

# User Guide



Version 1.0

Proszę przeczytaj:

Dziękujemy za pobranie tej instrukcji obsługi.

Skorzystaliśmy z tłumaczenia maszynowego, aby upewnić się, że mamy dostępną instrukcję obsługi w Twoim języku, przepraszamy za wszelkie błędy.

Jeśli wolisz zapoznać się z angielską wersją tego podręcznika użytkownika, aby skorzystać z własnego narzędzia do tłumaczenia, możesz je znaleźć na naszej stronie z plikami do pobrania:

## downloads.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

## Znaki towarowe

Znak towarowy Novation jest własnością Focusrite Audio Engineering Ltd. Wszystkie inne nazwy marek, produktów i firm oraz wszelkie inne zarejestrowane nazwy lub znaki towarowe wymienione w tym podręczniku należą do ich odpowiednich właścicieli.

## Zastrzeżenie

Novation podjęła wszelkie możliwe kroki, aby zapewnić, że podane tutaj informacje są zarówno poprawne, jak i kompletny. W żadnym wypadku firma Novation nie ponosi żadnej odpowiedzialności za jakiekolwiek straty lub szkody poniesione przez właściciela sprzętu, osoby trzecie lub sprzęt, które mogą wynikać z korzystania z niniejszej instrukcji lub opisanego w niej sprzętu. Informacje zawarte w niniejszym dokumencie mogą zostać zmienione w dowolnym momencie bez wcześniejszego ostrzeżenia. Dane techniczne i wygląd mogą różnić się od wymienionych oraz ilustrowany.

## Prawa autorskie i uwagi prawne

Novation i Circuit są znakami towarowymi firmy Focusrite Audio Engineering Limited.

2021 © Focusrite Audio Engineering Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone

#### Innowacja

Oddział Focusrite Audio Engineering Ltd. Windsor House, Turnpike Road Cressex Business Park, High Wycombe Buckinghamshire, HP12 3FX Zjednoczone Królestwo Tel: +44 1494 462246 Faks: +44 1494 459920 e-mail: sales@novationmusic.com Strona internetowa: www.novationmusic.com

# Zawartość

Kluczowe cechy	Wstęp	
instrukcji	Kluczowe cechy	7 Informacje o niniejszej
Co jest w pudelku	instrukcji	8
Wstawanie i bieganie         9 jeśli korzystasz z komputera           Mac.	Co jest w pudełku	8
Mac.       Jeish procupes w         systemic Windows :	Wstawanie i bieganie	9 Jeśli korzystasz z komputera
systemic windows	Mac:	9 Jeśli pracujesz w
Przejąd komponentów Novation	systemie windows :	
problem?       10 Wymagania dotyczące         zasilania	Przegląd komponentów Novation	
zzsilania	problem?	10 Wymagania dotyczące
Przegląd sprzętu       .12         Słowniczek.       .12 Widok z         góry       .16 Widok z         tyłu       .19         Podstawy       .20         Wiączanie urządzenia       .20         Rozpoczęcie       .22 Ładowanie i         Oszczędzanie       .22 Zadowanie i         Oszczędzanie       .22 Zadowanie i         Oszczędzanie       .22 Przykładowy         widok       .29         zera       .25         Korzystanie z przykładowych ścieżek       .29         mikróbowania       .32         Widoki klawiatury i notatek plasterka       .33         Używanie makr do rzeźbienia próbek       .36 Rekord         nieskwantowany       .37 Edycja         mikrokroków       .37         Prędkość       .39         Przedkość       .39         Przedkość       .39         Predkośc       .41         Kuchy pokrętia nagrywania (automatyka)       .43 Wyczyść i         duplikuj       .44         Widok wzorców       .45         Wzory       .45         Wzory       .50 Oktawa         wzorów       .54 Nockowe         Wzorów       .55 Nol	zasilania	
Słowniczek	Przegląd sprzętu	
góry	Słowniczek	12 Widok z
tylu	góry	
Podstawy	tyłu	
Wiączanie urządzenia	Podstawy	20
Wiączane urządzenia		
Kozpoczęcie	Włączanie urządzenia	
Oszczędzanie	Rozpoczęcie	
Zera	Oszczędzanie	23 Zaczynając od
Korzystanie z przykładowych ścieżek	zera	25
widok	Korzystanie z przykładowych ścieżek	29 Przykładowy
Przykładowe przerzucenie       31         Tryby próbkowania       32         Widoki klawiatury i notatek plasterka       33         Używanie makr do rzeźbienia próbek       33         nieskwantowany       37 Edycja         mikrokroków       37         Prędkość       39         Prawdopodobieństwo       39         Prawdopodobieństwo       41         Ruchy pokrętła nagrywania (automatyka)       43 Wyczyść i         duplikuj       44         Widok wzorców       45         Wzory       47         Widok wzorców       48 Powielanie         wzorców       48 Krok Strona i 16/ 32-krokowe         wzorów       50 Oktawa         wzorów       53         Blokada widoku       54         Ustawienia wzoru       55         końcowe       55 Kolejność         odtwarzania       57	widok	
Iryby probkowania	Przykładowe przerzucenie	
Widok Rawatury i motatek plasterka	l ryby probkowania	
Uzywanie makr do rzezbienia probek		20.0
microkraniowany	Uzywanie makr do rzezbienia probek	
Prędkość	mikrokroków	37
Prawdopodobieństwo.	Predkość	39
Ruchy pokrętła nagrywania (automatyka)	Prawdopodobieństwo	
duplikuj	Ruchy pokrętła nagrywania (automatyka)	43 Wyczyść i
perkusyjnych	duplikui	
Wzory	perkusyjnych	
Wzory	14/2010	47
Widok wzorcow	wzory	
Usuwanie wzorców	Widok wzorcow	
wzorców	Usuwanie wzorców	
wzory	wzorców	
łańcuchów	wzory	49 Wzory
wzorow	łańcuchów	50 Oktawa
Blokada widoku	wzorow	53
Ustawienia wzoru55 Punkty początkowe i końcowe	Blokada widoku	
końcowe	Ustawienia wzoru	55 Punkty początkowe i
oatwarzania	końcowe	55 Kolejność 

Zmutować	
Sceny	
Przypisywanie wzorców do scen	
Łączenie scen w celu stworzenia aranżacji	61
Kolejkowanie scen	
Usuwanie scen	
Powielanie scen	
i swing	63
Tempo	
Zegar zewnętrzny	
Dotknij Tempo	
Huśtać się	64 Ścieżka do
klikania	65
Wyjście analogowe	65
Mikser	
Sekcja FX	
Pogłos	
Onóźnienie	69 Kompresor
nadrzedny	70
naurzęuny	
Łańcuchy boczne	
Pokretło Filtra	
Efekty siatki	
Zatrzask efektu	
dźwiekiem	75 Sterowanie MIDI Grid
FX	
Nagrywanie sampli (widok nagrywania próbki)	
Nagrywanie	77 Ustawienia
nagrywania	
próbki	
odtwarzania	
Projektowania	01
riojektowanie	
Przełączanie projektów	81 Rozliczanie
projektów	81 Zapisywanie projektów do nowych
gniazd	2 Zmiana kolorów
projektu	82
Pakiety	
kadowanie pakietu	84 Powielanie
nakietów	84 Korzystanie z kart
parietow	25
ענטוטווו	
Składniki	
nawigowaniu do rytmu obwodu	

Załącznik	88
Aktualizacje oprogramowania sprzętowego	ĸ
konfiguracji	
Jasność	
Kanały MIDI	
We/Wy MIDI	90
Ustawienia zegara	91
Analogowe częstotliwości zegara	
Lepkie przesunięcie	91
Widok ustawień zaawansowanych	92 Narzędzie łatwego
startu (urządzenie pamięci masowej)	92
Konfiguracja MIDI Thru	92
Sprężarka nadrzędna	
Zapisz Blokada	
Problemy z ładowaniem projektu	
Parametry MIDI	93
Tryb bootloadera.	94

# Wstęp

Circuit Rhythm to wszechstronny sampler do tworzenia i wykonywania beatów. Nagrywaj próbki bezpośrednio do sprzętu, a następnie bez wysiłku tnij, rzeźb i ponownie próbkuj swoje dźwięki. Przechwytuj swój rytm w postaci skwantyzowanej lub poza siecią do sekwencera i nakładaj warstwy na osiem ścieżek sampli. Ożyw swój występ na żywo za pomocą efektów FX: ogarnij niedoskonałość dzięki symulacji winyli, zacinaj swój miks powtarzaniem rytmu... i nie tylko. Zintegruj Circuit Rhythm ze swoim studiem lub odłącz i twórz w dowolnym miejscu za pomocą wbudowany akumulator.

Circuit Rhythm jest zarówno narzędziem kompozytorskim, jak i instrumentem do występów na żywo. Jest to ośmiościeżkowy groovebox oparty na samplach z funkcjami pitchingu i krojenia. Pozwala szybko tworzyć muzykę: łączenie wzorów jest szybkie i intuicyjne. Jeśli pracujesz w studiu, doskonała jakość dźwięku Novation oznacza, że możesz użyć Circuit Rhythm jako podstawy gotowego utworu.

Siatka do gry to zestaw 32 podświetlanych, czułych na prędkość padów, które działają jak klawiatura chromatyczna, fragmenty sampli, pady perkusyjne, kroki sekwencera i pełnią wiele innych funkcji. Wewnętrzna część podkładek oświetlenie jest kodowane kolorami RGB\*, dzięki czemu na pierwszy rzut oka widać, co się dzieje.

Osiem obrotowych pokręteł umożliwia dostosowanie parametrów próbki do perfekcji, a sterowanie filtrem głównym jest zawsze dostępne, aby jeszcze bardziej poprawić wydajność. Możesz zacząć od prostego wzoru składającego się z 16 z 32 kroków, a następnie szybko połączyć je w bardziej złożone wzory duża długość.

Możesz zapisać swoją pracę w jednej z 64 wewnętrznych pamięci projektu. Dodatkowo, potężna funkcja pakietów Circuit Rhythm umożliwia dostęp, tworzenie i zapisywanie tysięcy projektów i próbek na wymienna karta microSD.

Circuit Rhythm integruje się z Novation Components, potężną aplikacją, która umożliwia zamianę próbek i przechowywanie pracy w chmurze.

Aby uzyskać dodatkowe informacje, aktualne artykuły pomocy technicznej i formularz kontaktowy z naszym działem pomocy technicznej Zespół zapraszamy do Centrum pomocy Novation pod adresem: support.novationmusic.com

\* Podświetlenie LED RGB oznacza, że każdy pad ma wewnętrzne czerwone, niebieskie i zielone diody LED, z których każda może świecić z różną intensywnością. Łącząc trzy kolory o różnych poziomach jasności, można uzyskać prawie każdy kolor oświetlenia.

## Kluczowe cechy

- Osiem przykładowych utworów
- Pokrój próbki lub odtwarzaj je chromatycznie
- Elastyczne opcje odtwarzania: Loop, Reverse, One Shot, Gated & Choke
- Siatka RGB z 32 czułymi na prędkość padami do odtwarzania i wyświetlania informacji
- Osiem konfigurowalnych koderów makr do dalszego "dostrajania" dźwięków
- Praktyczne sekwencjonowanie z ośmioma łańcuszkowymi 32-krokowymi wzorami, zapis nieskwantowany, krok prawdopodobieństwo, mutacja wzorca, szybkości synchronizacji i inne
- Nagrywanie próbki przez wejście stereo lub ponowne próbkowanie wewnętrznego dźwięku
- Natychmiastowa kontrola wydajności dzięki Grid FX
- Tryb gry Drum Pad z funkcją powtarzania rytmu
- Efekty pogłosu, opóźnienia i łańcucha bocznego
- Filtr główny w stylu DJ (dolnoprzepustowy/górnoprzepustowy)
- Obsługa microSD zapisz tysiące próbek i projektów w 32 paczkach.
- Wbudowany akumulator o żywotności 4 godzin
- Integracja Novation Components wysyłaj próbki, edytuj Grid FX i projekty kopii zapasowych
- Pełnowymiarowe 5-pinowe wejście, wyjście i wyjście MIDI
- Wyjście synchronizacji analogowej
- Wyjście audio stereo (para L/P)
- Wyjście słuchawkowe

## O tym podręczniku

Staraliśmy się, aby ten podręcznik był jak najbardziej pomocny dla wszystkich typów użytkowników, zarówno nowicjuszy w tworzeniu bitów, jak i tych z większym doświadczeniem. Jeśli już od jakiegoś czasu zajmujesz się tworzeniem bitów, możesz pominąć niektóre części instrukcji. Jeśli dopiero zaczynasz, możesz chcieć unikaj pewnych części, dopóki nie będziesz pewien, że opanowałeś podstawy.

Jest jednak kilka ogólnych kwestii, o których warto wiedzieć przed dalszą lekturą podręcznika. W tekście stosujemy pewne konwencje graficzne, które mamy nadzieję, że każdy będzie pomocny w poruszaniu się po informacjach, aby szybko znaleźć to, co trzeba wiedzieć:

#### Skróty, konwencje itp.

Odnosząc się do kontrolek na górnym panelu lub złączy na tylnym panelu, użyliśmy liczby w następujący sposób: , aby powiązać schemat panelu górnego, a zatem: , aby powiązać schemat panelu tylnego. (Widzieć strony 16 i 19). Użyliśmy tekstu pogrubionego , aby nazwać rzeczy fizyczne – elementy sterujące na górnym panelu i złącza na tylnym panelu, i postanowiliśmy używać tych samych nazw, które są używane w samym Circuit Rhythm. Użyliśmy mniejszej kursywy Bold , aby nazwać różne widoki, które może wyświetlać siatka.

Porady

Obejmują one porady związane z omawianym tematem, które powinny uprościć konfigurację Circuit Rhythm, aby robić to, co chcesz. Nie musisz ich przestrzegać, ale generalnie powinny ułatwiać życie.

## Co jest w pudełku

Proszę porównać poniższą listę z zawartością opakowania. Jeśli brakuje jakichkolwiek elementów lub uszkodzony, skontaktuj się ze sprzedawcą lub dystrybutorem Novation, u którego zakupiono urządzenie.

- Groovebox Novation Circuit Rhythm
- Kabel USB typu A do typu C (1,5 m)
- Karta informacji o bezpieczeństwie
- · Zasilacz sieciowy: 5 V DC, 2 A; zawiera wymienne wtyczki AC

# Wstawanie i bieganie

Uczyniliśmy rozpoczęcie pracy z Circuit Rhythm tak prostym, jak to tylko możliwe, niezależnie od tego, czy jesteś nowiutki beatmaker lub doświadczony producent. Easy Start Journey przeprowadzi Cię przez podstawy tworzenia pierwszego rytmu z Circuit Rhythm, z filmami omawiającymi podstawy przepływ pracy maszyny.

Aby uzyskać dostęp do Easy Start Journey, najpierw podłącz rytm obwodu do komputera za pomocą W zestawie kabel USB-A do USB C.

Jeśli korzystasz z komputera Mac:

1. Na pulpicie znajdź i otwórz folder o nazwie RYTM.

- 2. Wewnątrz folderu kliknij plik Circuit Rhythm Pierwsze kroki.
- 3. Wewnątrz dysku kliknij łącze Kliknij tutaj, aby rozpocząć.html.
- 4. Zostaniesz przeniesiony do Easy Start Journey, gdzie zapewnimy Ci konfigurację.

Alternatywnie, jeśli masz otwartą przeglądarkę Google Chrome po podłączeniu Circuit Rhythm, pojawi się wyskakujące okienko, które przeniesie Cię bezpośrednio do Podróży łatwego startu.

Jeśli korzystasz z systemu Windows:

1. Kliknij przycisk Start i wpisz "Ten komputer", a następnie naciśnij Enter.

- 2. W oknie "Ten komputer" znajdź napęd o nazwie RHYTHM i kliknij go dwukrotnie.
- 3. Wewnątrz dysku kliknij łącze Kliknij tutaj, aby rozpocząć.html.

4. Zostaniesz przeniesiony do narzędzia Easy Start, w którym przeprowadzimy konfigurację.

# Przegląd komponentów Novation

Odwiedź stronę Novation Components pod adresem components.novationmusic.com aby odblokować pełny potencjał Circuit Rhythm. Użyj oprogramowania Components, aby załadować własne próbki, uzyskać nowe pakiety stworzone przez artystów, tworzyć szablony Grid FX, tworzyć kopie zapasowe swojej pracy i instalować najnowsze aktualizacje oprogramowania układowego.

WAŻNY!

Aby mieć pewność, że Circuit Rhythm ma dostęp do pełnej funkcjonalności, zaktualizuj swoje urządzenie za pomocą komponentów.

## Mieć problemy?

Jeśli masz problemy z konfiguracją, nie wahaj się skontaktować z naszym zespołem pomocy technicznej!

Więcej informacji i odpowiedzi na często zadawane pytania można znaleźć w Centrum pomocy Novation pod adresem support.novationmusic.com.

## Wymagania dotyczące zasilania

Circuit Rhythm może być zasilany na trzy sposoby:

- z komputera z portem USB 3.0, przez złącze USB-C
- z sieci prądu zmiennego, za pomocą dostarczonego zasilacza sieciowego i złącza USB-C
- z wewnętrznej baterii litowo-jonowej

## Zasilanie z komputera

Circuit Rhythm może być zasilany z komputera lub laptopa przez złącze USB. Użyj dostarczonego kabla, aby podłączyć urządzenie do portu USB typu "A" w komputerze lub laptopie. Bateria wewnętrzna będzie ładowana, gdy urządzenie jest podłączone (pod warunkiem, że komputer jest włączony, a jego porty USB mają odpowiednią moc znamionową).

W razie potrzeby możesz zasilać Circuit Rhythm za pomocą kabla USB-C na USB-C. Kabel o podobnej długości do dołączonego kabla USB-A do USB-C zapewni taką samą wydajność.

#### Korzystanie z zasilacza sieciowego

Zasilacz sieciowy dostarczany z urządzeniem to 5 V DC, 2 A z wyjściem USB typu "A" i może działać przy napięciu sieciowym od 100 V do 240 V, 50 lub 60 Hz. Adapter posiada wymienne, wsuwane głowice wtykowe AC; dostarczane są różne głowice wtyczek, które sprawiają, że adapter jest kompatybilny z gniazdkami prądu przemiennego w wielu różnych krajach. Głowice wtyczek można w razie potrzeby zamienić, naciskając sprężynę półokrągły przycisk na środku adaptera i wysunięcie główki wtyczki do góry, aby oddzielić ją od korpusu adaptera. Następnie wsuń właściwą główkę wtyczki (zgodnie ze strzałkami), upewniając się, że:

blokuje się mocno na swoim miejscu.

Użyj dostarczonego kabla, aby podłączyć zasilacz sieciowy do portu USB typu "C" na tylnym panelu urządzenia Rytm obwodu ( 6 na stronie 19).

Nie zaleca się używania zasilaczy AC innego typu niż dostarczony. Proszę o kontakt Dealer firmy Novation w celu uzyskania porady na temat alternatywnych zasilaczy, jeśli to konieczne.

### Korzystanie z baterii wewnętrznej

Circuit Rhythm będzie również działał z wewnętrznego akumulatora litowo-jonowego. Bateria wewnętrzna nie może być serwisowana przez użytkownika. Jeśli masz problemy z baterią, skontaktuj się bezpośrednio z dystrybutorem lub zespołem pomocy technicznej Novation.

Circuit Rhythm będzie działać do 4 godzin, w zależności od stanu baterii. Po włączeniu obwodu

Rytm, pozostały poziom naładowania będzie wyświetlany na podkładkach. Jeśli 12 środkowych padów jest zielonych, poziom naładowania jest wysoki. Wraz ze spadkiem poziomu naładowania w akumulatorze zapali się mniej środkowych padów widok wskazania:





Akumulator będzie ładowany, gdy Circuit Rhythm jest podłączony do zasilania sieciowego za pomocą zasilacza sieciowego lub do portu USB 3.0 komputera: czas ładowania wynosi do 4 godzin, ponownie w zależności od początkowego stanu akumulatora. Aby wskazać, że trwa ładowanie Circuit Rhythm, przycisk zasilania ( 8 na stronie 19) świeci na zielono.

Aby uzyskać informacje dotyczące utylizacji baterii, zapoznaj się z ważnymi instrukcjami dotyczącymi bezpieczeństwa dołączonymi do produktu: te informacje można również pobrać ze strony internetowej Novation.

# Przegląd sprzętu

## Słowniczek

Niektóre terminy użyte w tej instrukcji mają określone znaczenie w odniesieniu do Circuit Rhythm. Tutaj jest lista:

Termin	Przycisk	Definicja
Widok padów perkusyjnych	Przesunięcie + próbka Rec	Umożliwia ręczne odtwarzanie próbek aktualnie przypisanych do każdej ścieżki. Możesz je odtwarzać ręcznie lub z nutą powtarzać.
Rozszerzony widok	Shift + Uwaga	Podwaja rozmiar klawiatury nutowej z jednego do dwóch oktawy.
Naprawiony	Przesunięcie + prędkość	Umożliwia wyłączenie odpowiedzi prędkości padów siatki.
Widok FX	FX	Umożliwia dodanie pogłosu i opóźnienia do poszczególnych utworów.
Widok na bramę	Brama	Wartość bramki próbki to liczba kroków, dla których brzmi. Widok bramy umożliwia edycję długości kroku. Indywidualne wartości bramek można ustawić dla każdej próbki przypisanej do pojedynczego kroku za pomocą rekordu na żywo.
Siatka FX	Shift + Mikser	Zbiór siedmiu różnych konfigurowalnych live efekty wydajności.
Podkładka do siatki		Jeden z 32 padów składających się na główne przedstawienie
Utrzymać		Przytrzymanie niektórych przycisków przez ponad pół sekundy da inny wynik po "dotknięciu" ich. Taka akcja nazywana jest "wstrzymaniem". Zobacz także "Dotknij"
Tłumik wejściowy		Przełączany pad 12 dB w celu zmniejszenia poziomu nagrywania próbki.
Monitorowanie wejścia		Wybierz, czy dźwięk z wejść będzie słyszalny.
Zatrzask		Funkcja dostępna w Grid FX i Drum Pads View który zmienia zachowanie przycisku z chwilowego na przełączanie.

