käytössä, kuulet metronomin tikityksen joka neljännessovelman kohdalla kaikissa äänilähdöissä aina sekvensserin toiston aikana. Tämä on yleinen asetus, joten Click pysyy päällä tai pois päältä paketin tai projektin muutoksista huolimatta. Asetusta ei tallenneta, kun Circuit Rhythm on kytketty pois päältä.

Säädäksesi napsautuksen äänenvoimakkuutta, paina **Tempo/Swing** ja käytä makro 5 **(särö).** Napsautustaso on myös yleinen asetus, ja siksi se koskee kaikkia paketteja ja projekteja. Tasoasetus tallennetaan, kun laitteen virta katkaistaan virtapainikkeella 8

Analoginen synkronointilähtö

Voit synkronoida ulkoiset laitteet – esim. analogiset syntetisaattorit – Circuit Rhythmiin takaosan kanssa paneelin **Sync Out** -liitin 2. Tämä tarjoaa tahdistuspulssin nopeudella, joka on verrannollinen tempokelloon (BPM); todellinen suhde voidaan asettaa **asetusnäkymässä** – katso sivu 88. Oletusarvo on kaksi pulssia per neljäsosanuotti.

Mikseri

Circuit Rhythm sisältää kahdeksankanavaisen mikserin, jonka avulla voit säätää kunkin kappaleen äänenvoimakkuutta suhteessa muihin. Oletuksena kaikki raidat toistetaan äänenvoimakkuudella 100 (mielivaltaiset yksiköt, alue 0-127), voit säätää äänenvoimakkuutta tarpeen mukaan **Master Volume** -säätimellä

Avaa Mixer View painamalla Mixer 11 :tä:



Rivin 1 valaistut painikkeet ovat kunkin raidan mykistyspainikkeita. Paina näppäintä pysäyttääksesi sekvensserin raidan näytteiden ja CC-automaation laukaiseminen; tämä vuorostaan mykistää kappaleen. Poista mykistys painamalla uudelleen. Painon valo himmenee osoittaen mykistystilaa.

Radan taso

Oletusarvoisesti **mikserinäkymässä** makrot säätelevät kunkin raidan äänenvoimakkuutta. Tämä ilmaistaan J-painikkeella **15** palaa. Makro-LEDit palavat vastaavalla raidan värillä ja himmenevät, kun raidan tasoa pienennetään.

Raitatason säätö makroilla voidaan automatisoida. Jos Circuit Rhythm on tallennustilassa, yksittäisten raitatasojen muutokset tallennetaan kuvioon. Voit poistaa Volume Level -automaation pitämällä **Clear** 17 -näppäintä painettuna ja kääntämällä makrosäädintä. Makro-LED palaa punaisena osoittaen, että poisto on valmis.

Panorointi

Voit myös sijoittaa jokaisen raidan mihin tahansa stereokuvassa (mutta sinun on seurattava molempia vasen ja oikea ulostulo tai kuulokkeiden avulla kuullaksesi tehosteet). J-painikkeen 15 painaminen muuttaa makrosäätimet kunkin raidan panorointisäätimiksi. J-painike sammuu ja K-painike syttyy.

Jokaisen raidan oletuspano-asento on stereokeskipiste, jonka ilmaisevat valkoiset makro-LEDit. Raidan panorointi vasemmalle muuttaa LEDin yhä kirkkaammaksi siniseksi; Panoroimalla oikealle, se muuttuu yhä kirkkaammaksi vaaleanpunaiseksi.

Voit palauttaa panoroidun raidan nopeasti stereokuvan keskelle pitämällä **Clear** 17 -painiketta painettuna ja kääntämällä makrosäädintä myötäpäivään. Makro-LED syttyy violettina merkkinä siitä, että toiminto on suoritettu.

Pan-säätimet ovat automatisoituja samalla tavalla kuin Taso-ohjaimet. Pan-automaation poistamiseksi pidä **Clear** ja käännä makrosäädintä vastapäivään. Makro-LED palaa punaisena osoittaen, että toimenpide on suoritettu.

K painaminen palauttaa makrot tasonsäätötoimintoihinsa.

Esiintyy mykistettyjen kappaleiden kanssa

Mykistystä voidaan käyttää luovempiin tarkoituksiin kuin pelkkä kappaleen hiljentäminen; sen avulla voit esiintyä reaaliajassa mykistettyjen raitojen yli. Kun raita on mykistetty, sen sekvensserin askelpainikkeet muuttuvat passiivisiksi. Ne ovat kuitenkin käytettävissä näytteiden toistamiseen reaaliajassa **Velocity View-, Gate View-** tai -näkymässä Todennäköisyysnäkymä.

Kokeile tätä valitsemalla projekti ja mykistämällä kappale **mikserinäkymässä.** Valitse vaimennetulle raidalle **Velocity View, Gate View** tai **Probability View :** askeltyynyt näyttävät edelleen käynnissä olevan sekvenssin, mutta koska raita on mykistetty, sekvensseri ei laukaise näytteitä. Step pad -levyjä voidaan nyt käyttää näytteiden toistamiseen "manuaalisesti" - reaaliajassa. Tästä toiminnallisuudesta tulee erityisen tehokas, kun sitä käytetään yhdessä makroautomaatiota sisältävän kuvion kanssa, koska jokainen vaihe toistetaan tallennetulla automaatiolla, jolloin voit rakentaa paletin ääniä, joiden kanssa voit esiintyä.

Huomaa, että vaikka vaiheiden toisto tällä tavalla voidaan tallentaa muihin kuvioihin View Lockin avulla, vaiheiden automaatiotietoja ei tallenneta.

FX-osasto

Circuit Rhythm sisältää digitaalisen tehosteprosessorin (FX), jonka avulla voit lisätä viive- ja/tai kaikutehosteita mihin tahansa tai kaikkiin projektisi kappaleisiin. Siellä on myös pääkompressori, jota käytetään oletuksena sekoituksessasi.

Tarjolla on kuusitoista viive- ja kahdeksan kaiun esiasetusta, ja voit valita minkä tahansa kustakin tyypistä. Kunkin raidan lähetystasot – eli kuinka paljon kaikua ja/tai viivettä lisätään – ovat säädettävissä erikseen kullekin raidalle Macro-säätimillä. Kaikki lisätyt tehosteet voidaan tallentaa projektiin tavalliseen tapaan.



Paina FX 2avataksesi FX View.

Jokainen riveillä 1 ja 2 olevista persikkatyypeistä kutsuu esiasetuksen, ja vastaavasti rivin 3 "kerma"-tyynyt mahdollistavat kaiun esiasetukset. Ylivoimaisesti paras tapa arvioida erilaisia tehosteita on kuunnella niitä, tehokkaimmin käyttämällä yhtä toistuvaa osumaa kuin virveli. Yleissääntönä on kuitenkin, että jälkikaiun esiasetukset on järjestetty siten, että kaiunta-aika kasvaa pad 17:stä Pad 24:ään ja viiveesiasetukset kasvavat monimutkaisemmiksi Pad 1:stä Pad 16:een. Kaikki viiveesiasetukset sisältävät palautetta useille kaiuille, ja jotkin sisältävät swingin. ajoitus ja stereo "ping-pong" tehosteet samoin. Esiasetuksissa 3–16 viiveaika liittyy BPM:ään: katso sivun 70 taulukko, jossa on täydellinen luettelo esiasetuksista.

Kaiku

Jos haluat lisätä kaiun yhteen tai useampaan kappaleeseen, valitse kaiun esiasetus. Aktiivista esiasetusta vastaava tyyny palaa kirkkaasti. Makrot ovat nyt kaiunlähetystason säätimiä kahdeksalle raidalle: tämä on täsmälleen sama järjestely kuin **Mixer View'ssa.** Makro-LEDit ovat nyt himmeästi kermanvärisiä; Kun nostat lähetystasoa, kuulet kaiun lisäävän sen ohjaamaan raitaan ja LED-valo palaa kirkkauden lisäys.

