

User Guide



Version 1.0



Търговски марки

Търговската марка Novation е собственост на Focusrite Audio Engineering Ltd. Всички други имена на марки, продукти и компании, както и всички други регистрирани имена или търговски марки, с поменати в това ръководство, принадлежат на съответните им собственици.

Опровержение

Новейшын е предприела всички възможни стъпки, за да гарантира, че предоставената тук информацияе както точна, така и пълен. В никакъв случай Novation не може да поеме каквато и да е отговорност за каквато и да е загуба или повреда на собственика на оборудването, която и да е трета страна или каквото и да е оборудване, което може да е резултат от използването на това ръководство или оборудването, което то описва. Предоставената в този документ информация може да бъде променяна по всяко време без предварително предупреждение. С пецификациите и външният вид може да с е различават от изброените и или от триран.

Авторско право и правни бележки

Novation и Circuit с а търговски марки на Focusrite Audio Engineering Limited.

2021 © Focusrite Audio Engineering Limited. Вс ички права запазени

новация

Подразделение на Focusrite Audio Engineering Ltd. Фак с : +44 1494 459920 Windsor House, Turnpike Road Cressex Business Park, High Wycombe Уебс айт: www.novationmusic.com Бък инг амшир, HP12 3FX Велик обритания

Тел.: +44 1494 462246

Съдържание

Въведение	6
Ос новни функции	7Затова
ръководство	
Каквоима в кутията	
Ставане и бягане	9 Акосте на
Мас:	9 Акосте на
Windows :	9 Преглед
накомпонентите на Novation	9 Имате
проблеми?	10 Изис кванияза
зах ранване	
Прегледнах ардуера	12
Терминологичен речник	12 Изг лед
отгоре	16 Изг лед
отзад	
Q	20
ОС НОВИ	
Вклюване на уреда	
С ТЪПКИ	22 Зареждане и
запазване	23 Започване от
нулата	25
Използване на примерни запис и	29 Приме ре н
ИЗГ ЛАЛ	29
Примерен флип	
Гримерни режими	
Изгледи на бележки от клавиатура и отрязъци	
Използване на макросите за извайване на проби	
Неквантуван запис	
Редактиране с микростъпка	
Скорост	
Вероятност	41
Движения на копчето за запис (автоматизация)	
дублиране	
подложки	
Модели	
Изгледна модели	
Изчистване на модели	
 шаблони	
модели	
модели	
модела	53
Заклюване на изгледа	
Заключване на изгледа Настройки на шаблона	54 55 Нач ална и край на
Заключване на изгледа Настройки на шаблона точка	54 55 Начална и край на 55 Ред на
Заключване на изгледа Настройки на шаблона точка възпроизвеждане	54 55 Начална и крайна 55 Редна

Мутирайте	
Сцени	
Присвояване на шаблони къмсцени	
Верижни с цени за създаване на аранжимент	61
Сцени на опашка	
Изчистване на сцени	
Дублиране на сцени	
Темпоисуинг	63
Темпо	
Външен час овник	
Докоснете темпото	
Люяка	64 Проследяване на
щракване	65
Аналоговсинх ронизиращизход	65
Миксер	66
FX секция	
Реверберация	69
Закъснение	
к омпре с ор	
Странични вериги	71
<i></i>	70
Копчето на филтъра	
Grid FX	
Заклюване на ефекта	
FX с външно ау дио	75 MIDI к онтрол на Grid
FX	
Запис на проби (Sample Rec View)	
	77 Настрой и и за
	۰۵ ۹۵
выщилавеждане	
Проекти	
Превключване на проекти	
Проекти	
г	82 Промяна на претовете на
проекта	
	22
ОТАК ОВК И	
Зареждане на пакет	84 Дублиране на
Пакети	
карти	85
Компоненти	

Приложение	
Актуализации на фърмуера	дна
настройките	
Ярк ос т	39
МІDІ канали	89
MIDI I/O	90
Настройки на часовника	91
Скорости на аналоговиячасовник	
Sticky Shift	91
Изгледна разширена настройка	трумент за
лесностартиране (Устройствоза масовосъх ранение)	
MIDI Thru конфиг у рац ия	92
Главен компресор	92
Заклюјване на записа	
Проблемисъс зареждането на проекта93 MID	I
параметри	ия
мех анизъм	

Въведение

Circuit Rhythm е универсален с емплер за създаване и изпълнение на ритми. Запис вайте с емпли директно на хардуера, с лед това наряввайте, извай вайте и повторно с емплирайте вашите звуци без усилие. У ловете с воя ритъм или квантуван, или извън мрежата в с еквенсера, и наслоете върху осем с емплирани песни. Ос вежете с воя с ет на живо с ефект на изпълнение: прегърнете несъвършенството със с иму лация на винил, заеквайте микса с и с повторение на ритъм… и още. Интегрирайте Circuit Rhythm във ващето с тудио или го изключете и създавайте където и да е

вг радената акумулаторна батерия.

Circuit Rhythm е едновременно инструмент за композиция и инструмент за изпълнение на живо. Това е груу вбок с с осем песни, базиран на семплиране, с възможности за накланяне и нарязване. Позволява ви да създавате музика бързо: събирането на модели е бързо и инту итивно. Ако работите в студио, превъзх одното качество на звука на Novation означава, че можете да използвате Circuit Rhythm като ос нова на вашата завърше на песен.

Решетк*а*та за възпроизвеждане е набор от 32 осветени, чувствителни към скоростта подложки, които действат к*а*то х роматична клавиатура, семплирани парчета, барабанни подложки, стъпки на секвенсор и изпълняват множество други функции. Подложките са вътрешни осветлението е RGB цветно кодирано*, така че можете да видите седин поглед какво се случва.

Ос ем въртящи с е контроли са ос иг у рени, за да ви позволят да настрой вате параметрите на семплите до съвършенство, а контролът Master Filter е винаги на разположение, за да подобрите още повече вашето представяне. Можете да започнете с простмодел от 16 от 32 стъпки и след това бързо да ги с глобите заедно в по-сложни шаблони от голяма дължина.

Можете да запишете работата с и в една от 64 вътрешни памети на проекта. В допълнение, мощната функция за пакети на Circuit Rhythm ви позволява да осъществявате достъп, да създавате и запазвате хиляди проекти и семпли на сменяе ма microSD карта.

Circuit Rhythm с е интегрира с Novation Components, мощно с офтуерно приложение, което ви позволява да разменяте вашите с емпли и да съх ранявате работата с и в облака.

Задопълнителна информация, актуални статии за поддръжка и формуляр за връзка с нашата тех ническа поддръжка Екип, моля, посетете Помощния център на Novation на адрес: support.novationmusic.com

* RGB LED ос ветяване означава, че всяка подложка има вътрешни червени, сини и зелени с ветодиоди, всеки от които може да свети с различен интензитет. Чрез комбиниране на трите цвята при различни нива на яркост може да се постиг не почти всеки цвят на осветяване.

Ос новни функции

- Осем примерни песни
- Нарязвай те семпли или ги възпроизвеждай те х роматично
- Гъвкави опции за възпроизвеждане: Loop, Reverse, One Shot, Gated & Choke
- RGB мрежас 32 чувствителни към с коростта подложки за възпроизвеждане и показване на информация
- Осемадаптивни макроенкодера за по-нататъшно "настройване" на звуците
- Практическосеквениране с осемверижни модела от 32 стъпки, неквантован запис, стъпка вероятност, мутиране на шаблони, скорости на синх ронизиране и др
- Примерен запис чрез стереовх од или повторно семплиране на вътрешно ау дио
- Незабавен контрол на производителността с Grid FX
- Режим на изпълнение на Drum Pad с функция за повторение на удара
- Реверберация, закъс нение и ефекти на страничната верига
- Главен филтър в стил DJ (Low pass/High pass)
- Поддръжка на microSD запазете х иляди мостри и проекти в 32 пакета.
- Вградена презареждаема батерия с 4 часа живот на батерията
- Интег риране на Novation Components из пращане на проби, редактиране на Grid FX и арх ивиране на проекти
- Пълен размер 5-пинов MIDI In, Out и Thru
- Аналоговасинх ронизация
- Стереоаудиоизход (L/Rчифт)
- Изходзаслушалки

Относ но това рък оводс тво

Опитах ме с е да направим това ръководство възможно най-полезно за всички видове потребители, както за начинаещи в бий тмей кърството, така и за тези с повече опит. Ако вече с те правили бий тмей кове за извес тно време, може да искате да пропуснете определени части от ръководството. Ако те първа започвате, може да искате избят вай те определени части, докато не с те с игурни, че с те усвоили основите.

Все пак има няколко общи точки, които е полезно да знаете, преди да продължите да четете ръководството. Ние използваме някои графични конвенции в текста, които се надяваме, че всеки ще намери за полезен при навиг ирането в информацията, за да намерите бързо това, което трябва да знаете:

Съкращения, конвенциии др.

Когато говорим за контроли на горния панелили съединители на задния панел, използвах мечисло по следния начин: кръстосана препратка към диаграмата на горния панели потози начин: За кръстосана препратка към диаграмата на задния панел. (Вижте страници 16 и 19). Използвах меполучертекст, за да назовем физически неща – контролите на горния панели конекторите на задния панел, и се постарах ме да използваме същите имена, използвани в самия Circuit Rhythm. Използвах мепо-малъку дебелен курсив, за да имену вамеразличните изгледи, които мрежата може да показва.

Съвети

Те включват съвети, с вързани с обсъжданата тема, които трябва да опростят настрой ката на Circuit Rhythm да прави това, което искате. Не е задължително да ги следвате, но като цяло трябва да у леснят живота ви.

Каквоима в кутията

Моля, проверете с писъка по-долу с прямо съдържанието на опаковката. Ако някои е лементи липс ват или повреден, с вържете с е с дилъра или дистрибутора на Novation, откъдето с те заку пили у строй с твото.

- Novation Circuit Rhythm Groovebox
- USB кабел тип А към тип С (1,5 м)
- Информационенлистзабезопасност
- АС адаптер: 5 V DC, 2 А; включва с меняеми АС щепсели

Ставане и бягане

Направих ме ставането и бягането с Circuit Rhythm възможно най-лесно, независимо дали сте чисто нов бийтмей кър или опитен продуцент. Easy Start Journey ще ви преведе презосновите на създаването на вашия първи ритъм с Circuit Rhythm, с видеоклипове, покриващи основите на работния процесна машината.

За достъп до Easy Start Journey, първо с вържете вашия Circuit Rhythm към вашия компиотър с Доставен кабел от USB-A към USB C.

Акоизползвате Мас:

1. На вашия работен плот намерете и отворете папката с име RHYTHM.

- 2. В папката щрак не те върх у файла Circuit Rhythm Getting Started.
- 3. Вътре в устрой ството щракнете върх у връзката Щракнете тук, за да започнете.html.
- 4. Ще бъдете отведени до Easy Start Journey, където ще ви настроим.

Като алтернатива, ако имате отворен Google Chrome, ког ато с вържете Circuit Rhythm, ще с е появи изскачащ прозорец, кой то ще ви отведе направо до Easy Start Journey.

Акоизползвате Windows:

1. Щракнете върх у бутона Старт и въведете "Този компиотър", с лед което натис нете Enter.

2. В прозореца" Тозикомпиотър" намерете устройството с име RHYTHM и щракнете два пъти върх у него.

3. Вътре в устройството щракнете върх у връзката Click Here to Get Started.html.

4. Ще бъдете отведени до инструмента за лесно стартиране, където ще ви настроим.

Прегледнакомпонентите на Novation

Посетете Novation Components на components.novationmusic.com за да отключите пълния потенциал на Circuit Rhythm. Използвайте софтуера Components, за да заредите свои собствени проби, да получите нови пакети, създадени от артисти, да създадете Grid FX шаблони, да арх ивирате работата си и да инсталирате най-новите актуализации на фърмуера.

ВАЖНО!

Задасте сигурни, че вашият Circuit Rhythm има достъп до пълната си функционалност, моля, акту ализирай те вашето устрой ство с помощта на компоненти.

Има проблем?

В случай, че имате проблеми с настройката, не се колебайте да се свържете с нашия екип за поддръжка! Можете да намерите повече информация и отговори на ЧЗВ в Помощния център на Novation на адрес support.novationmusic.com.

Изискваниякъм захранването

Circuit Rhythm може дасе зах ранва по един от трите начина:

- от компнотър с USB 3.0 порт, чрез USB-С връзката
- от променливоток ова мрежа, като използвате предоставения променливоток ов адаптер и USB-С връзка
- от вътрешната литиево-й онна батерия

Зах ранване от компютър

Circuit Rhythm може дасе зах ранва от компнотър или лаптоп чрез USB връзка. Използвай те предоставения кабел, за дас вържете устрой с твото към USB порт тип 'A' на компнотъра или лаптопа. Вътрешната батерияще се зарежда, докато устрой с твото е с вързано (при условие, че компнотърът е включен и USB портовете му имат подх одяща мощност).

Можете да зах ранвате с воя Circuit Rhythm с USB-С към USB-С кабел, ако е не обходимо. Кабел с подобна дължина на включения USB-А към USB-С кабел ще предложи същата производителност.

Използване на АС адаптера

АС адаптерът, доставен с устрой ството, е тип 5 V DC, 2 A с USB изх од тип 'A' и може да работи при мрежово напрежение от 100 V до 240 V, 50 или 60 Hz. Адаптерът има взаимозаменяеми плъзгащи се АС щепселни глави; доставят се различни щепселни глави, които правят адаптера съвместим с АС контакти

в много различни страни. Щепселните глави могат да се сменят, акое необходимо, чрез натискане на пружината полукръгъл бутон в центъра на адаптера и плъзгане на главата на щепсела нагоре, за да го отделите от тялото на адаптера. След това плъзнете правилната глава на щепсела (както е показано със стрелките), като се уверите, че тя се заклюява здраво на масто.

Използвай те предоставения кабел, за да с вържете адаптера за променлив ток към USB порта Туре 'С' на задния панел на Circuit Rhythm (6 на страница 19).

Не се препорънва използването на променливотоков адаптер от тип, различен от предоставения. Моля, с вържете се с вашия Дилър на Novation за съвет относ но алтернативни зах ранвания, ако е не обх одимо.

Използване на вътрешната батерия

Circuit Rhythm ще работи и от вътрешната с и литиево-йонна батерия. Вътрешната батерия не може да се обслужва от потребителя. Ако имате проблеми с батерията, моля, с вържете се директно с вашия дистрибутор или екипа за поддръжка на Novation.

Circuit Rhythm ще работи до 4 часа в завис имост от състоянието на батерията. При вклюяване на веригата Ритъм, оставащото ниво на зарядще бъде показано на подложките. Ако централните 12 подложки са зелени, нивото на зареждане е високо. Тъй като нивото на зареждане намалява, по-малко от централните подложки ще светят в батерията изглед на индикацията:





Батерията ще с е зарежда, докато Circuit Rhythm е с вързан към електрическата мрежа чрез променливотоковия адаптер или към USB 3.0 порта на компиотъра: времето за зареждане е до 4 часа, отново в зависимост от първоначалното състояние на батерията. За да покаже, че Circuit Rhythm с е зарежда, бутонът за зах ранване (8 на страница 19) с вети в зелено.

Вижте също важните инструкции за безопасност, опаковани с продукта, за информация относно изх върлянето на батерията: тази информация може да бъде изтеглена и от у ебсайта на Novation.

Общ прегледнах ардуера

Терминологичен речник

Някои от термините, използвани в това ръководство, имат конкретно значение, ког ато с а приложени към Circuit Rhythm. Е то а списы:

С рок	Бутон	Определение
Изглед на барабанни подложки	Shift + Проба Rec	Позволявави давъзпроизвеждате ръчно семплите, присвоени към всяка песен. Можете даги възпроизвеждате ръчно или с нота повторете.
Разширенизглед	Shift + Забележка	У двоява размера на клавиатурата за бележки от една на две октави.
Фик с ирана	Shift + с к орос т	Позволява с коростната реакция на решетъчните подложки да бъде деактивирана.
FX изглед	FX	Позволява ви да добавяте реверберация и забавянекъм отделни песни.
Изгледкым портата	порта	Стой ността на Gate на семплае заколко стъпки звучи. Gate View позволява да се редактира дължината на стъпката. Индивидуалните гейт стой ности могат да бъдат зададени за всяка проба, присвоена на една стъпка, като се използва запис на живо.
РешеткаFX	Shift + миксер	Колекцияот седем различни персонализирани живи ефекти на изпълнението.
Решетън на подложка		Един от 32-те подложки, съставляващи основното изпълнение площ
Задръкте		Задържането на определени бутони натиснати за повече от половин секундаще доведе до различен резултат от "докосването" им. Такова дей ствие се нарича "задържане". Вижте също "Докоснете"
Входенатеннатор		Превключваема подложка от 12 dB за намаляване на нивото на запис на семпла.
Мониторинг навхода		Изберете дали дасечува аудио от входовете или не.
Резе		Функция, налична в Grid FX и Drum Pads View което променя поведението на бутон от моментно към превключване.

Срок	Бутон	Определение
Запис на живо	Записвайте	Позволява ви да добавяте проби в реално време към модел, докато с е възпроизвежда. Също така запис ва всички движения на макроса контроли.
Макроконтроли		Осем въртящи се контроли, чиято функция варира в зависимост от текущо избрания изглед;използвани за "ощипване" на пробата звуци.
Ръч на проба Вход		Присвояване на пробикъм конкретнастъпкавшаблон. С натиснат стъпков пад, натиснете производителния пад, за да добавите пробата. Може да се направи с работещили спрян секвенсер.
Микростъпка	Shift + Gate	Интервалът между последователните стъпки в модела е допълнително разделен на шест микро стъпки; те могат да се използват за "извън мрежата" синх ронизиране на пробите.
Мутирайте	Shift + Дублиране	Рандомизира с тъпките на шаблон, при които ще се възпроизвеждат зададените семпли.
Изгледнабележка	Забележка	Изглед, кой то ви дава с тандартна х роматична клавиату ра за възпроизвеждане на избрания с емпъл.
пакет		Пълен набор от проекти и мостри. До 32 пакета могат да бъдатек с портирани към Micro SD карта за външно съх ранение.
моде л		Повтаряща с е поредица от до 32 с тъпки на всяка от осемте песни. Включва данни на стъпка за скорост, порта, вероятност и автоматизация.
Модел верига		Цикличен набор от модели, възпроизвеждани непрекъс нато един след друго.
Памет на модела		Къдесесъх ранява шаблон; има осем на песен във всеки проект.
Нас тройки на модела Преглед	Настройки на модела	Изглед, кой то ви позволява да зададете начална и край на точка на модела, Скорост на шаблона с прямо ВРМ и възпроизвеждане на шаблон посока.
Изглед на модели	Шарки	Този изглед показва осемте памети на шаблони на песен (като две страници по четири) и позволяватех ния избор поотделно или като верига от шаблони, изтриване и дублиране.