Termin	Przycisk	Definicja
Nagranie na żywo	Nagrywać	Umożliwia dodawanie próbek w czasie rzeczywistym do wzorca podczas jego odtwarzania. Rejestruje również wszelkie ruchy Makro sterownica.
Sterowanie makrami		Osiem pokręteł, których funkcja zmienia się w zależności od aktualnie wybranego widoku; używany do "dostrajania" próbki odgłosy.
Próbka ręczna Wejście		Przypisanie próbek do określonego kroku we wzorcu. Przy wciśniętym steppacie naciśnij pad, aby dodać próbkę. Można to zrobić przy uruchomionym lub zatrzymanym sekwencerze.
Mikrokrok	Przesunięcie + Brama	Odstęp między kolejnymi krokami we wzorcu jest dalej podzielony na sześć mikrokroków; można je wykorzystać do pomiaru czasu pobierania próbek "poza siecią".
Zmutować	Shift + Duplikat	Losuje kroki schematu, w których będą odtwarzane przypisane próbki.
Widok notatki	Notatka	Widok, który udostępnia standardową klawiaturę chromatyczną do odtwarzania wybranej próbki.
Pakiet		Kompletny zestaw projektów i próbek. Do 32 paczek można wyeksportować na kartę Micro SD w celu przechowywania zewnętrznego.
Wzór		Powtarzająca się sekwencja do 32 kroków na dowolnej z ośmiu ścieżek. Zawiera dane na krok dla prędkości, bramki, prawdopodobieństwa i automatyzacji.
Wzór łańcucha		Cykliczny zestaw Patternów odtwarzany w sposób ciągły jeden po inny.
Pamięć wzoru		Gdzie przechowywany jest Wzór; w każdym projekcie jest osiem na utwór.
Ustawienia wzoru Pogląd	Ustawienia wzoru	Widok, który pozwala ustawić punkty początkowe i końcowe wzorca, Szybkość wzorca w stosunku do BPM i odtwarzania wzorców kierunek.
Widok wzorców	Wzory	Ten widok wyświetla osiem pamięci wzorców na ścieżkę (jako dwie strony po cztery) i umożliwia ich wybór indywidualnie lub jako łańcuch wzorców, usuwanie i powielanie.

Termin	Przycisk	Definicja
Kursor odtwarzania		Podczas odtwarzania biały pad, który porusza się po wyświetlaczu schematu, wskazując, który krok jest aktualnie odtwarzany. Zmienia się na czerwony w trybie nagrywania.
Prawdopodobieństwo		Parametr każdego kroku we wzorcu, który określa prawdopodobieństwo, że dany krok zostanie odtworzony.
Widok prawdopodobieństwa	Przesunięcie + wzór Ustawienia	Umożliwia przypisanie wartości prawdopodobieństwa do każdego aktywnego kroku w a ścieżka.
Projekt		Zestaw wszystkich danych niezbędnych do pełnego odtwarzania wszystkich ścieżek, w tym wzorców, sekwencji, danych automatyzacji itp. Można zapisać do 64 projektów w pamięci wewnętrznej lub jako pakiet w pamięci flash.
Tryb nagrywania		Tryb pracy Circuit Rhythm, gdy próbki mogą być dodawane do wzorca lub w przypadku regulacji za pomocą Kontrolki makr można zapisać. Przycisk nagrywania będzie świeci jasnoczerwono.
Źródło nagrywania		Możesz nagrywać próbki z zewnętrznego źródła dźwięku lub "ponownie próbkować" wewnętrznie przetworzone dźwięki: wybrane w widoku Sample Rec View.
Nagranie Próg		Wybierana przez użytkownika opcja używana w nagrywaniu próbek: gdy jest aktywna, nagrywanie nie rozpoczyna się, dopóki poziom sygnału nie przekroczy ustawionego poziomu.
Przykładowy widok	Próbka	Widok, który daje dostęp do wszystkich zapisanych próbek i sekwencji wzorców. Możesz przypisać próbki do kroków w Widoku próbki.
Tryb próbki Pogląd	Przesunięcie + próbka	Widok, który daje opcje dotyczące sposobu odtwarzania próbki, w tym kierunku, pętli, bramkowania i krojenia.
Przykładowy rekord Pogląd	Próbka Rec	Widok używany podczas nagrywania nowych próbek.
Widok projektu	Projektowanie	Widok używany do zapisywania i ładowania projektów.
Scena	Mikser	Jedna z 16 pamięci, do której można przypisać wiele wzorów i łańcuchów wzorów, dzięki czemu dłuższa sekwencja może być wyzwalana jednym padem. Sceny można dalej łączyć w łańcuch, aby stworzyć Sekwencję.

Termin	Przycisk	Definicja
Widok drugorzędny	Shift + przycisk lub kliknij dwukrotnie a przycisk	Wszystkie widoki dostępne za pomocą <b>klawisza</b> Shift w połączeniu z innym przyciskiem są określane jako widoki drugorzędne. Dostęp do tych widoków można również uzyskać, naciskając kilkakrotnie odpowiedni przycisk, aby przełączać się między widokami drugorzędnymi i głównymi.
Widok konfiguracji	Shift + Zapisz	Umożliwia kontrolę zegara MIDI i ustawień Tx / Rx, wybór kanału MIDI dla każdej ścieżki i regulację jasności padów. Normalne działanie jest zawieszone, gdy widok konfiguracji jest otwarty.
Łańcuch boczny	Przesunięcie + FX	Metoda pozwalająca próbkom na jednej ścieżce modyfikować dynamikę próbek na innej.
Krok		Każda ścieżka we wzorcu jest początkowo oparta na 16 lub 32 krokach, chociaż krótsze wzorce o dowolnej długości można zdefiniować w widoku ustawień wzorców. Zobacz także Mikrokrok.
Przyciski kroków		Zbiorcza nazwa grupy przycisków składającej się z Uwaga, prędkość, bramka, mikrokrok i prawdopodobieństwo guziki.
Uzyskiwać		Szybkie dotknięcie niektórych przycisków (mniej niż pół sekundy) da inny wynik od "przytrzymania" ich. Takie działanie określa się mianem "dotknięcia". Zobacz także "Trzymaj".
Ścieżka		Jeden z ośmiu elementów, które mogą przyczynić się do Projekt: Po naciśnięciu przycisku Ścieżka przechodzisz do Próbki Widok lub widok notatki (w zależności od tego, który został wybrany ostatnio) w tym celu ścieżka.
Widok prędkości	Prędkość	Umożliwia edycję prędkości kroku.
Pogląd		Jeden z różnych sposobów wykorzystania 32 padów z siatką do wyświetlania informacji i umożliwienia interakcji użytkownika.
Wyświetl blokadę	Shift + wzory	Funkcja, która zachowuje wyświetlanie kroków aktualnie wybranego schematu, jednocześnie umożliwiając wybór innego schematu lub odtwarzanie innych schematów w łańcuchu schematów.

Widok z góry



132-padowa siatka do gry – matryca 4 x 8 padów RGB. W zależności od wybranego widoku siatka można "podzielić" na logiczne obszary o różnych funkcjach.

Master Filter – pokrętło z centralnym zaczepem i diodą LED RGB: kontroluje częstotliwość filtra całego miksu, jak w syntezatorze analogowym. Jest zawsze aktywny.

Sterowanie makrami od 1 do 8 – osiem wielofunkcyjnych enkoderów obrotowych z powiązaną diodą LED RGB. Dostępność i funkcje tych elementów sterujących różnią się w zależności od różnych widoków Circuit Rhythm: jednak legendy panelu opisują funkcje enkoderów w widoku próbki, widoku notatki lub dowolnym innym widoku skoncentrowanym na ścieżce. Ruch elementów sterujących makro podczas wykonywania może być rejestrowany i odtwarzany. 4 Głośność główna — kontroluje ogólny poziom wyjść audio Circuit Rhythm.

Większość pozostałych przycisków wybiera siatkę 32-padową, aby wyświetlić określony widok. Każdy widok zapewnia informacje i kontrolę nad konkretnym aspektem konkretnego utworu, wzoru lub dźwięku zaznaczanie, korekty czasu itp. Należy również zauważyć, że kilka przycisków ma dodatkową funkcję "Shift", oznaczoną na przycisku (lub nad nim) legendą pisaną mniejszą czcionką.

Wiele przycisków - w tym G Record - ma zarówno tryb chwilowy (długie naciśnięcie), jak i zatrzask (krótkie naciśnięcie). Długie naciśnięcie spowoduje chwilowe wyświetlenie widoku tego przycisku, ale tylko wtedy, gdy przycisk jest wciśnięty. Po zwolnieniu widok powróci do stanu sprzed naciśnięcia przycisku. Krótkie naciśnięcie przycisku przełączy widok siatki na zaprogramowany w przycisku.

Przycisk Nagraj jest szczególnym przypadkiem, ponieważ nie wywołuje alternatywnego wyświetlania siatki, ale jego chwilowa akcja umożliwia szybkie wpinanie i wycinanie trybu nagrywania.

- 5 Przyciski ścieżek: Ścieżki od 1 do 8 stuknięcie zmienia wyświetlanie siatki na widok próbki dla tej ścieżki; naciśnięcie tymczasowo wyświetla widok próbki dla tej ścieżki, ale po zwolnieniu przycisku siatka powróci do widoku i ścieżki, które były widoczne przed naciśnięciem.
- Gprzycisków Step: Note, Velocity, Gate i Probability przełączają siatkę do dalszych widoków i umożliwiają indywidualne wprowadzanie, usuwanie lub modyfikowanie parametrów każdego kroku wzoru dla aktualnie wybranej ścieżki. Zauważ, że Probability to funkcja Shift przycisku Pattern Settings , a Micro Step to funkcja Shift przycisku Gate .
- Pattern Settings przełącza siatkę do widoku , który umożliwia regulację długości wzoru, prędkość i kierunek odtwarzania dla aktualnie wybranego utworu.
- 8 Step Page (1-16/17-32) określa, czy wzorzec dla aktualnie wybranej ścieżki ma długość 16 czy 32 kroków. Po wybraniu wzorca 32-etapowego, kolor legendy przycisku zmienia się, gdy sekwencja jest uruchomiona, aby wskazać, która "połowa" sekwencji jest aktualnie wyświetlana w siatce. Możesz wybrać wzór 16- lub 32-stopniowy na dowolnej ścieżce.
- Sample Rec otwiera widok Sample Record View: ten widok może być używany do nagrywania nowych próbek do Circuit Rhythm przez wejścia audio lub z wewnętrznego miksu.
- 10 wzorów otwiera widok wzorów: umożliwia przechowywanie wielu wzorów dla każdej ścieżki i łączenie ich w celu utworzenia łańcucha wzorów.
- 11 Mikser włącza widok miksera, w którym można wyciszyć lub dostosować poziom każdej ścieżki tworzącej sekwencję, a także panoramować każdą ścieżkę w całym obrazie stereo.
- 12 FX otwiera widok FX; pozwala dodać efekty pogłosu i opóźnienia do każdej ścieżki z osobna.
- I3 G Record i H Play te dwa przyciski uruchamiają i zatrzymują sekwencję (Play) i wejdź Tryb nagrywania (Rekord). W trybie Play wszystko, co grasz na siatce, będzie słyszalne; w trybie nagrywania wszystko, co grasz, będzie słyszalne, a także dodane do sekwencji.

- 14 Sample otwiera widok próbki dla aktualnie wybranej ścieżki. Każdy utwór może wybierać spośród 128 próbek, ułożonych na ośmiu stronach po 16 w dwóch dolnych rzędach siatki.
- (15) i K te dwa przyciski mają różne akcje (i kolory) w zależności od aktualnie wybranego widoku, np. w widoku Keyboard Note View umożliwiają zmianę wysokości padów klawiatury w górę lub w dół o jedną do pięciu oktaw, podczas gdy w Sample Zobacz, jak przewijają osiem stron próbek.
- 16 Tempo and Swing Tempo pozwala ustawić BPM (tempo) sekwencji za pomocą sterowania makro 1; Swing zmienia czas pomiędzy krokami, aby zmienić "odczucie" wzoru, używając Macro 2 do regulacji. W tym trybie Macro 5 dostosowuje poziom ścieżki Click..
- 17 Clear umożliwia usuwanie poszczególnych kroków sekwencji, wzorców, projektów, próbek lub zapisanych Ruchy makrokontroli.

18 Duplikuj – działa jak funkcja kopiowania i wklejania dla wzorów i poszczególnych kroków.

19 Zapisz i projekty – pozwala zapisać bieżący projekt i otworzyć wcześniej zapisany.

20 Shift – Kilka przycisków ma "drugą funkcję", do której można uzyskać dostęp, przytrzymując przycisk Shift podczas naciskania danego przycisku. Możliwe jest również skonfigurowanie działania przycisku Shift jako funkcji przełączania; odbywa się to w widoku konfiguracji (patrz strona 88). W tym przypadku pojedyncza prasa załącza i blokuje drugą funkcję, druga ją rozłącza.

## Widok z tyłu



1 Wyjścia — L/Mono i R — główne wyjścia audio Circuit Rhythm na dwóch gniazdach jack ¼" TS. Maks. poziom wyjściowy wynosi +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Bez wtyczki w gnieździe R , gniazdo L/Mono przenosi mono miks kanałów L i R.

2 sync – gniazdo jack 3,5 mm TRS dostarczające sygnał zegarowy o amplitudzie 5 V z szybkością proporcjonalny do zegara tempa: rzeczywisty stosunek można ustawić w widoku konfiguracji. Domyślna częstotliwość to dwa impulsy na ćwierćnutę.

(Słuchawki) – tutaj podłącz parę słuchawek stereo. Główne wyjścia † pozostają aktywny, gdy podłączone są słuchawki. Wzmacniacz słuchawkowy może dostarczyć +5 dBu do pary 150omowych słuchawek stereo.

<sup>4</sup> MIDI In, Out i Thru – trzy złącza MIDI na 5-pinowych gniazdach DIN. Umożliwia zewnętrzne sprzęt, który ma być wyzwalany przez sekwencje Circuit Rhythm lub zewnętrzne sterowniki do wyzwalania sekwencji Circuit Rhythm i do zmiany próbek, parametrów Grid FX i FX. Zwróć uwagę, że port MIDI Thru może być skonfigurowany w widoku ustawień zaawansowanych tak, aby działał jako klon portu wyjścia MIDI: szczegółowe informacje znajdują się na stronie 92.

**5** ample In L/Mono i R - zewnętrzne wejścia audio mono lub stereo do nagrywania próbek do Rytm obwodu. Wejścia są niesymetryczne na gniazdach jack 1/4" TS.

Port USB-C. Jest to również wejście zasilania prądem stałym do urządzenia w celu zasilania zewnętrznego i ładowania akumulatora. Wraz z urządzeniem dostarczany jest kabel typu C do typu A. Połącz się z komputerami, aby połączyć się z komponentami Novation. Port jest zgodny z klasą MIDI; połącz się z innymi urządzeniami obsługującymi MIDI przez USB, aby przesyłać i odbierać dane MIDI. Używany również do aktualizacji oprogramowania układowego. UWAGA – Port USB Circuit Rhythm nie przenosi dźwięku.

7 microSD – włóż tutaj kompatybilną kartę microSD, aby zapisać lub zaimportować pakiety.

9 kensington MiniSaver — w razie potrzeby przymocuj rytm obwodu do odpowiedniej konstrukcji.

# Podstawy

# Włączanie urządzenia

Podłącz dostarczony zasilacz sieciowy do portu USB 6 za pomocą dostarczonego kabla i podłącz zasilacz do sieci prądu zmiennego. Zapewni to pełne naładowanie wewnętrznego akumulatora.

Podłącz główne wyjścia do systemu monitorowania (zasilane głośniki lub oddzielny wzmacniacz i monitory pasywne); alternatywnie podłącz parę słuchawek, jeśli wolisz.

Długo naciśnij przycisk ZASILANIE 8 , A siatka pokaże ekran startowy przez około dwie sekundy:



Po pierwszym uruchomieniu wyświetlacz zmieni kolor z bladoczerwonego na jasnozielony kolejno od lewego górnego rogu do prawego dolnego, wskazując ładowanie pakietu.



Po uruchomieniu wyświetlacz zmieni się na podobny do pokazanego poniżej:

## Rozpoczęcie pracy

Wstępnie załadowaliśmy do pamięci 16 projektów demonstracyjnych, aby dać ci wyobrażenie o tym, jak działa przycisk Circuit Pracuje. wciśnij Pr

Jeśli nie są jeszcze podświetlone, naciśnij przycisk 1 5 wyświetla , aby wybrać Ścieżkę 1 i Próbkę 14 Rytm obwodu teraz widok próbki dla ścieżki 1. W tym widoku dwa dolne rzędy reprezentują bank próbek, które mogą być wyzwalane stuknięciem, podczas gdy dwa górne rzędy – Kroki wzorca — pokazują postęp we wzorcu. Naciśnij przycisk 2 5, aby wyzwolić próbki i wprowadzić kroki na ścieżce 2. Zwróć uwagę, że pady sampli na ścieżce 1 są oznaczone kolorem pomarańczowym, a na ścieżce 2 są żółte.

Pady schematu są bladoniebieskie, ale stają się białe, gdy "kursor odtwarzania" przesuwa się przez schemat.

W widoku próbki możesz przewijać banki sampli za pomocą przycisków J i K 15 : przekonasz się, że każda z pierwszych sześciu stron reprezentuje zestaw gatunków składający się z 16 sampli. Każdy zestaw ma dwanaście brzmień perkusyjnych i cztery dźwięki melodyczne. Bank 7 zawiera dodatkowe melodyjki i dźwięki harmoniczne, podczas gdy Bank 8 składa się z 12 pętli melodycznych plus cztery przerwy perkusyjne.

Przykładowe wyzwalacze można wprowadzać krok po kroku, dotykając ciemnoniebieskich padów, które zajmują górną połowę siatki. Krok zawierający wyzwalacz będzie podświetlony na jasnoniebiesko (lub na różowo, jeśli krok zawiera odwróconą próbkę). Aby usunąć spust ze stopnia, ponownie dotknij odpowiedniego padu.

W Circuit Rhythm różne ścieżki używają różnych kolorów w celu szybkiej identyfikacji: ta zasada ma zastosowanie w większości widoków siatki. Kolory to (w przybliżeniu):

Ścieżka	Kolor podkładki
1	Pomarańczowy
2	Żółty
3	Fioletowy
4	wodny
5	Fioletowy
6	Bladozielony
7	Niebieski
8	Różowy

wciśnij

Przycisk odtwarzania , aby zatrzymać.

W dalszej części instrukcji wyjaśnimy, w jaki sposób możesz wybrać dźwięk, który chcesz we wzorze, a także jak manipulować dźwiękami w czasie rzeczywistym.

## Ładowanie i zapisywanie

Kiedy naciśniesz, Zagraj po raz pierwszy po włączeniu projektu, którego rytm obwodu odtworzenia będzie ostatnim używanym po wyłączeniu. Fabryczne demo opisane w poprzedniej sekcji zostało załadowane do gniazda pamięci 1.

Aby załadować inny projekt, użyj widoku projektów. Naciśnij Projekty 19, aby otworzyć to:



Istnieją 64 gniazda pamięci, ułożone jako dwie strony po 32. Użyj przycisków J i K, aby przewijać między stronami. Każdy pad odpowiada jednemu z gniazd pamięci. Kolor podkładki wskazuje status slotu:

- Biały aktualnie wybrany projekt (tylko jeden pad będzie biały)
- Jasny kolor (początkowo niebieski) slot zawiera Projekt zapisany przez użytkownika\* lub fabryczny Projekt demo
- Ciemny niebieski gniazdo jest puste

\* Zobacz paragraf "Dostosowywanie kolorów sesji" na stronie 82.

Możesz wybrać inne fabryczne demo do słuchania i zabawy. Możesz przeskakiwać pomiędzy zapisanymi projektami w trybie odtwarzania: bieżący projekt zakończy swój bieżący wzorzec przed rozpoczęciem nowego projektu. (Jeśli jednak przytrzymasz klawisz Shift podczas wybierania innego projektu, aktualnie odtwarzany projekt natychmiast się zatrzyma i rozpocznie się nowy).

t

Projekty załadowane, gdy sekwencer nie jest uruchomiony, będą odtwarzane w tempie używanym podczas zapisywania projektu.

Projekty załadowane podczas działania sekwencera będą odtwarzane w bieżącym tempie. Oznacza to, że możesz kolejno przywoływać różne Projekty, mając pewność, że tempo pozostanie stałe.

Nie ma nic specjalnego w slotach zawierających fabryczne projekty demonstracyjne: możesz je zastąpić, jeśli chcesz: zawsze możesz je ponownie załadować z komponentów Novation.

Nie musisz być w widoku projektów , aby zapisać projekt, nad którym pracujesz. Po naciśnięciu przycisku Save 19 (, <sup>ten</sup> miga na biało; jeśli naciśniesz go po raz drugi, szybko zamiga na zielono, aby potwierdzić proces zapisywania. Jednak w tym przypadku Twoja praca zostanie zapisana w ostatnio wybranej pamięci Projektu, która najprawdopodobniej będzie tą, w której znajdowała się wcześniejsza wersja; wcześniejsza wersja zostanie nadpisana.

Aby zapisać swoją pracę w innej pamięci projektu (pozostawiając oryginalną wersję niezmienioną), przejdź do Widoku projektów. Naciśnij Zapisz; zarówno Save , jak i pad dla aktualnie wybranego projektu będą migać na biało. Naciśnij inny pad pamięci: wszystkie pozostałe pady staną się ciemne, a wybrany pad będzie migać na zielono przez około sekundę, aby potwierdzić proces zapisywania.

Aby ułatwić identyfikację projektów, możesz przypisać jeden z 14 kolorów do dowolnego pola w widoku projektów. Zobacz "Zmiana koloru projektu" na stronie 82.

# Zaczynając od podstaw

Jeśli jesteś już zaznajomiony z produkcją muzyki przy użyciu sprzętu, prawdopodobnie możesz pominąć tę sekcję! Ale jeśli jesteś nowicjuszem, może ci się to przydać.

Kiedy już trochę poeksperymentujesz z fabrycznymi wzorami demonstracyjnymi, prawdopodobnie będziesz chciał stworzyć wzór od zera.

Wybierz Projekty i wybierz puste miejsce w pamięci (pad z przyciemnionym niebieskim kolorem). Teraz naciśnij 1 **aby przejść** do przykładowego widoku ścieżki 1 . Po naciśnięciu Graj , zobaczysz postęp białego padu (kursora odtwarzania) w 16 krokach wzoru:



Jeszcze nic nie usłyszysz.

UWAGA: W przypadku Circuit Rhythm, wzorce mają domyślnie długość 16 kroków. Można to zmienić na 32 kroki dla dowolnej lub wszystkich ośmiu ścieżek. Ten temat jest wyjaśniony w "Strona kroków" na stronie 49.