Voit lisätä valitun jälkikaiun mihin tahansa tai kaikkiin kappaleisiin eriasteisesti käyttämällä muita makrosäätimiä. Eri kappaleilla ei kuitenkaan ole mahdollista käyttää erilaisia kaiun esiasetuksia.

Yksityiskohdat kahdeksasta kaiun esiasetuksesta on annettu alla:

PRESET	VIIVETYYPPI	
1	Pieni kammio	
2	Pieni huone 1	
3	Pieni huone 2	
4	Suuri huone	
5	sali	
6	Suuri sali	
7	Hall – pitkä pohdiskelu	
8	Suuri sali – pitkä heijastus	

Viive

Viiveen lisääminen on sama prosessi kuin kaiku: lisätäksesi viivettä kappaleihisi, valitse tehoste valikosta tyynyt riveillä 1 ja 2. Makrot ovat nyt raitakohtaisia viivelähetystason säätimiä; näet, että niiden LED-valot näyttävät nyt persikkaväriä vahvistaakseen niiden uudelleenmäärityksen viive FX:lle.

Vaikka samoja makroja käytetään kaikulähetystasoina ja viivelähetystasoina, nämä kaksi tehostetta pysyvät itsenäisinä: makrot ottavat käyttöön yhden tai toisen toiminnon sen mukaan, oliko viimeksi painettu FX-painallus kaiku vai viive-esiasetus. Yksityiskohdat 16 esiasetuksen viiveestä ovat alla olevassa taulukossa:

PRESET	VIIVETYYPPI	MUSIIKKI KUVAUS
1	Slapback Fast	Erittäin nopeat toistot
2	Slapback Slow	Nopeat toistot
3	32. Kolmoset	48 sykliä baaria kohden
4	32	32 sykliä baaria kohden
5	16. Kolmoset	24 jaksoa baaria kohden
6	16	16 sykliä baaria kohden
7	16. Ping Pong 16.	16 sykliä baaria kohden
8	Ping Pong Swing 8.	16 sykliä per tanko keinulla
9	Kolmoset 8. Ping Ping	12 sykliä baaria kohden
10		8 sykliä per 3 lyöntiä Stereo Spreadilla
11	8	8 sykliä baaria kohden
12	8. Ping Pong 8.	8 sykliä baaria kohden
13	Ping Pong Swing 4.	8 sykliä per tanko keinulla
14	Kolmoset 4. Ping Pong	6 jaksoa baaria kohden
15	Swing 4. Kolmoset Ping Pong Leveä	4 sykliä 3 baaria kohden keinulla
16		6 jaksoa baaria kohden

Huomaa, että tiettyjen BPM-arvojen alapuolella viiveen esiasetukset eivät vastaa yllä olevia nopeuksia.

FX-lähetysten automatisointi

Kaiku- ja viivelähetystasot voidaan automatisoida kääntämällä makrosäädintä tallennustilan ollessa aktiivinen. Voit muuttaa tehosteen määrää sarjan aikana. **Tyhjennä** - painikkeella 17 voidaan poistaa FX-lähetysohjauksen automaatiotietoja: pidä **Tyhjennä** ja käännä lähetyssäädintä, jolle et

pidempään vaativat automaatiota; LED muuttuu punaiseksi toimenpiteen vahvistamiseksi.

Katso myös "Nupin liikkeiden tallennus" sivulla 43.

Pääkompressori

Tämä otetaan käyttöön tai poistetaan käytöstä FX - painikkeella lisäasetusnäkymässä: katso sivu 92.

Sivuketjut

Jokainen raita voi olla itsenäisesti sivuketjutettu. Side Chain sallii yhden kappaleen osumien heikentää toisen raidan äänenvoimakkuutta. Side Chains -ominaisuuden avulla voit lisätä biitteihini pumppaavan tunteen – tämä on hip-hopin ja EDM:n perussoundi. Kokeile Side Chaining bassline- tai pääsointusekvenssiäsi potkullasi.

Saatavilla on seitsemän sivuketjun esiasetusta, joista jokainen sallii valitun sivuketjun liipaisulähteen vaimentaa raitaa kasvavalla intensiteetillä vasemmanpuoleisimman esiasetuksen kautta oikeaan. Oletustila on jotta Side Chain on POIS PÄÄLTÄ kaikille raiteille.

Sivuketjunäkymä on FX - painikkeen 12 toissijainen näkymä . Avaa pitämällä Shift -näppäintä painettuna ja painamalla FX tai paina FX toisen kerran, jos jo FX-näkymässä vaihtaaksesi näkymää.



Side Chain View näyttää joko sivuketjusäätimet raidalle, joka näytettiin, kun Shift + FX painettiin. Voit selata sivun neljää sivua J- ja K-painikkeilla 15

Ketjunäkymät: jokainen sivu näyttää sivuketjun säätimet raitaparille (kuten yllä on esitetty).

Kaksi alempaa tyynyriviä vastaavat seitsemää sivuketjun esiasetusta (tyynyt 2-8 jokaisella rivillä) vastaavasti pariton ja parillinen raita; jokaisen rivin ensimmäinen tyyny on 'OFF-painike' – tämä poistaa raidan sivuketjukäsittelyn käytöstä. Pad 1 palaa kirkkaan punaisena, kun sivuketju
On pois päältä; Paina mitä tahansa rivin toista tyynyä ottaaksesi yhden sivuketjun esiasetuksista käyttöön: Pad 1 himmenee ja valittu alusta näkyy kirkkaana raidan värisenä.

Ylärivin tyynyillä 1–8 voit valita, mikä raita on valitun raidan sivuketjun laukaisulähde (valitaan painamalla raidan sivuketjun esiasetusta).

Kuten monet muutkin Circuit Rhythmin ominaisuudet, ylivoimaisesti paras tapa ymmärtää sivuketjua käsittely on kokeilua ja kuuntelemista. Hyvä lähtökohta on asettaa kappale soittamaan pitkää samplea niin, että se soi jatkuvasti, ja laittaa toinen raita soittamaan muutamia potkurumpusampleja. Kun valitset erilaisia sivuketjun esiasetuksia, kuulet eri tavat, joilla rumpu "kestää" jatkuvan näytteen. Huomaa myös, että vaikutus on enemmän tai vähemmän vaikuttava riippuen näytteen vaimennuksen suhteellisista ajoituksista ja sen laukaisulähteestä.

Sivuketjun vaimentaminen jatkuu, vaikka lähderaidan taso lasketaan nollaan **mikserinäkymässä.** Tämä on ominaisuus, jota voidaan käyttää melko luovasti! Jos kuitenkin mykisät rumpuraidan Valittu avaimeksi **mikserinäkymässä,** sivuketjun laukaisu ei ole käytössä.

Suodattimen nuppi

Circuit Rhythmin koko äänilähtö – kaikkien kahdeksan kappaleen äänien summa – syötetään perinteisen DJ-tyylisen suodatinosan läpi. Tätä ohjaa suuri **Master Filter** -nuppi 2. Suodatinnuppi on yksi tärkeimmistä suorituskyvyn säätimistä, ja sitä voidaan käyttää muuttamaan radikaalisti kokonaisuutta ääni.

Suodatin kattaa sekä alipäästö- että ylipäästötyypit. Ylipäästösuodatin poistaa matalat taajuudet (basso) lähdöstä ja alipäästösuodatin poistaa korkeat taajuudet (diskantti).

Circuit Rhythmin Master Filter -nuppi ohjaa alipäästösuodatinta, kun käännät sitä vastapäivään keskiasennosta, ja ylipäästösuodatinta, kun käännät sitä myötäpäivään keskiasennosta. Huomaa, että säätimessä on pidäke keskellä – tässä asennossa suodatusta ei tapahdu ja LED-valo on alla

nuppi on heikosti valaistu valkoinen.