Срок	Бутон	Определение
Курсор за възпроизвеждане		При възпроизвеждане, бялата подложка, която седвижи прездисплея на шаблона, показвай ки коястъпка сеизпълнява в момента. Променя се в червено в режим на запис.
Вероягнос т		Параметър на всяка стъпка в модел, кой то определя колко вероятно е стъпката да бъде изиграна.
Изгледна вероятността	Shift + модел Настройки	Позволява ви да присвоите стой ности на вероятността на всяка активна стъпка в а песен.
Проект		Набор от всички не обходими данни за пълно възпроизвеждане на всички песни, включително модели, последователности, данни за автоматизация ит.н. До 64 проекта могат да бъдат запазени вътрешно или като пакет във флашпамет.
Режим на запис		Режимът на работа на Circuit Rhythm, ког ато мог ат да се добавят семпли към шеблона или ког ато се правят корекции с помощта на Макро контролите могат да бъдат запазени. Бутонът Запис ще бъде свети яркочервено.
Източник назапис		Можете или да запишете вашите семпли от външен източник на звук, или да "семплирате" вътрешно обработени звуци: избрани в Sample Rec View.
Запис ване Праг		Избираема от потребителя опция, използвана при запис на проби: когато е активна, записът не започва, докато нивото на сигнала не надх върли предварително зададено ниво.
Примеренизглед	гроба	Изглед, кой то ви дава достъп до всички съх ранени пробии последователността на шаблона. Можете да присвоите пробина стъпки в Примеренизглед.
Примерен режим Преглед	Shift + Проба	Изглед, кой то ви дава опции за начина на възпроизвеждане на дадена семпла, включително посока, лупинг, стробиране и нарязване.
Примерен запис Преглед	Примерна пре п	Изгледът, използван при запис на нови проби.
Изгледна проекта	проекти	Изгледът, използван за запазване и зареждане на проекти.
Сцена	Миксер	Една от 16 памети, към които могат да бъдат присвоени множество шаблони и вериги от шаблони, такаче по-дълга последователност да може да бъде задей ствана от един пад. Сцените могат да бъдат допълнително верижни, за да сесъздаде последователност.

Срок	Бутон	Определение
Вторичен изглед	Shift + бутон или докоснете двукратно а бутон	Всички изгледи, достъпни чрез използване на Shift в комбинацияс друг бутон, се наричат вторични изгледи. Тези изгледи също могат да бъдат достъпни чрез натискане на съответния бутон многократно, за да превклюя вате между вторичния и основния изглед.
Изгледзанастройка	Shift + Запазване	Позволява контрол на MIDI часовника и настрой ките на Тх / Rx, избор на MIDI канал за всяка песен и настрой ка на яркостта на пада. Нормалната работа е спряна, докато изгледът за настрой ка е отворен.
Странична верига	Shift + FX	Метод, кой то позволява на семплите на една песен да променят динамиката на семплите на друга.
стылка		Всяка песен в шаблон първоначално се основава на 16 или 32 стъпки, но по-кратки модели с всякаква дължина могат да бъдат дефинирани в изгледа с настройки на шаблони. Вижте също Микро стъпка.
Стъпкови бутони		Общо име загрупата бутони, вклюїваща Забележка, с корост, порта, микро стъпка и вероятност бутони.
Докос нете		Бързото докосване на определени бутони (по-малко от половин секунда)ще доведе до различен резултат от "задържането" им. Такова дей ствие се нарича "докосване". Вижте също "Задържане".
Пис та		Един от осемте елемента, които могат дадопринесат за а Проект:Когато натиснете бутон Track, отивате на Sample Прегледили Изгледна бележки (което е последно избрано) за това песен.
Изгледнаскоростта	Скорост	Позволява редактиране на скоростта на стъпка.
Прег лед		Един от различни начини 32-те решетъчни подложки могат да бъдат използвани за показване на информация и позволяване на взаимодей ствие с потребителя.
ИзгледLock	Shift + Шаблони	Функция, която поддържа дисплеяна стъпките на текущо избрания шаблон, като същевременно ви позволява да изберете различен шаблон или да възпроизвеждате други шаблони във верига от шаблони.

Изгледотгоре



Пигрална решетка с 32 подложки – 4 х 8 матрица от RGB подложки. В зависимост от избрания изглед, мрежата могат да бъдат "разделени" на логически области с различни функции.

2 главен филтър – въртящо с е у правление с централен фиксатор и RGB LED: контролира честотата на филтъра на целия микс, като на аналогов синтезатор. Винаги е активен.

3 Макроконтроли от 1 до 8 – ос ем мултифункционални въртящи с е енкодера със с вързания RGB LED. Наличието и функцията на тези контроли варира в зависимост от различните изгледи на Circuit Rhythm: обаче, легендите на панела описват функциите на енкодерите, когато са визглед на пример, изглед на бележки или друг изглед, фоку с иран върх у песен. Движението на макроконтролите при изпълнение може да с е записва и възпроизвежда. 4 Главен обем – Контролира общото ниво на аудио изходите на Circuit Rhythm.

Повечето от останалите бутони избират мрежата с 32 подложки, за да покажат конкретен изглед. Всеки изглед предоставя информация и контрол на конкретен ас пект на конкретен запис, модел или звук избор, настройки на времето и т.н. Имай те предвид също, че няколко бутона имат допълнителна функция, Shift", обозначена върху (или над) бутона с легенда с по-малък щоифт.

Много бутони – включително G Record – имат както моментен (продължително натискане), така и блокиращ (кратко натискане) режим. Продължителното натискане временно ще покаже изгледа на този бутон, но само докато бутонът е задържан. Когато бъде освободен, изгледът ще се върне към това, което е било преди натискането на бутона. Кратко натискане на бутон ще превключи изгледа на мрежата към програмирания в бутона.

Бутонът Запис е с пециален с лучай, тъй като не извиква алтернативен мрежов дисплей, а неговия моментното действие позволява бързо влизане и излизане от режима на запис.

5 бутона за песни: песни от 1 до 8 – едно натискане променядисплеяна решетката на примерен изглед за тази песен; натискането временно показва примерен изглед за тази песен, но при отпускане на бутона решетката ще се върне към изгледа и песента, които са били видими при натискане.

Бутони с б с тъпки: Note, Velocity, Gate и Probability – те превклюяват решетката към допълнителни изгледи и позволяват параметрите на всяка с тъпка от модела да бъдат индивиду ално въведени, изтрити или модифицирани за текущо избраната песен. Обърнете внимание, че Probability е функцията Shift на бутона за настрой ки на модела и че Micro Step е функцията Shift на бутона Gate.

7 настрой ки на шаблона – превключва решетката къмизглед, кой то позволява регулиране на дължината на шаблона, с корост и посока на възпроизвеждане за текущо избраната песен.

Страницас 8 стытки (1-16/17-32) – избирадали моделът затекущо избраната песен е с дължина 16 или 32 стытки. Когато е избран модел от 32 стытки, цветът на легендата на бутона се променя, когато последователността се изпълнява, за да покаже коя, половина" от последователността показва мрежата в момента. Можете да изберете да имате модел от 16 или 32 стъпки на всяка песен.

9 Sample Rec – отваря Sample Record View: този изгледможе дасе използвазазапис ване на нови семпли Circuit Rhythm чрезаудио входовете или от вътрешния микс.

10 шаблона – отваря изглед на шаблони : позволява ви да съх ранявате множество шаблони за всяка песен и да ги съедините, за да направите верига от шаблони.

11 Миксер – активира изгледа на миксера, където можете да заглушите или регулирате нивото на всяка песен, съставляваща последователността, а също и да панорамирате всяка песен в стерео изображението.

12 FX – отваря FX View; ви позволява да добавяте ефекти на реверберация и забавяне към всяка песен поотделно.

13 G Record и H Play – тези два бутона с тартират и с пират пос ледователността (Play) и влизат Режим на запис (Запис). В режим на възпроизвеждане вс ичко, което иг раете на мрежата, ще бъде чуто; в режим на запис вс ичко, което възпроизвеждате, ще бъде чуто и добавено към пос ледователността. 22 Sample – отваря изгледа Sample за текущо избраната песен. Всяка песен може да избира от 128 мостри, подредени в осем страници по 16 на двата долни реда на мрежата.

15 и К-тези два бутона имат различни дей ствия (и цветове) в завис имост от текущо избрания изглед, например в Изглед на бележки на клавиату рата ви позволяват да преместите вис очината на подложките на клавиату рата нагоре или надолу с една до петоктави, докато в Образец Вижте, те превъртат презосемте с траници с мостри.

16 Tempo and Swing – Tempo ви позволява да зададете BPM (темпо) на последователността, като използвате Macro control 1; Swing променя времето между стъпките, за да промени "усещането" на модела, като използва Macro 2 за настрой ка. В този режим Macro 5 регулира нивото на проследяване на щракване.

107 Clear – позволява изтриване на отделни с тъпки на последователност, модели, проекти, проби или съх ранени Макро контролни движения

18 Ду блиране – работи като функция за копиране и поставяне за шаблони и отделни стъпки.

19 Запазване и проекти – позволяват ви да запазите текущия с и проект и да отворите запис ан преди това.

20 Shift – Няколко от бутоните имат "втора функция", която се осъществява чрез задържане на бутона Shift, докато натискате въпросния бутон. Също така е възможно да конфигу рирате действието на бутона Shift като функция за превклюзване; това се прави в Изглед на настройка (вижте страница 88). В този случай едно натискане вклюзва и заклюзва втората функция, второ натискане я изклюзва.

Задно виждане



1. Изходи - L/Monoи R - Основните аудио изходи на Circuit Rhythm на два ¼″ ТЅ жака. Макс. изходното ниво е +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Безщепсел в гнездото R , гнездото L/Mono носи моно комбинация от Lи R канали.

2 Sync – 3,5 mm TRS жак, дос тавящ час овников с иг нал с амплиту да 5 V, при с корос т пропорционално на час овника за темпото: дей с твителното с ъотношение може да бъде зададено в изгледа за нас трой ка. С корос тта по подразбиране е два импулса на четвърт нота.

О (Слушалки) – свържете чифт стереослушалки тук. Основните резултати костават активен, когато са свързани слушалки. У силвателят за слушалки може да управлява +5 dBu в чифт 150 ома стереослушалки.

4 MIDI In, Out и Thru – три MIDI конектора на 5-пинови DIN г незда. Позволява външни оборудване, което да с е задей с тва от пос ледователнос тите на Circuit Rhythm, или външни контролери за задей с тване на пос ледователнос тите на Circuit Rhythm и за промяна на семпли, Grid FX и FX параметри. Обърнете внимание, че портът MIDI Thru може да бъде конфиг у риран в изг леда за разширени настройки, за да дей с тва като клонинг на порта MIDI Out: вижте с траниц а 92 за подробнос ти.

S sample In L/Mono и R - моно или с терео външни аудио вх одове за запис ване на семпли Верижен ритъм. Вх одовете са небаланс ирани на 1/4" ТЅ жак г незда.

🦁 microSD – поставете съвместима microSD картатук, за да запазите или импортирате пакети.

• — "мек" ключ за включване/изключване; за да предотвратите неволно включване/изключване, натискане на прибл. един секунда е необх одима за включване или изключване на устрой ството. Бутонът има с ветодиод, кой то свети в зелено, за да покаже, че вътрешната батерия се зарежда.

9 Kensington MiniSaver – закрепете вашия Circuit Rhythm към подх одяща с труктура, ако желаете.

Ос нови

Вклюзване на уреда

С вържете предоставения променливоток ов адаптеркъм USB порта помощта на предоставения кабел и включете адаптера в променливоток овата мрежа. Това ще гарантира, че вътрешната батерия ще бъде напълно заредена.

С вържете ос новните изх оди към с истема за наблидение (зах ранени вис оког оворители или отделен у с илвател и пас ивни монитори); алтернативно включете чифт с лущалки, ако предпочитате.

Натиснете продължително бутона POWER8, и решетката ще покаже дисплеяза зареждане за приблизително две секунди:



След първоначалното с тартиране дис плеят ще промени цвета с и от бледочервено до яркозелено последователно от горния

ляв до долния десенъгъл, показвай ки зареждането на пакета.



След с тартиране, решетъчният дисплей ще с е промени на нещо подобно на показаното по-долу:



Приготвяме седазапочнем

Предварително с ме заредили 16 демонстрационни проекта в с помените, за да ви дадем представа как бутонът Circuit върши работа. Натисни Rhythm Play Прябва да чуете първия демо проект.

Акооще не саосветени, натиснете бутона 15 вече , за да изберете Track 1 и Sample 14; Верижен ритъм показва изглед на извадка за песен 1. В този изглед двата долни реда представляват банка от семпли, които могат да бъдат задей ствани с докосване, докато двата горни реда – Стъпки на модела - показват прогресията презшаблона. Натиснете бутона 25, за да задей ствате семпли и въведете стъпки на трак 2. Имай те предвид, че подложките за семпли на трак 1 са кодирани в оранжево, а тези на трак 2 са жълти.

Подложките на модела сабледосини, но стават бели, когато "курсорът за възпроизвеждане" се движи презшаблона.

В Sample View можете да превъртате презбанки от семпли, като използвате бутоните Ји К 15: ще откриете, че всяка от първите шест страници представлява набор от жанрове, съставен от 16 семпли. Всеки комплектима дванадесет у дарни звука и четири мелодични звука. Банка 7 включва допълнителни мелодични и х армонични звуци, докато Bank 8 включва 12 мелодични лупа плис четири барабанни паузи.

Примерни тригери могат да се въвеждат на стъпки чрез докосване на тъмносините подложки, които заемат горната половина на решетката. Стъпка, която съдържа тригер, ще бъде осветена в ярко синьо (или розово, ако стъпката съдържа обърната проба). За да премах нете тригер от стъпка, докоснете отново съответната подложка.

В Circuit Rhythm различните пес ни използват различни цветове за бързо идентифициране: този принцип се прилага в повечето изгледи на мрежата. Цветовете са (приблизително):

Пис та	Цвят на подложката
1	портокал
2	Жълто
3	Лилаво
4	Аква
5	Виолетово
6	Бледозелено
7	Син
8	Розово

Натис ни

Бутон за възпроизвеждане за с пиране

По-къс но в ръководството обяс няваме как можете да изберете звука, кой то искате във вашия модел, и също как можете да манипулирате звуците в реално време.

Зареждане и запазване

Ког ато натиснете, Гуснете за първи път след включване, Project which Circuit Rhythm възпроизвежданията ще бъдат последните използвани, ког ато е бил изключен. Фабричната демонстрация, описана в предишния раздел, беще заредена в слот за памет 1.

За да заредите различен проект, използвай те изглед на проекти. Натис нете Projects 🧕 , за да отворите това:



Има 64 с лота за памет, подредени като две с траниц и по 32. Използвайте бутоните Ји К, за да превъртате между с траниц ите.

Всяка подложка съответства на един от слотовете за памет. Ц ветът на подложката показва

състояние наслота:

- Бяло-текущо избраният проект (само една подложка ще бъде бяла)
- Ярък цвят (първоначално син) слотът съдържа или проект, записан от потребителя*, или фабрика демо проект
- Мътносиньо-слотъте празен

* Вижте параграфза "Персонализиране на цветовете на сесията" на страница 82.

Можете да изберете различно фабрично демо, което да слушате и да играете с него. Можете да прескачате между запазени проекти, докато сте в режим на възпроизвеждане: текущият проект ще завърши текущия с и модел, преди да започне новият проект. (Но ако задържите Shift, докато избирате различен проект, изпълняваният в момента проект ще с пре незабавно и новият ще започне.)

Ð

Проектите, заредени, ког ато секвенсерът не работи, ще се възпроизвеждат с темпото, използвано при запазването на проекта.

Проектите, заредени докато с еквенсерът работи, ще с е възпроизвеждат с текущото темпо. Това означава, че можете да извиквате различни проекти пос ледователно с увереността, че темпото ще остане постоянно.

Няма нищо ос обено в слотовете, съдържащи фабрични демонстрационни проекти: можете да г и презапишете, ако желаете: винаг и можете да г и заредите отново от Novation Components.

Не е необх одимо дасте в изглед на проекти, за дазапазите проект, върх у който с те работили. Ако натис нете бутона, на Save 19, мига в бяло; ако го натис нете втори път, той мига бързо в зелено, за да потвърди процеса на запазване. В този с лучай обаче вашата работа ще бъде запазена в последната избрана памет на проекта, която най-вероятно ще бъде тази, която съдържа по-ранна версия, по-ранната версияще бъде презаписана.

За да запазите работата с и в друга памет на проекта (оставяй ки оригиналната версия не променена), влезте в Изглед на проекти. Натиснете Запази; и Save, и полето за текущо избрания проектще мигат в бяло. Натиснете друга подложка с памет: всички останали подложки ще потъмнеят, а избраната подложка ще мига в зелено за с екунда или повече, за да потвърдите процеса на запис.

Задаулесните идентифицирането на проекти, можете дазададете един от 14 цвята на всеки от подложките в изгледа на проекти. Вижте "Промяна на цвета на проекта" на страница 82.

Започвай ки от нулата

Аковече сте запознати с продуцирането на музика с помощта на хардуер, вероятно можете да пропуснете този раздел! Но акосте начинаещ, може да го намерите полезен.

Следкатосте експериментирали с фабричните демонстрационни модели за известно време, вероятно ще искате да създадете модел от нулата.

Изберете Проекти и изберете празен слот за памет (подложка, показваща тъмно синьо). Сега натиснете 15, за да влезете в примерния изглед на песен 1. Когато натиснете // Играйте, ще видите напредъка на бялото поле (курсора за игра).

Стандарт на барабанна проба

Все още няма дачуете нищо.

през 16-те с тъпки на модела:

ЗАБЕ ЛЕ ЖКА: В Circuit Rhythm моделите с а дълг и 16 с тълки по подразбиране. Това може да бъде променено на 32 с тълки за всяка или всички ос ем песни. Тази тема е обяс нена в "Стълка на страницата" на страница 49.

За простота дискусията в този разделизползва 16-с тъпкови модели като примери.

Зада изградите ритъм, първо докоснете слотове за проба 1 или 2 (слот 1 е пад 17, слот 2 е пад 18), за да изберете у дарен барабан проба, след което докоснете* стъпки, за да добавите тригери към шаблона. За да направите основен хип-хоп барабанен ритъм, добавете ритници към стъпките, които се виждат на снимката по-долу (1, 3, 8, 9, 11 и 14). Сега натиснете възпроизвеждане, за да чуете ритъма си.

*Много от бутоните на Circuit Rhythm произвеждат различно поведение в завис имост от това дали бутонъте "натис нат" (половин с екунда или помалко) или "задържан". В този с лучай, задържането на степпадще активира с тъпалото за примерен флигстази функцияс е обсъжда на страница 31.



Можете да изберете различна с емпла, докато шаблонът с е възпроизвежда, като натиснете различен пад на долните два реда: можете да използвате всяка от ос емте примерни с траници.

Сега добавете малък барабан към други стъпки в последователността по същия начин. Натиснете 25, за да влезете в Sample View на Track 2, след това натиснете слотове за семпла 3 или 4 (подложки 19 или 20), за да изберете семпъл от примка. Докоснете стъпки 5 и 13, както се вижда по-долу, за да добавите примки на 2-рия и 4-тия ритъм на такта.



Ако искате да изтриете барабанен у дар, просто натиснете отново неговия шаблон за стъпки: можете да направите това, докато последователността се възпроизвежда или е с пряна. Ярко осветените подложки ви казват къде са у дарите.