Dla uproszczenia omówienie w tej sekcji używa wzorców 16-krokowych jako przykładów.

Aby zbudować beat, najpierw dotknij miejsca na próbki 1 lub 2 (gniazdo 1 to pad 17, miejsce 2 to pad 18), aby wybrać bęben basowy próbkę, a następnie dotknij\* kroków, aby dodać wyzwalacze do wzorca. Aby stworzyć podstawowy hip-hopowy rytm perkusji, dodaj kopnięcia na stopniach widocznych na poniższym obrazku (1, 3, 8, 9, 11 i 14). Teraz naciśnij przycisk odtwarzania, aby usłyszeć swój rytm.

\*Wiele przycisków Circuit Rhythm wywołuje różne zachowania w zależności od tego, czy przycisk jest "naciśnięty" (pół sekundy lub mniej), czy "przytrzymany". W takim przypadku przytrzymanie steppa uzbroi krok do przykładowego przerzucenia: ta funkcja jest omówiona na stronie 31.



Możesz wybrać inną próbkę podczas odtwarzania schematu, naciskając inny pad na dolne dwa wiersze: możesz użyć dowolnej z ośmiu przykładowych stron.

Teraz w ten sam sposób dodaj werbel do innych kroków w sekwencji. Naciśnij 2 5 , **aby przejść do** widoku próbki ścieżki 2 , a następnie naciśnij gniazda próbek 3 lub 4 (pady 19 lub 20), aby wybrać próbkę werbla. Dotknij kroków 5 i 13, jak pokazano poniżej, aby dodać werble na 2. i 4. ćwierćnucie taktu.



Jeśli chcesz skasować uderzenie perkusji, po prostu naciśnij ponownie jego pad krokowy: możesz to zrobić, gdy sekwencja jest odtwarzana lub zatrzymana. Jasno podświetlone klocki informują, gdzie są uderzenia.

Aby dodać melodię do rytmu, musisz użyć widoku notatki. Najpierw naciśnij 3 5, aby przejść do widoku próbki ścieżki 3 i wybierz próbkę melodyczną z ostatnich czterech gniazd w banku (Pads 29 – 32). Teraz naciśnij Note 6 aby przejść do widoku notatki ścieżki 3 . Zobaczysz teraz, że dolne 16 padów ma zmieniono na klawiaturę chromatyczną, z "białymi nutami" w dolnym rzędzie i "czarnymi nutami" nad nim. Naciskaj pady, aby wyzwalać wybraną próbkę o różnych wysokościach. Użyj strzałek J i K 15, aby przewijać wyższe i niższe oktawy. Jednoczesne naciśnięcie J i K zresetuje strój do domyślnej oktawy.

Prymą domyślnej oktawy jest "środkowe C" na standardowej klawiaturze fortepianu.



Aby wprowadzić nuty do schematu, możesz dotknąć kroku, aby dodać do niego ostatnio zagraną nutę, lub nagrać swoją grę w czasie rzeczywistym (jest to określane jako "nagranie na żywo"). Aby włączyć nagrywanie na żywo, naciśnij przycisk nagrywania , aby zaświecił się na czerwono G – gdy nagrywanie na żywo jest włączone, odtwarzane nuty będą nagrywane w krokach. Możesz wrócić do widoku próbki w dowolnym momencie i zmienić wybraną próbkę – będzie ona odtwarzana z wysokościami wybranymi dla każdego kroku.

Możesz nacisnąć Note po raz drugi, aby przejść do rozszerzonego widoku notatki. W tym widoku sekwencer kroki są zastąpione drugą klawiaturą chromatyczną, która wyzwala próbki o oktawę wyżej niż niższe:



Naciśnij ponownie Note , aby powrócić do standardowego widoku Note.

## Korzystanie z przykładowych utworów

Circuit Rhythm ma osiem oddzielnych ścieżek próbek, które odpowiadają ośmiu przyciskom od 1 do 8 5 nad główną siatką gry. Każdy z 16 padów w dolnych dwóch rzędach wyzwala inną próbkę: jest ich osiem (każda z 16 próbkami), które można wybrać za pomocą klawisza J i K przyciski 15. Zwróć uwagę, że gdy przewijasz przykładowe strony, strona, którą jesteś aktualnie przeglądanie będzie sygnalizowane przez jeden z przycisków od 1 do 8 zaświecający się na chwilę jasną bielą; tzn. jeśli przewiniesz do strony 5, przycisk 5 zaświeci się na krótko. Intensywność J i K podświetlenie przycisków wskazuje również aktualnie używaną stronę.

Każdy utwór można wybrać i zaprogramować niezależnie za pomocą przycisków ścieżek od 1 do 8. Ścieżki używają kodowania kolorami dla padów próbek i innych elementów w celu ułatwienia identyfikacji (patrz strona 22).

Domyślny przydział strony próbnej to:

Tor 1:	Strona 1, miejsce 1 (Kick 1)
Ścieżka 2:	Strona 1, miejsce 3 (Snare 1)
Ścieżka 3:	Strona 1, miejsce 5 (zamknięty hi-hat 1)
Ścieżka 4:	Strona 1, miejsce 7 (otwarty hi-hat 1)
Ścieżka 5:	Strona 1, miejsce 9 (klaśnięcie)
Ścieżka 6:	Strona 1, miejsce 11 (Tom)
Ścieżka 7:	Strona 1, gniazdo 13 (wyciąg synth)
Ścieżka 8:	Strona 1, gniazdo 15 (przeprowadzenie syntezy)

Każda z pierwszych sześciu stron przedstawia zestaw: miejsca 1 i 2 to bębny, 3 i 4 to werble, 5 i 6 to zamknięte hi haty, 7 i 8 to otwarte hi haty, 9-12 to dodatkowa perkusja, a 13 do 16 to dźwięki melodyczne. Strona 7 zapewnia zakres 16 sampli melodycznych, podczas gdy Strona 8 ma 12 dalszych pętli melodycznych plus cztery przerwy perkusyjne (sloty od 13 do 16).

## Przykładowy widok

Przykładowy widok to domyślny widok dla każdej ścieżki. Naciśnięcie przycisku ścieżki przeniesie Cię bezpośrednio do widoku próbki tej ścieżki. Widok ten jest identyczny dla każdej ścieżki, z wyjątkiem kodowania kolorami. Poniższy przykład ilustruje ścieżkę 1.



Próbki można odsłuchiwać, naciskając pady sampli. Aby zmienić aktywną próbkę, szybko wciśnij inny pad sampli: dłuższe naciśnięcie spowoduje odtworzenie próbki, ale poprzednia próbka pozostanie przypisana jako aktywna.

Aby przypisać aktywną próbkę do kroków Pattern, wciśnij pady Pattern Step, które odpowiadają miejscu, w którym próbki mają być wyzwalane. Stopnie z trafieniami zaświecą się na jasnoniebiesko. Step pady są przełączane – aby usunąć próbkę z kroku, ponownie dotknij step padu.

Aby zmienić aktywną próbkę, dotknij innego padu sampli. Wpłynie to na odtwarzanie sekwencera – jasne niebieskie kroki zawsze wyzwolą aktualnie aktywną próbkę ścieżki. Naciśnięcie padu sampla (w przeciwieństwie do stukania) nie zmieni aktywnej próbki. To zachowanie jest przydatne w przypadku przerzucania próbek, które można przeczytaj więcej na stronie 31 (patrz także poniżej).

Przykładowe wyzwalacze zaprogramowane przez dotknięcie kroków, jak opisano powyżej, zostaną przypisane do wzorca z domyślnymi wartościami prędkości, bramki, mikrokroku i prawdopodobieństwa: te parametry można następnie edytować.

Wyzwalacze sampli mogą być również nagrywane na żywo w sekwencerze. Najpierw włącz tryb nagrywania, naciskając przycisk Rec 13, tak aby świecił jasnoczerwono G. Teraz naciśnij przycisk Play, te **uderżediarzostki/kązapisal**ne w krokach. Zwróć uwagę, że te kroki będą świecić na liliowo – oznacza to, że kroki mieć przypisaną próbkę. Te kroki zignorują aktualnie aktywną próbkę ścieżki, zamiast tego wywołają próbka, której właśnie użyłeś. To zachowanie nazywa się Sample Flip, o którym możesz przeczytać więcej na strona 31 Przykładowe przerzucenie

Chociaż każdy utwór na Circuit Rhythm jest monofoniczny, możliwe jest przypisanie różnych próbek do poszczególne kroki na jednym torze. Jest to przydatne do tworzenia ciekawych i skomplikowanych rytmów perkusyjnych. ten Akcja przypisywania różnych próbek do kroku nazywa się Sample Flip.

Krokom można przypisać próbkę na dwa różne sposoby:

- Pierwszym z nich jest nagrywanie na żywo w widoku próbki. Aby to zrobić, najpierw włącz tryb nagrywania przez naciskając przycisk Rec , aby zaświecił się jasnoczerwony G. Teraz naciśnij Play sample pads

   i uderzyć trochę
   te uderzenia zostaną zapisane w krokach. Zwróć uwagę, że te kroki będą podświetlone na liliowo oznacza to, że użyto Sample Flip do przypisania innej próbki. Te kroki zignorują aktualnie aktywną próbkę ścieżki, zamiast tego odtwarzają przypisaną próbkę.
- Drugi to przypisanie ręczne. Naciśnij i przytrzymaj pad sampla (zmieni kolor na czerwony po moment), a następnie naciśnij kroki, w których chcesz umieścić próbkę – kroki zmienią kolor na czerwony, aż zwolnisz pad sampla, po czym zmienią kolor na liliowy, wskazując, że mają przypisaną próbkę. Jeśli ponownie naciśniesz i przytrzymasz pad sampla, kroki pasujące do przypisanej próbki samplowej zmienią kolor na czerwony, aby wskazać związek. Naciśnięcie i przytrzymanie kroku z przypisaną próbką spowoduje również podświetlenie odpowiedniego padu sampli na czerwono – to zachowanie jest przydatne, gdy masz wiele kroków z różnymi przypisanymi próbkami w jednym

wzorze.

Stopnie, które są odwrócone, będą podświetlone na jasnoliliowo, a stopnie, które będą odtwarzać aktywną próbkę, będą podświetlone na jasnoniebiesko.



## Przykładowe tryby

Circuit Rhythm oferuje kilka opcji odtwarzania próbek: są one wybierane w widoku trybu próbki.

Wejdź do widoku trybu próbki , naciskając Shift 20 i Sample 6

, lub naciśnij przycisk Próbka ponownie, jeśli tak

już w widoku próbki. Wszystkie opcje w widoku trybu próbki można zastosować niezależnie do dowolnej z ośmiu ścieżek.



Przykładowe tryby odtwarzania

Trzy niebieskie pady (pady od 25 do 27) określają, w jaki sposób będzie odtwarzana aktualnie aktywna próbka samplingowa jest wyzwalany.

- One Shot (ustawienie domyślne) próbka jest odtwarzana od początku do końca, niezależnie od tego, kiedy Uwaga Wyłączenie następuje (tj. gdy pad klawiatury jest zwolniony).
- Gated próbka jest odtwarzana raz, aż do wystąpienia Note Off, kiedy to odtwarzanie próbki zostanie zatrzymane (zgodnie z obwiednią).
- Loop próbka będzie stale zapętlać się od początku do końca, aż do wystąpienia Note Off.

#### Odwrócić

Pad 28 – Reverse – wybiera kierunek odtwarzania sampli. Domyślne ustawienie jest wyłączone (świeci się ciemnoróżowo), gdy zachowanie odtwarzania próbki będzie takie, jak opisano powyżej. Gdy wybrana jest opcja Reverse (świeci się jasno), próbka będzie odtwarzana – w wybranym trybie odtwarzania sampli – do tyłu, zaczynając od jego końca.

Dławić się

Pad 29 – Choke – każdy utwór może być przypisany do jednej grupy choke. Tylko jeden utwór w duszeniu grupa może jednocześnie odtwarzać dźwięk. Naciśnij pad, aby włączyć Choke (świeci jasno, gdy jest aktywny). Gdy próbka zostanie wyzwolona dla dowolnej ścieżki w grupie dławików, każda inna ścieżka w grupie dławików, która aktualnie odtwarza dźwięk, zostanie wyciszona, ustępując miejsca ostatnio uruchomionej ścieżce.

## Widoki klawiatury i wycinka

Pady 31 (klawiatura) i 32 (plasterka) pozwalają przełączać się między tymi dwoma trybami; tryb zmienia wygląd widoku notatki (patrz strona 25). Klawiatura jest domyślna dla każdej ścieżki (Pad 31 świeci jasno czerwony i Pad 32 przyciemniony na czerwono).

#### Tryb notatki

Note View pozwala odtwarzać próbki chromatycznie lub w plasterkach, umożliwiając tworzenie linii basu, melodii lub posiekanych beatów za pomocą Circuit Rhythm

#### Widok notatki klawiatury

Domyślnie widok notatki każdej ścieżki będzie w trybie klawiatury. W tym trybie dwa dolne rzędy widoku nuty – wybrane za pomocą przycisku nuty 6 – są ułożone tak, aby reprezentowały jedną oktawę klawiatury chromatycznej. (Dostępny jest również rozszerzony widok nut, z dwiema oktawami klawiatury).

Granie na klawiaturze uruchomi odtwarzanie aktywnej próbki ścieżki w krokach półtonowych. Wyższe i niższe tony można uzyskać, naciskając strzałki w górę i w dół 15, aby przewijać oktawy. Maksymalna wielkość próbki, którą można podnieść lub obniżyć, wynosi trzy oktawy. Zauważ, że to zależy od parametru strojenia, tak że jeśli Tune jest ustawione na maksymalną wartość dodatnią (+1 oktawę), nuty grane na klawiaturze, które są wyższe niż dwie oktawy powyżej środkowego C, będą odtwarzane ze stałą maksymalną tonacją. Aby zresetować klawiaturę do jej domyślnej pozycji (ze środkowym C na lewym dolnym panelu), naciśnij jednocześnie oba przyciski strzałek.

Przykładowe odtwarzanie w widoku nuty klawiatury może być nagrywane na żywo w paternach podczas odtwarzania sekwencera jest aktywny po włączeniu trybu nagrywania. Alternatywnie notatki można wprowadzać ręcznie, dotykając kroków. Krokom zostanie przypisana aktualnie wybrana wartość nuty, która jest jasno podświetlona na klawiaturze. W przeciwieństwie do aktywnej próbki w widoku próbki, kroki zawsze będą odtwarzać nutę wybraną w momencie zadanie. Aby zmienić nutę przypisaną do kroku, zachowując inne parametry kroku (prędkość, automatyzacja itp.), przytrzymaj notatnik i naciśnij krok lub odwrotnie.

#### Widok notatek na plasterki

Korzystając z widoku notatki plasterka, możesz posiekać próbki i odtwarzać plasterki, co pozwala tworzyć pętle

Aby włączyć tryb Slice, wejdź do widoku trybu próbki, a następnie naciśnij prawy dolny pad oznaczony jako Slice. Trzy Klocki będą teraz podświetlone na biało w powyższym rzędzie, co może być użyte do wybrania liczby plastrów, które próbka zostanie automatycznie podzielona na plasterki.



Wybranie lewego białego pada podzieli próbki na 4 równe plasterki, środkowy pad zrobi to z 8 plasterkami, a skrajny prawy pad zrobi to z

16 plasterkami. Ustawienie domyślne to 16 plasterków. Po wznowieniu Uwaga

View, 4, 8 lub 16 padów zostanie podświetlonych zgodnie z wyborem w trybie Sample Mode View.



Domyślnie każdy plasterek zaczyna się tam, gdzie kończy się poprzedni, a razem wszystkie plasterki tworzą całość próbka. W widoku notatki plasterka można dostosować początek i długość każdego plasterka, umożliwiając w razie potrzeby nakładanie się plasterków. Przytrzymaj Shift podczas dopasowywania początku i długości, aby dostroić te wartości.

Zwróć uwagę, że przy aktywnym trybie Slice, pełna próbka będzie odtwarzana w widoku próbki, umożliwiając przeglądanie ich w całości. Ponadto makra 2 i 3 nie będą działać i nie będą podświetlone w widoku próbki. Wpis kroku w widoku notatki plasterka będzie zachowywał się identycznie jak widok notatki klawiatury opisany powyżej. Przełączanie między widokiem notatki plasterka a widokiem notatki klawiatury często może prowadzić do szczęśliwych wypadków i może być używane jako narzędzie wydajności.

Nagrywanie punktowe na żywo

Niektóre próbki nie zostaną podzielone na 4, 8 lub 16 plasterków, a punkty, w których chcesz umieścić plasterki, mogą być nierównomiernie rozłożone w próbce. W tym miejscu bardzo przydatne jest nagrywanie punktowe na żywo.

Aby nagrać na żywo punkty plasterka, wejdź w Rozszerzony widok notatki w widoku notatki plasterka. W tym momencie podkładki plastra zmienią kolor na złoty, wskazując, że nagrywanie punktu na żywo jest rozpoczęte.

Stuknij pad plasterka, aby zainicjować nagrywanie punktowe na żywo. Wybrana próbka będzie teraz odtwarzana od początku do końca próbki. Podczas odtwarzania próbki, stuknij w drugi pad, aby ustawić punkt początkowy tego pada i punkt końcowy poprzedniego pada. Kontynuuj ten proces, aż dojdziesz do końca próbki.

Teraz wróć do widoku notatki, gdzie zobaczysz, że punkty początkowe i końcowe plasterków są ustawione dokładnie na moment, w którym zarejestrowałeś w rozszerzonym widoku notatki. Aby wykonać kolejną próbę rejestrowania na żywo punktów cięcia, ponownie przejdź do widoku rozszerzonej notatki .

Należy pamiętać, że podczas odtwarzania sekwencera nie można używać nagrywania punktowego na żywo
# Używanie makr do rzeźbienia próbek

Kontrolki makr Circuit Rhythm zapewniają kluczowe parametry do dostrajania brzmienia próbek. ten parametr, pod którym jest drukowany każdy element sterujący makra.

- Macro 1 (Tune) zmieni strojenie próbek na ścieżce w zakresie +/-1 oktawy.
  Strojenie będzie się zmieniać w krokach co 20 centów (1/5 półtonu). Aby zmieniać co półton, przytrzymaj klawisz Shift podczas dopasowywania.
- Makro 2 (Start) zmieni punkt początkowy próbek na ścieżce, a Makro 3 ( Długość) zmienić długość. To jest punkt w próbce, w którym rozpoczyna się odtwarzanie po wyzwoleniu oraz jaka część próbki jest odtwarzana od punktu początkowego. Aby dostroić początek lub długość, przytrzymaj klawisz Shift , aby zwiększyć rozdzielczość i obróć odpowiednie makro.
- Macro 4 (Slope) zmieni nachylenie, które reguluje głośność próbki po wyzwoleniu. Obrót zgodnie z ruchem wskazówek zegara doda fazę ataku, po której nastąpi faza zanikania w trybach odtwarzania z bramką lub zapętleniem: głośność zwiększa się po wyzwalaniu i zanika po zwolnieniu bramki w trybach odtwarzania z bramką lub zapętleniem. Im większy obrót w prawo, tym dłuższa będzie rampa. Obrót w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara doda fazę zaniku. Po wyzwoleniu próbki głośność zmniejszy się. Im większy obrót w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, tym szybsze zanikanie będzie trwać tylko krótko

kliknięcie pozostaje.

- Makro 5 (Zniekształcenie) doda do dźwięku harmoniczne w postaci zniekształceń. W miarę zwiększania kontroli próbki perkusji zaczną brzmieć bardziej agresywnie, podczas gdy dźwięki melodyczne będą miały przesterowany charakter.
- Makro 6 (Filtr HP) dostosowuje częstotliwość odcięcia filtra górnoprzepustowego. Obracanie pokrętłem zgodnie z ruchem wskazówek zegara usuwa więcej niskich częstotliwości, co może sprawić, że dźwięk będzie lepiej osadzony w miksie.
- Makro 7 (Filtr LP) działa w odwrotnym kierunku do Makro 6 i reguluje częstotliwość odcięcia filtra dolnoprzepustowego.
  Obracanie pokrętłem w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara usuwa górną zawartość częstotliwości dźwięku.
  Może być używany do usuwania wysokich częstotliwości, gdy nie są one potrzebne oraz do rzeźbienia dźwięków.
- Macro 8 (Resonance) reguluje rezonans filtra dolnoprzepustowego. Zamiast łagodnie opadać odpowiedzi filtra powyżej częstotliwości odcięcia, częstotliwości wokół punktu odcięcia są wzmacniane. Użyj tego w połączeniu z Macro 7, aby "dostroić się" do aspektu dźwięku, który chcesz zaakcentować.



Makro	Funkcjonować	
1	Strojenie	
2	Punkt startu	
3	Długość próbki	
4	Atak/rozpad	
5	Zniekształcenie	
6	Filtr HP	
7	Filtr LP	
8	Rezonans filtra LP	

Poniższa tabela podsumowuje funkcje każdej kontrolki Macro zastosowanej do próbek:

Zmiany w kontrolkach makr mogą być rejestrowane we wzorcu - patrz strona 43, aby uzyskać więcej informacji.

Kontrolki makr można zresetować do ich wartości domyślnych, przytrzymując Clear 17 i obracając kontrolkę zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż jego dioda zaświeci się na niebiesko.

### Rekord nieskwantowany

Odtwarzanie sampli na żywo może być rejestrowane w postaci skwantowanej lub nieskwantowanej. Nagrywanie skwantyzowane umieszcza uderzenia perkusji na najbliższym kroku podczas nagrywania, podczas gdy nagrywanie nieskwantowane umieszcza uderzenia bezpośrednio na pośrednich mikrokrokach. Aby przełączać się między nagrywaniem z kwantyzacją i bez, przytrzymaj Shift i naciśnij G Nagraj. Jeśli włączona jest funkcja Record Quantise, przycisk Record zaświeci się na jasnozielony po przytrzymaniu klawisza Shift . Jeśli funkcja Record Quantise jest wyłączona (bez kwantyzacji), przycisk Record będzie świecić na ciemnoczerwono kiedy Shift jest trzymany.

#### Edycja mikrokrokowa

Gdy funkcja Record Quantise jest wyłączona, synchronizacja uderzeń perkusji rejestrowanych w czasie rzeczywistym jest przypisywana do jednego z sześciu mikrokroków pomiędzy sąsiednimi krokami wzorca. Wszelkie uderzenia perkusji dodane ręcznie będą zawsze przypisane do pierwszego mikrokroku kroku, który znajduje się w dokładnym rytmie kroku.