Kun käännät nuppia myötäpäivään, kuulet alempien taajuuksien katoamisen jättäen sinulle paljon ohuemman äänen; päinvastaisessa suunnassa korkeat taajuudet katoavat ensin, mikä jättää sinulle vaimean äänen. LED muuttuu vaalean siniseksi, kun jompikumpi suodatintyypistä on aktiivinen, ja kirkkaus kasvaa säädintä käännettäessä.

Grid FX

Circuit Rhythmin Grid FX:n avulla voit nopeasti lisätä joukon muita äänitehosteita omistetuista tyynyistä: se on loistava tapa lisätä muunnelmia kuvioihisi live-esityksessä.

Grid FX on käytettävissä **Grid FX View -näkymässä**, joka on **Mixer** - painikkeen 11 toissijainen näkymä . Avaa pitämällä **Shift** -näppäintä painettuna ja painamalla **Mixer-näppäintä**, tai paina **Mixer** -näppäintä toisen kerran, jos se on jo **Mixer-näkymässä** vaihtaaksesi näkymää. Makro-ohjaimet pysyvät aktiivisina, koska mikserin raitatason säätimet ja ruudukon ylärivi on myös muuttumaton **Mixer View -näkymästä**, ja ne ovat edelleen kunkin raidan mykistyspainikkeita. Kaksi alempaa riviä (Pads 17 - 32) ovat saatavilla Grid FX -suorituskykyisinä. Oletusarvoisesti Grid FX on Circuit Rhythm:

SLOT EFFECT					
1	Beat Repeat, 1/4 taajuudella				
2	Beat Repeat, 1/8 nopeus				
3	Beat Repeat, 1/16				
4	Beat Repeat, nopeus 1/32				
5	Beat Repeat, 1/8T nopeus				
6	Beat Repeat, nopeus 1/16T				
7	Käänteinen, 1/4 korko				
8	Käänteinen, 1/16 korko				
9	Gater, 1/4 korko				
10	Gater, 1/8 korko				
11	Gater, 1/16 korko				
12	Gater, 1/32 korko				
13	Phaser, valo				
14	Phaser, raskas				
15	Vinyyli, kevyt				
16	Vinyyli, raskas				

Grid FX voidaan määrittää käyttämällä Novation Componentsia. Komponenteissa voit määrittää jokaisen tehosteen mihin tahansa 16 paikasta. Saatavilla on seitsemän erilaista tehostetyyppiä, joista jokaisella on omat parametrisarjansa tutkittavaksi. Voit käyttää useita versioita samasta tehosteesta eri parametreilla eri tyynyillä. Grid FX -sarja tallennetaan jokaisen Packin (katso sivu 83) ja minkä tahansa sen sisällä olevan Projektin mukana

Pack voi käyttää Packin mukana tallennettuja Grid FX -kokoonpanoja.

Kun Grid FX -sarja on ladattu, siihen ladatun tehosteen sisältävän tyynyn painaminen laukaisee efektin, joka pysyy aktiivisena, kunnes tyyny vapautetaan. Voit laukaista useita tehosteita painamalla useita Grid FX -painikkeita kerralla, mutta jos sinulla on saman tehosteen muunnelmia useilla tyynyillä (eli eri parametreilla), vain viimeksi painettu on aktiivinen. Jos vapautat sen jälkeen tyynyn samalla, kun toista saman tehosteen muunnelman tyynyä pidetään painettuna, aikaisempi tyyny ottaa vallan.



Grid FX:ssä käytettävissä olevat seitsemän tehostetyyppiä ovat:

Vaikutus	Pehmusteen väri		
Beat Toista	Punainen		
Kääntäjä	Keltainen		
Gater	Hiekka		
Automaattinen suodatin	Vihreä		
Digitoi	Sininen		
Phaser	Indigo		
Vinyyli Simulaatio	nta		

Tehosteet ovat värikoodattuja, joten voit tunnistaa saatavilla olevat eri tyypit, kun olet ladannut ne Circuit Rhythmiin.

Kuten monien muidenkin Circuit Rhythmin ominaisuuksien kohdalla, suosittelemme kokeilemaan Grid FX:ää saadaksesi käsityksen siitä, mikä tehostetyyppi ja -asetus toimii hyvin valitsemassasi näytetyylissä. Lyhyesti, perusvaikutukset ovat:

- Beat Repeat kaappaa lyhyt jakso temposynkronoitua ääntä mastermiksauksesta ja toista se änkytyksen saamiseksi. Beat Repeat -toistoa ei synkronoida sekvensseritoistoon.
- Reverser toistaa välittömästi master-mixin taaksepäin lyhyissä tempoon liittyvissä osissa. Käänteistä toistoa ei synkronoida sekvensseritoistoon.
- Gater neliöaalto LFO, joka vaikuttaa mastermixin äänenvoimakkuuteen tempoon liittyvillä nopeuksilla.
 Kun sitä painetaan, Gater on aina suurimmalla äänenvoimakkuudella. Gater-toistoa ei synkronoida sekvensseritoistoon.
- Auto-Filter muuttuva tila (matala/kaista/yläpäästö) 12/6 dB/oktaavisuodatin, jossa on temposynkronoitu LFO. LFO-muodoksi voidaan asettaa kolmio, neliö, nousu ylös tai alas ja näppäinsynkronoida siten, että se käynnistyy uudelleen, kun tehoste laukeaa. Modulaatiosyvyyttä voidaan myös mukauttaa.

- Digitoi vähennä mastermiksauksen näytteenottotaajuutta ja käytä bittimurskaustehostetta.
- Phaser 4-napainen vaiheistustehoste master-miksaukseen temposynkronoidun LFO:n kanssa. LFO-syvyys voidaan räätälöidä ja palautetta voidaan antaa
- Vinyylisimulaatio Lo-Fi-tehoste mastermiksaan, joka simuloi huonon vinyylin ääntä ennätys. Käytä eriasteista äänenkorkeutta, rätintää ja suhinaa sekä leveysparametria, joka leikkaa korkeita ja matalia taajuuksia.

Tehosteen lukitus

Pad 16 **Grid FX View** -näkymässä mahdollistaa salpatoiminnon. Oletuksena se on himmeästi valaistu valkoinen; kun sitä painetaan, se syttyy kirkkaan valkoisena ja mikä tahansa nyt valittu Grid FX -tehostetyyny pysyy aktiivisena, kunnes joko se tai salpapainiketta painetaan uudelleen. Huomaa, että kun poistat tehosteen käytöstä suoraan (eli ei painamalla salpapainiketta), tehoste poistetaan käytöstä vapauttamisen jälkeen.

Kun lukitus on käytössä, useita tehosteita lukitaan, kun ne valitaan, mutta vain yksi tehoste kustakin seitsemästä tyypistä voidaan lukita kerrallaan.

Kunkin tehostetyypin salpa-tila tallennetaan projektin mukana, jotta osa tai kaikki tehosteet voidaan aktivoida välittömästi projektin latauksen yhteydessä.

Grid FX:n käyttö ulkoisen äänen kanssa

Grid FX käsittelee ulkoisiin äänituloihin 5 syötetyt äänisignaalit. Valvottaessa on käytössä Sample Record View -tilassa, saapuva ääni reititetään Grid FX:n kautta (stereossa). Tämä mahdollistaa Circuit Rhythmin käytön stereo-FX-laitteena. Lisäksi resample on käytössä Samplessa Record View, Grid FX aktiivinen näytteen tallennuksen aikana sitoutuu tallennettuun näytteeseen muodossa kuullut.