За да добавите мелодия към вашия ритъм, ще трябва да използвате Note View. Първо, натис нете 3 за да влезете в Sample View на Track 3 и изберете мелодичен с емпъл от последните четири слота на банката (Pads 29 – 32). С ега натис нете Бележка за да влезете в изгледа на бележките на песен 3. С ега ще видите, че долните 16 подложки имат променен, за да представлява х роматична клавиатура, с "бели ноти" на долния реди "черни ноти" над него. Натис нете подложките, за да задей с твате избрания с емпъл на различни височини. Използвай те с трелките J и K 15, за да преминете през повис ок и и по-ниски октави. Е дновременното натискане на J и К ще върне височината към октавата по подразбиране.

Ос новната нота на октавата по подразбиране е "с редно до" на стандарт на клавиату ра на пиано.



За да въведете ноти в модел, можете или да докоснете стъпка, за да добавите последната изс вирена нота към стъпката, или да запишете с виренето с и в реално време (това с е нарича, запис на живо"). За да активирате запис на живо, натиснете бутона Запис, такаче да с ветне в червено G – докато записът на живо е активиран, нотите, които с е изпълняват, ще бъдат записани на с тъпки. Можете да с е върнете към Sample View по всяко време и да промените избрания с емпъл – той ще с е възпроизвежда на вис очината, избрана за всяка с тъпка. Можете да натис нете Забележка втори път, за да влезете в Разширен изглед на бележки. В този изглед секвенсерът

стъпките се заменят с втора х роматична клавиатура, която задей ства семпли с една октава по-високо

от по-ниското:



Натис нете Note отново, за да с е върнете към с тандартния изглед на Note.

Използване на примерни запис и

Сircuit Rhythm има ос ем отделни примерни песни, които съответстват на ос емте бутона от 1 до 8 5 над ос новната решетка за иг ра. Всеки от 16-те подложки на долните два реда задей ства различен семпъл: има осем страници от тях (всяка с 16 семпъла), които могат да бъдат избрани с Ј и К бутони 15. Имайте предвид, че когато превъртате през примерните страници, страницата, която сте г ледането в момента ще бъде обозначено седин от бутоните от 1 до 8, кой то моментално свети ярко бяло; т.е., ако превъртите до страница 5, бутонът 5 ще светне за кратко. Интензитетът на J и К осветяването на бутоните също показва коя страница се използва в момента.

Всяка песен може да бъде избрана и програмирана независимо с помощта на бутоните за песни от 1 до 8. Пистите използват цветно кодиране за подложките за проби и на други места за по-лесно идентифициране (вижте страница 22).

Стандартното разпределение на примерни с траници е:

742	
Песен 1:	Страниц а 1, с лот 1 (Кик 1)
Трак 2:	С траниц а 1, с лот 3 (Snare 1)
Трак 3:	Страница 1, слот 5 (затворен хай-хет 1)
Песен4:	Страница 1, слот 7 (Отворен хай-хет 1)
Песен5:	Страниц а 1, с лот 9 (Пляс кане)
Песен6:	Страниц а 1, с лот 11 (Том)
Песен7:	Страница 1, слот 13 (синтезатор)
Песен 8:	Страница 1, слот 15 (синтезатор)

Всяка от първите шест страници представлява комплект: слотове 1 и 2 саударни барабани, 3 и 4 са примки, 5 и 6 са затворени хай хетове, 7 и 8 са отворени хай хетове, 9 до 12 обикновено са допълнителни перку сии и 13 до 16 са мелодични звуци. Страница 7 предоставя набор от 16 мелодични семпли, докато страница 8 има 12 допълнителни мелодични цикли плисчетири барабанни паузи (слотове от 13 до 16).

Примерен изглед

Примеренизгледеизгледыт по подразбиране за всяка песен. Натискането на бутон за песенще ви отведе директно до примерния изгледна тази песен. Този изгледе идентичен за всяка песен, с изключение на цветовото кодиране. Примерът по-долу илизгледена.



Можете да прослушвате с емплите, като натиснете подложките за семпли. За да промените активния семпъл, докоснете бързо друг с емпъл под: по-продължително натискане ще възпроизведе семпъла, но ще остави предишния семпъл зададен като активен.

Зада присвоите активната семплакъм стъпките на шаблона, докоснете подложките за стъпки на шаблона, които съответстват на мястото, където искате да се задей стват семплите. Стъпките с удари ще светят в ярко синьо. Стъпките са превключватели – за да изтриете семпла от стъпка, докоснете отново стъпката.

За да промените активната с емпла, докос нете друг а подложка за с емпла. Това ще повлияе на възпроизвеждането на секвенсер–ярко с ините с тъпки винаг и ще задей с тват текущо активната с емпла на песента. Натискането на тампон за проби (за разлика от почукването) няма да промени активната проба. Това поведение е полезно за Sample Flipping, което можете прочетете повече на с**траниц а 31** (вижте също по-долу).

Примерни тригери, програмирани чрез докосване настъпки, както е описано по-горе, ще бъдат присвоени на шаблона със стой ности по подразбиране за скорост, гейт, микро стъпка и вероятност: тези параметри могат да бъдат редактирани.

Примерните тригери могат също да бъдат записани на живо в секвенсера. Първо, активирай те режима на запис, като натиснете бутона Rec 13, така че да светне ярко червено G. Сега натиснете Play, тези х итове ще бъдат записанударис и жики пОфтържел в авиробание, че тези с тъпала ще светят в люляк – това показва, че с тъпалата имат зададе на проба. Тези с тъпки ще иг норират теку що активната извадка на записа, вместо това ще задей с тват пробата, която току-що използвах те. Това поведение се нарича Sample Flip, за което можете да прочетете повече с траница 31

Примерен флип

Выпрекиче всяка песен на Circuit Rhythm е монофонична, е възможно да се присвоят различни семпли отделни стъпки на един път. Това е полезно за създаване на интересни и сложни у дари на барабани. Тhe дей ствието за присвояване на различни проби на стъпка се нарича Sample Flip.

Стъпките могат да бъдат присвоени като извадка по два различни начина:

- Първият е чрез запис на живо в Примерен изглед. За да направите това, първо активирай те режима на запис от натискане на бутона Rec, така че да светне ярко червено G. Сега натиснете Възпроизвеждане на и удари някои примерни подложки – тези удари ще бъдат записани на стъпки. Обърнете внимание, че тези стъпки ще светят в люяк – това показва, че Sample Flip е използвано за присвояване на различна проба. Тези стъпки ще игнорират текущо активната семпла на записа, вместо това ще възпроизведат присвое ната им семпла.
- Второто е чрез ръчно присвояване. Натиснете и задръжте тампон за проби (ще стане червен следа
 момент) и след това натиснете стъпките, където искате да поставите пробата стъпките ще станат червени, докато не освободите
 подложката за проби, в кой то момент те ще станат лилави, за да покажат, че имат присвоена проба. Ако натиснете и задържите панела
 за проби отново, стъпките, които съответстват на присвоената проба, ще станат червени, за да покажат връзката. Натискането и
 задържането на стъпка с присвоена семпла също ще освети съответната подложка за семпла в червено това поведение е полезно,
 ког ато имате много стъпки с различни присвоени семпъли в един модел.

Стъпките, които са обърнати на семпла, ще бъдат осветени в ярко люлях, докато стъпките, които ще възпроизвеждат активната семпла, ще бъдат осветени в ярко синьо.



Примерни режими

Circuit Rhythm предлаганяхолко опции за възпроизвеждане на семпли: те се избират в изглед на режим на семпла. Влезте в изглед на примерен режим, като натиснете Shift о и пример о , или натиснете Проба отново, ако сте вече е в примерен изглед. Всички опции на Sample Mode View могат да се прилагат независимо към всяка от осемте песни.



Примерни режими на възпроизвеждане

Трите сини подложки (подложки 25 до 27) определят как ще бъде възпроизведена текущо активната семпла, ког ато се възпроизведе

сезадейства.

- One Shot (нас трой ката по подразбиране) с емпълът с е възпроизвежда от началото до края, независ имо ког а е бележката Изклюя ва с е (т.е., ког ато клавиату рата е ос вободена).
- Gated с емпълът с е възпроизвежда веднъж, докато с е появи Note Off, в кой то момент възпроизвеждането на с емпъла с пира (с поред обвивката).
- Loop с емпълът непрекъс нато ще зацикля от началото до края, докато с е появи Note Off.

Обратен

Pad 28 – Reverse – избира посоката на възпроизвеждане на семпла. Настрой ката по подразбиране е изключена (осветена в тъмно розово), когато поведението на пробното възпроизвеждане ще бъде както е описано по-горе. Когато е избрано Reverse (свети ярко), семпълътще се възпроизвежда - в избрания режим на възпроизвеждане на семпъл - назад, като се започ не от неговия край.

Заду шаване

Pad 29 – Choke – всяка песен може дабъде присвоена към една група choke. Само една писта в дросела групата може да възпроизвежда аудио наведнъж. Натиснете подложката, за да активирате Choke (свети ярко, когато е активен). Когато се задей ства семпла за която и да е песен в дроселната група, всяка друга песен в дроселната група, която в момента възпроизвежда аудио, ще бъде заглушена, от стъпвай ки място на най-скоро задей стваната песен.

Изгледи наклавиатурата и бележките на парчета

Подложки 31 (Клавиатура) и 32 (Слайс) ви позволяват да превключвате между тези два режима; режимът променя изглед на изглед на бележки (вижте **страниц а** 25). Клавиатурата е по подразбиране за всяка песен (Пад 31 с ветиярко червено и Рад 32 тъмно червено).

Режим на бележки

Note View ви позволява да възпроизвеждате с емпли х роматично или нарявани, което ви позволява да създавате бас ови линии, мелодии или нарявани ритми с Circuit Rhythm

Изгледна бележките на клавиатурата

По подразбиране изгледът за бележки на всяка песен ще бъде в режим на клавиатура. В този режим долните два реда на изгледа на нотите – избрани с бутона за ноти 6 – са разположени така, че да представляват една октава от х роматична клавиатура. (Разширен изглед на бележки, с две октави на клавиатурата, също е наличен.)

С виренето на клавиату рата ще задей с тва възпроизвеждане на активния с емпъл на пес ента на с тътки от полутон. По-вис оки и по-нис ки тонове мог ат да бъдат пос тиг нати чрез натис кане на с трелките наг оре и надолу 15, за да превъртите октави. Макс ималната с ума, която една с емпла може да бъде повишена или намалена, е три октави. Имай те предвид, че това с е влияе от параметъра за нас тройка, така че ако Tune е нас троен на мак с ималната с и положителна с той нос т (+1 октава), нотите, изс вирени на клавиату рата, които с а по-вис оки от две октави над с редното С, ще с е изпълняват на фикс ирана мак с имална вис очина. За да ну лирате клавиату рата до позицията й по подразбиране (със с редно С в долния ляв панел), натис нете едновременно двата бутона със с трелки.

Примерно възпроизвеждане в Keyboard Note View може да бъде запис ано на живо в модели при възпроизвеждане на секвенсер е активен чрез активиране на режим Запис. Като алтернатива бележките могат да се въвеждат ръчно чрез докосване на стъпки. Стъпките ще бъдат присвоени с текущо избраната нотна стой ност, която свети ярко на клавиатурата. За разлика от активния образец в Примерния изглед, стъпките винаги ще възпроизвеждат нотата, избрана по време на задание. За да промените нотата, присвоена на стъпка, като същевременно поддържате други параметри на стъпката (скорост, автоматизация и т.н.), задръжте бележник и натиснете стъпка или обратно.

Изгледна бележките на парчета

Използвайки Slice Note View, можете да нарявате с емпли и да възпроизвеждате с резове, което ви позволява да правите цикли на вашите собствен.

За да активирате режима на парче, влезте в изгледа на режим на извадка, след което натиснете долния десен панел с надпис Slice. Три подложките вече ще светят в бяло на реда по-горе, което може да се използва за избор на броя на резените, които пробата автоматично ще бъде нарязана.



Избирането на най-лявата бяла подложка ще раздели пробите на 4 равни с реза, с редната подложка ще направи това с 8 с реза, а най-дяс ната подложка ще

направи това с 16 с реза. Нас трой ката по подразбиране е 16 резена. При възобновяване Забележка

Изглед, 4, 8 или 16 подложки ще с ветят в съответствие с вашия избор в изгледа на режим на извадка.



По подразбиране всеки с резще започватам, където с вършва предишният, и заедно всички с резове съставляват цялото проба. В изгледа за бележки за отрязъци началото и дължината на всеки отрязък могат да бъдат коригирани, което позволява припокриване на отрязъците, ако желаете. Задръжте Shift, докато регулирате началото и дължината, за да настроите фино тези стой ности.

Обърнете внимание, че при активен режим Slice, цялата семплаще се възпроизведе в Sample View, което ви позволява да преглеждате вашите

с емпли в тях ната цялост. Ос вен това, макроси 2 и 3 няма да функционират и няма да с ветят в примерен изглед,

Въвеждане то на стъпки в изглед на бележки на фрагментще се държи идентично с изгледа на бележки на клавиатурата, описан по-горе. Превклюјване то между Slice Note View и Keyboard Note View често може да доведе до щастливи инциденти и може да се използва като инструмент за е фективност.

Запис на точка на срязване на живо

Накои проби няма да се разделят на 4, 8 или 16 среза и точките, в които искате да поставите срезове, може да са разпределени неравномерно в пробата. Това е мястото, където Live Slice Point Recording е много полезно.

За да запишете на животочки на срез, влезте в Expanded Note View, докато с те в Slice Note View. Подложките за наряване ще с танат златни в този момент, което показва, че записът на точка на нарявване на живо е готов.

Докоснете подложка за срявване, за да започнете запис на точка на срявване на живо. Избраната с емплаще с е възпроизвежда от началото на семпла към края на семпъла. Докато семпълът се възпроизвежда, докоснете втори пад, за да зададете началната точка на този пад и край ната точка на предишния пад. Продължете този процес, докато с тигнете до края на пробата. Сега се върнете към изгледа за бележки, където ще откриете, че началната и край ната точка на вашите с резове са зададени на точния

момент, кой то с те записали в разширен изглед на бележки. За да направите нов опит за запис на живо на точките на срез, влезте отново в разширен изглед на бележки.

Имай те предвид, че Live Slice Point Recording не може да се използва по време на възпроизвеждане на секвенсер
Използване на макросите за извайване на проби

Макроконтролите на Circuit Rhythm предоставят ключови параметри за настройка на звука на вашите проби. The параметърът, който всеки макрос контролира, е отпечатан под него.

- Масто 1 (Tune) ще промени настрой ката на семплите в песента в диапазон от +/-1 октава.
 Настрой ката ще се променя на стъпки от 20 цента (1/5 от полутон). За да промените на стъпки от полутон, задръжте Shift, докато регулирате.
- Масто 2 (Начало) ще промени началната точка на семплите на пистата, а Масто 3 (дължина) ще променете дължината. Тоест точката в семпла, в която възпроизвеждането започва при задей стване, и каква част от семпла се възпроизвежда от началната точка. За да настроите фино началото или дължината, задръжте Shift, за да у величите разделителната с пособност, и завъртете съответния мак рос.
- Масто 4 (Наклон) ще промени наклона, кой то у правлява обема на пробата, ког ато с е задей с тва. Завъртането по пос ока на час овник овата с трелка ще добави фаза на атака, пос ледвана от фаза на затих ване в затворени или зац иклени режими на възпроизвеждане: с илата на звука ще с е у величи с лед задей с тването и ще затих не, с лед като портата бъде ос вободена в затворени или зац иклени режими на възпроизвеждане. Колкото по-г олямо е въртенето по час овниковата с трелка, толкова по-дълг а ще бъде рампата. Завъртането обратно на час овниковата с трелка ще добави фаза на затих ване. С лед задей с тване на пробата с илата на звука ще намалее. Колкото по-г олямо е въртенето обратно на час овниковата с трелка, толкова по-бързо ще бъде разпадането с амо за кратко щракването ос тава.
- Macro 5 (Изкривяване) ще добави х армониц и към звука под формата на изкривяване. Тъй като контролът с е увеличава, с емплите на барабаните ще започнат да звучат по-аг рес ивно, докато мелодичните звуц и ще имат прес илен х арактер.
- Macro 6 (НР филтър) регулирачестотата на срязване на високочестотния филтър. Завъртането на контрола по посока на часовниковата с трелка премах ва повече ниски честоти, което може да направи звука по-добър в микса.
- Масто 7 (LP филтър) работи в обратния с мисъл на Масто 6 и настрой ва честотата на срязване на нискочестотния филтър.
 Завъртането на контрола обратно на часовниковата с трелка премах ва съдържанието на горната честота на звука. Може да се използва за премах ване на високи честоти, когато не са необх одими, и за извай ване на звуци.
- Масто 8 (Резонанс) регулира резонанса на нискочестотния филтър. Вместо реакцията на филтъра плавно да с пада над честотата на срязване, честотите около точката на срязване се повишават. Използвай те това заедно с Масто 7, за да "настроите" ас пект на звука, кой то искате да акцентирате.



Таблицата по-долу обобщава функциите на всяка макроконтрола, приложена към пробите:

Мак ро	функция	
1	Нас трой ка	
2	Начална точка	
3	Дължина на пробата	
4	Атака/разпад	
5	Изкривяване	
6	НР филтър	
7	LP филтър	
8	Резонанс на LP филтър	

Промените в макроконтролите могат да бъдат записани в шаблона – вижте страница 43 за повече информация.

Макро контролите могат да бъдат ну лирани до стой ностите им по подразбиране, като задържите Clear 17 и завъртите контролата

Неквантуван запис

Възпроизвеждането на живо на семпли може да бъде записано квантувано или неквантувано. Квантуваният записще постави удари на барабаните на най-близката стъпка, когато се записва, докато неквантуваният записще постави удари директно върх у междинните микро стъпки. За да превклювате между квантуван и неквантован запис, задръжте Shift и натиснете G Запис. Ако Record Quantise е активиран, бутонът Record ще свети яркозелено, когато се задържи Shift. Ако Record Quantise е деактивирано (не е квантовано), бутонът Record ще свети в тъмно червено при задържане на Shift.

Микроетапно редактиране

Ког ато Record Quantise е деактивиран, времето на барабанните удари, записани в реално време, с е присвоява на една от шестте микро с тъпки между съседните с тъпки на модела. Всички барабанни удари, добавени ръчно, винаги ще бъдат присвоени на първата микро с тъпка на с тъпката, която е на точния ритъм на с тъпката.



Влезте в Micro Step View, като натис нете Shift 200и Gate Gate , или натис нете Gate отново, ако вече с те вътре View. Подложки 17 до 22 показват микро с той ностите на текущо избраната с тъпка. Натис нете друга с тъпка, за да я изберете и да видите ней ните микрос тъпки.



Ак о първата подложка с вети (както в първия пример по-г оре), това показва, че пробата в избраната с тъпка ще бъде точно "в ритъма" на с тъпката на модела. Във втория пример по-г оре премах ването на избора на микро с тъпка 1 и избирането на микро с тъпка 4 забавя попадението с три шести от интервала между с тъпките.

Не с те ограничени до настройване на времето за извадка – можете да имате попадение на толкова много микро с тъпки, колкото искате: всяка микростъпка може да бъде включена или изключена. В примера по-долу Стъпка 5 ще задей с тва присвое ната към нея с емпла три пъти, веднъж в ритъма и още два пъти два и четири тика по-къс но.



Аковъвеждате семпли в режим на запис (с деактивиран Rec Quantise) и можете да свирите достатъч но бързо, можете (в завис имост от BPM!) да генерирате множество у дари в рамките на една стъпка. Проверете дисплея с микростъпки, за да видите това.