Wejdź do widoku Micro Step , naciskając Shift 20 i Gate 6 Gate , lub naciśnij ponownie Gate , jeśli jesteś już w View. Pady od 17 do 22 wyświetlają wartości mikrokroków aktualnie wybranego kroku. Naciśnij inny panel krokowy, aby go wybrać i wyświetlić jego mikrokroki.



Jeśli pierwszy pad jest podświetlony (jak w pierwszym przykładzie powyżej), oznacza to, że próbka w wybrany krok będzie dokładnie "w rytmie" na kroku wzoru. W drugim przykładzie powyżej odznaczenie mikrokroku 1 i wybranie mikrokroku 4 opóźnia trafienie o trzy szóste interwału między krokami.

Nie jesteś ograniczony do dostrajania taktowania sampli – możesz mieć uderzenie na tylu mikrokrokach, ile chcesz: każdy mikrokrok można włączyć lub wyłączyć. W poniższym przykładzie krok 5 uruchomi przypisaną do niego próbkę trzy razy, raz w rytmie i jeszcze dwa razy dwa i cztery tiki później.



Jeśli wprowadzasz próbki w trybie nagrywania (z wyłączoną funkcją Rec Quantise) i możesz grać wystarczająco szybko, możesz (w zależności od BPM!) wygenerować wiele uderzeń w jednym kroku. Sprawdź wyświetlacz mikrokroków, aby to zobaczyć.

Korzystanie z mikrokroków może dodać zupełnie nowy zakres rytmicznych możliwości do dowolnego wzoru i może tworzyć subtelne efekty rytmiczne lub dramatycznie chybotliwe rowki. Podobnie jak w przypadku wielu innych aspektów rytmu obwodu, zachęcamy do eksperymentowania!

Pamiętaj, że możesz modyfikować elementy wzorca z poziomu widoku mikrokroków, a także dodawać dodatkowe trafienia, dodając wartości mikrokroków do pustych kroków: zostaną one wypełnione bieżącymi wartościami domyślnymi próbka używanej ścieżki perkusyjnej.

Należy również zauważyć, że wszystkie trafienia mikrokroków przyjmują wartość prędkości i próbkę przypisaną do kroku, którym są zawarte w (patrz poniżej).

## Prędkość

Próbki wprowadzone w widoku notatki mogą wykorzystywać prędkość stałą lub zmienną. Zmienna prędkość jest ustawieniem domyślnym; jeśli naciśniesz Shift, zobaczysz, że Velocity S zaświeci się na czerwono, potwierdzając to. Przy wybranej zmiennej prędkości próbki zarejestrowane na żywo będą miały wartości prędkości określone przez to, jak twarda jest próbka klocki są uderzane. Dotyczy to widoku notatki (zarówno plasterka , jak i klawiatury), rozszerzonego widoku notatki klawiatury, Widok próbki i widok padów perkusyjnych.

Aby wybrać Fixed Velocity, przytrzymaj Shift 20 i naciśnij Velocity o przycisk Velocity zmieni kolor na zielony. Teraz wszystkie próbki wprowadzane za pomocą padów sampli zawsze będą miały stałą prędkość 96 (12 padów)

świeci w widoku Velocity – patrz poniżej). Dotyczy to również widoku notatki (zarówno plasterka , jak i klawiatury), rozwinięty Widok nuty klawiatury, widok próbki i widok padów perkusyjnych.

Próbki zaprogramowane za pomocą padów wzorcowych będą zawsze używać Fixed Velocity, niezależnie od wybranego trybu dynamiki. Zwróć uwagę, że wybór stałej lub zmiennej prędkości jest globalny, tj. ma zastosowanie do wszystkich utworów.

Możesz zmienić wartość Velocity kroku po utworzeniu wzoru. Odbywa się to w Velocity Widok, który wybiera się naciskając Velocity 6



W Velocity View dwa górne rzędy siatki reprezentują 16-krokowy wzór dla aktualnie wybranej próbki, podczas gdy dwa dolne rzędy reprezentują 16-segmentowy "tłumik", rozlany na dwa rzędy; liczba padów oświetlonych piaskiem reprezentuje wartość prędkości dla wybranego kroku.

W powyższym przykładzie kroki 4, 8, 10 i 16 są jasno podświetlone, co wskazuje, że z tymi krokami są powiązane próbki. Jeden pad na wyświetlaczu kroku wzorca będzie migać naprzemiennie na niebiesko/biało: jest to krok, którego wartość prędkości jest wyświetlana. W tym przykładzie wartość prędkości dla tego kroku wynosi 40; pierwsze pięć pól w rzędzie 3 jest oświetlonych piaskiem (ponieważ 5 x 8 = 40), pozostała część wyświetlacza wartości prędkości jest nieoświetlona. Jeśli wartość Velocity nie jest wielokrotnością 8, "ostatni" pad na wyświetlaczu Velocity będzie słabo podświetlony aby wskazać, że znajduje się pomiędzy wartościami padów. Takie wartości mogą być rejestrowane podczas odtwarzania na żywo, ale mogą nie być zaprogramowane ręcznie.

Zwróć również uwagę, że po naciśnięciu steppa słychać próbkę w kroku.

Możesz zmienić wartość prędkości, naciskając pad w wierszach wyświetlania wartości prędkości odpowiadających wartości prędkości. Jeśli chcesz, aby uderzenie w kroku 12 w powyższym przykładzie miało wartość Velocity

96 zamiast 40, naciskasz pad 12; Podkładki od 1 do 12 oświetlają teraz piasek. Jeśli chcesz zmniejszyć wartość Velocity, naciśnij pad odpowiadający żądanej wartości.

Liczba zapalonych pado	ów Wartość prędkości	Liczba zapalonych padów	Wartość prędkości
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

Możesz także użyć Widoku Prędkości , aby zmienić wartości Prędkości podczas odtwarzania paternu. W takim przypadku musisz nacisnąć i przytrzymać pad, aby krok zmienił swoją wartość Velocity; możesz to zrobić w dowolnym momencie wzoru. Przytrzymany step pad zaświeci się na czerwono, a pozostałe dwa rzędy "zamrozą się", aby wyświetlić wartość prędkości wybranego kroku. Naciśnij pad odpowiadający nowej wartości

wymagany. Wzór jest nadal odtwarzany, więc możesz eksperymentować z różnymi wartościami prędkości w czasie rzeczywistym.



Możesz także dodawać próbki w widoku Velocity View. Przytrzymaj pad odpowiadający krokowi, w którym uderzenie ma zostać dodane, i naciśnij pad w dwóch dolnych rzędach; pad określa prędkość tego uderzenia. Świetnie nadaje się do dodawania serii "duchowych" trafień przy małej głośności.

#### Prawdopodobieństwo

Funkcję prawdopodobieństwa Circuit Rhythm można zastosować do poszczególnych kroków na dowolnym torze. Prawdopodobieństwo wprowadza pewien stopień losowej zmienności do wzoru. Jest to zasadniczo kolejny parametr kroku, który decyduje, czy nuty na kroku będą grane podczas każdego przejścia Patternu.

Wszystkie kroki są początkowo przypisywane z wartością prawdopodobieństwa wynoszącą 100%, co oznacza, że wszystkie kroki zawsze będą zagrane, chyba że ich wartość prawdopodobieństwa zostanie zmniejszona: odbywa się to za pomocą widoku prawdopodobieństwa.

Widok prawdopodobieństwa to widok drugorzędny przycisku Ustawienia wzoru 7. Otwórz go, przytrzymując klawisz Shift i naciskając przycisk Ustawienia wzoru lub naciśnij przycisk Ustawienia wzoru po raz drugi, jeśli jest już w widoku ustawień wzoru aby przełączyć widok.

Wybierz krok w oknie Pattern, dla którego chcesz zmienić prawdopodobieństwo nut w tym kroku. Pola 17 – 24 stanowią "miernik prawdopodobieństwa": początkowo wszystkie osiem pól będzie zaświeconych, z pogłębieniem koloru od 17 do 24.



Istnieje osiem możliwych wartości prawdopodobieństwa, które określają prawdopodobieństwo, że nuty wybranego kroku zagrają w dowolnym przejściu przez wzorzec. Liczba zapalonych padów wskazuje wartość prawdopodobieństwa: wyższe pady w rzędzie będą ciemne. Możliwe wartości prawdopodobieństwa to:

Podświetlone klocki (wiersz 3) F	rawdopodobieństwo
1 – 8	100%
1 – 7	87,5%
1 - 6	75%
1 - 5	62,5%
1 - 4	50%
1 - 3	37,5%
1 - 2	25%
Tylko 1	12,5%

Aby przypisać prawdopodobieństwo do kroku, gdy odtwarzanie sekwencera jest zatrzymane, naciśnij i zwolnij pad dla kroku, który chcesz edytować, a następnie naciśnij pad w rzędzie 3 odpowiadającym wartości prawdopodobieństwa. Aby przypisać Probability do kroku, gdy aktywne jest odtwarzanie sekwencera, musisz przytrzymać step pad podczas ustawiania prawdopodobieństwa. Wszystkie mikro kroki zawarte w kroku będą miały wspólną szansę na rozegranie zgodnie z powyższymi wartościami procentowymi. Oznacza to, że albo wszystkie mikrokroki w kro zagra albo żaden z nich nie zagra.

- Prawdopodobieństwo 100% oznacza, że próbki na tym etapie będą zawsze odtwarzane.
- Prawdopodobieństwo 50% oznacza, że próbki na tym etapie będą odtwarzane średnio w połowie wzory.
- Prawdopodobieństwo 25% oznacza, że próbki na tym etapie będą odtwarzane średnio w ciągu kwartału wzorów.

Wyczyszczenie kroków, wzorców i projektów również zresetuje wszystkie prawdopodobieństwa do 100%. Nagrywanie na żywo nowej próbki do kroku również zresetuje prawdopodobieństwo tego kroku do 100%.

# Ruchy pokrętła nagrywania (automatyzacja)

Możesz dostosować parametry dźwiękowe przypisanych próbek w czasie rzeczywistym za pomocą elementów sterujących makra 3 · Circuit Rhythm oferuje automatyzację, co oznacza, że możesz dodać efekt tych poprawek do nagrany wzór poprzez wejście w tryb nagrywania (przez naciśnięcie G Record 13) podczas poruszania pokrętłami.

Po wejściu w tryb nagrywania, diody LED pod aktywnymi kontrolkami makro początkowo zachowują kolor i jasność, którą mieli wcześniej, ale gdy tylko dokonasz regulacji, dioda LED zmieni kolor na czerwony, aby potwierdzić że teraz rejestrujesz ruch pokrętła.

Aby ruchy pokrętła zostały zachowane, musisz wyjść z trybu nagrywania, zanim sekwencja zapętli się z powrotem poza punkt we wzorze, w którym początkowo obróciłeś makro, w przeciwnym razie Circuit Rhythm nadpisze dane automatyzacji danymi odpowiadającymi nowej pozycji pokrętła.

Jeśli to zrobisz, usłyszysz efekt odtworzenia kontrolki Macro, gdy sekwencja zapętli się w kolejnej pętli, w punkcie wzoru, w którym obróciłeś kontrolkę.

Możesz także rejestrować zmiany sterowania makro, gdy sekwencja nie jest odtwarzana: w widoku Velocity View, Gate View lub Probability View, naciśnij G Record, wybierz krok, w którym ma nastąpić zmiana, naciskając i przytrzymując pad odpowiadający temu krokowi; to odtworzy próbkę na tym etapie. Następnie dostosuj kontrolki Macro zgodnie z potrzebami; nowe wartości zostaną zapisane w danych automatyzacji; naciśnij Nagraj ponownie, aby wyjść z trybu nagrywania.

Gdy sekwencja jest uruchomiona, w tym kroku usłyszysz efekt ruchów pokrętła Macro. W ten sam sposób możesz również edytować automatyzację kontrolek makr dla określonych kroków w ten sposób podczas odtwarzania sekwencera. Przy włączonym trybie nagrywania przytrzymaj step pad i przekręć Kontrola makro.

Wszelkie zmiany wprowadzone w wartościach makr, które są rejestrowane jako część wzorca, zostaną zachowane, nawet jeśli próbka zostanie zmieniona podczas wzorca (patrz "Odwrócenie próbki" na stronie 31). Możesz dostosować dźwięk w określonym kroku, a następnie zmienić próbkę w tym kroku: dostrojenie będzie nadal skuteczne. Możesz usunąć dowolne dane automatyzacji makr, których nie chcesz zachować, przytrzymując Clear 17 i przesunięcie przedmiotowego pokrętła w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara o co najmniej 20% jego obrotu – dioda pod pokrętłem zmieni kolor na czerwony, aby potwierdzić. Ale zauważ, że to wyczyści dane automatyzacji dla tego makra dla całości Pattern, nie tylko w bieżącym kroku sekwencera.

# Wyczyść i zduplikuj

Aby usunąć krok z Patternu, przytrzymaj Clear 17 i naciśnij pad. To usunie próbkę

wyzwalają dobrze wszystkie zautomatyzowane parametry (prędkość, mikrokroki i prawdopodobieństwo), które zostały przypisane do krok.

Aby powielić krok we wzorze, przytrzymaj Powiel 18 i naciśnij krok. Skopiowany krok zaświeci się jasno zielony. Trzymając wciśnięty Duplikat, naciśnij przyciski kroków, aby wkleić dane oryginalnego kroku. Ten duplikuje odwrócenie próbki, parametry kroku (prędkość, mikrokroki, bramkę i prawdopodobieństwo) oraz makro automatyzacja do nowego kroku.

## Widok padów perkusyjnych

Drum Pads View świetnie nadaje się do grania na żywo. Możesz ręcznie wyzwalać próbki dla wszystkich ośmiu ścieżek, a także automatycznie powtarzać każdy wyzwalacz w jednej z ośmiu szybkości związanych z tempem. Ten widok umożliwia dodawanie szybkich uderzeń bębnów, zwłaszcza trapezowych hi-hatów z odczuciem trioli.

Drum Pads View to widok drugorzędny przycisku Sample Rec 🤉 Otwórz go, przytrzymując klawisz Shift i naciskając przycisk Sample Rec lub naciśnij przycisk Sample Rec po raz drugi, jeśli jest już w widoku Sample Rec , aby przełączyć Pogląd.

Poniżej przedstawiono domyślną konfigurację Drum Pads View :



Jeśli jesteś leworęczny, możesz chcieć odwrócić układ padów, naciskając przycisk J:



Naciśnij K, aby cofnąć, aby zamienić z powrotem. Poniższe opisy odnoszą się do wersji dla osób praworęcznych.

Osiem padów po prawej stronie dwóch dolnych rzędów to pady wyzwalające dla każdej ścieżki. Naciśnięcie jednego z nich wyzwoli aktualnie aktywną próbkę dla tej ścieżki: ma to zastosowanie niezależnie od tego, czy sekwencja jest uruchomiona. Jeśli chcesz dodać kolejne próbki na żywo do schematu podczas jego odtwarzania, wejdź w tryb nagrywania, naciskając przycisk Rec G: wszelkie dodatkowe próbki dodane w czasie rzeczywistym zostaną teraz dodane do schematu na na podstawie utworu. Po naciśnięciu przycisku wyzwalacza, pokrętła makro zaktualizują się, aby wyświetlić parametry ścieżki dla ostatnio uruchomionej ścieżki – zapewnia to szybki sposób na dostosowanie dźwięku każdy utwór w odniesieniu do siebie.

#### Liczba powtórzeń notatek

Osiem padów po lewej stronie dwóch górnych rzędów pozwala wybrać częstotliwość powtarzania nut. Pady od 9 do 12 wł. Wiersz 2 wybiera standardowe stawki jako wielokrotności aktualnie ustawionego BPM, przy czym Pad 9 jest samym BPM. Pady od 1 do 4 w rzędzie 1 wybierają wielokrotności trypletów tych wartości.

Aby odtworzyć próbkę z powtarzaniem nuty, przytrzymaj wciśnięty pad Repeat Rate i naciśnij pad wyzwalający próbkę dla żądanej ścieżki. Próbka będzie powtarzana tak długo, jak długo będą wciśnięte oba pady. Możesz usunąć trzeba użyć dwóch palców, naciskając Pad 5, co powoduje, że pady powtarzania zatrzasną się po stuknięciu. Pad 5 świeci na biało, gdy funkcja zatrzasku jest aktywna. Naciśnij go po raz drugi, aby wyłączyć funkcję zatrzasku. Uwaga: powtarzanie odtwarzania nadpisuje wszelkie istniejące dane kroków w obrębie paternu. Na przykład, jeśli grasz z szybkością powtarzania ¼ nuty, ale istniejący wzorzec składa się z kroków, z których każdy zawiera sześć mikrokroków, usłyszysz tylko ¼ szybkości powtarzania nuty przez cały czas aktywności powtarzania nuty. Może to być bardzo przydatne do tworzenia dramatycznych wypełnień podczas występów na żywo.

Możesz nagrywać powtarzające się nuty bezpośrednio w paternach, gdy aktywny jest tryb nagrywania. Powtarzanie nuty nagrania jest destrukcyjne i nadpisuje wszystkie mikrokroki, które obecnie istnieją we wzorcu – to, co usłyszysz podczas nagrywania, będzie tym, czym wzór się stanie.

Zobacz obrazy siatki na stronie 45, aby zobaczyć, który pad w trybie Drum Pads View wybiera każdą częstotliwość powtarzania.

# Wzory

Każdy projekt w Circuit Rhythm ma miejsce w pamięci na osiem oddzielnych wzorów na ścieżkę.

Prawdziwy potencjał Circuit Rhythm zaczyna być realizowany, gdy zaczynasz tworzyć interesujące wariacje Wzorca, a następnie łączysz je ze sobą, aby zagrać jako kompletny łańcuch do 256 (8 x 32) kroków. Co więcej, nie wszystkie wzory na każdej ścieżce muszą być połączone w ten sam sposób: możesz mieć 64-stopniowe wzory perkusyjne na ścieżkach 1 i 2 w połączeniu z dłuższą sekwencją linii basu i/lub syntezatorów na ścieżkach 3 i 4, przykład. Nie ma ograniczeń co do sposobu łączenia Wzorców z różnych torów (chociaż Wzorce mogą być łączone tylko sekwencyjnie; patrz strona 50

po więcej informacji).

## Widok wzorców

Aby uporządkować i uporządkować swoje wzorce, użyj Widoku wzorców, do którego można uzyskać dostęp, naciskając Wzorce 10. Gdy po raz pierwszy otworzysz widok wzorców w nowym projekcie, będzie to wyglądać tak:



Widok wzorców ma dwie strony, wybierane za pomocą przycisków J i K 15. Strony są identyczne, a pamięci Pattern ułożone pionowo; na stronie 1 pady wybierz Patterny od 1 do 4 dla każdej ścieżki, na stronie 2 wybierają wzorce od 5 do 8.

Sposób świecenia każdego padu wskazuje jego stan. Dim pad oznacza, że Pattern nie jest aktualnie wybrany do odtwarzania. Jeden pad na ścieżkę będzie pulsował między przyciemnionym a jasnym: jest to wzorzec, który był odtwarzany, gdy odtwarzanie było ostatnio zatrzymane. Początkowo (tj. po rozpoczęciu nowego projektu), Pattern 1 na każdej ścieżce będzie w tym stanie, wszystkie pozostałe pamięci będą puste, a pady będą słabo oświetlone. Aby wybrać inny wzór dla dowolnego utworu, naciśnij jego pad. Jeśli zrobisz to, gdy jest już inny wzorzec grając, nowy Pattern zostanie "ustawiony w kolejce", aby rozpocząć odtwarzanie pod koniec bieżącego, dając ci płynne przejście między wzorami. W takim przypadku pad następnego Patternu będzie szybko migał, gdy jest "kolejkowany", aż zacznie grać. Jeśli jednak przytrzymasz wciśnięty klawisz Shift podczas wybierania następnego schematu, rozpocznie się odtwarzanie natychmiast od odpowiedniego kroku schematu, zapewniając w ten sposób ciągłość ogólnego taktowania. Na przykład, jeśli bieżący wzorzec osiągnął krok 11, gdy naciśniesz pad drugiego wzorca przy wciśniętym klawiszu Shift, Circuit Rhythm zapamięta, gdzie znajduje się kursor, a drugi wzorzec zacznie grać od kroku 12.

każdym razem, gdy naciśniesz Od wórząkowałkie odobogłog Wzo Wzo Wedo kazdostzowie śię Wzono) wieściach Kersek kontychowyła (ascherandt Zzd punktu, w którym sekwencer był ostatnio zatrzymany, naciśnij jednocześnie klawisze Shift i Play .

## Czyszczenie wzorców

Pamięć wzorców można wyczyścić w widoku wzorców , przytrzymując przycisk Clear 17 (świeci na czerwono) i naciskając odpowiedni pad. Wybrany pad schematu zaświeci się na jasnoczerwono - aby potwierdzić usunięcie - podczas gdy ty naciśnij. Gdy odtwarzanie jest zatrzymane, jeśli usunięty wzorzec nie jest aktualnie aktywnym wzorcem (wskazywanym przez pulsowanie koloru ścieżki) i nie jest częścią łańcucha wzorców, zaświeci się na biało. Oznacza to, że ten wzorzec będzie wyświetlany we wszystkich widokach kroków dla ścieżki. Odpowiada to zachowaniu funkcji View Lock, patrz strona 54.

## Powielanie wzorów

W widoku Patterns przycisk Duplicate 18 może być użyty do wykonania funkcji kopiowania i wklejania, co pozwala na skopiowanie Patternu z jednej pamięci do drugiej. Jest to bardzo przydatna funkcja, ponieważ pozwala wykorzystać istniejący Pattern jako podstawę dla innego, nieco innego: często łatwiej jest zmodyfikować istniejący Pattern, aby był taki, jak chcesz, niż tworzyć nowy od zera.

Aby skopiować Pattern z jednej pamięci do drugiej, przytrzymaj wciśnięty **przycisk** Duplicate (zaświeci się na zielono), naciśnij pad ze wzorem, który chcesz skopiować (świeci się na zielono, gdy go naciskasz), a następnie naciśnij pad odpowiadający pamięci, w której chcesz kopia do zapisania: zaświeci się na czerwono, a następnie, jeśli odtwarzanie zostanie zatrzymane, zmieni kolor na biały po zwolnieniu Duplicate, co oznacza, że ten wzorzec zostanie wyświetlony po przełączeniu na widok krokowy. Masz teraz identyczną kopię Pattern. Jeśli chcesz skopiować dane wzorca do kilku pamięci, możesz nadal trzymać wciśnięty przycisk Duplikuj i powtórzyć część "wklejania" operacji do

inne wspomnienia.