Grid FX:n MIDI-ohjaus

Grid FX -parametrien tehostettu ohjaus on mahdollista ulkoisen MIDI-ohjauksen avulla, esim. MIDIohjaimesta tai sekvensserin avulla. Täydelliset tiedot ovat saatavilla erillisessä asiakirjassa **Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide**, jonka voi ladata osoitteesta novationmusic.com/downloads.

Näytteiden tallennus (Sample Rec View)

Circuit Rhythm pystyy tallentamaan näytteitä ulkoisten tulojen 5 kautta



Voit tehdä tämän Sample Rec View -näkymässä: avaa tämä painamalla Sample Rec -painiketta 9



Sample Rec View -näkymän kaksi ylintä riviä edustavat yhtä kahdeksasta 16 näytteen sivusta. ne vastaavat näytenäkymässä näytettyjä kahdeksaa sivua . Voit selata sivuja J- ja K-painikkeilla. Huomaa, että kun selaat mallisivuja , parhaillaan katselemasi sivu näkyy yhdellä painikkeesta 1–8, joka palaa hetkellisesti kirkkaana valkoisena. eli jos selaat sivulle 5, 5 - painike syttyy hetkeksi. J- ja K-painikkeiden valaistuksen voimakkuus ilmaisee myös tällä hetkellä käytössä olevan sivun.

Himmeä harmaa tyyny osoittaa varatun muistipaikan – sellaisen, jossa on jo näyte; tyhjä paikka on näkyy himmeällä punaisella tyynyllä. Valitun näytteen tyyny syttyy kirkkaammin valkoinen tai punainen.

Näyte toistetaan, kun painetaan varatun paikan näppäintä. Jos haluat tyhjentää varatun paikan, jotta voit käyttää sitä uudelle näytteelle, pidä **Tyhjennä** 17 painettuna ja poista se flash-muistista painamalla korttipaikkaa.

Huomaa, että näytevalinta nollautuu, jos uusi paketti ladataan.

Äänite

Tallentaaksesi uuden näytteen, siirry **Sample Rec View -näkymään** ja valitse tyhjä näytepaikka: **Record** 13. -painike syttyy himmeänä oranssina, mikä vahvistaa, että voit tallentaa korttipaikkaan. Paina **Record**, se syttyy kirkkaan oranssina ja kaksi alempaa ruudukkoriviä muuttuvat aluksi vaalean harmaiksi, mutta muuttavat värin oranssiksi yksi tyyny kerrallaan alkaen Pad 17:stä (ensimmäinen rivi rivillä 3). Tämä toimii edistymispalkkina ja näyttää kuinka paljon enimmäistallennuspituudesta on käytetty. Suurin tallennusaika näytepaikkaa kohden on 32 sekuntia, joten kumpikin 16 tyynystä kahdella alemmalla ruudukon rivillä edustaa kahta sekuntia.

Jos Circuit Rhythmissä on jäljellä alle 32 sekuntia näytettä, alle 16 tyynyä syttyy. Palavien tyynyjen määrä vastaa jäljellä olevaa aikaa. Jos aikaa on esimerkiksi jäljellä 6 sekuntia, kolme ensimmäistä tyynyä palavat himmeän harmaina ja loput eivät pala.

Lopeta äänitys painamalla **Record** uudelleen. Jos enimmäisnäytteenottoaika 32 sekuntia saavutetaan tai näytteen tallennustilaa ei ole jäljellä, tallennus pysähtyy automaattisesti.

Kun näytetallennus on käynnissä, **Tallenna** - painike on käytettävissä muissa näkymissä, jotta näytteen tallennus voidaan pysäyttää muista näkymistä.

Jos haluat tallentaa yli 32 sekuntia, voit valita toisen tyhjän paikan. Tässä tapauksessa tallennus ensimmäiseen paikkaan pysähtyy, mutta jatkuu suoraan toiseen paikkaan, mikä mahdollistaa saumattoman tallennuksen useiden aikavälien välillä.

Näytteet normalisoidaan tallennuksen jälkeen varmistaen, että kaikki tallennetut näytteet ovat sopivalla äänenvoimakkuudella. Varo, että jos hiljaisuus tallennetaan, matalan tason melutaso normalisoituu erittäin äänekkäässä näytteessä.

Näytteen tallennuksen jälkeen se on heti käytettävissä, mutta sen tallentaminen pakkaukseen kestää jonkin aikaa. Kun näytettä tallennetaan, näytepaikka vilkkuu vihreänä **Sample Rec View -näkymässä** – älä katkaise Circuit Rhythm -toimintoa tai poista microSD-korttia tämän prosessin aikana tai menetä tietoja. saattaa esiintyä.

Tallennusasetukset

Näytteen tallennuksen toimintaan vaikuttavat neljä lisäasetusta: Kynnys, Vaimennin, Tallennuslähde ja Tulon valvonta. Nämä asetukset tallennetaan, kun virta katkaistaan.

Tallennuskynnys päällä/pois

Pad 29 rivillä 4 (Choke - tekstin yläpuolella) kytkee tallennuskynnystoiminnon päälle tai pois.

Kun kynnys ei ole käytössä (tyyny palaa himmeänä punaisena), tallennus alkaa välittömästi, kun **tallennuspainiketta** painetaan. Kun kynnys on päällä (tyyny palaa kirkkaan vihreänä ja ruudukko näyttää hetken **'Thr'),** tallennus vain käynnistyy, kun signaalitaso ylittää tietyn kynnyksen (-54 dBFS) **tallennuspainikkeen** painamisen jälkeen. Kynnyksen ottaminen käyttöön on hyödyllistä, kun haluat aloittaa tallennuksen alkavan heti äänen alkaessa, mikä estää tarpeen trimmata hiljaisuutta näytteen alusta.

Vaimennin päällä/pois

Pad 30 rivillä 4 kytkee 12 dB:n vaimentimen päälle tai pois päältä osana tallennussignaalipolkua. Oletuksena, vaimennin on pois päältä (tyyny palaa himmeänä punaisena, ruudukko näyttää hetken '0', mikä tarkoittaa 0 dB:n tason laskua). Kun vaimennin on käytössä (tyyny palaa kirkkaan vihreänä ja ruudukko näyttää hetken **'-12')**, tallennus tasoa alennetaan 12 dB. Käytä vaimentinta, jos ulkoisen äänilähteen signaalitaso on liian korkea ja aiheuttaa ei-toivottuja vääristymiä tallenteeseen.

Resample päälle/pois

Pad 31 rivillä 4 (näppäimistötekstin yläpuolella) valitsee äänilähteen näytetallennusta varten.

Oletusasetus (pad lit dim red) mahdollistaa tallennuksen ulkoisista äänituloista. Painikkeen painaminen (valo palaa kirkkaan vihreänä ja ruudukko näyttää lyhyesti **"RSP")** valitsee sisäisen äänimoottorin tallennuslähteeksi: valitse tämä vaihtoehto, jos haluat ottaa uudelleen näytekappaleita sisäisesti käsitellyistä äänistä tai ottaa näyte ulkoisista tuloista Grid FX:n käsittelyn jälkeen. Kun uudelleennäyte on käytössä, voit tallentaa ääntä ulkoisista ja sisäisistä lähteistä samanaikaisesti.

Tulon valvonta

Pad 32 rivillä 4 (Slice - tekstin yläpuolella) aktivoi tulovalvonnan. Kun tulon valvonta on aktiivinen (tyyny palaa kirkkaan vihreänä ja ruudukko näyttää hetken "Mn")

Poista tulon valvonta käytöstä mykistääksesi saapuvan äänen – tämä voi olla hyödyllistä osana laajempaa asennusta Ääni voidaan reitittää sekä Circuit Rhythmin kautta näytteistystä varten että suoraan lähteestä a mikseri tai ääniliitäntä.