Използването на микро с тъпки може да добави цяла нова гама от ритмични възможнос ти към всеки модел и може да създаде фини ритмични ефекти или драматично трептящи канали. Както при много други ас пекти на Circuit Rhythm, ние ви призоваваме да екс периментирате!

Обърнете внимание, че можете да модифиц ирате елементи на шаблон от Micro Step View и също така да добавяте допълнителни у дари, като добавяте стой ности на микро стъпки към празни стъпки: те ще бъдат попълнени с теку щата стой ност по подразбиране проба за използваната барабанна песен.

Обърнете внимание също, че всички у дари с микро стъпка приемат стой ността на скоростта и пробата, присвоени на стъпката, в която са съдържащи се вътре (вижте по-долу).

Скорост

Пробите, въведени в Note View, мог ат да използват фиксирана или променлива с корост. Променливата с корост е настрой ката по подразбиране; ако натиснете Shift, ще видите, че Velocity с вети в червено, потвърждавай ки това. При избрана променлива с корост с емплите, записани на живо, ще имат с той ности на с коростта, определени от това колко твърда е пробата подложките с аударени. Това с е отнасяза изглед на бележки (както с рез, така и клавиатура), разширен изглед на бележки от клавиатурата, Примерен изглед и изглед на барабанни подложки.

Задаизберете Fixed Velocity, задръжте Shift 20 и натиснете Velocity 6: бутонът Velocity променяцвета с и назелено. Сегавсички семпли, въведени с помощта на подложките за семпли, винаги ще имат фиксирана скорост от 96 (12 подложки свети във Velocity View–вижте по-долу). Това се отнася и за изглед на бележки (както срез, така и клавиатура), разширен

Изглед на бележки на клавиатурата, изглед на примери и изглед на барабанни подложки.

Семплите, програмирани с помощта на подложките за стъпки на модела, винаги ще използват Fixed Velocity, независимо от избрания режим на скорост. Имай те предвид, че изборът на фиксирана или променлива скоростеглобален, т.е. прилага се към всички песни.

Можете да промените с той ността на скоростта на стъпка, след като сте създали модел. Това се прави в Velocity

Изглед, кой то се избира чрезнатискане на Velocity 6



В Velocity View двата горни редана решетката представляват 16-с тъпковия модел за теку що избраната с емпла, докато двата долни реда представляват 16-с егментен "фей дър", разпръснат в два реда; броят на подложките, ос ветен пясък, представлява с той ността на скоростта за избраната с тъпка.

В примера по-г оре стъпки 4, 8, 10 и 16 саярко осветени, което показва, че тези стъпки имат проби, с вързани с тяк. Една подложка в дис плея на стъпката на шаблона ще мига алтернативно с иньо/бяло: това е стъпката, чиято стой ност на скоростта се показва. В примера стой ността на скоростта за тази стъпка е 40; първите пет подложки от ред 3 са осветен пясък (тъй като 5 х 8 = 40), останалата част от дис плея на стой ността на скоростта не свети. Ако стой ността на Velocity не екратна на 8, "последният" пад на дис плея на Velocity ще бъде слабо осветен

за да у каже, че е между с той нос тите на подложката. Так ива с той нос ти мог ат да бъдат запис ани чрез възпроизвеждане на живо, но може и не да с е прог рамира ръчно.

Имай те предвид също, че чувате семпла на стъпката, ког ато натиснете подложката.

Можете да промените с той ността на скоростта, като натиснете пада в редовете на дисплея със стой ността на скоростта, която съответства на стой ността на скоростта. Ако искате попадението в Стъпка 12 в примера по-горе да има стой ност на скорост от

96 вместо 40, ще натиснете тампон 12; Подложки от 1 до 12 сега осветяват пясък. Ако искате да намалите стой ността на Velocity, натиснете пада, съответстващ на желаната стой ност.

Брой светещи падове С	тойност наскоростта	Брой светещи падове	Стойност наскоростта
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

Можете също да използвате Velocity View, за да промените стой ностите на Velocity, докато се възпроизвежда модел. В този случай трябва да натис нете и задържите пада за стъпката, за да се промени ней ната стой ност на Velocity; можете да направите това във всяка точка на шаблона. Задържаната стъпка ще свети в червено, а другите два реда ще "замръзнат", за да покажат стой ността на скоростта на избраната стъпка. Натиснете подложката, съответстваща на новата стой ност изисква се. Моделът продължава да се възпроизвежда, така че можете да експериментирате сразлични стой ности на скоростта в реално време.

> Можете също да добавяте проби в Velocity View. Задръжте натис нат пада, съответстващ на стъпката, където трябва да се добави у дар, и натис нете пад на двата долни реда; подложката определя с коростта на този у дар. Това е чу десно за добавяне на поредица от "призрачни" у дари при ниска с ила на зву ка.

Вероятнос т

Вероятната функция на Circuit Rhythm може да се приложи към отделни стъпки на всяка песен. Вероятност въвежда степен на произволна вариация в модела. По същество това е допълнителен стъпков параметър, кой то решава дали нотите на стъпката ще бъдат свирени по време на всяко преминаване на модела.

Всички с тъпки първоначално се присвояват със стойност на вероятността от 100%, което означава, че всички стъпки винаги ще бъдат изиграни, освен ако тях ната вероятностна стойност не е намалена: това се прави с помощта на вероятностен изглед

Вероятен изгледе вторичният изгледна бутона за настройки на шаблона 7. Отворете го, като задържите Shift и натиснете Pattern Settings или натиснете Pattern Settings втори път, ако вече сте в изгледа на Pattern Settings за превключване на изгледа.

Изберете с тъпката в дис плея на модела, за която желаете да промените вероятнос тта на нотите на тази с тъпка. Подложки 17 – 24 съставляват "измерител на вероятностите": първоначално всичките осем подложки ще светят, като цветът се задълбочава от 17 до 24.



Има ос ем възможни с той нос ти на вероятнос тта, определящи вероятнос тта нотите на избраната с тъпка да с вирят при всяко едно преминаване презмодела. Броят на светещите подложки показва с той ността на вероятността: повисоките подложки в редаще бъдат тъмни. Възможните с той ности на вероятността са:

Осветени подложки (Ред 3) Вероятност			
1 – 8	100%		
1 – 7	87,5%		
1 - 6	75%		
15	62,5%		
1 - 4	50%		
1 - 3	37,5%		
12	25%		
с амо 1	12,5%		

За да присвоите вероятност на стъпка, докато възпроизвеждането на секвенсера е спряно, натиснете и освободете пада за стъпката, която искате да редактирате, и натиснете пада в ред 3, съответстващ на стой ността на вероятността. За да зададете вероятност на стъпка, докато възпроизвеждането на секвенсера е активно, трябва да задържите степпада, докато задавате вероятност. Всички микро стъпки, съдържащи се в стъпката, ще имат колективен шанс да бъдат изиграни според процентите по-горе. Това означава, че или всички микро стъпки на стъпката ще играе, или никой от тях няма.

- Вероятност от 100% означава, че семплите на стъпката винагище се възпроизвеждат.
- Вероятност от 50% означава, че с редно с емплите на стъпката ще бъдат възпроизведени в половината от модели.
- Вероятност от 25% означава, че средно семплите на стъпката ще бъдат възпроизведени за една четвърт на шаблоните.

Изчис тването на стъпки, модели и проекти също ще ну лира всички вероятности на 100%. Записът на живо на нова проба на стъпка също ще ну лира вероятността на тази стъпка на 100%.

Движения на бутона за запис (автоматизация)

Можете да настрой вате звуковите параметри на присвоените проби в реално време, като използвате макро контролите 3. Circuit Rhythm разполага с автоматизация, което означава, че можете да добавите ефекта от тези настрой ки към записан модел, като влезете в режим на запис (чрез натискане на G Record 13), докато движите копчетата.

При влизане в режим на запис, с ветодиодите под активните макро контроли първоначално запазват ц вета и яркост, която с а имали преди, но веднаг а щом направите настрой ка, с ветодиодът с ветва в червено за потвърждение че с ег а запис вате движението на копчето.

За да с е запазят движенията на копчето, трябва да излезете от режима на запис, преди последователността да с е върне обратно отвъд точката в шаблона, където първоначално с те завъртели макроса, в противен с лучай Circuit Rhythm ще презапише данните за автоматизация с тези, съответстващи на новата позиция на копчето. При у словие, че направите това, ще чуете ефекта от възпроизвеждането на макроконтролата, ког ато последователността с е завърти в следващия кръг, в точката от шаблона, където с те завъртели контролата.

Можете също така да запис вате промените в макро контрола, ког ато последователността не се възпроизвежда: в Velocity View, Gate View или Probability View, натис нете G Record, изберете стъпката, на която трябва да се извърши промяната, като натис нете и задържите пада, съответстващ на стъпката; това ще възпроизведе пробата на тази стъпка. След това регулирай те макро контролите по желание; новите стой ности ще бъдат записани в данните за автоматизац из Натис нете Запишете отново, за да излезете от режима на запис.

Когато последователността се изпълнява, ще чуете ефекта от движенията на копчето Масго на тази с тъпка. По същия начин можете също така да редактирате автоматизацията на макро контролите за конкретни с тъпки по този начин, докато секвенсерът възпроизвежда. При активиран режим на запис задръжте натиснат стъпков пад и завъртете а Макро контрол.

Всички промени, направени в макростой ности, които сазаписани като част от шаблона, ще бъдат запазени дори ако образецът бъде променен по време на модела (вижте "Обръщане на образец" на страница 31). Можете да настроите звука на конкретна стъпка и следтова да промените семпла на тази стъпка: настрой ката все още ще бъде ефективна. Можете да изтриете всички данни за автоматизация на макроси, които не искате да запазите, като задържите Clear 17 и преместване на въпросното копче обратно на часовниковата с трелка с поне 20% от въртенето му – с ветодиодът под копчето ще стане червено за потвърждение. Но имай те предвид, че това ще изчисти изцяло данните за автоматизация за този макрос Модел, не само в текущата с тъпка на секвенсера.

Изчистване и дублиране

За да премах нете с тъпка от модел, задръжте Clear 17 и натис нете подложката за с тъпки. Това ще премах не пробата задей с тва добре, както и вс ички автоматизирани параметри (с корос т, микро с тъпки и вероятнос т), които с а били прис воени на с тъпката.

За да ду блирате с тъпка в шаблон, задръжте Duplicate 18 и натис нете с тъпка. Копираната с тъпка ще с ветне ярко зелено. Докато вс е още държите Duplicate, натис нете подложките за с тъпки, за да пос тавите данните на ориг иналната с тъпка. Това ще ду блира обръщане на проба, параметри на с тъпка (с корос т, микро с тъпки, порта и вероятнос т) и макро автоматизац ия към новата с тъпка.

Изглед на барабанни подложки

Drum Pads View е страх отен за свирене на живо. Можете да задей ствате семпли за всичките осем песни ръчно и също така автоматично да повтаряте всяко задей стване при една от осемте скорости, свързани с темпото. Този изглед ви позволява да добавяте бързи изблици на барабанни у дари, особено хай-хет модели в стил трап сусещане за триплет.

Изгледът Drum Pads е вторичният изглед на бутона Sample Rec 9. Отворете го като задържите Shift и натиснете Sample Rec или натиснете Sample Rec втори път, ако вече с те в Sample Rec View, за да превключите Преглед.

Конфигурацията по подразбиране на Drum Pads View е илюстрирана по-долу:



Акосте левичар, може да предпочетете да обърнете оформлението на падовете, като натис нете бутона J:



Натис нете К, за да с е върнете, за да с мените обратно. Опис анията по-долу с е отнас ят за верс ията за дяс на ръка.

Осемте подложки отдясно на двата долни реда сатригерни подложки за всяка песен. Натискането на едно от тях ще задей ства текущо активната семпла за тази песен: това се прилага независимо дали последователността се изпълнява или не. Ако искате да добавите още семпли на живо към шаблона, докато се възпроизвежда, влезте в режим на запис, като натиснете Rec G: всички допълнителни семпли, добавени в реално време, сега ще бъдат добавени към шаблона на на база на песен. Когато се натисне спусък, макро копчетата ще се актуализират, за да покажат параметрите на песента за найскоро задей стваната песен – това осигурява бърз начин за настрой ка на звука на всяка песен по отношение една на друга.

Забележка Скорости на повторение

Осемте подложки отляво на двата горни реда ви позволяват да изберете честота на повторение на нотата. Подложки от 9 до 12 включени Ред 2 избира с тандартни с корости при кратни на текущо зададения ВРМ, като Рад 9 е с амият ВРМ. Подложки от 1 до 4 на ред 1 избират триплетни кратни на тези с корости.

За да възпроизведете семпъл с повторение на нотата, задръжте натиснат бутон Repeat Rate и натиснете бутона за задей стване на семпла за желаната песен. Пробата ще се повтарятол кова дълго, колкото са натиснати и двете подложки. Можете да премах нете трябва да използвате два пръста, като натиснете Pad 5, което кара подложките за честота на повторение да се зах ващат, когато се почукват. Подложка 5 свети ярко бяло, когато функцията за заключване е активна. Натиснете го втори път, за да изключите функцията за заключване. Обърнете внимание, че повторното възпроизвеждане ще замени всички съществу ващи данни за стълки в шаблона. Например, ако изпълнявате с ¼ честота на повторение на нотата, но съществу ващият модел е направен от стълки, всяка от които съдържа ще ст микростълки, ще чуете само ¼ честота на нота, докато повторението на нотата е активно. Това може да бъде много полезно за създаване на драматични запълвания, докато изпълнявате на живо.

Можете да записвате повтарящи се изпълнения на ноти директно в модели, докато режимът на запис е активен. Повтарянето на ноти при запис е разрушително и ще презапише всички микростъпки, които в момента съществуват в модела – това, което чувате по време на запис, е това, което ще стане моделът.

Вижте решетъчните изображения на страница 45, за да видите кой пад в Drum Pads View избира всяка честота на повторение.

Шарки

Всеки проект в Circuit Rhythm има мястов паметта за осем отделни модела на песен.

Истинският потенциал на Circuit Rhythm започва да сереализира, когато започнете да създавате интересни вариации на модели след това да ги разделите заедно, за да серазиграе като пълна верига от до 256 (8 x 32) стъпки. Освен това, не е необходимо всички модели за всяка песен да бъдат верижно свързани по едини същи начин: можете да имате 64-стъпкови барабанни модели на песни 1 и 2, комбинирани с по-дълга последователност от басови и/или синтезаторни линии на песни 3 и 4, за пример. Няма ограничение за това как да комбинирате моделите отразлични песни (въпреки че моделите могат да бъдат верижни само последователно; вижте страница 50 за повече информация).

Изгледнамодели

За да подредите и организирате вашите шаблони, използвайте изгледа на шаблони, достъпен чрезнатискане на шаблони 🕠 Първият път, когато отворите Patterns View в нов проект, той ще изглежда така:



Изгледът Patterns има две страници, избрани с бутоните Ји К 15. Страниците са идентични и паметите на шаблоните са подредени вертикално; на страница 1 подложките избират модели от 1 до 4 за всяка песен на страница 2 те избират модели от 5 до 8.

Как с вети всяка подложка показва ней ното състояние. Затъмнен тампон означава, че моделът в момента не е избран за възпроизвеждане. Е дин пад на песен ще пулсира между слаби ярък: това е моделът, кой то се възпроизвеждаше при последното с пиране на възпроизвеждането. Първоначално (т.е., когато се стартира нов проект), Pattern 1 във всяка песен ще бъде в това състояние с всички останали памети празни и подложките слабо осветени. За да изберете различен шаблон за която и да е песен, натиснете ней ния пад. Ако направите това, докато вече има друг модел възпроизвеждане, новият модел ще бъде поставен на "опашка", за да започне да се възпроизвежда в края на теку щия което ви дава плавен прех од между шарките. В този с лучай, подложката за с ледващия Pattern ще мига бързо, докато е в "опашка", докато не започне да се възпроизвежда. Въпреки това, ако задържите Shift, докато избирате с ледващия модел, той ще започне да с е възпроизвежда незабавно от с ъответната с тъпка на модела, като по този начин гарантира, че ц ялос тното с инх ронизиране поддържа не прекъс натос т. Например, ако теку щият модел е дос тиг нал с тъпка 11, ког ато натиснете пад на втори модел, докато държите натис нат Shift, Circuit Rhythm ще запомни къде е курс орът и вторият модел ще започне да с е възпроизвежда от с тъпка 12.

ког ато натис нете Възпроизвеждане, точекау-щих жебдави изпрессдарвинае опрой пълке 1- фила блюба) ания областво с еквенсеръте с прян последно, натиснете Shift и Play заедно.

Изчистване на модели

С помените за шаблони мог ат да бъдат изчистени в Patterns View, като задържите Clear 17 (светва в червено) и натиснете съответната подложка. Избраният шаблон ще свети ярко червено - за потвърждение на изтриването - докато вие натиснете го. Докато възпроизвеждането е спряно, ако шаблонът, кой то е изчистен, не е теку що активният шаблон (указан от пулсиращия цвят на песента) и не е част от верига от шаблони, той ще свети бяло. Това показва, че този модел ще се показва във всички стъпкови изгледи за песента. Това съответства на поведението на View Lock, вижте страница 54.

Дублиране на шаблони

В изгледана шаблони, бутонът Дублиране 18 може да се използва за извършване на функция за копиране и поставяне, което ви позволява да копирате модел от една памет в друга. Това е много полезна функция, тъй като ви позволява да използвате съществу ващ шаблон като основа за друг, малко по-различен: често е по-лесно да модифицирате съществу ващ шаблон, за да бъде както искате, отколкото да създадете нов от нулата.

За да копирате шаблон от една памет в друга, задръжте Duplicate (свети в зелено), натис нете подложката с шаблона, кой то искате да копирате (свети в зелено, докато го натискате) и след това натиснете подложката за паметта, където искате копието, което ще бъде съх ранено: то ще светне в червено, след което, ако въз произвеждането е спряно, ще стане бяло, след като пуснете Ду блиране, което показва, че този шаблон ще се покаже, ког ато превключите към стъпков изглед. Вече имате идентично копие на модела. Ако искате да копирате данните за шаблона в няколко памети, можете да продължите да държите натиснат бутона Ду блиране и да повторите частта от операц ията "поставяне" в други с помени.

Възможно е дублиране на модели между песни, както и в рамките на една песен.

Страницасъс стъпки и шаблони от 16/32 стъпки

Дължината по подразбиране на модел в Circuit Rhythm е 16 стъпки, но можете да удвоите дължината до 32 стъпки с бутона на страницата със стъпки созначен като 1-16/17-32). Дължина на шаблон от 16 стъпки или по-малко се обозначава от бутона на страницата със стъпки, показващ тъмно синьо. За да удължите дължината на шаблона, кой то се разглежда в момента, над 16 стъпки, натиснете бутона за страница със стъпки: сегатой показва ярко синьо за страница 1 - докато показва стъпки от 1 до 16, и оранже во за страница 2 - докато показва стъпки от 17 до 32.

Тази функция ви позволява да създавате по-интересни и разнообразницикли в рамките на един модел. Ако някои песни са дълги 16 стъпки, а други 32 стъпки, моделите от 16 стъпки ще се повторят след стъпка 16, докато моделите от 32 стъпки ще продължат за стъпки от 17 до 32, така че ще чуете две повторения на по-кратките песни за всеки един от по-дългите.