Możliwe jest powielanie wzorców między ścieżkami, a także w obrębie jednej ścieżki.

## Krokowa strona i wzory 16/32-krokowe

Domyślna długość wzorca w Circuit Rhythm to 16 kroków, ale można podwoić długość do 32 kroków za pomocą przycisku Step Page 8 (oznaczonego 1-16/17-32). Długość wzoru wynosząca 16 lub mniej kroków jest wskazywana przez przycisk Step Page z przyciemnionym niebieskim kolorem. Aby wydłużyć długość aktualnie oglądanego wzoru poza 16 kroków, naciśnij przycisk Strona kroku: teraz świeci na jasnoniebiesko dla strony 1 – podczas wyświetlania kroków 1 do 16 i pomarańczowy dla strony 2 – podczas wyświetlania kroków 17 do 32.

Ta funkcja pozwala tworzyć ciekawsze i bardziej zróżnicowane pętle w ramach jednego wzorca. Jeśli niektóre ścieżki mają długość 16 kroków, a niektóre 32 kroki, 16-stopniowe wzorce będą powtarzane po kroku 16, podczas gdy 32-stopniowe wzorce będą kontynuowane w krokach od 17 do 32, więc usłyszysz dwa powtórzenia krótszych ścieżek dla każdego kroku. jeden z dłuższych.

Naciśnięcie Step Page (1-16/17-32) podczas odtwarzania 32-krokowego schematu powoduje zmianę wyświetlacza na inną stronę, ale nie przerywa odtwarzania. Możesz przywrócić domyślną długość wzoru 16 kroków, przytrzymując w dół Wyczyść i wciśnij przycisk Step Page: Wzór powróci teraz do 16 kroków długości. Próbki przypisane do wszystkich 32 kroków są zachowywane, chociaż po użyciu Clear usłyszysz tylko te przypisane do pierwszych 16 kroków . Jeśli ponownie rozszerzysz długość Patternu do 32 kroków, wszystkie nuty/uderzenia wcześniej przypisane do kroki od 17 do 32 będą nadal dostępne.

Możesz także użyć Duplikatu za pomocą przycisku Step Page. Przytrzymanie Duplicate i naciśnięcie przycisku Step Page przedłuży długość Patternu dla aktualnie wybranej ścieżki do 32 kroków i skopiuje wszystkie dane do Kroki 1 do 16 do Kroki 17 do 32 odpowiednio, w tym dane automatyzacji. Wszelkie dane już obecne na stronie 2 zostanie nadpisany przez tę operację.

## Wzorce łańcuchowe

Po utworzeniu kilku wzorów dla jednej lub więcej ścieżek możesz zacząć je łączyć, aby utworzyć dłuższą sekwencję. Naciśnij Wzorce 10, aby otworzyć Widok Wzorców.

Wzory można łączyć w łańcuchy na podstawie ścieżki. Gdy Patterny są połączone w łańcuch, odtwarzane są one sekwencyjnie, np. łańcuch Pattern składający się z czterech Patternów odtwarza je w kolejności numerycznej jeden po drugim, a następnie powtarza. Jeśli wszystkie są wzorcami 32-stopniowymi, łańcuch będzie miał długość 128 kroków. Kolejny utwór z tylko jednym 32-stopniowym wzorem będzie odtwarzany cztery razy w każdym łańcuchu; 16-krokowy wzór zostanie odtworzony osiem razy.

Aby utworzyć łańcuch wzorów, naciśnij i przytrzymaj pad dla żądanego wzoru o najniższym numerze, a następnie naciśnij pad dla żądanego wzoru o najwyższym numerze. (Albo wręcz odwrotnie.) Na przykład, jeśli chcesz połączyć Patterny ścieżki w pamięciach od 1 do 3, przytrzymaj Pad 1 i naciśnij Pad 3. Zobaczysz, że wszystkie trzy pady są teraz jasno podświetlone w kolor ścieżki, wskazujący, że tworzą one teraz łańcuchową sekwencję.

Jeśli chcesz wybrać łańcuch z Wzorów na granicy strony, zaznaczanie działa w ten sam sposób: na przykład, aby wybrać Wzorce od 3 do 6 jako łańcuch, naciśnij i przytrzymaj pad dla Wzorca 3, a następnie naciśnij J aby przejść do strony 2, a następnie naciśnij pad dla Patternu 6. Teraz przekonasz się, że pady dla Patternu 3, 4, 5 i 6 świecą się. Aby połączyć Patterny, które używają tego samego padu na dwóch stronach jako punkty początkowe/końcowe (np. 1 i 5), przytrzymaj pad dla pierwszego Patternu, przejdź do strony 2, a następnie zwolnij pad. W tym przykładzie a następnie tworzony jest łańcuch Wzorców od 1 do 5.

Należy pamiętać, że Wzorce, które łączysz, muszą następować po sobie. Możesz łączyć Wzorce 1, 2, 3 i 4 razem lub 5, 6 i 7 razem lub 4 i 5 razem, ale nie możesz łączyć ze sobą 1,2 i 6. (Jednakże funkcja Sceny Circuit Rhythm pozwala przezwyciężyć to ograniczenie: patrz strona 59, aby uzyskać szczegółowe informacje na temat korzystania ze scen.)

Poniższy przykład ilustruje tworzenie łańcuchów:



Powyższy **przykład** Widoku Wzorców pokazuje możliwe rozmieszczenie Wzorców dla sekwencji 8-wzorcowej. Używamy następujących Wzorców i dla uproszczenia założymy, że wszystkie Wzorce składają się z 16 kroków:

- Ścieżka 1 Wzorce od 1 do 4
- Ścieżka 2 tylko wzór 1
- Ścieżka 3 Wzorce 1 i 2
- Ścieżka 4 Wzory 6 i 7
- Ścieżka 5 Wzorce 2 i 3
- Ścieżka 6 Wzorce 3 do 6
- Ścieżka 7 Wzory 5 i 6
- Ścieżka 8 Wzory 1 do 8

Gdy naciśniesz Play, każda ścieżka będzie zapętlać się wokół własnego łańcucha Patternów. Najdłuższy łańcuch to Track 8 – określa on całkowitą długość sekwencji, w tym przypadku 128 (8 x 16) kroków. Ścieżka 8 odtworzy w kolejności wzorce od 1 do 8, a następnie zapętli się z powrotem do wzorca 1 i zacznie od nowa. W przeciwieństwie do tego, Ścieżka 1 będzie odtwarzać schematy od 1 do 4 w kolejności, a następnie zapętlić i powtórzyć; Ścieżka 2 ma tylko jeden wzorzec, więc powtórzy się osiem razy w ciągu

8-wzorcowa sekwencja. Ścieżki 5 i 7 mają dwa wzorce w swoich łańcuchach, więc każdy z nich zostanie odtworzony cztery razy, a ścieżka 6 ma cztery wzorce w swoim łańcuchu, więc zostanie odtworzony dwa razy. To, co słyszysz, to zilustrowane na poniższej osi czasu:



Powyższy przykład ilustruje podstawowe punkty związane z łączeniem wzorców w dłuższą sekwencję. Ich rozszerzeniem jest tworzenie dłuższych, bardziej złożonych i ciekawszych sekwencji

zasady. Circuit Rhythm pozwala na tworzenie łańcuchów Patternów do 256 (8 x 32) kroków, gdzie dowolna z ośmiu ścieżek mogą zmieniać swój wzór co 16 kroków (lub mniej, jeśli punkty początkowe/końcowe są również zmienione z domyślnych).

Za każdym razem, gdy naciśniesz F Graj, łańcuch wzorów uruchamia się ponownie od punktu początkowego pierwszego wzoru w łańcuch. Możesz ponownie uruchomić łańcuch od punktu, w którym sekwencer został zatrzymany, naciskając przycisk Odtwórz , gdy przytrzymując klawisz Shift.

# Oktawa wzór

Możesz zmienić wysokość aktualnie oglądanego schematu w górę lub w dół o jedną lub więcej oktaw, przytrzymując Shift 20, a następnie naciskając J lub K 15. Możesz to zrobić prodezajś oddowadanyjan lzubigłyk śok werkcew jestvyjąt kiemawyd Głku pwętykżowi dokożna notatki plastra

i widok rekordu punktu przekroju. Dostosowywany jest tylko ton aktualnie wybranego utworu, a pozostałych pozostaną nienaruszone.

Jeśli wzór zawiera nuty, które są już w najwyższej oktawie, jaką Circuit Rhythm może wygenerować, nie będzie na nie wpływać przesunięcie oktawy w górę; to samo dotyczy najniższych nut i przesunięcia oktawy w dół. W takim przypadku przycisk J lub K zaświeci się na czerwono, wskazując, że polecenie nie może zostać wykonane. Istnieje również górna granica wysokości tonu samplowania (zgodnie z opisem w części dotyczącej

Widok nuty klawiatury – patrz **strona 33)** – możesz się z tym spotkać przed osiągnięciem maksymalnej możliwej do zagrania oktawy, w zależności od ustawienia **parametru** Tune (Makro 1).

### Wyświetl blokadę

Domyślnie wyświetlanie kroku wzorca w dwóch górnych wierszach zmienia się wraz z wybranym wzorcem (i bieżącą stroną), dzięki czemu kursor odtwarzania jest zawsze widoczny. Jeśli chcesz edytować jeden wzorzec, kontynuując granie innego wzorca lub ukończyć łańcuch wzorców, możesz skorzystać z funkcji View Lock. Jednym z zastosowań funkcji View Lock jest "zamrożenie" ekranu Pattern Step do bieżącego wzorca (i strony) poprzez przytrzymanie klawisza Shift i naciśnięcie Patterns 10. Dwa górne rzędy zostaną teraz zablokowane do wzoru, który był wyświetlany po wybraniu opcji Blokada widoku.

W widoku wzorców aktualnie oglądane wzorce będą podświetlone na biało. Pulsujący biały pad wskazuje, że wzorzec jest zarówno oglądany, jak i odtwarzany, natomiast stały biały wskazuje, że wzorzec jest oglądany podczas odtwarzania innego (tego samego utworu): ten pad będzie pulsował w kolorze ścieżki. Aby zmienić oglądany Pattern, przytrzymaj Shift i naciśnij pad Pattern. Nadal możesz zmienić, które schematy i łańcuchy schematów są odtwarzane w zwykły sposób, opisany w Widoku schematów na stronie 47.

View Lock pozwala także na zamrożenie wyświetlania Kroku na bieżącej Stronie Wzorca podczas pracy z 32-krokowym Wzorcem. Gdy blokada widoku jest aktywna, wzorzec będzie nadal odtwarzany obie strony, ale tylko strona, która była widoczna, gdy wybrano blokadę widoku , jest teraz wyświetlana. ten Alternatywną Stronę Kroków można wyświetlić, naciskając przycisk Strona Kroków 8

Gdy wciśnięty jest klawisz Shift , przycisk Wzory świeci na zielono, gdy włączona jest blokada widoku ; gdy nieaktywny jest czerwony. Możesz nacisnąć Shift w dowolnym momencie: kolor przycisku potwierdzi, czy blokada widoku jest aktywna, czy nie.

Blokada widoku jest stosowana do wszystkich ścieżek, a także dotyczy wszystkich widoków, które mają wyświetlanie kroku wzorca (tj. widok prędkości, widok bramy itp., a także widok nuty). Można go anulować, naciskając Shift + Patterns ponownie. Zauważ, że stan blokady widoku nie jest zapisywany. Będzie domyślnie "nieaktywny" za każdym razem, gdy obwód Rytm jest włączony.

## Ustawienia wzoru

Chociaż domyślne długości wzorów to 16 lub 32 kroki (patrz także "Strona kroków i wzory 16/32 kroków" na stronie 49), istnieje możliwość, że wzór na dowolnej ścieżce będzie miał dowolną inną liczbę kroków, do maksymalnie 32 kroki. Co więcej, punkt początkowy i końcowy Wzorca mogą być niezależnie definiowane, dzięki czemu podsekcje Wzorca o dowolnej długości mogą być odtwarzane z innymi ścieżkami o różnych długościach Wzorca, tworząc bardzo interesujące efekty. Możesz także wybrać kolejność odtwarzania wzorca i ustawić prędkość ścieżki w stosunku do innych ścieżek.

Wszystkie te opcje są ustawiane w widoku ustawień wzoru; naciśnij przycisk Ustawienia wzoru , aby otworzyć to:



Wszelkie zmiany wzorców dokonane w Widoku Ustawień Wzorów można zapisać do Projektu w zwykły sposób: naciśnij Zapisz 19 – miga na biało, naciśnij ponownie – miga na zielono, aby potwierdzić Zapisz. (Zapamietaj to to nadpisuje poprzednią wersję Projektu; wybierz inną pamięć projektu, jeśli chcesz zachowaj wcześniejszą wersję.)

#### Punkty początkowe i końcowe

Dwa górne rzędy widoku ustawień wzoru pokazują kroki wzoru dla aktualnie wybranej ścieżki. Jeśli nie dokonano jeszcze żadnych zmian w długości wzoru, Pad 16 będzie podświetlony piaskiem: to wskazuje ostatni krok we wzorcu. Jeśli jednak długość wzoru wynosi 32 kroki, będziesz musiał nacisnąć przycisk Strona Kroku aby otworzyć Stronę 2 i zobaczyć wskazanie kroku końcowego. Aby zobaczyć, który krok jest obecnie punktem początkowym wzoru, naciśnij i przytrzymaj klawisz Shift. Krok punktu końcowego powraca do koloru niebieskiego i a inny krok pad świeci piaskiem: będzie to Pad 1, jeśli długość wzoru nie została jeszcze zmieniona. Możesz zmienić punkt końcowy ścieżki – a tym samym skrócić długość wzoru – naciskając inny pad krokowy wzoru. Nowy punkt końcowy jest wskazany przez oświetlenie piaskowe, a "wyższy"

pady albo stają się ciemne, albo przyciemnione na czerwono, co oznacza, że dane nuty/uderzenia zostały wcześniej przypisane do tego kroku. Jeśli ponownie wybierzesz pierwotny punkt końcowy, te dane nadal tam będą i będą odtwarzane.



Zmiana punktu początkowego to dokładnie ten sam proces, z tą różnicą, że podczas wybierania nowego punktu początkowego należy przytrzymać klawisz Shift :



Jeśli pracujesz z Wzorcami 32-krokowymi, uważaj na to, na której z dwóch Stron Kroków jesteś. Kolor przycisku Krok Strona 8 zawsze to wskazuje – niebieski dla strony 1 (kroki 1 do 16) i pomarańczowy dla strony 2 (kroki 17 do 32).

### Machine Translated by Google

#### Odtwórz kolejność

Pady od 29 do 32 w widoku ustawień schematu pozwalają wybrać kolejność odtwarzania aktualnie wybranego schematu. Pad dla wybranej kolejności odtwarzania świeci jasno: domyślna kolejność odtwarzania to do przodu (tj. normalna), wskazywana przez Pad 29.



Alternatywy dla normalnej kolejności odtwarzania do przodu to:

- Rewers (podkładka 30). Pattern zaczyna grać w punkcie końcowym, odtwarza kroki w odwrotnej kolejności do: punkt początkowy i powtarza.
- Ping-pong (pad 31). Wzór jest odtwarzany do przodu od początku do końca, cofa się do początku punkt i powtarza.
- Losowe (Pad 32). Kroki utworów są odtwarzane losowo, niezależnie od przypisania nuty/uderzenia, choć nadal w odstępach krokowych.

Jeśli kolejność odtwarzania zostanie zmieniona w trybie odtwarzania, wzorzec zawsze kończy swój bieżący cykl przed rozpoczęcie cyklu w nowym kierunku. Ma to zastosowanie niezależnie od aktualnej długości wzoru lub kroku Wybór strony.

#### Szybkość synchronizacji wzoru

Trzeci rząd widoku ustawień wzoru określa prędkość, z jaką odtwarzana jest ścieżka w stosunku do BPM projektu. Jest to skutecznie mnożnik/dzielnik BPM.



Wybrana szybkość synchronizacji jest wskazywana przez jasno podświetlony pad: domyślna szybkość to "x1" (pad 5 w rzędzie 3), co oznacza, że ścieżka będzie odtwarzana z ustawionym BPM. Wybór pada o wyższym numerze zwiększa szybkość, z jaką kursor odtwarzania porusza się przez wzorzec w stosunku do poprzedniego. Podobnie a pady o niższych numerach zmniejszą szybkość odtwarzania. Dostępne szybkości synchronizacji to 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32T, gdzie T oznacza trojaczki.

1/16 to domyślna częstotliwość synchronizacji, gdzie każdy krok odpowiada szesnastce. Zwiększenie szybkości synchronizacji to świetny sposób na zwiększenie rozdzielczości krokowej sekwencera kosztem całkowitego czasu odtwarzania. Redukcja Szybkość synchronizacji jest przydatna do tworzenia dłuższych wzorów, które nie wymagają tak drobnych szczegółów, jak wyzwalanie wycinków długiej próbki.

Jeśli szybkość synchronizacji zostanie zmieniona, gdy aktywne jest odtwarzanie sekwencera, Pattern zawsze kończy bieżący cykl z istniejącą szybkością i zmienia się na nową na koniec cyklu. Ma to zastosowanie niezależnie od aktualnej długości Patternu lub wyboru Step Page.

## Zmutować

Mutate to funkcja, która pozwala wprowadzać dalsze losowe wariacje w poszczególnych wzorach na per podstawa toru. Mutacja "przetasowuje" nuty lub uderzenia w bieżącym wzorze do różnych kroków. Liczba nut/uderzeń we wzorach i samplach perkusyjnych pozostaje niezmieniona, są one po prostu ponownie przypisane do różnych kroków. Wszystkie parametry kroku są ponownie przypisywane przez Mutate, w tym mikrokroki, wartości bramek, przerzuty próbek, prawdopodobieństwo i dane automatyzacji.

Aby zmutować wzorzec, przytrzymaj Shift 20 i naciśnij Powiel 18. Możesz to zrobić w dowolnym widoku, który ma Wyświetlane są kroki wzorca, tj. widok notatki, widok prędkości, widok bramki lub widok ustawień wzorca. Tylko mutuj wpływa na aktualnie odtwarzany Pattern, więc jeśli jest on częścią łańcucha Pattern, inne Patterny w łańcuchu pozostaną nienaruszone. Zmiana przypisania nut/trafień będzie uwzględniać długość strony kroku. Możesz zastosować Mutate tyle razy, ile chcesz dla dowolnego wzorca, wielokrotnie naciskając Shift + Duplicate: nuty/uderzenia we wzorcu zostaną za każdym razem losowo przydzielone.

Zauważ, że Mutate nie można "cofnąć"; dobrym pomysłem jest zapisanie oryginalnego projektu, aby móc do niego wrócić po zastosowaniu Mutate.

## Sceny

Sceny umożliwiają przypisanie wielu wzorów i łańcuchów wzorów w ramach projektu do jednego pada, co pozwala na łatwe wyzwalanie różnych części utworu. Same sceny można również przykuć łańcuchem, aby dużo zaaranżować dłuższe sekwencje, budując w ten sposób kompletne struktury pieśni.

Sceny są dostępne w widoku miksera: naciśnij mikser , aby otworzyć to:

Widok miksera po zwolnieniu klawisza Shift :							
1	2	3	4	5	6	7	8
(Pulsowanie jasny/ciemny)							
			Podkła	dki scen			

Dwa dolne rzędy padów w widoku miksera reprezentują 16 scen dostępnych w bieżącym projekcie. W nowym projekcie wszystkie pady będą wyzwalać Pattern 1 ze wszystkich ośmiu ścieżek, ponieważ żaden łańcuch Pattern nie został jeszcze zdefiniowany ani przypisany. Pierwszy (Pad 17) będzie pulsował jasnozielonym kolorem. co wskazuje, że aktualnie odtwarzane Patterny odpowiadają ostatnio wybranej Scenie (domyślnie Scena 1).

> Fabrycznie załadowane wzorce fabryczne w szerokim zakresie wykorzystują funkcjonalność Scen – pamiętaj, aby sprawdź je, aby zobaczyć, jak są używane w akcji.

## Przypisywanie wzorów do scen

Otwórz Wzory Zobacz i zdefiniuj wszystkie łańcuchy wzorów dla każdej ścieżki, które mają stanowić scenę. Przejdź do widoku miksera, naciśnij i przytrzymaj Shift: podkładki scen zmienią kolor na ciemnozłoty. Naciśnij pad Sceny (nadal przytrzymując Shift) – po naciśnięciu zaświeci się na jasnozłote, co oznacza, że wzory są teraz przypisane do niego.



Wszystkie wybrane łańcuchy wzorów są teraz przechowywane jako ta Scena. Po zwolnieniu klawisza Shift pad z zapisaną sceną pokazuje teraz jasną biel:



Teraz, gdy naciśniesz pad, scena zostanie wybrana i odtworzy zestaw łańcuchów wzorów, które zostały

przypisane do niego następnym razem, gdy naciśniesz Play 🕨

Po wybraniu widoku miksera od razu będziesz mógł zobaczyć, gdzie sceny są już zapisane, ponieważ ich pady będą świecić na jasnobiało lub jasno złoto po naciśnięciu klawisza Shift.

Przypisywanie łańcuchów wzorów do sceny nie wpływa na bieżące odtwarzanie i nie spowoduje wyboru sceny ani zmiany łańcucha scen (patrz poniżej), jeśli jesteś już w trybie odtwarzania: wybrana scena zostanie uruchomiona po zakończeniu bieżącego schematu lub łańcucha schematów – patrz "Kolejkowanie scen" na stronie 62.

Dane sceny są zachowywane z bieżącym projektem po wykonaniu zapisu poprzez dwukrotne naciśnięcie Save 19. Jeśli pad Sceny pulsuje na zielono, oznacza to i) że jest to aktualnie wybrana Scena oraz ii) że aktualnie wybrane Patterny pasują do przypisanych do Sceny. Jeśli wybrane wzory zostaną zmienione w widoku wzorów, panel sceny powróci do przyciemnionej bieli. Jeśli pasujące wzorce zostaną wybrane ponownie, pad sceny ponownie zaświeci się na zielono. Zauważ, że to zachowanie wystąpi tylko dla ostatnio wybranej Sceny – jeśli wybierzesz Wzorce Sceny inne niż ostatnio wybrana

jeden, odpowiedni pad nie zmieni koloru na zielony.

