

# User Guide



Version 1.0

Palun lugege:		
Täname, et laadisite alla selle kasutusjuhendi.		
Oleme kasutanud masintõlget tagamaks, et meil on teie keeles kasutusjuhend saadaval. Vabandame võimalike vigade pärast.		
Kui soovite oma tõlketööriista kasutamiseks näha selle kasutusjuhendi ingliskeelset versiooni, leiate selle meie allalaadimiste lehelt:		
downloads.focusrite.com downloads.novationmusic.com		

## Kaubamärgid

Kaubamärk Novation kuulub ettevõttele Focusrite Audio Engineering Ltd. Kõik muud kaubamärgid, toodete ja ettevõtete nimed ning kõik muud selles juhendis mainitud registreeritud nimed või kaubamärgid kuuluvad ettevõttele nende vastavad omanikud.

#### Vastutusest loobumine

Novation on astunud kõik võimalikud sammud tagamaks, et siin antud teave on nii õige kui ka täielik. Mingil juhul ei võta Novation endale vastutust ega vastutust mis tahes kaotuse või kahju eest seadme omanikule, mis tahes kolmandale isikule või mis tahes seadmele, mis võib tuleneda selle juhendi või selles kirjeldatud seadmete kasutamisest. Selles dokumendis esitatud teavet võib igal ajal ilma eelneva hoiatuseta muuta. Tehnilised andmed ja välimus võivad erineda loetletud ja illustreeritud.

## Autoriõigus ja juriidilised teatised

Novation ja Circuit on ettevõtte Focusrite Audio Engineering Limited kaubamärgid.

2021 © Focusrite Audio Engineering Limited. Kõik õigused kaitstud

#### Novatsioon

Ettevõtte Focusrite Audio Engineering Ltd osakond. Windsori maja, Turnpike Road Cressexi äripark, High Wycombe Buckinghamshire, HP12 3FX Ühendkuningriik

Tel: +44 1494 462246

# Sisu

Sissejuhatus	6
Põhijooned	7 Teave selle juhendi
kohta	8
Mis on karbis	8
Üles tõusmine ja jooksmine	9 Kui kasutate
Maci:	9 Kui
kasutate Windowsi :	9
Uuenduskomponentide ülevaade	9 Kas teil on
probleeme?	10 Nõuded
võimsusele	
Riistvara ülevaade	
Sõnastik	
Pealtvaade	16
Tagantvaade	19
Põhitõed	
Saadma sissaliilitamina	20
	22 Laadimine ia
salvestamine	23 Nullist
alustamine	25
Näidisradade kasutamine	
Näidisvaade	
Näidispööramine	
Näidisrežiimid	
Makrode kasutamine haidiste kujundamiseks	
Mikroastmeline redigeerimine	
Kiirus	
Tõenäosus	41
Salvestusnupu liigutused (automaatika)	43 Kustuta ja
dubleeri	
vaade	
Mustrid	
Mustrivaade	
Mustrite puhastamine	
dubleerimine	
sammulised mustrid	
Aheldamismustrid	
Mustrioktaav	53
Vaatamise lukk	
Mustri sätted	55 Alg- ja lõpp-
punktid	
Mängimise järjekord	
Mustri sünkroonimise kiirus	

Muteeruda		
Stseenid	59	
Stseenidele mustrite määramine		
Stseenide aheldamine paigutuse loomiseks	61	
Järjekorrastseenid		
Stseenide kustutamine	6	2
Stseenide dubleerimine		62
Tempo ja kiik		
Tempo		
Puudutage Tempo		
Kiik		
Klikirada		
Analoogsünkroonimise väljund		
Mikser		
FX sektsioon	68	
Reverb	69	
Viivitus		
Peakompressor		
Külalastid	74	
Kulgketid		
Filtri nupp		
Grid FX	73	
Efekti lukustamine		
kasutamine välise heliga		
juhtimine		
Produide columnian (Comula Dec View)	70	
Proovide salvestamine (Sample Rec View)		
Salvestamine		
Salvestusseaded		
Näidiskärpimine		79
Taasesitusrežiimid	80	
Projektid		
Projektide vabetamine	81 Projektide	
kustutamine	81 Projektide salvestamine	
	82 Projekti värvide	
mutmine		
2		
Ракіа	გა	
Paki laadimine		
dubleerimine		
kasutamine		
Komponendid		
vooluringi rutmile navigeerimise kohta	87	