Натис кането на страница със стъпки (1-16/17-32), докато се възпроизвежда патернот 32 стъпки, променядис плеякъм друг ата страница, но не прекъс ва патерна. Можете да върнете дължината на шаблона към стандартната стой ност от 16 стъпки, като задържите надолу Изчистване и натискане на бутона Step Page: моделът сегаще се върне към дължина от 16 стъпки. Семплите, присвоени на всичките 32 стъпки, се запазват, но ще чуете само тези, присвоени на първите 16 стъпки, след като използвате Clear. Ако отново разширите дължината на шаблона до 32 стъпки, всички ноти/у дари, присвоени преди това на стъпки от 17 до 32 все още ще са там.

Можете също да използвате Дублиране с бутона Step Page. Задържането на Duplicate и натискането на бутона Step Page ще разшири дължината на шаблона за текущо избраната песен до 32 стъпки и ще копира всички данни на Стъпки от 1 до 16 до стъпки от 17 до 32 съответно, включително данни за автоматизация. Всички данни, които вече присъстват на страницата 2 ще бъдат презаписани от тази операция.

Верижни модели

След като създадете няколко шаблона за една или повече песни, можете да започнете да ги с вързвате заедно, за да направите по-дълга последователност. Натиснете Patterns 10, за да отворите Patterns View.

Моделите могат да бъдат верижно с вързани за всяка песен. Когато моделите са верижни, те се възпроизвеждат последователно, например верига от модели, състояща се от четири шаблона, ще ги възпроизведе в цифров редедин след други след това ще се повтори. Ако всички те са 32-стъпкови модели, веригата ще бъде с дължина 128 стъпки. Друга песен само с един модел от 32 стъпки ще бъде възпроизведена четири пъти по време на всяка верига; модел от 16 стъпки ще бъде изигран осем пъти.

За да създадете верига от шаблони, натиснете и задръжте пада за необх одимия шаблон с най-нисък номер и след това натиснете пада за необх одимия шаблон с най-висок номер. (Или наистина, обратното.) Например, ако искате да свържете заедно шаблоните на песен в памети 1 до 3, задръжте Pad 1 надолу и след това натиснете Pad 3. Ще видите, че и трите пада светят ярко в цвета на пистата, което показва, че те сега образу ват верижна последователност.

Ако ис кате да изберете верига от Patterns през границата на страницата, изборът работи по същия начин: например, за да изберете Patterns до 3 до 6 като верига, натиснете и задръжте пада за Pattern 3, след което натиснете J за да преминете към страница 2, след това натиснете подложката за Pattern 6. Сегаще откриете, че всички подложки за Patterns 3, 4, 5 и 6 светят. За верижно свързване на шаблони, които използватедна и съща подложка на двете страници като начална/край на точка (напр. 1 и 5), задръжте подложката за първия шаблон, преместете се на страница 2, след което освободете подложката. В този пример, а след това се създава верига от модели от 1 до 5.

Това, което е важно да запомните е, че моделите, които с вързвате заедно, трябва да с а последователни. Можете да с вържете заедно модели 1, 2, 3 и 4, или 5, 6 и 7 заедно, или 4 и 5 заедно, но не можете да с вържете вериги 1, 2 и 6 заедно. (Въпреки това, функцията за с цени на Circuit Rhythm ви позволява да преодолеете това ограничение: вижте с траница 59 за подробности относно използването на с цени.) Следният примерще илю трира верижното с вързване:



Примерът заизглед на шаблони по-горе показва възможно подреждане на шаблони за последователност от 8 шаблона. Ние използваме следните модели и за простота ще приемем, че всички модели са от 16 стъпки:

- Трак 1 Модели от 1 до 4
- Трак 2 Само модел 1
- Трак 3 Модели 1 и 2
- Трак 4 Модели 6 и 7
- Трак 5 Модели 2 и 3
- Трак 6 Модели от 3 до 6
- Трак 7 Модели 5 и 6
- Трак 8 Модели от 1 до 8

Когато натиснете Play, всяка песенще се върти около собствената си верига от модели. Най-дългата верига е Track 8 – това определя общата дължина на последователността, в този случай 128 (8 x 16) стъпки. Песен 8 ще възпроизведе модели от 1 до 8 в ред, след това ще се върне към модел 1 и ще започне отново. Срещу това, песен 1 ще възпроизведе модели от 1 до 4 в ред, след което ще се върне назад и ще повтори; Запис 2 има само един модел, така че това ще се повтори осем пъти в последователност от 8 шаблона. Пътечки 5 и 7 имат два модела във веригата си, така че всеки от тях ще бъде възпроизведен четири пъти, а трак 6 има четири модела във веригата си, така че ще бъде възпроизведен два пъти. Това, което чувате е илио трирано във времевата линия по-долу:



Горният пример илистрира основните моменти, включени възв верижното с вързване на модели заедно, за да се направи по-дълга последователност. Създаването на по-дълги, по-сложни и по-интересни поредици е продължение на тях принципи. Circuit Rhythm позволява вериги от шаблони от до 256 (8 x 32) стъпки, където всяка от осемте песни могат да променят модела си на всеки 16 стъпки (или по-малко, ако началните/крайните точки също са променени от стандартните).

Всеки път, когато натиснете Възпроизвеждане, веригата на шаблони серестартира от началната точка на първия шаблон в верига. Можете да рестартирате веригата от точката, в която секвенсеръте бил с прян, като натиснете Play while задържай ки Shift.

Моделоктава

Можете да промените вис очината на текущо г ледания модел нагоре или надолу с една или повече октави, като задържите Shift 20 и с лед това натис нете Јили К 15. Можете даправирант Фассаики пожередне ватраживрои въе ждаве имписков втовитех изгно еднът с изключение на Sample View, Slice Note View

и Изгледна запис на точка на срез. Коригира се само височината на текущо избраната песен, тази на останалите ще остане незасегнат.

Ако шаблонът съдържа ноти, които вече са в най-високата октава, която Circuit Rhythm може да генерира, те ще останат незасег нати от изместване на октавата на модела нагоре; същото важи за най-ниските ноти и изместването на октавата надолу. Ако случаят е такъв, бутонът Јили К ще светне в червено, за да покаже, че командата не може да бъде изпълнена. Съществува и горна граница за стъпка на възпроизвеждане на проба (както е описано в раздела за Изглед на бележки от клавиатурата – вижте **страница 33**) – може да срещнете това, преди да достигнете мак сималната възпроизвеждана октава, в зависимост от настрой ката на **параметъра** Tune (Макро 1).

Изглед Lock

По подразбиране дисплеят Стъпка на шаблона в горните два реда с е променя с избрания шаблон (и теку щата страница), така че курсорът за възпроизвеждане да е винаги видим. Ако искате да редактирате един паттерн, докато продължавате да възпроизвеждате друг паттерн или да завършите веригата от паттерни, можете да използвате View Lock. Една у потреба на View Lock е да "замразите" дисплея на стъпката на шаблона към теку щия шаблон (и страница), като задържите Shift и натиснете Patterns 10. Горните два реда вече ще бъдат заключени към шаблона, кой то се показва, когато сте избрали Заключване на изгледа.

В изгледа Patterns текущо разглежданите Patterns ще светят в бяло. Пулсираща бяла подложка показва, че Pattern се гледа и възпроизвежда, докато постоянното бяло показва, че Pattern се гледа, докато друга (на същата песен) се възпроизвежда: тази подложка ще пулсира в цвета на песента. За да промените разглеждания шаблон, задръжте Shift и натиснете панел с шаблон. Все още можете да промените кои модели и вериги от шаблони да се възпроизвеждат по обичай ния начин, описан в Изглед на модели на страница 47.

View Lock също ви позволява да замразите екрана на стъпката на текущата страница на шаблона, когато работите върх у шаблон от 32 стъпки. Когато заключване на изгледа е активно, моделътще продължи да се възпроизвежда и двете страници, но сега се показва само страницата, която се е виждала, когато е избрано заключване на изгледа. The алтернативна стъпкова страница може да се покаже чрез натискане на бутона за стъпкова страница.

Докато Shift е задържан, бутонът Patterns с вети в зелено, ког ато View Lock е активно; ког ато е неактивен е червен. Можете да натис нете Shift по всяко време: ц ветът на бутона ще потвърди дали заключване на изгледа е активно или не.

Заключването на изгледа с е прилагакъм всички песни и също така с е прилагакъм всички изгледи, които имат дисплей на стъпката на модела (т.е. изглед на скоростта, изглед на вратата и т.н., както и изглед на ноти). Може да се отмени чрезнатискане на Shift + Patterns отново. Имай те предвид, че състоянието на View Lock не се запазва. По подразбиране ще бъде "неактивен", когато Circuit Ритъмът е включен.

Настройки на модела

Выпреки че дължините на шаблона по подразбиране са 16 или 32 стъпки (вижте също, Стъпка на страницата и 16/32-стъпкови шаблони" на страница 49), възможно е моделът във всяка песен да бъде с произволен брой стъпки по дължина, до максиму м 32 стъпки. Освен това, началната и край ната точка на модела могат да бъдат независимо дефинирани, така че подсекции от модел, с всякаква дължина, да могат да се възпроизвеждат срещу други песни с различна дължина на шаблона, създавай ки някои много интересни ефекти. Можете също да изберете ред на възпроизвеждане на шаблони и да зададете скоростта на песента с прямо тази на другите песни.

Всички тези опции се задават в изгледа за настрой ки на шаблони; натис нете Pattern Settings, за да отворите това:



Всички промени в шаблони, направени в изгледа с настройки на шаблони, могат да бъдат запазени в проекта по обичай ния начин: натиснете Save 19 – той мига в бяло, натиснете го отново – той мига в зелено, за да потвърдите запазването. (Не забравяйте, че това презаписва предишната версия на проекта; изберете различна памет на проекта, ако желаете запазете по-ранната версия.)

Начална и крайна точка

Горните два реда на изгледа с настрой ки на шаблона показват стъпките на шаблона за теку що избраната песен. Ако все още не са направени корекции на дължината на шаблона, подложка 16 ще бъде осветен пасък: това показва последната стъпка в модела. Ако обаче дължината на шаблона е 32 стъпки, ще трябва да натиснете бу тон Страница със стъпки за да отворите Страница 2, за да видите индикацията за край на стъпка. За да видите коя стъпка в момента е началната точка на шаблона, натиснете и задръжте Shift. Стъпката на край ната точка се връща в синьо и а различна стъпка подложка светлини пясък: това ще бъде подложка 1, ако дължината на шаблона все още не е променена. Можете да промените край ната точка на песента – и по този начин да скъсите дължината на шаблона – като натиснете различен стъпков пад на шаблона. Новата край на точка се обозначава с пасъчна светлина, а "по-високата" подложките стават тъмни или тъмночервени, като последното показва, че данните за нота/у дар преди това са били присвоени на тази стъпка. Ако изберете отново оригиналната край на точка, тези данни ще останат там и ще бъдат възпроизведени.



Промяната на началната точка е абсолютно същия процес, с изключение на това, че трябва да задържите Shift, докато избирате новата начална точка:



Ако работите с шаблони от 32 стъпки, внимавай те на коя от двете страници сте. Цветът на бутона за стъпка 8 винаги показва това – син за страница 1 (стъпки от 1 до 16) и оранжев за страница 2 (стъпки от 17 до 32).

Реднаиг ра

Подложки от 29 до 32 в изгледана настрой ките на шаблона ви позволяват да изберете редана възпроизвеждане, кой то ще използватеку що избраният шаблон. Подложката за избрания ред на възпроизвеждане с вети ярко: редът на възпроизвеждане по подразбиране е напред (т.е. нормален), обозначен от Pad 29.



Алтернативите на нормалния редна иг ранапредса:

- Обратно (Pad 30). Моделът започва да се възпроизвежда от крайната точка, възпроизвежда с тъпките в обратен ред началната точка и се повтаря
- Пинг-понг (Пад 31). Моделът с е възпроизвежда напред от началото до края, обратно към началото точка и с е повтаря
- Произволно (Пад 32). С тъпките на песента се възпроизвеждат на случаен принцип, независимо от присвояването на нота/удар, макар и все още на интервали от стъпки.

Ако редът на възпроизвеждане с е промени в режим на възпроизвеждане, моделът винаг и завършва теку щия с и цикъл преди това започване на цикъл с новата посока. Това важи независимо от теку щата дължина или стъпка на шаблона Избор на страница.

Скорост насинх ронизиране на модела

Третият реднаизгледас настройки нашаблон определя скоростта, с която песента се възпроизвежда с прямо ВРМ на проекта. Той на практика е множител/делител на ВРМ.



Избраната с корост на синх ронизиране с е обозначава от ярко осветения пад; честотата по подразбиране е "х1" (пад 5 в ред 3), което означава, че песента ще с е възпроизвежда с зададения ВРМ. Изборът на пад с по-висок номер у величава с коростта, с която курсорът за възпроизвеждане напредва през шаблона с прямо предишния. По същия начин а подложките с по-нисък номерще намалят скоростта на възпроизвеждане. Наличните скорости на синх ронизиране са 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, като Т представлява триплети.

1/16 е скоростта на синх ронизиране по подразбиране, където всяка стъпка съответства на 16-та нота. У величаването на скоростта на синх ронизиране е чудесен начин за увеличаване на разделителната с пособност на стъпките на секвенсера за сметка на общото време за възпроизвеждане. Намаляване скоростта на синх ронизиране е полезна за създаване на по-дълг и модели, които не изискват толкова фини детайли, като задей стване на отрязъц и от дълга проба.

Ако с коростта на синх ронизиране с е промени, докато възпроизвеждането на секвенсер е активно, моделът винаг и завършва текущияцикъл със съществу ващата с корост и се променя на новата с корост в края на цикъла. Това важи независимо от текущия избор на дължина на шаблона или стъпка на страницата.

Мутирайте

Mutate е функция която ви позволява да въвеждате допълнителни произволни вариации в отделни модели на per коловозна основа. Mutate "разбърква" нотите или ударите в текущия модел на различни с тъпки. Броят на нотите/ударите в шаблона и с амите с емпли на барабаните с а непроменени, те просто с е пренас очват към различни с тъпки. Всички параметри на с тъпките с е преназначават от Mutate, включително микро с тъпки, с той нос ти на гейт, обръщане на проби, вероятност и данни за автоматизация.

За да промените шаблон, задръжте Shift 20 и натиснете Duplicate 18. Можете да направите това във всеки изглед, кой то има а Показване на стъпките на модела, т.е. изглед на ноти, изглед на скоростта, изглед на портата или изглед на настрой ките на шаблона. Само мутиране засята текущо възпроизвеждания модел, така чеако е част от верига от шаблони, другите модели във веригата няма да бъдат засегнати. Преназначаването на бележки/попаденияще вземе предвид дължината на стъпката. Можете да приложите Mutate толкова пъти, колкото желаете за кой то и да е модел, като на тискате многократно Shift + Duplicate: нотите/ударите в шаблона ще бъдат преназначавани на случаен принцип всеки път.

Обърнете внимание, че Mutate не може да бъде "отменено"; добра идея е да запазите ориг иналния проект, за да можете да се върнете към него след прилагане на Mutate.

Сцени

Сцените ви позволяват да присвоите множе с тво шаблони и вериги от шаблони в рамките на един проект към един пад, което ви позволява лесно да задей с твате различни части от песен. Самите с цени също могат да бъдат с вързани във верига, за да организират много по-дълги последователности и по този начин изграждат цялостни с труктури на песните.

Сцените садостъпни в Mixer View: натиснете Mixer, за да отворите това:

Изгледнами	ксер приотпускане	на Shift :					
1	2	3	4	5	6	7	8
(Пулсиращо ярък/слаб)							
			Подложки	засцени			

Двата долни реда подложки в Mixer View представляват 16-те сцени, които са налични в теку щия проект. В нов проект всички подложки ще задей с тват Pattern 1 от всичките осем песни, тъй като все още не са дефинирани или зададени вериги на шаблони. Първият (Pad 17) ще пулсира ярко зелено, което показва, че

текущо възпроизвежданите модели съответстват на последно избраната сцена (Сцена 1 по подразбиране).

Предварително заредените фабрични шаблони използват широко функционалността на сцените – не забравяй те

проверете ги, за да видите как се използват в дей ствие.

Присвояване на модели на сцени

Отворете изгледана шаблони и дефинирайте всички вериги на шаблони за всяка песен, които трябва да съставляват сцена.

Променете към Mixer View, натиснете и задръжте Shift: с ценичните подложки променят цвета с и на тъмно златен. Натиснете панел за с цена

(докато все още държите Shift) – той ще свети ярко златисто, докато е натиснат, което показва, че шаблоните вече са

възложени на него.



Всички избрани вериг и от шаблони вече сесъх раняват като тази сцена. При отпускане на Shift, подложката със











Изглед на миксер при отпускане на Shift:



Сега, когато натиснете пада, сцената е избрана и ще възпроизведе набора от вериги на шаблони, които са били

присвоен към него следващия път, когато натиснете Възпроизвеждане 🕨

(Dync ярък/слаб Когато изберете Mixer View, вие веднагаще можете да видите къдесцените вечесасъх ранени, тъй като техните подложки ще бъдат осветени ярко бяло или ярко златисто, когато натиснете Shift.

Присвояването на вериги от шаблони към сцена не засят а текущото възпроизвеждане и няма да избере сцената, нито да промени вашата верига от сцени (вижте по-долу), ако вече сте в режим на възпроизвеждане: избраната сцена ще започне когато текущият шаблон или верига от шаблони е завършен – вижте "Сцени на опашка" с траница 62.

Данните за сцената се съх раняват с теку щия проект, ког ато извършите Запазване чрез натискане на Запазване и два пъти. Ако полето за сцена пулсира в зелено, това показва, че i), че това е теку що избраната сцена, и ii), че избраните в момента модели съвпадат с тези, присвоени на сцената. Ако избраните шаблони се променят в изгледа на шаблони, полето на сцената ще се върне към тъмно бяло. Ако съвпадащите шаблони бъдат избрани отново, панелът за сцена отново ще мига зелено. Обърнете внимание, че това поведение ще възникне само за най-скоро избраната сцена – ако изберете моделите на сцена, различни от последно избраната

едно, съответният тампон няма да стане зелен.

Верижни с цени за създаване на аранжимент

Точно както можете даланцуговате шаблони заедно в Patterns View, можете даланцуговате сцени заедно в Mixer View за създаване на по-дълги последователности. Вие правите това, като задържите натиснат пада за първата сцена, след това натиснете пада за последната сцена: тези подложки и всички тези междутях ще светят в зелено. Веригата на сцената за възпроизвеждане сегаще включва сцените, присвоени на всички падове между двата, които стенатиснали; например, ако и скате верига от сцени, съставена от сцени от 1 до 5, задръжте подложката за сцена 1 и натиснете подложката за сцена 5. Всяка сцена ще възпроизве де определената за нея верига от шаблони веднъжи след това ще превключи към следващата сцена. Сцените ще се възпроизве дат в цифров редислед това ще се повторят.