## Łączenie scen w celu stworzenia aranżacji

Tak jak można łączyć ze sobą wzorce w widoku wzorców, można łączyć ze sobą sceny w widoku miksera tworzyć dłuższe sekwencje. Robisz to przytrzymując pad dla pierwszej Sceny, a następnie naciskając pad dla ostatniej Sceny: te pady i wszystkie znajdujące się pomiędzy nimi zaświecą się na zielono. Łańcuch scen do odtworzenia będzie teraz obejmować sceny przypisane do wszystkich padów pomiędzy dwoma naciśniętymi; Np. jeśli chcesz utworzyć łańcuch scen składający się ze scen od 1 do 5, przytrzymaj pad Sceny 1 i naciśnij pad Sceny 5. Każda scena odtworzy przypisany do niej łańcuch wzorów, a następnie przełączy się na następną scenę. Sceny będą odtwarzane w kolejności numerycznej, a następnie powtórzone.



Zwróć uwagę, że możesz użyć Scen, aby przezwyciężyć ograniczenie w Widoku wzorców dotyczące braku możliwości zdefiniowania łańcuch wzorców niesekwencyjnych wzorców. Możesz przypisać sekwencyjne grupy wzorów do kolejnych pamięci scen, a następnie odtworzyć je jako łańcuch scen. Na przykład, jeśli chcesz odtworzyć Wzorce 1, 2, 5 i 6 w kolejności, możesz utworzyć Łańcuch Wzorców z Wzorców 1 i 2 i przypisać go do pamięci Sceny, a następnie kolejny Łańcuch Wzorców z Wzorców 5 i 6 i przypisać to do następnego

Pamięć sceny. Następnie możesz zdefiniować łańcuch scen z tych dwóch scen i uzyskać cztery wymagane Wzorce w kolejności.

## Sceny kolejkowe

Sceny mogą być "wstępnie wybrane" w taki sam sposób, jak wzorce, więc jeśli scena jest już odtwarzana, kolejna jest umieszczana w kolejce. Pad dla kolejki w kolejce miga na zielono, a na końcu aktualnie odtwarzanego Wzorca Ścieżki 1, nowa Scena rozpocznie odtwarzanie od początku bez utraty synchronizacji.

## Usuwanie scen

Aby wyczyścić pamięć Sceny, przytrzymaj Clear 17 i naciśnij pad dla Sceny, którą chcesz wyczyścić. Spowoduje to przywrócenie pamięci Sceny do stanu domyślnego - Pattern 1 dla wszystkich ścieżek.

## Powielanie scen

Aby skopiować Scenę, przytrzymaj Duplicate 18, naciśnij pad dla Sceny do skopiowania, a następnie naciśnij pad dla pamięci Sceny, w której chcesz zapisać kopię. Zwolnij duplikat. Możesz jednak wkleić skopiowaną Scenę wiele razy (do różnych lokalizacji w pamięci), jeśli trzymasz Duplikat .

# Tempo i swing

Tempo i Swing są ze sobą ściśle powiązane, a metody ich regulacji są bardzo podobne.

# Tempo

Circuit Rhythm będzie działać w dowolnym tempie w zakresie od 40 do 240 BPM; domyślne tempo dla nowego projektu to 90 BPM. Tempo można ustawić za pomocą wewnętrznego zegara tempa lub zewnętrznego zegara MIDI źródło. Zewnętrzny zegar MIDI można zastosować za pośrednictwem portu USB lub portu MIDI In .

Aby wyświetlić i dostosować BPM wewnętrznego zegara tempa, naciśnij przycisk Tempo /Swing 16, aby otworzyć widok tempa. (Podobnie jak większość przycisków Circuit Rhythm, możesz nacisnąć krótko, aby przełączyć siatkę na Widok tempa lub naciśnij i przytrzymaj, aby chwilowo sprawdzić BPM.)

BPM jest wyświetlany na siatce padów jako dwie lub trzy duże cyfry w kolorze niebieskim i białym. Cyfra "setek" (która może być tylko "1", "2" lub wyłączona) zajmuje kolumny siatki 1 i 2, podczas gdy "dziesiątki" i

Cyfry "jednostek" zajmują po trzy kolumny. Sposób przedstawiania cyfr od 0 do 9 pokazano poniżej.



Sterowanie makro 1 (Tune) służy do regulacji tempa; jego dioda LED świeci jasnoniebieskim światłem.

## Zegar zewnętrzny

Nie jest wymagane przełączanie, aby umożliwić synchronizację Circuit Rhythm ze źródłem zewnętrznego zegara MIDI (z zastrzeżeniem ustawień zegara — zobacz "Ustawienia zegara" na stronie 91). Jeśli zostanie zastosowany prawidłowy zegar zewnętrzny, to zostanie automatycznie wybrany jako źródło zegara, a siatka wyświetli "SYN" na czerwono, jeśli Makro 1 jest obrócony. Regulacja Macro 1 nie zmieni wewnętrznego tempa, gdy używany jest zegar zewnętrzny. Podczas gdy wewnętrzny zegar tempa zezwala tylko na całkowite BPM (tj. bez ułamkowych wartości tempa), Circuit Rhythm zsynchronizuje się z dowolnymi zewnętrznymi częstotliwościami zegara – w tym wartościami ułamkowymi – w zakresie od 30 do 300 BPM.

Jeśli zewnętrzny zegar zostanie usunięty (lub znajdzie się poza zakresem), Circuit Rhythm przestanie grać. "SYN" pozostaje wyświetlany do momentu naciśnięcia przycisku Play . Siatka pokazuje następnie BPM, który został zapisany z projektem, makro 1 zostanie ponownie włączone i możesz dostosować tempo.

#### Dotknij Tempo

Jeśli chcesz dopasować tempo Circuit Rhythm do istniejącego utworu muzycznego, ale nie znasz jego BPM, możesz użyć Tap Tempo. Przytrzymaj klawisz Shift i naciśnij przycisk Tempo/Swing w rytm odtwarzanego utworu. Potrzebujesz co najmniej trzech puknięć, aby Circuit Rhythm zmienił ustawienie tempa na wprowadzanie ręczne, a następnie obliczy BPM, uśredniając ostatnie pięć puknięć.

Możesz użyć Tap Tempo w dowolnym momencie, ale jeśli jesteś w widoku tempa, zobaczysz, że wyświetlacz BPM aktualizuje się do tempa tap tempo.

#### Huśtać się

Domyślnie wszystkie kroki we wzorcu są równomiernie rozmieszczone w czasie. W tempie 120 BPM, 16-krokowy wzór będzie powtarzany co 2 sekundy, co sprawia, że kroki są od siebie oddalone o jedną ósmą sekundy. Zmiana parametru Swing z domyślnej wartości 50 (zakres od 20 do 80) zmienia taktowanie kroków parzystych (off bije); niższa wartość swingu skraca czas między parzystym krokiem a poprzednim nieparzystym krokiem, wyższa Wartość swingu ma odwrotny skutek.



Swing jest regulowany za pomocą Macro 2, podczas gdy w Tempo View; jego dioda LED świeci na pomarańczowo. Zwróć uwagę, że podczas naprzemiennej regulacji tempa i swingu, możesz zauważyć krótkie opóźnienie, zanim regulacja pokrętłem zacznie obowiązywać. Ma to na celu umożliwienie sprawdzenia aktualnych wartości Tempo i Swingu bez ich zmiany.

Swing można wykorzystać do dodania dodatkowego "rowka" do wzoru. Zauważ, że ponieważ są to równe kroki, które są "swung", można je interpretować jako 1/16-nuty (szesnastki).

## Kliknij utwór

Kliknięcie (lub metronom) można aktywować lub dezaktywować, przytrzymując klawisz Shift i naciskając Clear 17. Clear zaświeci się na jasnozielono, gdy funkcja Click jest włączona, a przyciemniona na czerwono, gdy nie jest. Po włączeniu usłyszysz tik metronomu przy każdej ćwierćnutie na wszystkich wyjściach audio, gdy sekwencer gra. Jest to ustawienie globalne, dlatego funkcja Click pozostanie włączona lub wyłączona niezależnie od zmian w pakiecie lub projekcie. Ustawienie nie jest zapisywane po wyłączeniu Circuit Rhythm.

Aby dostosować głośność kliknięcia, naciśnij Tempo/Swing i użyj Makro 5 (Zniekształcenie). Poziom kliknięcia jest również ustawieniem globalnym i dlatego dotyczy wszystkich pakietów i projektów. Ustawienie poziomu jest zapisywane po wyłączeniu urządzenia za pomocą przycisku zasilania 8

### Wyjście synchronizacji analogowej

Możesz zsynchronizować sprzęt zewnętrzny – np. syntezatory analogowe – z Circuit Rhythm z tyłu złącze Sync Out 2. Zapewnia to impuls synchronizacji z częstotliwością proporcjonalną do zegara tempa (BPM); rzeczywisty stosunek można ustawić w widoku konfiguracji – patrz strona 88. Domyślna częstotliwość to dwa impulsy na ćwierćnuta.

# Mikser

Circuit Rhythm zawiera ośmiokanałowy mikser, który pozwala dostosować głośność każdej ścieżki w stosunku do innych. Domyślnie wszystkie utwory odtwarzane są na poziomie głośności 100 (jednostki arbitralne, zakres 0-127), pozostawiając Ci kontrolę Master Volume 4, aby dostosować poziom wyjściowy zgodnie z wymaganiami.

Naciśnij Mikser 1, aby otworzyć Widok Miksera:



Podświetlane pady w rzędzie 1 to przyciski wyciszania dla każdej ścieżki. Naciśnij pad, aby zatrzymać sekwencer wyzwalanie sampli ścieżki i automatyzacja CC; to z kolei wyciszy ścieżkę. Naciśnij ponownie, aby wyłączyć wyciszenie. Podświetlenie pada przygasa, wskazując stan wyciszenia.

#### Poziom toru

Domyślnie w widoku miksera makra sterują poziomem głośności każdej ścieżki. Wskazuje na to przycisk J 15 świeci. Diody makro świecą w odpowiednim kolorze ścieżki i przygasają, gdy poziom ścieżki się zmniejsza.

Regulacja poziomu ścieżki za pomocą makr może być zautomatyzowana. Jeśli Circuit Rhythm jest w trybie nagrywania, zmiany poziomów poszczególnych ścieżek zostaną zapisane we wzorcu. Aby usunąć automatyzację poziomu głośności, przytrzymaj Clear 17 i przekręć pokrętło Macro. Dioda makro zaświeci się na czerwono, wskazując, że usuwanie zostało zakończone.

#### Panoramowanie

Możesz także umieścić każdą ścieżkę w dowolnym miejscu w obrazie stereo (ale musisz monitorować obie) lewego i prawego wyjścia lub za pomocą słuchawek, aby usłyszeć dowolny efekt). Naciśnięcie przycisku J 15 zamienia kontrolki makro w kontrolki panoramy dla każdej ścieżki. Przycisk J gaśnie, a przycisk K świeci. Domyślna pozycja panoramy każdej ścieżki to centrum stereo, co jest wskazywane przez diody makro świecące na biało.

Przesuwanie ścieżki w lewo powoduje, że dioda LED staje się coraz jaśniejsza na niebiesko; panoramowanie w prawo zmienia kolor na coraz jaśniejszy różowy.

Aby szybko przywrócić panoramowaną ścieżkę na środek obrazu stereo, przytrzymaj wciśnięty **przycisk** Clear 17 i przekręć pokrętło Makro zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Dioda makro zaświeci się na fioletowo, wskazując, że akcja została zakończona.

Kontrolki panoramy są zautomatyzowane w taki sam sposób, jak kontrolki poziomu. Aby usunąć automatyzację panoramowania, przytrzymaj Clear i obróć pokrętło Macro w lewo. Dioda makro zaświeci się na czerwono, wskazując, że akcja została zakończona.

Naciśnięcie K spowoduje powrót makr do ich funkcji kontroli poziomu.

#### Wykonywanie z wyciszonymi utworami

Wyciszanie może być używane do bardziej kreatywnych celów niż zwykłe wyciszanie utworu; pozwala na występy w w czasie rzeczywistym na niewytłumionych utworach. Gdy ścieżka jest wyciszona, jej kroki w sekwencerze stają się nieaktywne. Jednak stają się one następnie dostępne do odtwarzania próbek w czasie rzeczywistym w widoku Velocity View, Gate View lub <sup>Widok prawdopodobieństwa.</sup>

Aby z tym poeksperymentować, wybierz projekt i wycisz ścieżkę w widoku miksera. Wybierz Velocity View, Gate View lub Probability View dla wyciszonej ścieżki: pady nadal będą pokazywać trwającą sekwencję, ale ponieważ ścieżka jest wyciszona, żadne próbki nie zostaną wyzwolone przez sekwencer. Kroki mogą być teraz używane do "ręcznego" odtwarzania próbek – w czasie rzeczywistym. Ta funkcja staje się szczególnie potężna, gdy jest używana w połączeniu z wzorcem zawierającym automatyzację makr, ponieważ każdy krok będzie odtwarzany z zapisaną automatyzacją, co pozwala na zbudowanie palety dźwięków do wykonania.

Zwróć uwagę, że chociaż odtwarzanie kroków w ten sposób może być rejestrowane do innych paternów przy użyciu funkcji View Lock, dane automatyzacji z kroków nie zostaną zapisane.

## Sekcja FX

Circuit Rhythm zawiera cyfrowy procesor efektów (FX), który umożliwia dodawanie efektów opóźnienia i/lub pogłosu do dowolnej lub wszystkich ścieżek tworzących projekt. Istnieje również kompresor główny, który jest domyślnie stosowany do miksu.

Dostępnych jest szesnaście ustawień opóźnienia i osiem ustawień pogłosu, a można wybrać dowolny z każdego typu. Poziomy wysyłania z każdej ścieżki – tj. ilość dodanego pogłosu i/lub opóźnienia – są indywidualnie regulowane dla każdej ścieżki za pomocą elementów sterujących Macro. Wszelkie dodane efekty można zapisać w Projekcie w zwykły sposób.





Każdy z "brzoskwiniowych" padów w rzędach 1 i 2 wywołuje preset opóźnienia i podobnie, "kremowe" pady w rzędzie 3 włączają presety pogłosu. Zdecydowanie najlepszym sposobem oceny różnych efektów jest ich słuchanie, najefektywniej używając pojedynczego, powtarzającego się uderzenia, takiego jak werbel. Generalnie jednak, presety pogłosu są ustawione z rosnącym czasem pogłosu od Padu 17 do Pada 24, a presety opóźnienia o coraz większej złożoności od Pada 1 do Pada 16. Wszystkie presety opóźnienia zawierają sprzężenie zwrotne dla wielu ech, a niektóre zawierają wahliwe timing i stereofoniczne efekty "ping-pong". W przypadku ustawień wstępnych od 3 do 16 czas opóźnienia jest powiązany z BPM: zobacz tabelę na stronie 70, aby zapoznać się z pełną listą ustawień wstępnych.

## Reverb

Aby dodać pogłos do jednej lub więcej ścieżek, wybierz ustawienie wstępne pogłosu. Pad odpowiadający aktywnemu presetowi świeci jasno. Makra są teraz kontrolkami poziomu wysyłania pogłosu dla ośmiu ścieżek: jest to dokładnie ten sam układ, co w widoku miksera. Diody Macro LED są teraz słabo oświetlone kremem; gdy zwiększysz poziom wysyłania, usłyszysz dodawanie pogłosu do ścieżki, którą kontroluje, a dioda LED będzie wzrost jasności.

Wybrany efekt pogłosu można dodać do dowolnej lub wszystkich ścieżek w różnym stopniu za pomocą innych elementów sterujących makra. Nie można jednak używać różnych ustawień pogłosu na różnych ścieżkach.

Poniżej podano szczegóły ośmiu presetów pogłosu:

PRESET	TYP OPÓŹNIENIA
1	Mała Komnata
2	Mały pokój 1
3	Mały pokój 2
4	Duży pokój
5	Hala
6	Duża sala
7	Sala – długa refleksja
8	Duża Sala – długa refleksja

#### Opóźnienie

Dodawanie opóźnienia to ten sam proces, co pogłos: aby dodać opóźnienie do swoich utworów, wybierz efekt z pady w wierszach 1 i 2. Makra są teraz kontrolkami poziomu opóźnienia wysyłania na ścieżkę; zobaczysz, że ich diody LED pokazują teraz brzoskwiniowy, aby potwierdzić ich ponowne przypisanie do efektu opóźnienia.

Chociaż te same makra są używane jako poziomy wysyłania pogłosu i poziomy wysyłania opóźnienia, oba efekty pozostają niezależne: makra przyjmują jedną lub drugą funkcję w zależności od tego, czy ostatnio naciśnięty pad FX był presetem pogłosu, czy presetem opóźnienia.

Szczegóły 16 presetów opóźnień podano w poniższej tabeli:

PRESET	ΤΥΡ ΟΡΟ΄ΣΝΙΕΝΙΑ	OPIS MUZYCZNY
1	Slapback szybko	Bardzo szybkie powtórki
2	Slapback Slow	Szybkie powtórzenia
3	32. trojaczki	48 cykli na bar
4	32.	32 cykle na bar
5	16 trojaczki	24 cykle na bar
6	16	16 cykli na bar
7	16. ping-pong 16.	16 cykli na bar
8	ping-pong Swing 8. triol 8.	16 cykli na pasek z huśtawką
9	ping-pong z kropką	12 cykli na bar
10		8 cykli na 3 uderzenia z funkcją Stereo Spread
11	ósmy	8 cykli na bar
12	ósmy ping-pong	8 cykli na bar
13	ósmy ping-pong z	8 cykli na pasek z huśtawką
14	wymachem 4. trojaczki 4.	6 cykli na bar
15	ping-pong z kropką z wymachem	4 cykle na 3 słupki z huśtawką
16	4. trojaczki ping-pong szeroki	6 cykli na bar

Należy pamiętać, że poniżej pewnych wartości BPM ustawienia opóźnienia nie będą odpowiadać powyższym wartościom.

#### Automatyzacja wysyłek FX

Poziomy pogłosu i opóźnienia wysyłania można zautomatyzować, obracając pokrętłem Macro, gdy aktywny jest tryb nagrywania. Możesz zmienić ilość efektu podczas sekwencji. Przycisk Clear 17 może być użyty do usuniecia danych automatyzacji dla kontrolki wysyłania efektów: przytrzymaj Clear i przekręć kontrolkę wysyłania, dla której nie już wymagają automatyzacji; dioda LED zmieni kolor na czerwony, aby potwierdzić działanie.

Zobacz także "Nagrywanie ruchów pokrętła" na stronie 43.

# Sprężarka główna

Jest to włączane lub wyłączane przyciskiem FX w widoku ustawień zaawansowanych: patrz strona 92.

# Łańcuchy boczne

Każdy z torów może być niezależnie powiązany z łańcuchem bocznym. Side Chain pozwala uderzeniom jednego utworu obniżyć poziom dźwięku innego utworu. Używając Side Chains, możesz dodać pompowania do swoich bitów – to podstawowe brzmienie hip-hopu i EDM. Wypróbuj Side Chaining swoją linię basu lub sekwencję akordów głównych za pomocą stopy.

Dostępnych jest siedem presetów Side Chain, z których każdy umożliwia wybranemu źródłu wyzwalania Side Chain, przesuwanie ścieżki z rosnącą intensywnością od skrajnego lewego presetu do najbardziej prawego presetu. Stan domyślny to aby łańcuch boczny był wyłączony dla wszystkich utworów.

Widok łańcucha bocznego to widok drugorzędny przycisku FX 12. Otwórz, przytrzymując klawisz Shift i naciskając FX, lub naciśnij FX po raz drugi, jeśli jest już w widoku efektów , aby przełączyć widok.



Widok łańcucha bocznego wyświetli kontrolki łańcucha bocznego dla ścieżki, która była wyświetlana po naciśnięciu Shift + FX . Możesz użyć przycisków J i K 15 do przewijania czterech stron Side Widoki łańcuchowe: każda strona wyświetla kontrolki łańcucha bocznego dla pary ścieżek (jak pokazano powyżej).

Dwa dolne rzędy padów odpowiadają siedmiu presetom łańcucha bocznego (pady od 2 do 8 w każdym rzędzie) dla utwór o numerach nieparzystych i parzystych; pierwszy pad w każdym rzędzie to przycisk "OFF" – wyłącza to przetwarzanie łańcucha bocznego dla toru. Pad 1 jest podświetlony na jasnoczerwono, gdy łańcuch boczny
jest wyłączony; naciśnij dowolny inny pad w rzędzie, aby włączyć jedno z ustawień łańcucha bocznego: Pad 1 staje się przyciemniony a wybrany Pad jest jasny w kolorze ścieżki.

Pady od 1 do 8 w górnym rzędzie pozwalają wybrać ścieżkę, która będzie źródłem wyzwalania łańcucha bocznego dla wybranej ścieżki (wybierana przez naciśnięcie ustawienia wstępnego łańcucha bocznego dla ścieżki).

Podobnie jak w przypadku wielu innych funkcji Circuit Rhythm, zdecydowanie najlepszy sposób na zrozumienie łańcucha bocznego przetwarzanie to eksperymentowanie i słuchanie. Dobrym punktem wyjścia jest ustawienie ścieżki do odtwarzania długiej próbki, tak aby brzmiała nieprzerwanie, i sprawienie, aby inny utwór odtwarzał kilka sampli stopy perkusji. Gdy wybierzesz różne ustawienia łańcucha bocznego, usłyszysz różne sposoby, w jakie ciągła próbka jest "przerywana" przez bęben. Należy również zauważyć, że efekt będzie mniej lub bardziej istotny w zależności od względnych czasów wycofywania próbki i jej źródła wyzwalania.

Wygaszenie łańcucha bocznego będzie kontynuowane nawet wtedy, gdy poziom ścieżki źródłowej zostanie obniżony do zera w widoku miksera. Jest to funkcja, której można użyć dość kreatywnie! Jeśli jednak wyciszysz ścieżkę perkusyjną wybrany jako klucz w widoku miksera, wyzwalanie łańcucha bocznego jest wyłączone.

# Pokrętło filtra

Całe wyjście audio Circuit Rhythm – suma dźwięków ze wszystkich ośmiu ścieżek – jest zasilana przez tradycyjną sekcję filtrów w stylu DJ-skim. Kontrolą tego jest duże pokrętło filtra głównego 2. Pokrętło filtra jest jednym z kluczowych elementów sterujących wydajnością i może być używane do radykalnej zmiany całości dźwięk.

Filtr obejmuje zarówno typy dolnoprzepustowe, jak i górnoprzepustowe. Filtr górnoprzepustowy usuwa niskie częstotliwości (basy) z wyjścia, a filtr dolnoprzepustowy usuwa wysokie częstotliwości (tony wysokie).