Tätä alustaa voidaan käyttää myös ulkoisen äänen suorituskytkimenä, mikä on hyödyllistä käytettäessä Circuit Rhythmia ulkoisen äänen tehosteyksikkönä.

Monitorin taso

Käytä Macro 8:aa digitaalisen vahvistuksen lisäämiseen saapuvaan ääneen. Tämä on oletuksena 0 dB virran kytkemisen yhteydessä, eikä sitä koskaan tallenneta. Tämä arvo voidaan nostaa +12 dB:iin tai pienentää hiljaiseksi.

Esimerkki trimmauksesta

Voit käyttää makrosäädintä 2 **(aloitus)** leikata tallennetun näytteen aloituskohtaa ja makrosäädintä 3 **(pituus)** leikata sen kestoa. Kun jompaakumpaa makrosäädintä siirretään, ruudukon rivin 3 tyynyt valaise hiekkaa osoittamaan näytteen alkamisen ja keston. Kun kaikki kahdeksan näppäimistöä palavat, näyte toistetaan koko

alkuperäisen kestonsa ajan siitä kohdasta, jolloin tallennus aloitettiin. Aloituskohtaa voidaan siirtää "eteenpäin" Start - säätimellä ja loppupistettä "taakse" pituussäätimellä : molemmilla säätimillä on vaikutus näytteen kokonaispituuden lyhenemiseen. Tyynyt tummuvat havainnollistamiseksi

trimmauksen vaikutus; Huomaa, että aloituspisteellä ja pituudella voi olla arvoja, jotka eivät ole integraalisia lisäysten lukumäärä: tämä ilmaistaan "lopun" tyynyn himmennysvalolla. Grafiikka alla havainnollistaa tätä:



Heti kun aloitus tai pituus on säädetty, **Save** alkaa pulssia. Vahvista uusi alku ja pituus painamalla Tallenna. Kun näyte on tallennettu, sitä voidaan leikata edelleen, mutta tallennettuja muutoksia ei ole mahdollista palauttaa.

Huomaa, että rivi 3 ei osoita absoluuttista näyteaikaa: lyhyt näyte ja pitkä näyte näyttävät molemmat koko kestonsa kahdeksana palana. Huomaa myös, että näytteitä voidaan vain lyhentää – et voi lisätä hiljaisuutta näytteen alkuun tai loppuun.

Alku- ja loppuasennon oletustarkkuus on 10 ms per näppäimistö. Pidä **Shift -näppäintä painettuna** lisätäksesi arvoa tarkkuus 1 ms.

Toistotilat

Näytetoiston näytelevynäkymässä voidaan asettaa One Shot, Gated tai Looped ; Reverse voidaan lisäksi ottaa käyttöön tai poistaa käytöstä. Nämä tilat toimivat samalla tavalla kuin raidat 1-8 (katso Esimerkkitilat sivulla 32). Oletustila on One Shot, joka valitaan virran kytkemisen yhteydessä. Tämä valinta on ei tallennettu projektin mukana.

Toiston asettaminen Looped-tilaan on hyödyllistä varmistaaksesi, että silmukkanäytteet (kuten rumpukatot) leikataan täydellisesti.

Toiston kääntäminen taaksepäin voi olla hyödyllistä näytteen loppukohdan hienosäätämiseksi. Voit esimerkiksi haluta eristää yksittäisen osuman rumpusilmukassa ja poistaa seuraavan osuman transientin samalla, kun säilytät mahdollisimman suuren osan edellisestä hännästä - kun peruutus on käytössä, sinun ei tarvitse odota, että näyte toistetaan kokonaisuudessaan, jotta voit tarkistaa, oletko leikannut oikein.

Projektit

Peruskatsauksen projektien lataamisesta ja tallentamisesta löytyy sivulta 23. Tässä luvussa tarkastellaan joitain projektien käyttöön liittyviä lisänäkökohtia.

Projektien vaihto

On olemassa joitakin sääntöjä, jotka ohjaavat Circuit Rhythmin reagointia, kun vaihdat projektista toiseen. Jos sekvensserin toisto pysäytetään, kun valitset uuden projektin **projektinäkymässä**, paina -painiketta the **Toista** -painiketta, uusi projekti alkaa aina vaiheesta, joka on määritelty aloituspisteeksi Kuvio (oletuksena vaihe 1) jokaiselle raidalle; jos projekti sisältää ketjutettuja kuvioita, se alkaa klo ensimmäisen kuvion aloituspiste. Näin tapahtuu riippumatta siitä, missä vaiheessa sekvensseri oli, kun se viimeksi pysäytettiin. Uuden Projektin tempo korvaa edellisen.

Projektien vaihtamiseen on kaksi vaihtoehtoa sekvensseritoiston ollessa aktiivinen:

- Jos valitset uuden projektin painamalla sen näppäintä, nykyinen kuvio toistetaan viimeiseen vaiheeseensa (Huomaa – vain nykyinen kuvio, ei kohtaus tai täydellinen kuvioketju), ja uuden projektin ruutu vilkkuu valkoisena osoittaen, että se on "jonossa". Uusi projekti alkaa sitten toistaa mallinsa aloituspisteestä (oletuksena vaihe 1) tai ketjun ensimmäisen kuvion aloituspisteestä tai sen ensimmäisestä kohtauksesta, tapauksen mukaan.
- 2. Jos pidät Shift -näppäintä painettuna valitessasi uutta projektia, juuri valitun projektin toisto alkaa heti. Uusi projekti alkaa samasta kuvioketjun vaiheesta kuin edellinen projekti oli saavuttanut. Välittömästä projektin vaihtamisesta voi tulla erityisen mielenkiintoista, kun molemmat projektit sisältävät joko eripituisia kuvioita tai eri määriä kuvioita, jotka muodostavat Kuviollinen ketju.

Kuten olemme maininneet muualla tässä käyttöoppaassa, kokeilu on usein paras tapa ymmärtämään, kuinka Circuit Rhythm käsittelee tätä

Selvitysprojektit

Tyhjennä 77 voidaan käyttää **projektinäkymässä** ei-toivottujen projektien poistamiseen. Paina pitkään **Clear;** se palaa kirkkaan punaisena ja kaikki ruudukkotyynyt sammuvat paitsi tällä hetkellä valitun projektin, joka näyttää kirkkaan valkoisena. Paina tätä näppäintä poistaaksesi projektin.

Huomaa, että tämä toimenpide mahdollistaa vain valitun projektin poistamisen; tarjoaa näin suojan väärän projektin poistamiselta. Tarkista aina, että Project pad sisältää Projekti, jonka haluat poistaa, toistamalla sen ennen kuin käytät **Clear.**

Projektien tallentaminen uusiin paikkoihin

Tallenna käsittelemäsi kappaleet Project-muistipaikkaan **Tallenna** 19 -toiminnolla. **Tallenna** -painiketta on painettava kahdesti tallennuksen suorittamiseksi loppuun: ensimmäinen painallus vilkkuu **Tallenna** - painikkeella; toinen painallus tallentaa työsi viimeiseen käytössä olleeseen Projektimuistiin. Tämä tarkoittaa, että jos nykyinen työsi perustui aiemmin tallennettuun projektiin, alkuperäinen versio korvataan.

Varmistaaksesi, että työsi tallennetaan toiseen projektimuistiin, vaihda **projektinäkymään.** Näet, että ensimmäinen **Tallenna -painikkeen painallus** saa viimeksi valitun projektin näppäimistön vilkkumaan valkoisena. Jos haluat tallentaa työsi uuteen muistipaikkaan, paina sen paikkaa: kaikki muut tyynyt tummenevat ja valittu näppäimistö vilkkuu vihreänä muutaman sekunnin ajan.

Huomaa, että voit "keskeyttää" Save-rutiinin ensimmäisen Tallenna -painikkeen painalluksen jälkeen painamalla mitä tahansa muuta painiketta.