Имай те предвид, че можете да използвате с цени, за да преодолеете ограничението в изгледа на шаблони да не можете да дефинирате верига от непоследователни модели. Можете да присвоите последователните групи модели към последователни с помени за с цени и след това да ги възпроизведете като верига от с цени. Например, ако искате да възпроизведете модели 1, 2, 5 и 6 в ред, можете да направите верига от модели от модели 1 и 2 и да я присвоите към памет за с цена, а след това друга верига от модели от модели 5 и 6 и да присвоите то към следващия

Памет на сцената. След това можете да дефинирате верига от сцени от тези две сцени и ще получите четирите необходими Модели в последователност.

Сцени на опашка

Сцените могат да бъдат "предварително избрани" по същия начин като моделите, така че ако дадена сцена вече се възпроизвежда, с ледващата е поставена на опашка. Подложката за поставена на опашка сцена мига в зелено и в края на модела на песен 1, кой то се възпроизвежда в момента, новата сцена ще започне да се възпроизвежда от началото, без да губи синх ронизация.

Изчистване насцени

Задаизчистите памет засцена, задръжте Clear 17 и натиснете подложката засцената, която искате даизчистите. Това ще върне паметта насцената в нейното състояние по подразбиране - Pattern 1 за всички песни.

Дублиране насцени

За да копирате с цена, задръжте натиснат Duplicate 18 натиснете пада за с цената, която ще копирате, с лед това натиснете пада за паметта на с цената, където искате да бъде съх ранено копието. Ос вободете ду бликат. Въпреки това можете да поставите копираната с цена няколко пъти (в различни места в паметта), ако държите Duplicate задържан.

Темпоисуинг

Tempo и Swing сатяснос вързани и методите за регулирането им са много сходни.

вре ме

Circuit Rhythm ще работи при всякотемпо в диапазона от 40 до 240 BPM; темпото по подразбиране за нов проект е 90 BPM. Темпото може да се настрои от вътрещния темпо часовник или от външен MIDI часовник

източник. Външен MIDI час овник може да с е приложи или чрез USB порт, или MIDI In порт.

За да покажете и регулирате ВРМ на вътрешния час овник за темпото, натиснете бутона Tempo /Swing 16, за да отворите Tempo View. (Както повечето бутони на Circuit Rhythm, можете да натиснете кратко, за да превключите решетката на Tempo View или натиснете продължително, за да проверите моментално ВРМ.)

ВРМ с е показва на решетката на пада като две или три г олеми цифри в синьо и бяло. Цифрата "стотици" (която може да бъде само "1",

"2" или изключено) заема колони 1 и 2 на мрежата, докато "десетките" и

Цифрите "единици" заемат три колони всяка. Как саизобразени цифрите от 0 до 9 е илю трирано по-долу.



Макроконтрол 1 (Tune) с е използва за регулиране на темпото; неговият с ветодиод с вети ярко с иньо.

Външенчас овник

Не е не обходимо превклюване, за да с е позволи Circuit Rhythm да с е синх ронизира с източник на външен MIDI часовник (завис и от настройките на часовника – вижте "Настройки на часовника" на страница 91). Ако е приложен валиден външен часовник, той автоматично ще бъде избрано като източник на часовник и мрежата ще покаже "SYN" в червено, ако макрос 1 е с е обърна. Регулирането на Macro 1 няма да промени вътрешното темпо, когато с е използва външен часовник. Докато вътрешният час овник за темпото позволява с амо целичисла ВРМ (т.е. без стойности на дробно темпо), Circuit Rhythm ще се синх ронизира с всякак ви външни тактови честоти – включително дробни стойности – в диапазона от 30 до 300 ВРМ.

Аковъншен часовник бъде премах нат (или излезе извън обх ват), Circuit Rhythm ще с пре да се възпроизвежда. "SYN" ос тава показва, докато не бъде натиснато Възпроизвеждане. След това мрежата показва ВРМ, кой то е бил записан с проекта, Macro 1 ще бъде активиран отново и можете да регулирате темпото.

Докоснете Темпо

Ако искате да съпоставите темпото на Circuit Rhythm със съществу ващо музикално произведение, но не знаете неговия ВРМ, можете да използвате Тар Tempo. Задръжте Shift и докоснете бутона Tempo/Swing в синх рон с песента, която слушате. Имате ну жда от поне три докосвания, за да може Circuit Rhythm да промени настрой ката си за темпото към вашето ръчно въвеждане и след това той ще изчисли ВРМ чрез осредняване на последните пет докосвания.

Можете да използвате Тар Тетро по всяко време, но акосте в Тетро View, ще видите, че ВРМ дис плеят с е актуализира до темпото на докос ване.

Люлка

По подразбиране всички стъпки в модела саеднак во разпределени във времето. При темпо от 120 удара в минута, модел от 16 стъпки ще се повтаря на всеки 2 секунди, което прави стъпките една осма от секундата една от друга. Промяна на параметъра Swing от стой ността си по подразбиране от 50 (диапазонъте от 20 до 80) променя времето на четните стъпки (изкл. у дари); по-ниската стой ност на суинг съкращава времето между четната стъпка и предходната нечетна стъпка, по-високата Стой ността на суинг има обратен ефект.



Суингът се регулира с Macro 2, докато е в Tempo View; неговият с ветодиод с вети оранжево. Обърнете внимание, че когато регулирате последователно темпото и суинга, може да забележите кратко забавяне, преди настрой ката на копчето да влезе в сила. Това е, за да ви позволи да проверите текущите стой ности на темпото и суинга, без да ги променяте.

Swing може дасе използвазадобавяне на допълнителен "жлеб"към вашия модел. Имай те предвид, че тъй като това са четните с тъпки "залидени", те могат да се тълку ват като 1/16 ноти (полукваверси).

Кликнете следа

Щракването (или метрономът) може да се активира или деактивира чрез задържане на Shift и натискане на Clear 17. Clear ще свети яркозелено, когато Click е активирано, и ще затъмни червено, когато не е. Когато е активирано, ще чувате тиктакане на метроном на всяка четвърт нота на всички аудио изходи, когато секвенсерът свири. Това е глобална настройка, следователно Click ще остане включено или изключено независимо от промените в Pack или Project. Настройката не се запазва, когато Circuit Rhythm е изключен.

Задарег улирате с илата на звука на Click, натиснете Tempo/Swing и използвайте Macro 5 (Distortion). Нивото на кликване също е глобална настройка и следователно се прилага за всички пакети и проекти. Настройката на нивото се запазва, когато у стройството се изключи чрез бутона за зах ранване 8

Изх од за аналог ова с инх ронизация

Можете да синх ронизирате външно оборудване – напр. аналогови синтезатори – към Circuit Rhythm със задната част панел Sync Out конектор 2. Това ос и сурява синх ронизиращ импулс със скорост, пропорционална на темпото (BPM); дей ствителното съотношение може да се настрои в Изглед на настрой ка – вижте страница 88. Скоростта по подразбиране е два импулса на четвъртинка.

Миксер

Circuit Rhythm включва ос емканален миксер, кой то ви позволява дарег у лирате с илата на звука на всяка песен с прямо ос таналите. По подразбиране всички песни се възпроизвеждат при сила на звука от 100 (произволни единици, диапазон 0-127), ос тавяй ки ви с ос новния контрол на силата на звука 4, за дарег у лирате изходното ниво с поред нуждите.

Натис нете Mixer 11 за да отворите Mixer View:



Осветените подложки на ред 1 сабутони за заглушаване за всяка песен. Натиснете пад, за да спрете секвенсера задей стване на проби от песен и СС автоматизация, това на свой редще заглуши песента. Натиснете отново, за да включите звука. Осветяването на пада се затъмнява, за да покаже състояние Mute.

Ниво на пис тата

По подразбиране в Mixer View макросите контролират нивото на звука на всяка песен. Това се обозначава с бутона Ј По свети. Макро светодиодите светят в съответния цвят на пистата и намаляват, ког ато нивото на пистата се намали.

Регулирането на нивото на следата с макросите може да бъде автоматизирано. Ако Circuit Rhythm е в режим на запис, промените в отделните нива на песента ще бъдат записани в шаблона. За да изтриете автоматизацията на нивото на силата на звука, задръжте Clear 17 и завъртете контролата за макроси. Макро с ветодиодът ще с ветне в червено, за да покаже, че изтриването е завършено.

Панорамиране

Можете също така да позиционирате всяка песен навсякъде в стерео изображението (но ще трябва да наблядавате и двете ляв и десенизходи или използване на слушалки, за да чуете някакъв ефект). Натискането на бутона Ј 15 преобразува макро контролите в панорамни контроли за всяка песен. Бутонът Јизгасва и бутонът Ксветва.

Позицията на панорама по подразбиране на всяка песене стереоцентър, обозначена от макро светодиодите, светещи в бяло. Панорамирането на песен наляво превръща светодиода във все по-ярък син; панорамирането надясно го превръща във все по-ярко розово.

Забързо връщане на панорамна песен в центъра на стерео изображението, задръжте Clear 🖅 и завъртете макро контролата по посока

на часовниковата с трелка. Макро с ветодиодът ще с вети лилаво, за да покаже, че дей с твието е завършено.

Контролите Pan с а автоматизирани по същия начин к*а*то контролите Level. За да изтриете Pan автоматизацията, задръжте Clear и завъртете макро контрола обратно на часовниковата стрелка. Макро с ветодиодът ще с вети червено, за да покаже, че дей с твието е завършено.

Натис кането на Кще върне макросите към тях ната функция за контрол на нивото.

Изпълнение със заглушени песни

Заг лу шаване то може да се използва за по-креативни цели, отколкото просто заг лу шаване на песен; това ви позволява да изпълнявате в в реално време над записите без звук. Ког ато дадена песен е заг лу шена, ней ните стъпкови подложки на секвенсера стават неактивни. С лед това обаче те стават достъпни за възпроизвеждане на семпли в реално време във Velocity View, Gate View или Изг лед на вероятността.

За да експериментирате с това, изберете проект и заглушете песен в Mixer View. Изберете Velocity View, Gate View или Probability View за заглушената песен: с тыпковите подложки все още ще показват последователността в ход, но тый като песента е заглушена, няма с емпли да бъдат задей с твани от секвенсера. С тыпките вече могат да се използват за възпроизвеждане на семплите "ръчно" – в реално време. Тази функционалност с тава ос обено мощна, когато се използва във връзка с шаблон, кой то съдържа макро автоматизация, тъй като всяка с тыпка ще се възпроизвежда със запазената автоматизация, което ви позволява да изградите палитра от звуци, с които да изпълнявате.

Имай те предвид, че въпреки че възпроизвеждането на стъпки потози начин може да бъде записано в други шаблони с помощта на View Lock, данните за автоматизация от стъпките няма да бъдат записани.

FX секция

Натис нете FX 12, за да отворите FX View.

Circuit Rhythm включва процесор за цифрови е фекти (FX), кой то ви позволява да добавяте забавяне и/или реверберационни е фекти към някои или всички песни, съставляващи вашия проект. Има и главен компресор, кой то се прилага към вашия микс по подразбиране.

Ос иг урени сашестнадесет закъснения и осем предварителни настройки за реверберация и можете да изберете всяка една от всеки тип. Нивата на изпращане от всяка песен – т.е. колко реверберация и/или забавяне се добавят – се настрой ват индивидуално за всяка песен с помощта на макроконтролите. Всички добавени ефекти могат да бъдат запазени в проекта по обичай ния начин.



Всеки от "прасковените" падове на редове 1 и 2 извиква предварителна настройка за забавяне и по подобен начин "кремавите" падове на ред 3 позволяват предварително зададени реверберации. Досега най-добрият начин да оцените различните ефекти е да ги слушате, като най-ефективно използвате единичен повтарящсе ударкато малък барабан. Като общо правило обаче предварителните настройки за реверберация са подредени с нарастващо време за реверберация от Pad 17 до Pad 24, а предварителните настройки за забавяне с нарастваща сложност от Pad 1 до Pad 16. Всички предварителни настройки за забавяне включват обратна връзка за множество ехота, а някои включват и суинг синх ронизиране и стерео "пинг-понг" ефекти също. За предварително зададени настройки от 3 до 16, времето за забавяне е свързано с ВРМ: вижте таблицата на страница 70 за пълен списък с предварително зададени настройки.

Реверберация

За да добавите реверберация към една или повече песни, изберете предварително зададена реверберация. Подложката, съответстваща на активната предварителна настройка, свети ярко. Макросите сега са контролите на нивото на изпращане на реверберация за осемте песни: това е точно същата подредба, използвана в Mixer View. Макро светодиодите вече са слабо осветени в кремав цвят; докато у величавате нивото на изпращане, ще чу ете добавяне на реверберация към песента, която контролира, и светодиодът ще го направи у величаване на яркостта.

Можете да добавите избрания е фект на реверберация към всяка или всички песни в различна степен, като използвате другите макро контроли. Не е възможно обаче да използвате различни предварително зададени реверберации на различни песни.

Подробности за осемте предварително зададени реверберации с а дадени по-долу:

ПРЕ ДВАРИТЕЛНА НИСТРОЙ КА	ТИПЗАБАВЯНЕ		
1	Малкакамара		
2	Малкастая1		
3	Малкастая2		
4	Голяма с тая		
5	Хол		
6	Голяма зала		
7	Зала-дълъг размисъл		
8	Голяма зала – дълъг размисъл		

Закъс нение

Добавянето на забавяне е същият процескато реверберацията: за да добавите забавяне към вашите песни, изберете ефект от подложки на редове 1 и 2. Макросите вече са контроли за ниво на изпращане на забавяне на песен; ще видите, че тех ните с ветодиоди с ега показват праскова, за да потвърдят пренасочването им към забавянето FX.

Выпреки че едни и същи макроси се използват като нива на изпращане на реверберация и нива на изпращане на забавяне, двата е фекта остават не зависими: макросите приемат една или друга функция с поред това дали последният натиснат FX паде бил предварително зададена реверберация или предварително зададена закъснение. Подробностите за 16-те предварително зададени закъснения са дадени в таблицата по-долу:

ПРЕ ДВИРИТЕ ЛНАНИС ТРОЙКА	ТИПЗАБАВЯНЕ	МУ ЗИКАЛ НО ОПИСАНИЕ
1	Slapback Fast	Многобързиповторения
2	Slapback Slow 32nd	Бързи повторения
3	Triplets	48 цикъла на бар
4	32-ри	32 цикъла на бар
5	16-татройка	24 цикъла на бар
6	16-ти	16 цикъла на бар
7	16th Ping Pong 16th	16 цикъла на бар
8	Ping Pong Swung 8th Triplets	16цикъланатакт със суинг
9	8th dotted Ping Pong	12 цикъла на бар
10		8 цикъла на 3 удара със стерео разпространение
11	8-ми	8 цикъла на бар
12	8th Ping Pong 8th	8 цикъла на бар
13	Ping Pong Swung 4th Triplets	8цикъланатакт със суинг
14	4th dotted Ping Pong Swung	6 цикъла на бар
15	4th Tripplets Ping Pong Wide	4 цикълана 3 такта със суинг
16		6 цикъла на бар

Обърнете внимание, че под определени с той нос ти на ВРМ, предварително зададените закъс нения няма да съответс тват на горните с корос ти.

Автоматизиране на FX изпращания

Нивата на изпращане на реверберация и забавяне могат да бъдат автоматизирани чрез завъртане на макроконтрол, докато режимът на запис е активен. Можете да промените количеството на ефекта по време на поредица. Бутонът Clear 17 може да се използва за изтриване на данни за автоматизация за контрола за изпращане на FX: задръжте Clear и завъртете контролата за изпращане, за която не по-дълго изискват автоматизация с ветодиодът с ветва в червено, за да потвърди действието.

Вижте също "Запис ване на движенията на бутона" на страница 43.

Главен компресор

Това с е активира или деактивира от бутона FX в изгледа за разширени настрой ки: вижте с траница 92.

Странични вериги

Всяка от пистите може дабъде независимо с транично с вързана. Side Chain позволява х итовете на една песен да понижат нивото на звука на друга песен. Използвай ки Side Chains, можете да добавите напомпващо у сещане към вашите ритми - това е ос новен звук на х ип-х опа и EDM. Опитай те Side Chaining ващата бас ова линия или пос ле дователност от ос новни акорди с вашия у дар.

Налични саседем предварителни настройки за Side Chain, всяка от които позволява на избрания източник на задей стване на Side Chain да намалява песента с нарастваща интензивност от най-лявата предварителна настройка до най-дясната предварителна настройка. Състоянието по подразбиране е за страничната верига да бъде ИЗКЛКЭНЕ НА за всички песни.

Изгледът настранична верига е вторичният изглед на бутона FX 12. Отворете, като задържите Shift и натиснете FX или натиснете FX втори път, ако вече сте в FX View, за да превключите изгледа.



Изгледът Side Chain ще покаже или контролите Side Chain за песента, които са били показани при натискане на Shift + FX. Можете да

използвате бутоните Ји К 15, за да превъртате презчетирите с траници на Side

Верижни изгледи: всяка с траница показва контролите на страничната верига за двой ка песни (както е показано по-горе).

Двата долни реда подложки съответстват на седемте предварително зададени странични вериги (подложки 2 до 8 във всеки ред) за

песен с нечетен и четен номер съответно; първият пад във всеки реде "бутонът ОГF" – това деактивира обработката на страничната верига за

песента. Подложка 1 свети яркочервено, когато страничната верига
еизключен; натиснете кой то и да едруг пад в реда, за да активирате една от страничните настрой ки на веригата: Пад 1 става тъмен и избраният Pad се показва ярко в цвета на пистата.

Подложки от 1 до 8 на горния ред ви позволяват да изберете коя песен ще бъде Side Chain източник на задей стване за избраната песен (избира сечрезнатискане на Side Chain Preset за песента).

Както при мног о други функции на Circuit Rhythm, далеч най-добрият начин за разбиране на страничната верига обработката е да екс периментирате и да слушате. Добра отправна точка е да зададете песен да възпроизвежда дълга семпла, така че да звучи непрекъс нато, и да накарате друга песен да възпроизвежда няколко семпли от ударен барабан. Докато избирате различни предварителни настройки на страничните вериги, ще чуете различните начини, по които непрекъс натият семпъл се "прекъс ва" от барабана. Също така имай те предвид, че ефектът ще бъде повече или по-малко въздей стващ в завис имост от относ ителните времена на семпъла, кой то се намалява, и неговия източник на задей стване.

Понижаването на страничната веригаще продължи дори когато нивото на изходната песене намалено до нула в изгледана миксера. Това е функция, която може да се използва доста креативно! Въпреки това, ако заглушите барабанната песен избранкато клюя в Mixer View, задей стването на страничната верига е деактивирано.

Копчето на филтъра

Целият аудио изход на Circuit Rhythm – сумата от звуците от всичките осем песни – се подава през традиционна филтърна секция в стил DJ. Управлението за това е голямото копче Master Filter 2. Копчето Filter е един от ключовите контроли на производителността и може да се използва за радикална промяна на цялостното звук.

Филтърът обх ваща както нискочестотен, така и високочестотен тип. Високочестотният филтър премах ва ниските честоти (басите) от изхода, а нискочестотният филтър премах ва високите честоти (високите).

Главният филтър на Circuit Rhythm у правлява нис кочестотен филтър, когато го завъртите обратно на час овниковата с трелка от централната позиция и високочестотен филтър, когато го завъртите по часовниковата с трелка от централната позиция Имай те предвид, че у правлението има фиксатор в центъра – в тази позиция не се извършва филтриране и светодиодът под копчето е слабо осветено в бяло.