Pokrętło filtra głównego Circuit Rhythm kontroluje filtr dolnoprzepustowy po obróceniu go w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara z pozycji środkowej oraz filtr górnoprzepustowy po obróceniu go zgodnie z ruchem wskazówek zegara od pozycji środkowej. Zwróć uwagę, że sterowanie ma zapadkę pośrodku – w tej pozycji nie zachodzi filtrowanie, a dioda LED poniżej pokrętło jest słabo podświetlone na biało.

Gdy przekręcisz pokrętło zgodnie z ruchem wskazówek zegara, usłyszysz, że niższe częstotliwości znikają, pozostawiając znacznie cieńszy dźwięk; w przeciwnym kierunku najpierw znikają wysokie częstotliwości, pozostawiając przytłumiony dźwięk. Dioda LED zmienia kolor na jasnoniebieski, gdy aktywny jest dowolny typ filtra, a jasność wzrasta wraz z obracaniem pokrętła.

# Siatka FX

Efekty Grid w Circuit Rhythm umożliwiają szybkie dodawanie szeregu dodatkowych efektów dźwiękowych z dedykowanego zestawu padów: to świetny sposób na dodawanie wariacji do wzorców podczas występów na żywo.

Grid FX są dostępne w Grid FX View, który jest drugim widokiem przycisku miksera 💷 Otwórz, przytrzymując klawisz Shift i naciskając przycisk Mikser lub naciśnij Mikser po raz drugi, jeśli jest już w widoku miksera , aby przełączyć widok. Kontrolki makr pozostają aktywne, ponieważ kontrolki poziomu ścieżki w mikserze i górny rząd siatki również pozostają niezmienione w widoku miksera, pozostając przyciskami wyciszenia dla każdej ścieżki. Dwa dolne rzędy (Pads 17 do 32) są dostępne jako pady Grid FX. Domyślnie efekty siatki na Circuit Rhythm to:

EFEKT SZCZE	LINOWY				
1	Powtarzanie rytmu, 1/4 tempa				
2	Powtarzanie rytmu, stawka 1/8				
3	Powtarzanie rytmu, stawka 1/16				
4	Powtarzanie rytmu, stawka 1/32				
5	Powtarzanie rytmu, szybkość 1/8T				
6	Powtarzanie rytmu, szybkość 1/16T				
7	Rewers, 1/4 stawki				
8	Rewers, stawka 1/16				
9	Gatunek, stawka 1/4				
10	Gatunek, stawka 1/8				
11	Gatunek, stawka 1/16				
12	Gatunek, stawka 1/32				
13	Fazer, światło				
14	Fazer, ciężki				
15	Winyl, lekki				
16	Winyl, ciężki				

Grid FX można skonfigurować za pomocą komponentów Novation. W Components możesz przypisać każdy efekt do dowolnego z 16 slotów. Dostępnych jest siedem różnych typów efektów, każdy z własnym zestawem parametrów do zbadania. Możesz używać wielu wersji tego samego efektu z różnymi parametrami na różnych padach. Zestaw efektów siatki jest zapisywany z każdym pakietem (patrz **strona 83)** i dowolnym projektem w tym **pakiecie** 

Pakiet może uzyskać dostęp do konfiguracji Grid FX, które zostały zapisane w pakiecie.

Po załadowaniu zestawu Grid FX naciśnięcie pada z załadowanym efektem wywołuje efekt, który pozostaje aktywny do momentu zwolnienia podkładki. Możesz nacisnąć kilka padów Grid FX, aby wywołać kilka efektów na raz, ale jeśli masz warianty tego samego efektu na wielu padach (tj. z różnymi parametrami), tylko ostatnie naciśnięcie będzie aktywne. Jeśli następnie zwolnisz pad, podczas gdy inny pad dla wariantu tego samego efektu jest wciśnięty, to ten wcześniejszy przejmie kontrolę.



Siedem rodzajów efektów dostępnych w Grid FX to:

Efekt	Kolor podkładki		
Powtórz rytm	Czerwony		
Odwracacz	Bursztyn		
Gater	Piasek		
Filtr automatyczny	Zielony		
Digitalizuj	Niebieski		
Fazera	Indygo		
Symulacja winylu	9		

Efekty są oznaczone kolorami, dzięki czemu można zidentyfikować różne dostępne typy po przesłaniu ich do Circuit Rhythm.

Podobnie jak w przypadku wielu innych funkcji Circuit Rhythm, zalecamy eksperymentowanie z Grid FX, aby dowiedzieć się, jaki rodzaj i ustawienie efektu działa dobrze w Twoim konkretnym stylu wyboru próbek. Krótko mówiąc, podstawowe efekty to:

- Powtarzanie rytmu przechwyć krótki segment dźwięku zsynchronizowanego z tempem z miksu głównego i powtórz go, aby uzyskać efekt zacinania. Odtwarzanie Beat Repeat nie jest zsynchronizowane z odtwarzaniem sekwencera.
- Reverser natychmiast odwróć odtwarzanie miksu głównego w krótkich segmentach związanych z tempem.
  Odtwarzanie rewersera nie jest zsynchronizowane z odtwarzaniem sekwencera.
- Gater prostokątny LFO, który wpływa na głośność miksu głównego w tempie zależnym od tempa.
  Po naciśnięciu, Gater będzie zawsze miał maksymalną głośność. Odtwarzanie z użyciem bramki nie jest zsynchronizowane z odtwarzaniem sekwencera.
- Auto-Filter filtr o zmiennym stanie (Low/Band/High-Pass) 12/6 dB/oktawę z LFO zsynchronizowanym z tempem. Kształt LFO może być ustawiony na Trójkąt, Kwadrat, ramp-up lub ramp-down i zsynchronizowany z kluczem, tak aby był uruchamiany ponownie po uruchomieniu efektu. Można również dostosować głębokość modulacji.

- Digitalizuj zmniejsz częstotliwość próbkowania miksu głównego i zastosuj efekt kruszenia bitów.
- Phaser 4-biegunowy efekt fazowy do miksu głównego z LFO zsynchronizowanym z tempem. Głębokość LFO można dostosować, można wprowadzać informacje zwrotne
- Symulacja winylu efekt Lo-Fi do miksu głównego, który symuluje dźwięk złego winylu nagrywać. Zastosuj różne stopnie chybotania, trzeszczenia i syczenia wraz z parametrem szerokości, który tnie wysokie i niskie częstotliwości.

### Zatrzaskiwanie efektu

Pad 16 w Grid FX View włącza funkcję Latch. Domyślnie jest słabo oświetlony na biało; po naciśnięciu podświetla się na jasną biel, a każdy wybrany pad z efektem Grid FX pozostanie aktywny, aż albo on, albo przycisk Zatrzask jest wciśnięty ponownie. Zwróć uwagę, że przy wyłączeniu efektu bezpośrednio (tj. nie przez naciśnięcie przycisku Latch), efekt zostanie wyłączony po zwolnieniu.

Gdy zatrzaskiwanie jest włączone, wiele efektów będzie zatrzaskiwanych po ich wybraniu, jednak tylko jeden efekt każdego z siedmiu typów może być zatrzaskiwany w danym momencie.

Stan zatrzasku dla każdego typu efektu jest zapisywany w projekcie, dzięki czemu niektóre lub wszystkie efekty mogą być aktywowane natychmiast po załadowaniu projektu.

### Używanie Grid FX z zewnętrznym dźwiękiem

Sygnały audio doprowadzone do zewnętrznych wejść audio **be**dą przetwarzane przez Grid FX. Podczas monitorowania jest włączona w widoku rekordu próbki, przychodzący dźwięk będzie kierowany przez Grid FX (w stereo). Ten pozwala na użycie Circuit Rhythm jako jednostki stereo FX. Co więcej, przy włączonym resamplingu w Sample Widok nagrywania, efekty siatki aktywne podczas nagrywania próbki zostaną przypisane do nagranej próbki jako usłyszał.

### Sterowanie MIDI Grid FX

Rozszerzone sterowanie parametrami Grid FX jest możliwe za pomocą zewnętrznego sterowania MIDI, np. z kontrolera MIDI lub sekwencera. Szczegółowe informacje są dostępne w osobnym dokumencie Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, który można pobrać ze strony novationmusic.com/downloads.

# Nagrywanie próbek (widok nagrywania próbki)

Circuit Rhythm ma możliwość nagrywania próbek za pośrednictwem zewnętrznych wejść

•

Robisz to w widoku Sample Rec: naciśnij przycisk Sample Rec 9, aby otworzyć to:



Dwa górne wiersze w widoku Sample Rec View reprezentują jedną z ośmiu stron po 16 próbek; odpowiadają one ośmiu stronom próbek wyświetlanych w widoku próbki. Strony można przewijać za pomocą przycisków J i K. Zwróć uwagę, że podczas przewijania stron przykładowych strona, którą aktualnie przeglądasz, będzie wskazywana przez jeden z przycisków od 1 do 8, chwilowo podświetlony na biało; tzn. jeśli przewiniesz do strony 5, **przycisk** 5 zaświeci się na krótko. Intensywność podświetlenia przycisków J i K wskazuje również aktualnie używaną stronę.

Przyciemniony szary pad wskazuje zajęte gniazdo pamięci – takie, w którym znajduje się już próbka; puste miejsce to wskazany przez przyciemniony czerwony pad. Pad dla aktualnie wybranej próbki zostanie podświetlony w jaśniejszym odcieniu biały lub czerwony.

Naciśnięcie pada w zajętym slocie spowoduje odtworzenie próbki. Jeśli chcesz wyczyścić zajęte gniazdo, aby móc go użyć dla nowej próbki, przytrzymaj przycisk Clear 17 i naciśnij pad, aby usunąć go z pamięci flash.

Zwróć uwagę, że wybór próbki zostanie zresetowany po załadowaniu nowego pakietu.

# Nagranie

Aby nagrać nową próbkę, wejdź do Sample Rec View i wybierz puste miejsce na próbkę: Record 13. przycisk zaświeci się na pomarańczowo, co oznacza, że możesz nagrywać na slocie. Naciśnij **przycisk** Record, zaświeci się jasno pomarańczowo, a dwa dolne rzędy siatki będą początkowo jasno szare, ale zmienią kolor na pomarańczowy jeden pad na raz, zaczynając od Padu 17 (pierwszy pad w rzędzie 3). Działa jak pasek postępu i pokazuje, jaka część maksymalnej długości nagrania została wykorzystana. Maksymalny czas nagrywania na gniazdo próbki wynosi 32 sekundy, więc każdy z 16 padów w dwóch dolnych rzędach siatki

reprezentuje dwie sekundy.

Jeśli w Circuit Rhythm pozostanie mniej niż 32 sekundy przechowywania próbek, zapali się mniej niż 16 padów. Liczba zapalonych padów odpowiada pozostałemu dostępnemu czasowi. Na przykład, jeśli pozostanie 6 sekund, pierwsze trzy pady będą podświetlone na szaro, a pozostałe pady będą wyłączone.

Aby zatrzymać nagrywanie, ponownie naciśnij Nagraj . Jeśli zostanie osiągnięty maksymalny czas próbkowania wynoszący 32 sekundy lub nie będzie dostępne żadne miejsce do przechowywania próbek, nagrywanie zatrzyma się automatycznie.

Podczas gdy nagrywanie próbki jest w toku, przycisk Record jest dostępny w innych widokach, dzięki czemu nagrywanie próbki może zostać zatrzymane z innych widoków.

Jeśli chcesz nagrywać dłużej niż 32 sekundy, możesz wybrać inne puste miejsce. W takim przypadku nagrywanie do pierwszego gniazda zostanie zatrzymane, ale będzie kontynuowane bezpośrednio do drugiego gniazda, umożliwiając płynne nagrywanie w wielu gniazdach.

Próbki zostaną znormalizowane po nagraniu, zapewniając, że wszystkie zarejestrowane próbki mają odpowiedni poziom głośności. Należy pamiętać, że jeśli nagrana zostanie cisza, poziom szumów niskiego poziomu zostanie znormalizowany, co skutkuje w bardzo głośnej próbce.

Po nagraniu próbki będzie ona dostępna od razu, ale zapisanie jej w pakiecie zajmie trochę czasu. Podczas zapisywania próbki gniazdo próbki będzie migać na zielono w widoku Sample Rec View – nie wyłączaj Circuit Rhythm ani nie wyjmuj karty microSD podczas tego procesu lub utraty danych

może wystąpić.

#### Ustawienia nagrywania

Istnieją cztery dodatkowe ustawienia, które wpływają na działanie nagrywania próbki: Próg, Tłumik, Źródło nagrywania i Monitor wejścia. Te ustawienia są zapisywane po wyłączeniu zasilania.

Włączenie/wyłączenie progu nagrywania

Pad 29 w wierszu 4 (nad tekstem Choke ) włącza lub wyłącza funkcję progu nagrywania.

Przy wyłączonym progu (pad podświetlony na czerwono), nagrywanie rozpocznie się natychmiast po naciśnięciu przycisku nagrywania . Przy włączonym progu (pad świeci jasnozielonym kolorem, a siatka na krótko wyświetla "Thr" ), nagrywanie będzie tylko rozpocząć, gdy poziom sygnału przekroczy określony próg (-54 dBFS) po naciśnięciu przycisku nagrywania . Włączenie progu jest przydatne, gdy chcesz, aby nagrywanie rozpoczęło się natychmiast po rozpoczęciu dźwięku, zapobiegając konieczności przycinania ciszy od początku próbki.

#### Tłumik wł./wył.

Pad 30 w rzędzie 4 włącza lub wyłącza tłumik 12 dB jako część ścieżki sygnału nagrywania. Domyślnie, tłumik jest wyłączony (pad podświetlony na czerwono, siatka na krótko wyświetla "0", co oznacza obniżenie poziomu o 0 dB). Gdy tłumik jest włączony (pad świeci jasnozielonym, a siatka na krótko wyświetla "-12" ) nagranie poziom jest zmniejszony o 12 dB. Użyj tłumika, jeśli poziom sygnału z zewnętrznego źródła dźwięku jest zbyt wysoki i powoduje niepożądane zniekształcenia w nagraniu.

#### Włącz/wyłącz ponowne próbkowanie

Pad 31 w wierszu 4 (nad tekstem klawiatury ) wybiera źródło dźwięku do nagrywania próbki.

Ustawienie domyślne (pad podświetlony na czerwono) umożliwia nagrywanie z zewnętrznych wejść audio. Naciśnięcie pada (świeci jasnozielono, a siatka na krótko wyświetla "RSP") wybiera wewnętrzny silnik audio jako źródło nagrywania: wybierz tę opcję, jeśli chcesz ponownie próbkować wewnętrznie przetworzone dźwięki lub samplować zewnętrzne sygnały wejściowe po przetworzeniu przez Grid FX. Po włączeniu resamplingu możesz nagrywać dźwięk ze źródeł zewnętrznych i wewnętrznych jednocześnie.

#### Monitorowanie wejścia

Pad 32 w wierszu 4 (nad tekstem Slice ) aktywuje monitorowanie wejścia. Gdy monitorowanie wejścia jest aktywne (podkładka świeci jasnozielonym kolorem, a siatka na krótko wyświetla "Mn")

Wyłącz monitorowanie wejścia, aby wyciszyć przychodzący dźwięk – może to być przydatne w ramach szerszej konfiguracji, w której dźwięk może być kierowany zarówno przez Circuit Rhythm w celu próbkowania, jak i bezpośrednio ze źródła do mikser lub interfejs audio.

Ten pad może być również używany jako wyłącznik awaryjny dla zewnętrznego dźwięku, co jest przydatne podczas używania Circuit Rhythm jako jednostki efektów dla zewnętrznego dźwięku.

#### Poziom monitorowania

Użyj Macro 8, aby zastosować cyfrowe wzmocnienie do przychodzącego dźwięku. To będzie domyślnie 0 dB po włączeniu zasilania i nigdy nie jest zapisywane. Wartość ta może zostać zwiększona do +12 dB lub zredukowana do ciszy.

#### Przykładowe przycinanie

Możesz użyć kontrolki Macro 2 (Start) do przycięcia punktu początkowego nagranej próbki i kontrolki Macro 3 (Length) do przycięcia czasu jej trwania. Kiedy jedna z kontrolek Macro zostanie przesunięta, pady w rzędzie 3 siatki oświetlić piasek, aby wskazać początek i czas trwania próbki. Gdy wszystkie osiem padów jest zapalonych, próbka będzie odtwarzana przez cały swój pierwotny czas trwania, od momentu, w którym rozpoczęło się nagrywanie. Punkt początkowy można przesunąć "do przodu" za pomocą kontrolki Start , a punkt końcowy "do tyłu" za pomocą kontrolki Length : obie kontrolki powodują skrócenie całkowitej długości próbki. Klocki ciemnieją, aby to zilustrować efekt przycinania; zauważ, że punkt początkowy i długość mogą mieć wartości, które nie są integralne liczba skoków: jest to sygnalizowane ściemnianiem się podświetlenia na "końcu". Grafika poniżej zilustruj to:



Jak tylko początek lub długość zostaną ustawione, Save zacznie pulsować. Naciśnij Zapisz, aby zatwierdzić nowy początek i długość. Po zapisaniu próbki można ją dalej przycinać, ale nie ma możliwości cofnięcia zapisanych zmian. Zauważ, że wiersz 3 nie wskazuje bezwzględnego czasu samplowania: zarówno krótka, jak i długa próbka będą wyświetlać swój pełny czas trwania jako osiem podświetlonych padów. Zwróć też uwagę, że próbki można tylko skracać – nie można dodać ciszy na początku lub na końcu próbki.

Domyślna precyzja pozycji początkowej i końcowej wynosi 10 ms na pad, przytrzymaj Shift , aby zwiększyć precyzja do 1 ms.

# Tryby odtwarzania

Odtwarzanie sampli w widoku rekordu próbki może być ustawione na jeden strzał, bramkowany lub zapętlony; Rewers może być dodatkowo włączony lub wyłączony. Tryby te zachowują się identycznie jak ścieżki 1-8 (patrz Tryby sampli na **stronie** 32). Domyślnym trybem jest One Shot, który zostanie wybrany po włączeniu. Ten wybór to nie zapisany z projektem.

Ustawienie odtwarzania na Zapętlone jest przydatne, aby zapewnić, że zapętlone próbki (takie jak przerwy perkusyjne) są idealnie przycięte.

Odtwarzanie wsteczne może być przydatne do precyzyjnego dostrojenia punktu końcowego próbki. Na przykład, możesz chcieć wyizolować pojedyncze uderzenie w pętli perkusyjnej i usunąć transjent następnego uderzenia, zachowując jak najwięcej poprzedniego ogona - z włączonym reverse nie musisz poczekaj, aż próbka zostanie odtworzona w całości, aby sprawdzić, czy poprawnie przyciąłeś.

# Projektowanie

Podstawowy przegląd wczytywania i zapisywania projektów można znaleźć na stronie 23. W tym rozdziale przyjrzymy się kilku dodatkowym aspektom związanym z korzystaniem z projektów.

# Przełączanie projektów

Istnieją pewne zasady regulujące sposób, w jaki Circuit Rhythm reaguje, gdy przechodzisz z jednego projektu do drugiego. Jeśli odtwarzanie sekwencera jest zatrzymane po wybraniu nowego projektu w widoku projektów, po naciśnięciu ten przycisk Odtwórz , nowy projekt zawsze zaczyna się od kroku zdefiniowanego jako Punkt początkowy Wzór (domyślnie krok 1) dla każdej ścieżki; jeśli Projekt składa się z połączonych Wzorców, rozpocznie się o: punkt początkowy pierwszego wzorca. Będzie tak niezależnie od tego, w którym kroku sekwencer był w momencie ostatniego zatrzymania. Tempo nowego Projektu zastąpi tempo poprzedniego.

Istnieją dwie opcje zmiany projektów, gdy aktywne jest odtwarzanie sekwencera:

- Jeśli wybierzesz nowy projekt, naciskając jego pad, bieżący wzorzec będzie odtwarzany do ostatniego kroku (uwaga – tylko bieżący Pattern, a nie Scena lub cały łańcuch Patternów), a pad dla nowego projektu będzie migać na biało, wskazując, że jest w kolejce. Nowy Projekt rozpocznie odtwarzanie od punktu początkowego (domyślnie krok 1) swojego Wzorca lub od Punktu Początkowego pierwszego Wzorca w łańcuchu lub jego pierwszej Sceny, w zależności od przypadku.
- 2. Jeśli przytrzymasz klawisz Shift podczas wybierania nowego projektu, rozpocznie się odtwarzanie nowo wybranego projektu od razu. Nowy projekt będzie odtwarzany od tego samego kroku w łańcuchu wzorców, do którego dotarł poprzedni projekt. Natychmiastowe przełączanie projektów może stać się szczególnie interesujące, gdy dwa projekty zawierają wzorce o różnej długości lub różne liczby wzorców tworzących Wzór łańcucha.

Jak wspomnieliśmy w innym miejscu tego podręcznika użytkownika, eksperymentowanie jest często najlepszym sposobem zrozumienie, jak radzi sobie z tym Circuit Rhythm

# Rozliczanie projektów

Clear Tomoże być używany w widoku projektów do usuwania niechcianych projektów. Naciśnij i przytrzymaj Wyczyść; to świeci jasnoczerwono i wszystkie pola siatki gasną poza tym dla aktualnie wybranego Projektu, który pokazuje jasną biel. Naciśnij ten pad, aby usunąć projekt.

Zauważ, że ta procedura umożliwia tylko usunięcie aktualnie wybranego projektu; zapewniając w ten sposób zabezpieczenie przed usunięciem niewłaściwego Projektu. Zawsze sprawdzaj, czy pad projektu zawiera Projekt, który chcesz usunąć, odtwarzając go przed użyciem funkcji Clear.

### Zapisywanie projektów w nowych slotach

Użyj Save 19 aby zapisać ścieżki, nad którymi pracowałeś, w gnieździe pamięci projektu. Zapisz należy nacisnąć dwukrotnie, aby zakończyć proces przechowywania: pierwsze naciśnięcie spowoduje miganie przycisku Zapisz ; drugie naciśnięcie zapisze twoją pracę w ostatniej używanej pamięci projektu. Oznacza to, że jeśli twoja bieżąca praca była oparta na wcześniej zapisanym projekcie, oryginalna wersja zostanie nadpisana.