Projektin värien muuttaminen

Voit myös määrittää eri värin mille tahansa tyynylle **Project Viewissa** – tästä voi olla suuri apu live-esityksessä. Valitset värin osana yllä kuvattuja tallennustoimenpiteitä.

Kun olet painanut **Tallenna** -painiketta ensimmäisen kerran, Makro 1 -kiertosäätimen LED-valo syttyy valitun projektin tyynyn nykyisessä värissä: jos et ole jo vaihtanut väriä, se on tummansininen. Voit nyt selata 14 värin palettia kiertämällä Macro 1 -nuppia. Kun näet haluamasi värin, paina joko **Tallenna** toisen kerran tai paina muistipaikkaa vastaavaa näppäintä: tämä päättää Tallennusprosessin vilkkuvalla vihreällä näppäimellä yllä kuvatulla tavalla.

Huomaa, että tyyny muuttuu valkoiseksi Tallenna-toiminnon jälkeen, joten et näe uutta väriä heti, mutta näet sen heti, kun valitset toisen projektin.

Pakkaukset

Paketti määritellään täydelliseksi joukoksi näytteitä, projekteja ja Grid FX:tä: voit viedä nykyisen paketin irrotettava microSD-kortti. Korttipaikka on takapaneelissa 7

Pack sisältää Circuit Rhythmin nykyisen toiminnan kokonaisuuden, mukaan lukien kaikkien 64:n sisällön Projektimuistit, kaikki 128 näytettä ja 16 Grid FX -esiasetusta. Korttiin mahtuu 31 lisäpakettia: tämä avulla voit tallentaa turvallisesti valtavan määrän työsisältöä, ja se voi sisältää hyvin erilaisia genrejä sisältäviä projekteja ja tarvittaessa mukautettuja näytteitä. Periaatetta voidaan laajentaa edelleen, sillä voit tietysti käyttää niin monta microSD-korttia kuin haluat.

Pakettinäkymä on **Projektit** - painikkeen 19 toissijainen näkymä **A**vaa pitämällä **Vaihto -näppäintä painettuna** ja painamalla **Projektit**, tai paina **Projektit** toisen kerran, jos jo **projektinäkymässä** voit vaihtaa näkymää.

TÄRKEÄ:

Voit käyttää Packs View'ta vain , kun takapaneelin korttipaikassa on microSD-kortti.



Paketit voidaan lähettää Circuit Rhythmille käyttämällä Novation Componentsia osoitteessa

komponentit.novationmusic.com. Jokainen tyyny edustaa pakkausta: sillä hetkellä ladattu pala palaa valkoisena ja muut tyynyt niille määritetyillä väreillä, jotka on asetettu Novation Components -kohdassa.

Ladataan pakettia

Valitse ensin pakkaus painamalla mitä tahansa muuta valaistua painiketta kuin ladatun pakkauksen. Se alkaa vilkkua himmeän ja kirkkaan välillä (määritetyssä värissä) varmistaakseen, että se on "esivalmistettu" ja voidaan nyt ladata. Tyhjät pakkauspaikat voidaan ladata, mikä antaa sinulle tyhjän kankaan uuden tallentamista varten näytteet. Nykyistä pakettia ei myöskään voi ladata uudelleen.

[Jos et halua ladata esivalmistettua pakettia, joko esittele toinen paketti latausta varten tai poistu **Packs View -näkymästä.** Kun palaat **Packs-näkymään**, mikään Pack ei näy valmiina.]

Kun pakkaus on valmis, paina toistopainiketta ladataksesi paketin. Animaatio toistetaan tyynyillä muutaman sekunnin ajan, kun pakkaus latautuu, ja kun lataus on valmis, **Packs View** tulee uudelleen näkyviin ja juuri ladatun pakkauksen tyyny palaa valkoisena.

Voit luoda uuden Packin ilman näytteitä tai projekteja lataamalla tyhjän Pack-paikan. Äskettäin luodut paketit sisältävät oletusarvoisen Grid FX -asettelun (vastaa tehdaspakettia).

Pakettien kopiointi

Jos Projects in a Pack loppuu, mutta haluaisit jatkaa uusien projektien parissa samalla sarja näytteitä, voit kopioida nykyisen paketin.

Jos haluat monistaa nykyisen paketin, siirry ensin **Pakettinäkymään.** Pidä **Duplicate** 8 ja tällä hetkellä valittuna Pack vilkkuu vihreänä, kun taas käytettävissä olevat Pack-paikat palavat himmeänsinisinä. Paina himmeää sinistä paikkaa kirjoittaaksesi nykyinen paketti uuteen paikkaan.

Huomaa, että paketit voidaan poistaa vain poistamalla tiedosto SD-kortilta, eikä niitä voi tyhjentää suoraan laitteesta.

microSD-korttien käyttö

VAROITUS:

Älä poista microSD-korttia Circuit Rhythmistä tallennus- tai lataustoimintojen aikana. Tämä voi johtaa aiemmin tallennettujen töiden menetykseen. Huomaa, että tallennustoiminnot sisältävät paketin monistamisen, sisällön siirron komponenteista ja uusien tallennettujen ja leikattujen näytteiden tallentamisen.

Takapaneelin korttipaikkaan asetettu microSD-kortti mahdollistaa pääsyn useisiin pakkauksiin. Circuit Rhythmin sisäiseen muistiin mahtuu vain yksi paketti: microSD-kortille mahtuu vielä 31 pakkausta, mikä mahdollistaa jopa 32 Packin lataamisen Circuit Rhythmiin kortin ollessa paikallaan.

Jos microSD-korttia ei ole asetettu virran kytkemisen jälkeen, **Packs View** näyttää punaisen ja keltaisen kuvakkeen eli "SD-korttia ei ole saatavilla":



"Ei SD-korttia" -kuvake näkyy myös muissa tilanteissa. Katso lisätietoja alla olevasta kohdasta MicroSD-kortin poistaminen. Circuit Rhythm toimii täysin ilman MicroSD-korttia, mutta sinulla on pääsy vain sisäiseen Packiin. Jos mukana on microSDkortti, Packs View näyttää saatavilla olevat paketit ja mahdollistaa uuden Packin lataamisen yllä kohdassa "Pakkauksen lataaminen" kuvatulla tavalla.

Jos yksikkö on päällä ilman microSD-korttia (jolloin sisäinen paketti latautuu), yksi voidaan asettaa mihin tahansa kohtaan päästäksesi käsiksi kortin sisältöön. Jos kortilla on aiemmin poistettu, sen uudelleen asettaminen sallii pääsyn kortin sisältöön uudelleen, ja normaali toiminta tapahtuu jatka, jos kortin poistaminen aiemmin on häirinnyt toimintaa.

microSD-kortin poistaminen

Jos microSD-kortti poistetaan, kun sisäinen paketti on ladattu, Circuit Rhythm toimii kuten edellä kuvattua käyttöä varten virran kytkemisestä ilman korttia. Tämä ei estä kykyäsi ladata näytteitä tai tallentaa ja ladata projekteja.

On mahdollista poistaa microSD-kortti, kun SD-kortilta ladattu Pack on käytössä. Sekvenssin toisto ei pysähdy, eivätkä tallentamattomat muutokset katoa tässä vaiheessa. Koska korttia ei kuitenkaan ole, ladattavia tietoja ei ole saatavilla. Projekti jatkuu, kun nykyiset projektitiedot ladataan yksikön RAM-muistiin, mutta projektia ei voi muuttaa tai tallenna nykyinen projekti tässä tilassa. Voit kuitenkin vaihtaa näytettä pakkauksen lataamisen aikana. Sellaisenaan **Projects View** näyttää Ei SD -kuvakkeen yllä kuvatulla tavalla, ja **Tallenna -** painike 19 ei palaa, kunnes kortti asetetaan takaisin paikalleen. **Packs View** näyttää myös Ei SD -kuvakkeen, kunnes kortti asetetaan takaisin paikalleen. Jos haluat ladata sisäisen Packin asettamatta microSD-korttia uudelleen, sinun on kytkettävä virta yksikkö alas ja takaisin ylös ladataksesi sisäisen paketin.