Като завъртите копчето по посока на часовниковата стрелка, ще чуете, че по-ниските честоти изчезват, оставяй ки ви с много потънък звук; в обратна посока, високите честоти изчезват първо, оставяй ки ви с приглушен звук. Светодиодът се променя в бледосин, когато някой от видовете филтър е активен, като яркостта се увеличава със завъртане на контролния бутон.

РешеткаFX

Grid FX на Circuit Rhythm ви позволява бързо да добавяте набор от допълнителни аудио е фекти от с пециален набор от подложки: това е чуде с ен начин за добавяне на вариации към вашите модели при изпълнение на живо.

Grid FX с а достъпни в Grid FX View, кой то е вторичният изглед на бутона Mixer П Отворете, като задържите Shift и натиснете Mixer, или натиснете Mixer втори път, ако вече с те в Mixer View, за да превключите изгледа. Макро контролите остават активни като контроли за нивото на песента на миксера, а горният ред на решетката също е непроменен от изгледа на миксера, като продължава да бъде бутоните за заглушаване на звука за всяка песен. Двата долни реда (подложки 17 до 32) с е предлагат като подложки за изпълнение Grid FX. По подразбиране Grid FX на Circuit Rhythm e:

СЛОТЕФЕК	ίΤ		
1	Beat Repeat, 1/4 с к орос т		
2	Повтаряне на ритъм, с корос т 1/8		
3	Повторение на ритъма, с корос т 1/16		
4	Повторение на ритъма, с корос т 1/32		
5	Повторение на удара, с корост 1/8Т		
6	Повторение на удара, с корост 1/16Т		
7	Реверс, 1/4 процент		
8	Реверс, 1/16 процент		
9	Улици, 1/4 ставка		
10	Улици, 1/8 ставка		
11	Улици, 1/16 ставка		
12	Улици, 1/32 ставка		
13	Фазер, с ветлина		
14	Фазер, тежык Винил, лек		
15			
16	Винил, тежък		

Grid FX може дабъде конфигуриран с помощта на Novation Components. В Компонентите можете да присвоите всеки ефект към всеки от 16 слота. Налични саседем различни вида ефекти, всеки със собствен набор от параметри за изследване. Можете да използвате множество версии на един и същи ефект с различни параметри на различни подложки. Наборът от Grid FX се запазва с всеки пакет (вижте **страниц а 83)** и всеки проект в него

Раскима достъп до Grid FX конфигурациите, които са били запазени с Раск.

При зареден набор от Grid FX, натис кането на пад, кой то има зареден е фект, задей с тва е фекта, кой то

остава активен, докато подложката бъде освободена. Можете да натиснете няколко подложки Grid FX, за да задей ствате няколко ефекта наведнъж, но ако имате варианти на един и същи ефект върх у няколко падове (т.е. с различни параметри), с амо последният натиснат ще бъде активен. Ако след това пуснете пада, докато друг пад за вариант на същия ефекте задържан, по-ранният ще поеме.



Седемте видаефекти, налични в Grid FX, с а:

Ефект	Ц вяг на подложката		
Бийт Повторение	червен		
Обратен	Амбър		
Улици	Пясък		
Автоматичен филтър	Зелено		
Дигитализирай те	Син		
Фейзер	Индиг о		
Винилова с иму лац ия	ента		

Е фектите сацветнокодирани, така че можете да идентифицирате различните налични типове, следкатоги качите в Circuit Rhythm.

Както при много други функции на Circuit Rhythm, препоръчваме да експериментирате с Grid FX, за да разберете кой тип и настрой ка на ефекта работи добре при вашия конкретен стил на избор на семпли. Накратко, основните ефекти са:

- Beat Repeat заснемете кратък с ег мент от темпо-синх ронизирано аудио от основния микс и го повторете за ефект на заекване. Възпроизвеждането на Beat Repeat не с е синх ронизира с възпроизвеждането на секвенсера.
- Reverser не забавно обратно възпроизвеждане на основния микс в кратки с ег менти, с вързани с темпото. Реверсивното възпроизвеждане не е синх ронизирано със с еквенсорното възпроизвеждане.
- Gater квадратно-вълнов LFO, кой то влияе на силата на звука на главния микс със скорост, свързана с темпото. Когато се натисне, Gater винаги ще бъде на максимална сила на звука. Възпроизвеждането на Gater не се синх ронизира с възпроизвеждането на секвенсора.
- Auto-Filter променливо състояние (Low/Band/High-Pass) 12/6 dB/октавен филтър със синх ронизиран с темпото LFO. Формата на LFO може да бъде зададена на триъгълник, квадрат, нарастваща или намаляваща скорост и синх ронизирана с клавиши, така че да се рестартира, когато ефектът се задей ства. Дълбочината на моду лац ияможе също да бъде персонализирана.

- Дигитализиране намалетечестотата на семплиранена главния микси приложете ефект на смачкване.
- Phaser 4-полно ен ефект на фазиране към главния микс със синх ронизиран с темпото LFO. Дълбочината на LFO може да с е персонализира и може да с е въведе обратна връзка
- Vinyl Simulation Lo-Fieфект към основния микс, кой то симу лира звука на лошвинил
 запис. Приложете различна степен на трептене, пращене и съскане, заедно с параметър за ширина, кой то намалява високите и ниските честоти.

Заключване на ефекта

Pad 16 в Grid FX View позволява функция Latch. По подразбиране е слабо ос ветено бяло; ког ато се натисне, той светва ярко бяло и всяка избрана сега подложка с ефект Grid FX ще остане активна, докато или бутонът Latch се натиска отново. Обърнете внимание, че когато деактивирате ефект директно (т.е. не чрез натискане на бутона Latch), ефектът ще бъде деактивиран при ос вобождаване.

Когато заключването е разрешено, множество е фектище бъдат фиксирани, когато бъдат избрани, но само е дин е фектот всеки от седемте типа може да бъде фиксиран във всеки е дин момент.

Състоянието на Latch за всеки типефект се запазва с проекта, така че някои или всички ефекти да могат да бъдат активирани незабавно при зареждане на проекта.

Използване на Grid FX с външно ау дио

Аудио с иг налите, приложени към външните аудио вх одове 5, ще бъдат обработени от Grid FX. Докато наблидавате е активиран в Sample Record View, вх одящото аудио ще бъде нас очено през Grid FX (в с терео). Това позволява Circuit Rhythm да с е използва като с терео FX ус трой с тво. Ос вен това, с повторно с емплиране, активирано в Sample Record View, Grid FX, активен по време на запис на проба, ще бъде анг ажиран към запис аната проба като чух.

MIDI контрол на Grid FX

Възможен е подобрен контрол на параметрите на Grid FX с помощта на външен MIDI контрол, например от MIDI контролер или с еквенсер. Пълните подробности са налични в отделния документ Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, кой то може да бъде изтеглен от novationmusic.com/downloads.

Запис на проби (примерен изглед на запис)

Circuit Rhythm има с пос обнос тта дазапис ва с емпли чрез външните вх одове



Правите това в Sample Rec View: натис нете бутона Sample Rec 9, за да отворите това:



Горните два реда в Sample Rec View представляват една от осемте страници с 16 проби; те съответстват на осемте страници с проби, показани в Примерния изглед. Можете да превъртате през страниците с помощта на бутоните Ји К. Обърнете внимание, че когато превъртате през примерните страници, страницата, която разглеждате в момента, ще бъде обозначена с един от бутоните от 1 до 8, моментално с ветещ в ярко бяло; т.е., ако превъртите до страница 5, бутонът 5 ще с ветне за кратко. Интензитетът на ос ветяването на бутоните Ји К също показва коя страница с е използва в момента.

Мътно сиво поле показва зает слот за памет – такъв, кой то вече има проба; празен слот е обозначено с тъмночервена подложка. Подложката за текущо избрания образец ще свети в по-ярък нюанс на бяло или червено.

Натис кането на пада за зает с лот ще възпроизведе семпла. Ако искате да изчистите зает с лот, така че да можете да го използвате за нова проба, задръжте Clear 17 и натиснете с лота, за да го изтриете от флашпаметта.

Обърнете внимание, че изборът на примерще се нулира, акосе зареди нов пакет.

Запис ване

За да запишете нова с емпла, влезте в Sample Rec View и изберете празен с лот за с емпла: Record 13. ще с вети бледо оранжево, потвърждавай ки, че можете да запис вате в с лота. Натис нете Record, ще с ветне ярко оранжево и двата долни реда на решетката първоначално ще с ветят в тъмно с иво, но ще променят ц вета с и до оранжево една подложка наведнъж, започвай ки с Pad 17 (първата подложка на ред 3). Това дей с тва като лента за напредъка и показва каква част от мак с ималната дължина на запис а е била използвана. Мак с ималното време за запис на с лот за с емпъл е 32 с екунди, така че вс еки от 16-те подложки на двата долни реда на решетката предс тавлява две с екунди.

Ако на Circuit Rhythm остане памет за по-малко от 32 секунди, по-малко от 16 подложки ще светят. Броят на подложките, които светят, съответства на оставащото налично време. Например, ако остават 6 секунди, първите три падове ще светят в тъмно сиво, а останалите падове ще бъдат несветени.

Зада с прете записа, натиснете Record отново. Ако бъде достигнато максималното време за проба от 32 секунди или няма налично място за съх ранение на проба, записътще с пре автоматично.

Докато тече запис на проба, бутонът Запис е наличен в други изгледи, така че записът на проба да може да бъде с прян от други изгледи.

Акотрябва да записвате повече от 32 секунди, можете да изберете друг празен слот. В този случай записът в първия слотще с пре, но ще продължи директно към втория слот, позволявай ки без проблемен запис в множество слотове.

Пробите ще бъдат нормализирани с ледзаписа, като се гарантира, че всички записани проби са с подх одящо ниво на звука. Имай те предвид, че ако се запише тишина, ниското ниво на шум ще се нормализира, в резултат на това в много силен семпъл.

След като запишете проба, тяще бъде достъпна за използване незабавно, но ще отнеме известно време, за да я запазите в пакета. Докато пробата с е записва, с лотът за проба ще мига в зелено в Sample Rec View – не изклюзвай те Circuit Rhythm и не изваждай те microSD картата, докато с е извършва този процес, или загуба на данни може давъзникне.

Нас тройки за запис

Има четири допълнителни настройки, които влияят върх у начина, по който работи записът на проби: праг, атенкатор, източник на запис и монитор на вх ода. Тези настройки се запазват при изключване на зах ранването.

Праг на запис Вкл./Изкл

Подложка 29 в ред 4 (над текста Choke) включва или изключва функцията за праг на запис.

При изключен праг (подложката с вети в слабочервено), записът ще започне веднага след натискане на бутона за запис. При включен праг (подложката с вети в яркозелено и мрежата показва за кратко 'Thr'), записът ще с тартира, след като нивото на сигнала надвиши определен праг (-54 dBFS) след натискане на бутона за запис. Активирането на прага е полезно, когато искате да започнете записа веднага щом звукът започне, предотвратявай ки не обходимостта от изрязване на тишината от началото на семпла.

Включване/изключване на атенюатора

Подложка 30 в ред 4 вклюзва или изклюзва 12 dB атениатор като част от пътя на запис ващия с иг нал. По подразбиране, атениаторът е изклюзен (подложката с вети в слабо червено, мрежата показва за кратко '0', което представлява 0 dB намаление на нивото). Ког ато атениаторът е активиран (подложката с вети в ярко зелено и решетката показва за кратко '-12'), записът нивото с е намалява с 12 dB. Използвай те атениатора, ако нивото на с иг нала от външен източник на звук е твърде вис око и причинява не желано изкривяване на записа.

Повторно с емплиране Вкл./Изкл

Подложка 31 в ред 4 (над текста на клавиату рата) избира ау дио източника за запис на проба.

Настрой ката по подразбиране (падът свети в слабо червено) позволява запис от външни ау дио вх одове. Натискането на подложката (светва ярко зелено и решетката показва за кратко 'RSP') избира вътрешния ау дио двигател като източник на запис: изберете тази опция, ако искате да семплирате повторно вътрешно обработени звуци и или да семплирате външните вх одове, след като са били обработени от Grid FX. Сактивирано повторно семплиране можете да записвате ау дио от външни и вътрешни източници едновременно.

Мониторинг на вх ода

Подложка 32 на ред 4 (над текста на фрагмента) активира мониторинг на входа. Когато наблядението на входа е активно (подложката с вети ярко зелено и решетката показва за кратко 'Mn')

Деактивирай те мониторинга на входа, за да заглушите входящото аудио – това може да бъде полезно като част от по-широка настрой ка, където аудиото може да бъде насочено както през Circuit Rhythm за семплиране, така и директно от източника към а миксер или аудио интерфей с.

Тази подложка може да с е използва и като превключвател за производителност за външно ау дио, което е полезно при използване на Circuit

Ниво на монитор

Използвай те Macro 8, за да приложите цифрово у силване към входящото аудио. Това ще бъде 0 dB по подразбиране при вклюяване и никог а не се запазва. Тази с той ност може да бъде у величена до +12 dB или намалена до безщу мност.

Изрязване на проби

Можете да използвате Macro control 2 (Start), за да отрежете началната точка на записаната проба, и Macro control 3 (Length), за да отрежете продължителността му. Когато някой от макро контролите се премести, подложките в ред 3 на мрежата осветен пясък, за да посочи началото и продължителността на пробата. Когато всичките осем пада са осветени, семпълът ще се възпроизвежда за цялата си оригинална продължителност, от точката, в която е започнал записът. Началната точка може да бъде преместена "напред" с контролата, Начало", а край ната точка – "назад" с контролата, Дължина": и двете контроли имат ефект на скъсяване на общата дължина на пробата. Подложките с тават тъмни за илистрация

ефектът на подстригване; имай те предвид, че началната точка и дължината могат да имат стой ности, които не са интегрални брой стъпки: това се указва чрез затъмняване на осветлението на "крайния" тампон. Графиката

по-долу илно трирай те това:



Веднага след като началото или дължината се коригират, Save ще започне да пулсира. Натиснете Запази, за да зададете новия старт и дължина. След като пробата бъде запазена, тя може да бъде изрязана допълнително, но не е възможно да се върнат запазените промени.

Обърнете внимание, че Ред 3 не показва абсолютно време за семплиране: кратък семпъл и дълъг семпъл ще показват пълната си продължителност като осем светещи подложки. Имай те предвид също, че семплите могат да бъдат само съкращавани – не можете да добавяте тишина в началото или края на семпъл.

Прецизността по подразбиране на началната и крайната позиция е 10 ms на пад, задръжте Shift, за да у величите точност до 1 ms.

Режими на възпроизвеждане

Примерно възпроизвеждане в Sample Record View може да бъде зададено на One Shot, Gated или Looped; Реверсът може допълнително да бъде активиран или деактивиран. Тези режими се държат идентично с песни 1-8 (вижте примерни режими на страница 32). Режимът по подразбиране е One Shot, кой то ще бъде избран при вклюяване. Тази селекцияе не е запазен с проекта.

Задаването на възпроизвеждане на Looped е полезно, за да се гарантира, че зациклените семпли (като барабанни паузи) са изрязани перфектно.

> Възпроизвеждането назад може да бъде полезно за фина настрой ка на край ната точка на семпъл. Например, може да искате да изолирате единичен у дар вцикъл на барабана и да премах нете преходния процес на следващия у дар, като същевременно поддържате възможно най-голяма част от предишната опашка-сактивиран обратен ход не е нужно да изчакай те пробата да се възпроизведе изцяло, за да проверите дали сте изрявали правилно.

проекти

Основен преглед на зареждането и запазването на проекти може да бъде намерен на страница 23. Тази глава разглежда някои допълнителни аспекти, с вързани с използването на проекти.

Превключване на проекти

Иманяк ои правила, у правляващи как Circuit Rhythm pear ира, ког ато преминавате от един проект към друг. Ако възпроизвеждането на секвенсера е с пряно, ког ато изберете нов проект в Изглед на проекти, при натискане ^{на} Бутон за възпроизвеждане, новият проект винаг и започва от стъпката, определена като начална точка на Модел (стъпка 1 по подразбиране) за всяка песен; ако проектът вклюява верижни модели, той ще започне от началната точка на първия модел. Това ще бъде така, независимо на коястъпка е бил секвенсерът, когато е бил с прян последно. Темпото на новия проектще замени това на предишния

Има две опции за промяна на проекти, докато възпроизвеждането на секвенсере активно:

- 1. Ако изберете нов проект чрез натискане на пада, текущият модел ще с е възпроизведе до последната му стъпка (забележка – само текущия шаблон, а не сцена или пълна верига от шаблони), а подложката за новия проект ще мига в бяло, за да покаже, че е "на опашка". След това новият проект ще започне да се възпроизвежда от началната точка (стъпка 1 по подразбиране) на неговия модел или началната точка на първия шаблон във веригата или първата му сцена, в завис имост от случая.
- 2. Ако задържите Shift, ког ато избирате нов проект, новоизбраният проект ще започне да се възпроизвежда веднага. Новият проект ще се възпроизвежда от същата стъпка във веригата на модела, която е достиг нал предишният проект. Незабавното превклю ване на проекти може да стане ос обено интересно, ког ато двата проекта съдържат или модели с различна дължина, или различен брой модели, съставляващи Модел верига.

Както с поменах ме другаде в това ръководство за потребителя, ек с периментирането често е най-добрият начин разбиране как Circuit Rhythm с е с правя с това

Изчистване на проекти

Clear 17 може дасе използвавизгледана проекти за изтриване на нежелани проекти. Натиснете и задръжте Clear; то свети яркочервено и всички подложки на мрежата изгасват, с изключение на този за текущо избрания проект, което показва ярко бяло. Натиснете този панел, за да изтриете проекта.

Обърнете внимание, че тази процедура прави възможно изтриването само на текущо избрания проект; като по този начин се осигурява защита срещу изтриване на грешен проект. Винаги проверявай те дали проектната подложка съдържа проекта, кой то искате да изтриете, като го пуснете, преди да използвате Clear.

Запазване на проекти в нови с лотове

Използвайте Save 19, за да съх раните песните, върх у които стеработили, в слот за памет на проекта. Save трябва да се натис не два пъти, за да завърши процеса на съх раняване: първото натискане ще мига бутон Save; второ натискане ще запише работата ви в последната памет на проекта, която е била използвана. Това означава, че ако теку щата ви работа е базирана на предварително записан проект, оригиналната версияще бъде презаписана.

Задасте сигурни, че вашата работаще бъде запазена в друга памет за проекти, превключете към Изглед на проекти. Ще видите, че първото натискане на Save кара подложката за последно избрания проект да пулсира в бяло. Ако искате да запишете работата си в нов слот за памет, натиснете подложката за този слот: всички останали подложки ще потъмнеят и избраната подложка ще мига в зелено за няколко секунди.

Обърнете внимание, че можете да, прекъс нете" рутината за запазване с лед първото натис кане на Save, като натис нете кой то и да е друг бутон.

Промяна на цветовете на проекта

Можете същотака да зададете различен ц вят на който и да е от падовете в Project View – това може да бъде голяма помощ при изпълнение на живо. Вие избирате ц вета като част от процедурите за запазване, описани по-горе.