Aby upewnić się, że Twoja praca zostanie zapisana w innej pamięci projektu, przełącz się na Widok projektów. Zobaczysz, że pierwsze naciśnięcie Save powoduje, że pad ostatnio wybranego projektu pulsuje na biało. Jeśli chcesz zapisać swoją pracę w nowym gnieździe pamięci, naciśnij pad dla tego gniazda: wszystkie inne pady zgasną, a wybrany pad będzie migać na zielono przez kilka sekund.

Pamiętaj, że możesz "przerwać" procedurę zapisywania po pierwszym naciśnięciu przycisku Zapisz , naciskając dowolny inny przycisk.

# Zmiana kolorów projektu

Możesz także przypisać inny kolor do dowolnego z padów w widoku projektu – może to być bardzo pomocne podczas występów na żywo. Kolor wybierasz w ramach opisanych powyżej procedur zapisu.

Po pierwszym naciśnięciu przycisku Save , dioda LED pod pokrętłem Macro 1 zaświeci się w bieżącym kolorze pada dla aktualnie wybranego projektu: jeśli jeszcze nie zmieniłeś koloru, będzie on ciemnoniebieski. Możesz teraz przewijać paletę 14 kolorów, obracając pokrętło Macro 1. Gdy zobaczysz żądany kolor, naciśnij przycisk Save po raz drugi lub naciśnij pad odpowiadający lokalizacji w pamięci: zakończy to proces zapisywania z migającym zielonym polem, jak opisano powyżej.

Zwróć uwagę, że po operacji Zapisz pad stanie się biały, więc nie zobaczysz od razu nowego koloru, ale zrobisz to, gdy tylko wybierzesz inny projekt.

# Pakiety

Pakiet jest zdefiniowany jako pełny zestaw sampli, projektów i efektów siatki: możesz wyeksportować bieżący pakiet do wymienna karta microSD. Gniazdo karty znajduje się na tylnym panelu 7

Pakiet zawiera całość bieżącej operacji Circuit Rhythm, w tym zawartość wszystkich 64 Pamięci projektów, wszystkie 128 próbek i 16 presetów Grid FX. Karta może pomieścić 31 dodatkowych pakietów: to umożliwia bezpieczne zapisywanie ogromnej ilości roboczej zawartości i może zawierać projekty o bardzo różnych gatunkach, w razie potrzeby wraz ze spersonalizowanymi próbkami. Zasadę można jeszcze rozszerzyć, ponieważ możesz oczywiście używać tylu kart microSD, ile chcesz.

Widok pakietów to widok podrzędny przycisku Projekty 19. Otwórz, przytrzymując klawisz Shift i naciskając Projekty lub naciśnij Projekty po raz drugi, jeśli jest już w widoku projektów , aby przełączyć widok.

#### WAŻNY:

Dostęp do widoku pakietów można uzyskać tylko wtedy, gdy w gnieździe na tylnym panelu znajduje się karta microSD.



Pakiety można wysyłać do Circuit Rhythm za pomocą Novation Components pod adresem

komponenty.novationmusic.com. Każdy pad reprezentuje pakiet: aktualnie załadowany będzie podświetlony na biało, a pozostałe pady będą świecić w przypisanych im kolorach, które są ustawione w komponentach Novation.

# Ładowanie paczki

Najpierw wybierz pakiet, naciskając dowolny podświetlony pad, inny niż ten dla aktualnie załadowanego pakietu. Zacznie pulsować między przyciemnionym a jasnym (w przypisanym kolorze), aby potwierdzić, że jest "zagruntowany" i można go teraz załadować. Puste miejsca na paczki mogą być załadowane, co zapewnia puste płótno do nagrywania nowych próbki. Nie ma również możliwości ponownego załadowania aktualnego pakietu.

[Jeśli nie chcesz ładować zagruntowanej paczki, załaduj inną paczkę do załadowania lub wyjdź z widoku paczek. Po powrocie do widoku paczek żadna paczka nie będzie wyświetlana jako zagruntowana.]

Po przygotowaniu paczki naciśnij przycisk odtwarzania, aby załadować paczkę. Na padach przez kilka sekund będzie odtwarzana animacja podczas ładowania paczek, a po zakończeniu ładowania ponownie wyświetli się widok paczek, a pad dla nowo załadowanego pakietu będzie podświetlony na biało.

Możesz utworzyć nowy pakiet bez próbek lub projektów, ładując puste miejsce na pakiet. Nowo utworzone pakiety będą zawierać domyślny układ Grid FX (pasujący do pakietu fabrycznego).

# Powielanie pakietów

Jeśli zabraknie Ci projektów w pakiecie, ale chciałbyś kontynuować pracę nad nowymi projektami z tym samym zestaw próbek, możesz zduplikować obecną paczkę.

Aby zduplikować aktualną paczkę, najpierw wejdź w Widok paczek. Przytrzymaj Duplikat 18 i aktualnie wybrany Paczka będzie pulsować na zielono, a dostępne miejsca na paczki będą świecić na ciemnoniebieskie światło. Naciśnij ciemnoniebieskie gniazdo, aby pisać aktualny pakiet do nowej lokalizacji.

Pamiętaj, że pakiety można usunąć tylko poprzez usunięcie pliku z karty SD i nie można ich usunąć bezpośrednio z urządzenia.

# Korzystanie z kart microSD

#### OSTRZEŻENIE:

Nie wyjmuj karty microSD z Circuit Rhythm podczas operacji zapisywania lub ładowania. Może to spowodować utratę wcześniej zapisanej pracy. Zwróć uwagę, że operacje zapisu obejmują proces duplikowania paczki, przenoszenie zawartości z komponentów oraz zapisywanie nowo nagranych i przyciętych sampli.

Karta microSD umieszczona w gnieździe na tylnym panelu umożliwia dostęp do wielu pakietów. Wewnętrzna pamięć Circuit Rhythm mieści tylko jedną paczkę: karta microSD może pomieścić kolejne 31 paczek, umożliwiając w ten sposób dostępność do 32 paczek do załadowania do Circuit Rhythm, gdy karta jest włożona.

Jeśli karta microSD nie została włożona od momentu włączenia, widok pakietów wyświetli czerwoną i żółtą ikonę oznacza to "brak dostępnej karty SD":



Ikona "brak SD" jest również wyświetlana w innych sytuacjach, patrz "Wyjmowanie karty MicroSD" poniżej, aby uzyskać więcej informacji. Circuit Rhythm jest w pełni sprawny bez karty MicroSD, ale będziesz mieć dostęp tylko do pakietu wewnętrznego. Jeśli obecna jest karta microSD, widok paczek wyświetli dostępne paczki i umożliwi załadowanie nowej paczki zgodnie z opisem w części "Ładowanie paczki" powyżej.

Jeśli urządzenie jest włączone bez karty microSD (co powoduje ładowanie pakietu wewnętrznego), można ją włożyć w dowolnym miejscu, aby uzyskać dostęp do zawartości karty. Jeśli karta została wcześniej została usunięta, ponowne jej włożenie umożliwi dostęp do zawartości karty, a normalne działanie spowoduje kontynuuj, jeśli wyjęcie karty wcześniej zakłóciło jakąkolwiek funkcjonalność.

### Wyjmowanie karty microSD

Jeśli karta microSD zostanie wyjęta podczas ładowania pakietu wewnętrznego, Circuit Rhythm będzie zachowywać się jak opisane powyżej dla działania po włączeniu bez obecności karty. Takie postępowanie nie ogranicza możliwości ładowania próbek ani zapisywania i wczytywania projektów.

Możliwe jest wyjęcie karty microSD, gdy pakiet załadowany z karty SD jest aktualnie używany. Odtwarzanie sekwensera nie zostanie zatrzymane, a niezapisane zmiany nie zostaną w tym momencie utracone. Jednak ponieważ karta nie jest obecna, nie ma danych do załadowania. Projekt będzie nadal odtwarzany, ponieważ bieżące dane projektu są ładowane do pamięci RAM urządzenia, ale nie można zmienić projektu lub zapisz bieżący projekt w tym stanie. Możesz jednak zmienić próbkę podczas ładowania pakietu. W związku z tym widok projektów wyświetli ikonę "Brak SD", jak opisano powyżej, a przycisk Zapisz 19 nie będzie świecić do momentu ponownego włożenia karty. Widok pakietów wyświetli również ikonę "Brak SD" do momentu ponownego włożenia karty. Jeśli chcesz załadować pakiet wewnętrzny bez ponownego wkładania karty microSD, musisz włączyć zasilanie urządzenie w dół i cofnij ponownie, aby załadować pakiet wewnętrzny.

Jeśli włożysz inną kartę microSD, zachowanie Circuit Rhythm jest niezdefiniowane. Jeśli chcesz załadować a Pack z innej karty microSD, należy wyłączyć urządzenie i ponownie wykonać kopię zapasową. Nowa Kartę microSD można włożyć w dowolnym momencie przed, w trakcie lub po cyklu zasilania, ale cykl zasilania należy zakończyć przed załadowaniem nowej zawartości karty, aby uniknąć niezdefiniowanego zachowania.

### Kompatybilność kart microSD

Karty MicroSD muszą mieć co najmniej klasę 10 i używać formatu FAT32. Więcej informacji na temat konkretne karty microSD zalecane do użytku z Circuit Rhythm, zobacz Centrum pomocy Novation.

# składniki

# Informacje o komponentach i nawigowaniu do rytmu obwodu

Novation Components jest internetowym towarzyszem Circuit Rhythm. Dzięki komponentom możesz:

- Pobierz nową zawartość
- Załaduj własne próbki
- Edytuj efekty siatki
- Utwórz kopię zapasową swoich projektów
- Załaduj nowe paczki
- Aktualizacja do najnowszej wersji oprogramowania

Komponenty wymagają przeglądarki obsługującej Web MIDI do komunikacji z urządzeniem. Zalecamy korzystanie z Google Chrome

lub Opery. Alternatywnie możesz pobrać samodzielną wersję komponentów

z konta Novation po zarejestrowaniu produktu.

Dostęp do komponentów można uzyskać pod adresem components.novationmusic.com.

#### UWAGA:

Jeśli masz problemy z używaniem internetowej wersji Komponentów, spróbuj zainstalować samodzielną aplikację

z portalu klienta Novation. Dodatkowo, jeśli korzystasz z systemu Windows, zalecamy: zainstaluj sterownik Novation ze strony novationmusic.com/downloads.



Aktualizacje oprogramowania układowego

Aby uzyskać dostęp do wszystkich funkcji, może być konieczne zaktualizowanie Circuit Rhythm do najnowszej wersji oprogramowania układowego. Components poinformuje Cię, czy podłączone urządzenie jest aktualne, a jeśli nie, Components może zaktualizować oprogramowanie sprzętowe urządzenia do najnowszej wersji.

#### Widok konfiguracji

Widok konfiguracji umożliwia dokonanie "globalnych" ustawień urządzenia: obejmują one przypisanie kanału MIDI, konfigurację wejść/ wyjść MIDI, wybór źródła zegara, częstotliwość zegara zewnętrznego i regulację jasności. Wprowadza się go przytrzymując klawisz Shift i naciskając Zapisz 19 , i wyszedł przez naciśnięcie

Odtwórz 13

Otwarcie widoku konfiguracji powoduje wyświetlenie ekranu pokazanego poniżej:



#### Jasność

Pad 24 (podświetlony na biało) kontroluje jasność padów siatki. Domyślne ustawienie to pełna jasność, ale naciśnięcie Pad

24 przyciemnia je o około 50%. Może to być korzystne, jeśli biegasz

Circuit Rhythm na wewnętrznej baterii. Możesz również chcieć biegać ze zmniejszoną jasnością, jeśli wykonujesz

w warunkach słabego oświetlenia otoczenia.

Ustawienie jasności jest zapisywane po wyłączeniu Circuit Rhythm.

#### Kanały MIDI

Fabryczne domyślne kanały MIDI są następujące:

Ścieżka	Kanał MIDI
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

Możesz zmienić kanał MIDI, którego używa każda ścieżka w widoku konfiguracji. Każdy utwór można ustawić na dowolny z Kanały MIDI 1-15. Kanał 16 jest zarezerwowany dla Projektu.

Aby zmienić kanał MIDI, który będzie używany przez ścieżkę, naciśnij przycisk wyboru ścieżki 5 lub żądaną ścieżkę. Dwa górne rzędy padów w widoku konfiguracji reprezentują kanały MIDI 1-16. Naciśnij podkładkę, aby wymagany kanał MIDI.

Ważne: Żadne dwie ścieżki nie mogą transmitować na tym samym kanale MIDI.

Grafika na stronie 88 ilustruje ekran po wybraniu ścieżki 1 i pokazuje domyślne przypisania kanałów MIDI: kolory padów dla nieużywanych kanałów MIDI są pomarańczowe (kolor ścieżki 1), ale będą zgodne z kolorem aktualnie wybranej ścieżki . Pady dla kanałów MIDI od 2 do 8 są słabo podświetlone w kolorze przypisanej do nich ścieżki: w tym przykładzie są to wartości domyślne

zadania.

Podobnie jak w przypadku wszystkich zmian w widoku konfiguracji , naciśnij przycisk Odtwórz , aby zapisać zmiany i wyjść z widoku konfiguracji.

### We/Wy MIDI

Circuit Rhythm może wysyłać i/lub odbierać dane MIDI zarówno przez port USB 6. jak i MIDI In/ Gniazda Out/Thru 4



MIDI Rx (odbiór) i Tx (nadawanie) można włączyć niezależnie dla każdej kategorii danych. Podkładki 25 do 32 są ułożone jako cztery pary przycisków, jak pokazano w tabeli:

Funkcja padu		Kolor		
25	Włączanie/wyłączanie nuty MIDI Rx	Zielenv		
26	Włączanie/wyłączanie MIDI Note Tx	Zielony		
27	Włączanie/wyłączanie MIDI CC RX			
28	Włączanie/wyłączanie transmisji MIDI CC	Pomarańczowy		
29	Włączanie/wyłączanie zmiany programu MIDI Rx			
30	Włączanie/wyłączanie Tx zmiany programu MIDI	Fioletowy		
31	Włączanie/wyłączanie zegara MIDI Rx			
32	Włączanie/wyłączanie Tx MIDI Clock	Jasnoniebieskie		

Domyślnie zarówno MIDI Rx, jak i MIDI Tx są włączone (przyciski są jasno podświetlone) dla wszystkich kategorii danych.

#### Ustawienia zegara

Gdy Clock Rx jest wyłączony, zegar jest w trybie wewnętrznym, a BPM obwodu rytmu jest definiowany tylko przez wewnętrzny zegar tempa. Każdy zegar zewnętrzny zostanie zignorowany. Gdy Clock Rx jest WŁĄCZONY, Rytm Obwodu jest włączony Tryb AUTO i BPM zostaną ustawione przez zewnętrzny zegar MIDI na wejściu MIDI lub . Porty USB, jeśli zastosowano prawidłowy; jeśli tak nie jest, Circuit Rhythm automatycznie przełączy się na swój zegar wewnętrzny.

Jeśli Clock Tx jest włączony, Circuit Rhythm jest liderem zegara, a jego zegar – niezależnie od źródła – będzie dostępny jako MIDI Clock na tylnych złączach USB i MIDI Out . Ustawienie Clock Tx na OFF spowoduje skutkować brakiem transmisji danych zegara.

Zobacz także "Zegar zewnętrzny" na stronie 63.

#### Częstotliwość zegara analogowego

Circuit Rhythm wyprowadza ciągły zegar analogowy ze złącza Sync Out 2 na tylnym panelu o amplitudzie 5 V. Częstotliwość tego zegara jest powiązana z zegarem tempa (wewnętrznym lub zewnętrznym). Taktowanie wyjściowe jest ustawiane za pomocą pierwszych pięciu przycisków w trzecim rzędzie siatki (Pad nr 17-21). Możesz wybrać szybkość 1, 2, 4, 8 lub 24 ppqn (impuls na ćwierćnutę), naciskając odpowiedni

Podkładka. Domyślna wartość to 2 ppqn. Poniższa tabela podsumowuje ustawienia:

Podkładka	Częstotliwość zegara analogowego			
17	1 osoba			
18	2 ppqn			
19	4 ppqn			
20	8 ppqn			
21	24 osoby			

Zauważ, że Swing (jeśli jest ustawiony na coś innego niż 50%) nie jest stosowany do analogowego wyjścia zegara.

#### Lepkie przesunięcie

Sticky Shift to funkcja ułatwień dostępu, która pozwala **przyciskowi** Shift działać jako przełącznik zamiast chwilowa kontrola. Aby włączyć Sticky Shift, naciśnij klawisz Shift w widoku konfiguracji , aby zaświecił się na jasnozielony kolor. W celu wyłączyć tę funkcję, ponownie naciśnij klawisz Shift , aby zaświecił się na czerwono.

### Widok ustawień zaawansowanych

Niektóre dodatkowe preferencje można ustawić w widoku ustawień zaawansowanych. Do tego widoku wchodzi się, przytrzymując klawisz Shift podczas włączania urządzenia, i wychodzi się, naciskając ikonę Wstaw odtwarzanie Siatka 8 x 4 nie jest podświetlona w widoku ustawień zaawansowanych; korekty dokonywane są za pomocą różnych inne przyciski.

### Narzędzie łatwego startu (urządzenie pamięci masowej)

Narzędzie Easy Start Tool może być wyłączone w widoku konfiguracji zaawansowanej , jeśli nie chcesz, aby Circuit Rhythm pojawiał się jako urządzenie pamięci masowej podczas podłączania go do komputera.

Aby włączyć/wyłączyć narzędzie Easy Start Tool, naciśnij przycisk Uwaga 6 jest włączony, jeśli Note świeci się jasno na czerwono, jest wyłączony.

Więcej informacji na temat narzędzia Easy Start Tool można znaleźć na stronie 8.

# Konfiguracja MIDI Thru

Możesz określić zachowanie portu MIDI Thru na tylnym panelu Circuit Rhythm w widoku ustawień zaawansowanych. Opcje pozwalają na to, aby port działał jako zwykły port MIDI Thru (jest to ustawienie domyślne) lub powielał wyjście portu MIDI Out . Jest to przydatne, jeśli masz dwa urządzenia, które chcesz

chcą kontrolować, które same nie mają portów MIDI.

Użyj przycisku Duplikuj 18, aby ustawić zachowanie. Gdy Duplicate świeci jasnozielonym światłem, MIDI Thru Port będzie działał jako drugie wyjście MIDI. Gdy jest podświetlony na czerwono, aktywowany jest przełącznik sprzętowy, a port działa jak zwykłe MIDI Thru.

## Sprężarka główna

Circuit Rhythm zawiera kompresor nadrzędny, który jest stosowany do wszystkich wyjść audio urządzenia. Można go włączyć lub wyłączyć, naciskając FX 12 w widoku ustawień zaawansowanych. Gdy kompresor jest włączony, przycisk FX świeci jasnozielonym kolorem, a siatka na krótko wyświetla "CMP". Gdy jest wyłączony, przycisk FX jest przyciemniony na czerwono.

Jeśli Note świeci jasnozielonym kolorem,

## Zapisz blokadę

Funkcja Save Lock umożliwia tymczasowe wyłączenie funkcji Save. Może to być przydatne, jeśli przygotuj zestaw na żywo na swoim Circuit Rhythm i nie chcesz ryzykować przypadkowego nadpisania ważnych projektów. Aby włączyć funkcję Save Lock, przytrzymaj jednocześnie Shift i Save podczas włączania urządzenia na. Gdy funkcja Save Lock jest włączona, **przycisk** Save jest cały czas niepodświetlony.

Stan blokady zapisu jest zachowywany podczas kolejnych cykli zasilania. Wyłączenie to ta sama procedura, co włączenie: włącz urządzenie, przytrzymując klawisze Shift i Save.

Domyślnie blokada zapisu jest wyłączona, dzięki czemu projekty można swobodnie zapisywać i nadpisywać.

### Problemy z ładowaniem projektu

Circuit Rhythm ładuje ostatni używany projekt po włączeniu zasilania. Możliwe, że gdyby moc była przerwane podczas zapisywania projektu, mogło zostać w jakiś sposób uszkodzone. Może to oznaczać, że Circuit Rhythm po włączeniu znajdzie się w jakimś nienormalnym stanie.

Chociaż jest to mało prawdopodobne, dołączyliśmy metodę włączania Circuit Rhythm i zmuszania go do załadowania pustego projektu. Aby to zrobić, przytrzymaj jednocześnie Shift i Clear podczas włączania Circuit Rhythm.

Jeśli którykolwiek z projektów zostanie uszkodzony w jakikolwiek sposób, zawsze można je usunąć poprzez wyczyszczenie projektu (patrz strona 81).

### Parametry MIDI

Circuit Rhythm został zaprojektowany do reagowania na różne sposoby na zewnętrzne dane MIDI. Włączenie nuty MIDI/ Uwaga Wył, komunikaty zmiany programu (PGM) i ciągłego kontrolera (CC) są rozpoznawane.

Pełne szczegóły ustawień i parametrów MIDI są dostępne w osobnym dokumencie: Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, który można pobrać ze strony novationmusic.com/downloads.

# Tryb bootloadera

W przypadku problemu z rytmem obwodu może być konieczne włączenie trybu bootloadera. Jest to "tryb inżynieryjny" i wszystkie normalne funkcje jednostki przestają działać. Nie powinieneś używać trybu bootloadera bez instrukcji od zespołu pomocy technicznej Novation.

Tryb Bootloader pozwala sprawdzić wersję aktualnie zainstalowanego oprogramowania, a także zaktualizować oprogramowanie (i fabryczne poprawki), jeśli opisana powyżej procedura aktualizacji oprogramowania z jakiegoś powodu nie działa poprawnie.

Aby wejść w tryb bootloadera:

1. Wyłącz rytm obwodu

2. Przytrzymaj wciśnięte przyciski Sample Rec 9 Sample 14 i Note

3. Rytm obwodu zasilania ponownie włączony

Circuit Rhythm będzie teraz w trybie bootloadera, a na siatce pojawi się wybór koloru zielonego podświetlane klocki (które mogą różnić się od pokazanych poniżej):

Syntezator 1	Syntezator 2	MIDI 1	MIDI 2	Bęben 1	Bęben 2	Bęben 3	Bęben 4

Przyciski ścieżek 1 i 2 świecą się; wybranie jednego z nich wyświetla wzór podświetlanych padów; ten wzór reprezentuje numery wersji trzech elementów oprogramowania układowego w formie binarnej. Możesz potrzebować aby opisać te wzorce zespołowi pomocy technicznej Novation w przypadku wystąpienia problemu.

Najłatwiej wyjść z trybu bootloadera, naciskając przycisk następnie uruchom ponownie do normalnego stanu operacyjnego. Przycisk odtwarzania . Rytm obwodu będzie