Jos asetat toisen microSD-kortin, Circuit Rhythm -toiminto on määrittelemätön. Jos sinun on ladattava a Pakkaa toiselta microSD-kortilta, sammuta laite ja kytke se uudelleen. Uusi microSD-kortti voidaan asettaa milloin tahansa ennen virransyöttöä, sen aikana tai sen jälkeen, mutta virtajakso on suoritettava ennen uuden kortin sisällön lataamista määrittelemättömän toiminnan välttämiseksi.

MicroSD-kortti yhteensopivuus

MicroSD-korttien tulee olla vähintään luokkaa 10 ja käyttää FAT32-muotoa. Lisätietoja aiheesta tietyt microSD-kortit, joita suositellaan käytettäväksi Circuit Rhythmin kanssa, katso Novationin ohjekeskus.

Komponentit

Tietoja komponenteista ja piirirytmiin navigoinnista

Novation Components on Circuit Rhythmin online-kumppani. Komponenttien avulla voit:

- Lataa uutta sisältöä
- Lataa omat näytteesi
- Muokkaa Grid FX
- Varmuuskopioi projektisi
- Lataa uudet pakkaukset
- Päivitä laiteohjelmiston uusimpaan versioon

Komponentit vaatii Web MIDI -selaimen viestiäkseen laitteesi kanssa. Suosittelemme käyttämään Google Chromea tai Operaa. Vaihtoehtoisesti voit ladata erillisen version komponenteista Novation-tililtäsi, kun olet rekisteröinyt tuotteesi.

Voit käyttää komponentteja osoitteessa components.novationmusic.com.

HUOMAUTUS:

Jos sinulla on ongelmia Componentsin verkkoversion käytössä, yritä asentaa erillinen sovellus Novationin asiakasportaalista. Lisäksi, jos käytät Windowsia, suosittelemme asenna Novation Driver osoitteesta novationmusic.com/downloads.

Liite

Laiteohjelmistopäivitykset

Jotta voit käyttää kaikkia ominaisuuksia, sinun on ehkä päivitettävä Circuit Rhythm uusimpaan laiteohjelmistoversioon. Komponentit ilmoittavat, onko kytketty laite ajan tasalla, ja jos ei, komponentit voivat päivittää laitteen laiteohjelmiston uusimpaan versioon.

Asetusnäkymä

Asetusnäkymä mahdollistaa "globaalien" yksikköasetusten tekemisen: näihin kuuluvat MIDI-kanavan määritys, MIDI I/O -konfiguraatio, kellolähteen valinta, ulkoinen kellotaajuus ja kirkkauden säätö. Se syötetään pitämällä Shift painettuna ja painamalla Tallenna 19 , ja poistui painamalla Pelaa



Asetusnäkymän avaaminen tuottaa alla olevan näytön:

Kirkkaus

Pad 24 (valaistu valkoinen) säätelee ruudukkotyynyjen kirkkautta. Oletusasetus on täysi kirkkaus, mutta Pad 24 -painikkeen painaminen himmentää ne noin 50 %. Tästä voi olla hyötyä, jos olet juoksemassa Circuit Rhythm sen sisäisellä akulla. Jos suoritat, saatat haluta myös ajaa pienemmällä kirkkaudella heikon valaistuksen olosuhteissa.

Kirkkausasetus tallennetaan, kun Circuit Rhythm sammutetaan.

MIDI-kanavat

Tehtaan oletusarvoiset MIDI-kanavat ovat seuraavat:

Seurata	MIDI kanava
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

Voit vaihtaa kunkin raidan käyttämää MIDI-kanavaa **asetusnäkymässä.** Jokainen raita voidaan asettaa mihin tahansa MIDI-kanavat 1-15. Kanava 16 on varattu projektille.

Voit vaihtaa kappaleen käyttämää MIDI-kanavaa painamalla raidanvalintapainiketta 5 tai haluamaasi raitaa. Asetusnäkymän kaksi ylintä padiriviä edustavat MIDI-kanavia 1-16. Paina tyynyä vaadittu MIDI-kanava.

Tärkeää: Kaksi raitaa ei voi lähettää samalla MIDI-kanavalla.

Sivulla 88 oleva grafiikka havainnollistaa näyttöä, kun raita 1 on valittuna ja näyttää oletusarvoiset MIDIkanavamääritykset: käyttämättömien MIDI-kanavien tyynyjen värit ovat oranssit (Raidan 1 väri), mutta ne seuraavat valitun raidan väriä. . MIDI-kanavien 2–8 tyynyt ovat himmeästi valaistuja niille määritetyn raidan värillä: esimerkissä nämä ovat oletusarvoja.

tehtäviä.

Kuten kaikkien asetusnäkymän muutosten yhteydessä, paina Toista tallentaaksesi muutokset ja poistuaksesi asetusnäkymästä.

MIDI I/O

Circuit Rhythm pystyy lähettämään ja/tai vastaanottamaan MIDI-dataa sekä USB - portin 6 että MIDI III-liitännän kautta. Out/Thru pistorasiat 4

Asetusnäkymässä voit päättää, miten Circuit Rhythm toimii muiden MIDI-laitteiden kanssa neljälle MIDI-datakategorialle itsenäisesti: Note, CC (Control Change), Program Change (PGM) ja MIDI Clock. Tämä varmistaa, että sinulla on suuri joustavuus siinä, miten Circuit Rhythm integroituu muuhun järjestelmääsi.

MIDI Rx (vastaanotto) ja Tx (lähetys) voidaan ottaa käyttöön erikseen kullekin datakategorialle. Painikkeet 25-32 on järjestetty neljäksi näppäinpariksi taulukon mukaisesti:

Pad-toiminto		Väri	
25	MIDI Note Rx päälle/pois		
26	MIDI Note Tx päälle/pois	Vihreä	
27	MIDI CC Rx päälle/pois		
28	MIDI CC Tx päälle/pois	Oranssi	
29	MIDI Program Change Rx päälle/pois		
30	MIDI Program Change Tx päälle/pois	Violetti	
31	MIDI Clock Rx päälle/pois		
32	MIDI Clock Tx päälle/pois	Vaaleansininen	

Oletusarvoisesti sekä MIDI Rx että MIDI Tx ovat PÄÄLLÄ (painikkeet kirkkaasti valaistut) kaikissa dataluokissa.

Kellon asetukset

Kun Clock Rx on OFF, kello on sisäisessä tilassa ja Circuit Rhythmin BPM:n määrittää vain sisäinen tempokello. Kaikki ulkoiset kellot jätetään huomioimatta. Kun Clock Rx on PÄÄLLÄ, Circuit Rhythm on käytössä AUTO-tila ja BPM asetetaan ulkoisesti käytetyllä MIDI-kellolla joko **MIDI -tulossa** tai USB-portit, jos kelvollinen portti on käytössä; jos näin ei ole, Circuit Rhythm vaihtaa automaattisesti omaan sisäinen kello.

Jos Clock Tx on PÄÄLLÄ, Circuit Rhythm on kellon johtaja ja sen kello - lähteestä riippumatta - on saatavana MIDI-kellona takapaneelin USB- ja **MIDI Out** -liitännöissä. Kellon lähetys asetetaan asentoon OFF seurauksena kellotietoja ei lähetetä.

Katso myös "Ulkoinen kello" sivulla 63.