След като натиснете Запази за първи път, с ветодиодът под въртящото се управление Macro 1 ще с ветне в текущия ц вят на подложката за текущо избрания проект: ако още не с те променили ц вета, той ще бъде тъмно с ин. Вече можете да превъртате през палитра от 14 ц вята, като завъртите копчето Macro 1. Ког ато видите желания ц вят, или натиснете Запиши за втори път, или натиснете подложката, с ъответс тваща на мястото в паметта: това завършва процеса на Запазване с мигаща зелена подложка, както е описано по-горе.

Имай те предвид, че подложката ще стане бяла следоперацията за запазване, така че няма да видите веднага новия цвят, но ще го направите веднага щом изберете различен проект.

Опаковки

Пакетът се дефинира като пълен набор от семпли, проекти и Grid FX: можете да експортирате теку щия пакет в сменяе ма microSD карта. Слотът за карта е на задния панел 7

Пакетът съдържа цялата текуща операция на Circuit Rhythm, включително съдържанието на всички 64 Спомени за проекти, всички 128 пробии 16 Grid FX предварително зададени настройки. Е дна карта може да съдържа 31 допълнителни пакета: това ви позволява безопасно да запазите ог ромно количество работно съдържание и може да включва проекти от много различни жанрове, допълнени с персонализирани мостри, според случая. Принципът може да бъде разширен още повече, тъй като можете, разбира се, да използвате толкова microSD карти, колкото желаете.

Изгледът Packs е вторичният изглед на бутона Projects 19 Отворете, като задържите Shift и натис нете Projects или натис нете Projects втори път, ако вече с те в Projects View, за да превключите изгледа.

ВАЖНО:

Можете да получите достъп до Packs View с амоког ато има microSD карта в слота на задния панел.



Пакетите могат да се изпращат до Circuit Rhythm с помощта на Novation Components на

components.novationmusic.com. Всяка подложка представлява пакет: теку що заредените ще с ветят в бяло, а другите подложки ще с ветят в присвоените им цветове, които са зададени в Novation Components.

Зареждане на пакет

Първо изберете пакет, като натиснете кой то и да е светещ панел, различен от този за теку що заредения пакет. Той ще започне да пулсира между слабо и светло (в зададения му цвят), за да потвърди, че е "подготвен" и вече може да бъде зареден. Може да се заредят празни слотове за пакети, което ви ос иг урява празно платно за записване на нови проби. Също така не е възможно да презаредите теку щия пакет.

[Аконе желаете да заредите готов пакет, или заредете друг пакет за зареждане, или излезте от изгледа на пакети. Когато се върнете към изгледа на пакети, нито един пакет няма да се показва като готов.]

След като пакетът е готов, натиснете бутона за възпроизвеждане, за да заредите пакета. На подложките ще се възпроизвежда анимация за няколко секунди, докато пакетът се зарежда, и след като зареждането приключи, изгледът на пакети ще се покаже отново, като подложката за новозаредения пакет свети в бяло.

Можете да създадете нов пакет без проби или проекти, като заредите празен слот за пакет. Новосъздадените пакети ще включват оформлението на Grid FX по подразбиране (съответстващо на фабричния пакет).

Дублиращисе пакети

Ако ви с вършат проектите в пакет, но искате да продължите да работите по нови проекти със същите набор от проби, можете да ду блирате текущия пакет.

За да ду блирате теку щия пакет, първо влезте в Изглед на пакети. Задръжте Duplicate 18 и избрания в момента Пакетът ще мига в зелено, докато наличните слотове за пакет ще светят в тъмно синьо. Натиснете слабсин слот, за да пишете теку щия пакет на новото място.

Имай те предвид, че пакетите мог ат да бъдат премах нати само чрез изтриване на файла от SD картата и не мог ат да бъдат изчистени от устрой ството директно.

Използване на microSD карти

ВНИМАНИЕ:

Не изваждай те microSD картата от Circuit Rhythm по време на операц ии за запазване или зареждане. Това може да доведе до загуба на предварително запазена работа. Обърнете внимание, че операц иите за запазване вклюяват процеса на дублиране на пакет, прех върляне на съдържание от компоненти и запазване на новозаписани и изрявани проби.

MicroSD карта, поставена в слота за карти на задния панел, позволява достъп до множество пакети. Вътрешната памет на Circuit Rhythm съдържа само един пакет: microSD картата може да побере още 31 пакета, като по този начин позволява наличността на до 32 пакета за зареждане в Circuit Rhythm, докато картата е поставена.

Ако microSD карта не е била поставена с лед включването, Packs View ще покаже червена и жълта икона това означава "няма наличен SD":



Иконата "без SD" с е показва и в друг и с итуац ии, вижте "Премах ване на MicroSD карта" по-долу за повече подробнос ти. Circuit Rhythm работи напълно без MicroSD карта, но ще имате дос тъп с амо до вътрешния пакет. Ако има microSD карта, Packs View ще покаже наличните пакети и ще ви позволи да заредите нов пакет, както е опис ано в "Зареждане на пакет" по-г оре.

Ако у с трой с твото е включено без налична microSD карта (което води до зареждане на вътрешния пакет), такава може да бъде поставена във всяка точка, за да получите достъп до съдържанието на картата. Ако картата е имала преди това бъде премах ната, повторното й поставяне ще позволи отново достъп до съдържанието на картата и нормалната работа ще стане продължете, ако премах ването на картата преди това е нарушило каквато и да е функционалност.

Премах ване на microSD карта

Ако microSD карта бъде извадена, докато вътрешният пакет е зареден, Circuit Rhythm ще с е държи като описано по-г оре за работа от вклюване без налична карта. Това не възпрепятства с пособността ви да зареждате проби или да запазвате и зареждате проекти.

Възможно е да премах нете microSD картата, докато в момента с е използва пакет, зареден от SD картата. Възпроизвеждането на с еквенс ор няма да с пре и вс ички незапазени промени няма да бъдат загубени в този момент. Въпреки това, тъй като картата не присъства, няма налични данни за зареждане. Проектът ще продължи да с е възпроизвежда, тъй като теку щите данни за проекта с е зареждат в RAM паметта на устрой с твото, но не е възможно да с е промени проекта или запазете теку щия проект, докато с те в това състояние. Можете обаче да промените пробата по време на зареждането на пакета. Като такъв, изг ледът на проекти ще покаже иконата "Без SD", както е описано по-г оре, а бутонът Запазване 19 няма с вети, докато картата бъде поставена отново. Packs View също ще показва иконата "No SD", докато картата не бъде поставена отново. Ако желаете да заредите вътрешния пакет, без да поставяте отново microSD картата, трябва да зах ранвате у реда надолу и отново нагоре, за да заредите вътрешния пакет.

Ак о поставите друга microSD карта, поведението на Circuit Rhythm е недефинирано. Ак о трябва да заредите пакет от друга microSD карта, трябва да изключите устрой с твото и да го арх ивирате отново. Новото microSD картата може да бъде поставена по всяко време преди, по време или следцикъла на зах ранване, но цикълът на зах ранване трябва да бъде завършен преди зареждане на съдържанието на новата карта, за да се избег не недефинирано поведение.

Съвместимост с MicroSD карта

MicroSD картите трябва да саминиму мот клас 10 и да използват формат FAT32. За повече информац из относно конкретни microSD карти, пре поръчани за използване с Circuit Rhythm, моля, вижте Помощния център на Novation.

Компоненти

Относно компонентите и навиг ирането до Circuit Rhythm

Novation Components е онлайн с пътникът на Circuit Rhythm. С Компоненти можете:

- Изтегляне на ново съдържание
- Заредете с вои с обствени проби
- Редактиране на Grid FX
- Арх ивирай те вашите проекти
- Заредете нови опаковки
- Акту ализирай те до най-новата версия на фърму ера

Компонентите изискват браузър с активиран Web MIDI, за да комуникират с вашето устрой ство. Препоръчваме да използвате Google Chrome или Opera. Като алтернатива можете да изтеглите с амостоятелна версия на Components от вашия акаунт в Novation, след като стерегистрирали вашия продукт.

Можете да осъществите достъп до компонентите на components.novationmusic.com.

ЗАБЕЛЕЖКА:

Ако имате проблеми с използването на у ебверсията на Components, опитай те да инсталирате с амостоятелното приложение

от портала за клиенти на Novation. Ос вен това, ако с те на Windows, препоръчваме ви инс талирай те драй ве ра Novation от novationmusic.com/downloads.



Актуализации на фърмуера

За да получите достъп до всички функции, може да се наложи да актуализирате Circuit Rhythm до най-новата версия на фърмуера. Компонентите ще ви уведомят дали с вързаното устройство е актуално и, ако не е, Компонентите могат да актуализират фърмуера на устройството до най-новата версия.

Изгледзанастрой ка

Изгледът за настрой ка е осигурен, за да позволи извършването на "глобални" настрой ки на устрой ството: те вклюзват присвояване на MIDI канали, MIDI I/О конфигурация, избор на източник на часовник, външна тактова честота и настрой ка на яркостта. Въвежда се чрез задържане на Shift и натискане на Savou се излиза чрез натискане Играй те 1

Отварянето на изгледаза настрой касъздава дисплея, показан по-долу:



Яркост

Подложка 24 (осветена в бяло) контролираяркостта на решетъчните подложки. Настрой ката по подразбиране е за пълнаяркост, но натискането на Pad 24 г и затъмнява с около 50%. Това може да бъде от полза, ако бяг ате Circuit Rhythm на вътрешната му батерия. Може също да искате да бягате с намаленаяркост, ако изпълнявате в условия на слабо околно осветление.

Настрой ката за яркост се запазва, ког ато Circuit Rhythm се изключи.

MIDI канали

Фабричните MIDI канали по подразбиране сакакто следва:

Пис та	MIDI канал
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

Можете да промените MIDI канала, кой то всяка песен използва в изгледа за настрой ка. Всяка песен може да бъде зададена на всяка от MIDI канали 1-15. Канал 16 е запазен за проекта.

За да промените MIDI канала, кой то ще се използва от песен, натиснете бутона за избор на песен били желаната песен. Горните два реда подложки в изгледа за настрой ка представляват MIDI каналите 1-16. Натиснете подложката за необходим MIDI канал.

Важно: Не мог ат да с е предават две пес ни по един и същи MIDI канал.

Графиката на страница 88 илюстрира дисплея, когато е избрана песен 1 и показва присвояването на MIDI канали по подразбиране: цветовете на подложките за неизползваните MIDI канали са оранжеви (цвягна песен 1), но те ще следват цвета на текущо избраната песен. Подложките за MIDI канали от 2 до 8 са слабо осветени в цвета на записа, кой то им е присвоен: в примера те са по подразбиране

задачи.

Както при всички промени в изгледа на настройката, натиснете Възпроизвеждане, за да запазите промените си и да излезете от изгледа на настройката.

MIDI I/O

Circuit Rhythm може да изпраща и/или получава MIDI данни както през USB порт 6, така и през MIDI In/

Изгледът за настрой ка ви позволява да решите как искате Circuit Rhythm да работи с друго MIDI оборудване за четири категории MIDI данни независимо: Note, CC (Control Change), Program Change (PGM) и MIDI Clock. Това гарантира, че имате висока степен на гъвкавост в начина, по кой то Circuit Rhythm се интегрира с останалата част от вашата система.

MIDI Rx (получаване) и Tx (предаване) мог ат да бъдат активирани независ имо за всяка от катег ориите данни. Подложки 25 до 32 с а подредени като четири чифта бутони, както е показано в таблицата:

Функция	Ц вяг		
25	MIDI Note Rx вкл./изкл		
26	MIDI Note Тх вкл./изкл	Зелено	
27	MIDI CC Rx вкл./изкл		
28	MIDI CC Тх вкл./изкл	портокал	
29	MIDI Program Change Rx вкл./изкл		
30	30 MIDI Program Change Тх вкл./изкл		
31	MIDI Clock Rx вкл./изкл		
32	MIDI Clock Тх вкл./изкл	Бледосиньо	

По подразбиране MIDI Rx и MIDI Tx с а ВКЛЮЧЕ НИ (бутони с ветят ярко) за вс ички катег ории данни.

Настройки на часовника

Ког ато Clock Rx е OFF, час овникът е във вътрешен режим и BPM на Circuit Rhythm с е определя с амо от вътрешен час овник за темпото. Вс еки външен час овник ще бъде иг нориран. Ког ато Clock Rx е включен, Circuit Rhythm е включен Режимът AUTO и BPM ще бъдат зададени от външно приложен MIDI час овник или на MIDI In , или на USB портове, ако е приложен валиден; ако това не е така, Circuit Rhythm автоматично ще превключи на с воя вътрешен час овник.

Ако Clock Тх е ВКЛЮЧЕН, Circuit Rhythm е водещият час овник и неговият час овник – независ имо от източника – ще бъде наличен като MIDI Clock на USB и MIDI Out конектори на задния панел. Нас трой ването на Clock Тх на OFF ще в резултат на това не се предават данни за час овника.

Вижте също "Външен час овник" на страница 63.

Скорости на аналоговиячасовник

Circuit Rhythm извежданепрекъснатаналогов часовник от Sync Outконектора 2 на задния панел при амплиту да от 5 V. Честотата на този часовник е свързана с часовника за темпото (вътрешен или външен). Изходната тактова честота се задава с първите пет бутона на третия ред на решетката (подложки № 17-21). Можете да изберете скоростта да бъде 1, 2, 4, 8 или 24 ppqn (пулс на четвърт нота), като натиснете съответния

подложка. С той нос тта по подразбиране е 2 ppqn. С ледната таблиц а обобщава нас трой ките:

Подложка	Скорост на аналоговия часовник
17	1 ppqn
18	2 ppqn
19	4 ppqn
20	8 ppqn
21	24 ppqn

Обърнете внимание, че Swing (ако е зададено на нещо различно от 50%) не се прилага към изхода на аналогов часовник.

Sticky Shift

Sticky Shift е функция за дос тыпност, която позволява на бутона Shift да функционира като превключвател вместо а моментен контрол. За да активирате Sticky Shift, натис нете Shift в изгледа за настройка, такаче да свети ярко зелено. Да се деактивирай те функционалността, натис нете отново Shift, такаче да свети слабо червено.

Разширен изгледза настрой ка

Нак си допълнителни предпочитания могат да бъдат зададени в изгледа за разширени настройки. В този изглед с е влиза чрез задържане на Shift, докато у строй ството с е вклюява, и с е излиза чрез натискане на иконата за вмъкване на възпроизвеждане и играте. Решетката 8 x 4 не е осветена в изгледа за разширени настройки; корекциите с е правят с помощта на различни други бутони. Инструмент за лесно с тартиране (устрой с тво за масово съхранение) Инструментъ за лесно с тартиране може да бъде де активиран в изгледа за разширена настройка, ако не желаете Circuit Rhythm да с е показва като устрой с тво за масово съхранение, За да включите/изключите инструмента за лесно с тартиране, натиснете бутона Забележка с Ако Note с вети ярко зелено, това е разрещено, ако Note с вети с лабо червено, то е деактивирано.

За повече информация относно инструмента Easy Start вижте страница 8.

MIDI Thru конфиг урац ия

Можете да определите поведението на MIDI Thru порта на задния панел на Circuit Rhythm в изгледа за разширени настройки. Опциите са портътда дей ства като обикновен MIDI Thru порт (това е по подразбиране) или да дублира изхода на MIDI Out порта. Това е полезно, ако имате две части от хардуера

желаят да контролират, които самите нямат MIDI през портове.

Използвай те бутона Дублиране 18, за да зададете поведението. Ког ато Duplicate с вети ярко зелено, MIDI Thru портът ще дей с тва като втори MIDI изх од. Ког ато с вети с лабо червено, х ардуерен превключвател е активиран и портът дей с тва като обикновен MIDI Thru.

Главенкомпресор

Circuit Rhythm включваглавен компресор, кой то се прилагакъм всички аудио изходи от устрой ството. Може да се активира или деактивира чрез натискане на FX 12, докато сте в изглед за разширени настрой ки. Когато компресоръте активиран, бутонът FX свети ярко зелено и решетката за кратко показва "СМР". Когато е деактивиран, бутонът FX свети слабо червено.

92

Запазване на заклюване

Функцията Save Lock ви позволява временно да деактивирате функцията Save. Това може да бъде полезно, ак о подгответе с ет на живо на вашия Circuit Rhythm и не искате да рискувате с лучай но да презапишете важни проекти. За да активирате Save Lock, задръжте едновременно Shift и Save, докато зах ранвате устрой с твото На. Докато заключването на запазването е активирано, бутонът Запазване не свети презцялото време.

Състоянието на Save Lock с е запазва по време на следващите цикли на зах ранване. Деактивирането му е същата процедура като активирането: включете устрой с твото, като държите натис нат Shift и Save.

По подразбиране Save Lock е деактивирано, така че проектите да мог ат да се запис ват и презапис ват с вободно.

Проблеми със зареждането на проекта

Circuit Rhythm зарежда последния използван проект, когато се включи. Възможно е, ако властта беще прекъснат, докато проектът се записва, може да се е повредил по някакъв начин. Това може да означава, че Circuit Rhythm завършва в някак во аномално състояние при вклюване.

Выпреки че това е малко вероятно събитие, ние с ме включили метод за включване на Circuit Rhythm и принуждаване вместо това да зареди празен проект. За да направите това, задръжте едновременно Shift и Clear, докато включвате Circuit Rhythm.

Аконякои проекти с е повредят по някакъв начин, винаг и е възможно даг и изтриете чрез изчистване на проекта (вижте страниц а 81).

MIDI параметри

Circuit Rhythm е проектиран да реаг ира по различни начини на външни MIDI данни. MIDI бележка включена/ Разпознават с е съобщенията Note Off, Program Change (PGM) и Continuous Controller (CC).

Пълните подробности за настройките и параметрите на MIDI са налични в отделен документ: С правочно ръководство за програмиста на Circuit Rhythm, което може да бъде изтеглено от novationmusic.com/downloads.

Режим на зареждащо у с трой с тво

В случай на проблем с вашия Circuit Rhythm може да се наложи да активирате Bootloader Mode. Това е "инже не рен режим" и всички нормални функции на модула с тават не работещи. Не трябва да използвате Bootloader Mode без инструкции за това от екипа за тех ническа поддръжка на Novation.

Режимът Bootloader ви позволява да проверите версията на текущо инсталирания фърмуер, както и да актуализирате фърмуера (и фабричните корекции), ако описаната по-горе процедура за актуализиране на фърмуера не работи правилно по някаква причина.

Задавлезете в режим Bootloader:

1. Изключете Circuit Rhythm

2. Задръжте натис нати бутоните Sample Rec 🤉 Sample 14 и Note 5

3. Ритъмът на зах ранващата верига се включва отново

Circuit Rhythm вечеще бъде в режим Bootloader и мрежовият дис плейще покаже с елекция от зелено

осветени подложки (които може да се различават от показаните по-долу):

Синт 1 Синт 2	MIDI 1	MIDI 2	Барабан 1	Барабан 2	Барабан З	Барабан 4

Бутоните 1 и 2 на песента с ветят; избирането на някой от тези дис плеи на модел от ос ветени подложки; на шаблонът представлява номерата на версиите на трите елемента на фърму ера в двоич на форма. Може да имате ну жда за описание на тези модели на екипа за тех ническа поддръжка на Novation в случай на проблем.

От режима на зареждащия мех анизъм най-лесносе излиза чрез простонатискане на

следтова рестартирайте в нормално работно състояние.

Бутон за възпроизвеждане. Circuit Rhythm ще