Analogiset kellot

Circuit Rhythm lähettää jatkuvan analogisen kellon takapaneelin **Sync Out** -liittimestä 2 amplitudilla 5 V. Tämän kellon taajuus liittyy tempokelloon (sisäinen tai ulkoinen). Lähtökellotaajuus asetetaan ruudukon kolmannen rivin viidellä ensimmäisellä painikkeella (Pad nro 17-21). Voit valita taajuuden 1, 2, 4, 8 tai 24 ppqn (pulssi/neljännessätti) painamalla sopivaa

pad. Oletusarvo on 2 ppqn. Seuraavassa taulukossa on yhteenveto asetuksista:

Pad	Analoginen kellotaajuus			
17	1 ppqn			
18	2 ppqn			
19	4 ppqn			
20	8 ppqn			
21	24 ppqn			

Huomaa, että Swing-toimintoa (jos se on muu kuin 50 %) ei käytetä analogisessa kellolähdössä.

Sticky Shift

Sticky Shift on esteettömyysominaisuus, jonka avulla **Shift** - painike voi toimia vaihtopainikkeena a hetkellinen ohjaus. Ota Sticky Shift käyttöön painamalla vaihtonäppäintä **asetusnäkymässä**, jotta se palaa kirkkaan vihreänä. Vastaanottaja poista toiminto käytöstä, paina **Shift** uudelleen, jotta se palaa himmeän punaisena.

Lisäasetusnäkymä

Joitakin lisäasetuksia voidaan määrittää Lisäasetukset-näkymässä. Näkymään päästään pitämällä Shift -näppäintä painettuna samalla, kun laite on päällä, ja poistutaan painamalla Insert play icon. Pelata.

8 x 4 -ruudukko ei ole valaistu lisäasetusnäkymässä; säädöt tehdään erilaisilla muita painikkeita.

Easy Start -työkalu (massamuistilaite)

Easy Start Tool voidaan poistaa käytöstä Advanced Setup View -näkymässä, jos et halua Circuit Rhythmin näkyvän massamuistilaitteena, kun se yhdistetään tietokoneeseen.

Kytke Easy Start Tool päälle/pois päältä painamalla **Huomautus** - painiketta S Jos **Note** palaa kirkkaan vihreänä, se on käytössä, jos **Note** palaa himmeän punaisena, se ei ole käytössä.

Lisätietoja Easy Start Toolista on sivulla 8.

MIDI Thru -kokoonpano

Voit määrittää **MIDI Thru** -portin toiminnan Circuit Rhythmin takapaneelissa **Advanced Setup View -näkymässä.** Vaihtoehdot ovat, että portti toimii tavallisena **MIDI Thru** -porttina (tämä on oletus) tai kopioi **MIDI Out** -portin lähdön. Tämä on hyödyllistä, jos sinulla on kaksi laitteistoa

haluavat hallita itse, joilla ei ole MIDI-läpiportteja.

Käytä **Kopioi** - painiketta 18 käyttäytymisen määrittämiseen. Kun **Duplicate** palaa kirkkaan vihreänä, **MIDI Thru** portti toimii toisena MIDI-lähtönä. Kun se palaa himmeän punaisena, laitteiston läpi kulkeva kytkin aktivoituu ja portti toimii tavallisena MIDI Thru -porttina.

Pääkompressori

Circuit Rhythm sisältää pääkompressorin, jota sovelletaan kaikkiin laitteen äänilähtöihin. Se voidaan ottaa käyttöön tai poistaa käytöstä painamalla FX 12 lisäasetusnäkymässä. Kun kompressori on käytössä, FX - painike palaa kirkkaan vihreänä ja ruudukossa näkyy hetken "CMP". Kun se on poistettu käytöstä,

FX-painike palaa himmeänä punaisena.

Tallenna lukko

Tallennuslukko-ominaisuuden avulla voit tilapäisesti poistaa tallennustoiminnon käytöstä. Tästä voi olla hyötyä, jos valmista live-setti Circuit Rhythmissäsi, etkä halua ottaa riskiä ylikirjoittaa vahingossa tärkeitä projekteja. Ota Tallennuslukko käyttöön pitämällä sekä Vaihto- että Tallenna -näppäintä alhaalla, kun kytket laitteeseen virtaa päällä. Kun Tallennuslukko on käytössä, Tallenna - painikkeen valo ei pala aina.

Tallenna Lukitustila säilyy seuraavien virtajaksojen aikana. Sen poistaminen käytöstä on sama toimenpide kuin käyttöön ottaminen: kytke yksikkö päälle pitäen samalla **Shift-** ja **Save-näppäintä painettuna.**

Oletuksena Save Lock on pois käytöstä, jotta projekteja voidaan tallentaa ja ylikirjoittaa vapaasti.

Projektin latausongelmat

Circuit Rhythm lataa viimeisen käytössä olevan projektin, kun se käynnistetään. On mahdollista, että jos valtaa olisi keskeytettiin projektin tallennuksen aikana, se on saattanut vioittua jollain tavalla. Tämä saattaa tarkoittaa, että Circuit Rhythm päätyy johonkin epänormaaliin tilaan virran kytkemisen yhteydessä.

Vaikka tämä on epätodennäköinen tapahtuma, olemme lisänneet menetelmän, jolla Circuit Rhythm otetaan käyttöön ja pakotetaan se lataamaan tyhjä projekti sen sijaan. Voit tehdä tämän pitämällä sekä **Shift-** että **Clear** -näppäintä painettuna samalla, kun kytket Circuit Rhythm -toiminnon päälle.

Jos jokin Projekti vioittuu jollakin tavalla, ne voidaan aina poistaa tyhjentämällä projekti (katso sivu 81).

MIDI-parametrit

Circuit Rhythm on suunniteltu reagoimaan eri tavoin ulkoiseen MIDI-dataan. MIDI Note päällä/ Huomautus Pois päältä, ohjelmamuutos (PGM) ja Continuous Controller (CC) -viestit tunnistetaan.

Täydelliset tiedot MIDI-asetuksista ja -parametreista ovat saatavilla erillisessä asiakirjassa: Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, jonka voi ladata osoitteesta novationmusic.com/downloads.

Käynnistyslataustila

Jos Circuit Rhythmissä on ongelma, käynnistyslataustila voi olla tarpeen ottaa käyttöön. Tämä on "suunnittelutila", ja kaikki normaalit yksikön toiminnot eivät toimi. Älä käytä käynnistyslataustilaa ilman Novationin teknisen tuen ohjeita.

Käynnistyslataustilassa voit tarkistaa asennetun laiteohjelmiston version ja myös päivittää laiteohjelmiston (ja tehdaspäivitykset), jos yllä kuvattu laiteohjelmiston päivitys ei jostain syystä toimi oikein.

Bootloader-tilaan siirtyminen:

1. Kytke Circuit Rhythm pois päältä

2. Pidä Sample Rec 9, Sample 14 ja Note 6 painikkeita painettuna

3. Kytke Power Circuit Rhythm uudelleen päälle

Circuit Rhythm on nyt käynnistyslataustilassa ja ruudukkonäytössä näkyy valikoima vihreää valaistut tyynyt (jotka voivat poiketa alla esitetystä):

Synterisaattori 2	MIDI 1	MIDI 2	Rumpu 1	Rumpu 2	Rumpu 3	Rumpu 4

Raitapainikkeet 1 ja 2 palavat; valitsemalla jompikumpi näistä näyttää kuvion valaistuista tyynyistä; the kuvio edustaa kolmen laiteohjelmistoelementin versionumeroita binäärimuodossa. Sinä voit tarvita kuvailla nämä mallit Novationin tekniselle tukitiimille ongelmatilanteissa.

Bootloader-tilasta poistuu helpoimmin yksinkertaisesti painamalla käynnistä sitten uudelleen normaaliin toimintatilaan.

Toista -painike. Circuit Rhythm tulee