Lisa	88
Püsivara värskendused	
vaade	
Heledus	
MIDI kanalid	
MIDI I/O	
Kella seaded	
Analoogkella sagedused	
Kleepuv nihe	91
Täpsema häälestuse vaade	92 Lihtne käivitamise
tööriist (massmäluseade)	
Thru konfiguratsioon	
Peakompressor	
Salvesta lukk	
Projekti laadimisprobleemid	
parameetrid	93 Alglaaduri
režiim	

# Sissejuhatus

Circuit Rhythm on mitmekülgne sämpler biitide tegemiseks ja esitamiseks. Salvestage näidised otse riistvarasse, seejärel viilutage, kujundage ja proovige uuesti oma helisid vaevata. Jäädvustage oma groove kas kvantifitseeritult või võrgust väljas sekvenserisse ja kihtidena kaheksa näidisraja vahel. Turgutage oma live-set koos performance FX-iga: võtke vinüülimulatsiooniga omaks ebatäiuslikkus, kokutage oma miksi rütmide kordusega... ja palju muud. Integreerige Circuit Rhythm oma stuudiosse või ühendage lahti ja looge kõikjal, kasutade sisseehitatud laetav aku.

Circuit Rhythm on nii kompositsioonitööriist kui ka live-esitusinstrument. See on kaheksa raja proovipõhine groovebox, millel on pitching ja viilutamise võimalused. See võimaldab teil kiiresti muusikat luua: mustrite kokkupanek on kiire ja intuitiivne. Kui töötate stuudios, tähendab Novationi suurepärane helikvaliteet, et saate kasutada Circuit Rhythmi oma valmis loo aluseks.

Mänguruudustik koosneb 32 valgustatud kiirustundlikust padjast, mis toimivad kromaatilise klaviatuuri, proovilõikude, trummipadjandite, sekvenseri sammudena ja täidavad palju muid funktsioone. Padjade sisemine valgustus on RGB-värvikoodiga\*, nii et saate hetkega näha, mis toimub.

Pakutakse kaheksa pöörlevat juhtnuppu, mis võimaldavad teil näidisparameetreid täiuslikuks muuta, ja peafiltri juhtnupp on alati saadaval, et teie jõudlust veelgi parandada. Võite alustada lihtsa mustriga, mis koosneb 16 sammust 32-st ja seejärel koondada need kiiresti keerukamateks mustriteks. suur pikkus.

Saate oma töö salvestada ühte 64 projektisisesest mälust. Lisaks võimaldab Circuit Rhythmi võimas pakettide funktsioon juurdepääsu tuhandetele projektidele ja näidistele, neid luua ja salvestada. eemaldatav microSD-kaart.

Circuit Rhythm integreerub võimsa tarkvararakendusega Novation Components, mis võimaldab teil oma näidised välja vahetada ja oma tööd pilves salvestada.

Lisateabe, ajakohaste tugiartiklite ja meie tehnilise toe poole pöördumise vormi saamiseks Meeskond külastage Novationi abikeskust aadressil support.novationmusic.com

\* RGB LED-valgustus tähendab, et igal padjal on sisemised punased, sinised ja rohelised LED-id, millest igaüks võib süttida erineva intensiivsusega. Kolme erineva heledustasemega värvi kombineerimisega on võimalik saavutada peaaegu igat värvi valgustust.

# Põhijooned

- Kaheksa näidislugu
- Tükeldage sämpleid või esitage neid kromaatiliselt
- Paindlikud taasesitusvalikud: silmus, tagurpidi, üks löök, väravaga ja õhuklapp
- RGB ruudustik 32 kiirustundliku padjaga teabe esitamiseks ja kuvamiseks
- Kaheksa kohandatavat makrokodeerijat helide edasiseks kohandamiseks
- Praktiline järjestamine kaheksa aheldatava 32-astmelise mustriga, kvantifitseerimata kirje, samm tõenäosus, mustri mutatsioon, sünkroonimiskiirused ja palju muud
- Salvestusnäidis stereosisendi kaudu või siseheli uuesti proovivõtt
- Kiire jõudluse juhtimine Grid FX-iga
- Drum Pad esitusrežiim löögi kordusfunktsiooniga
- Reverb, viivitus ja külgkett FX
- DJ-stiilis põhifilter (madalpääs/kõrgpääs)
- microSD tugi salvestage tuhandeid näidiseid ja projekte 32 pakendisse.
- Sisseehitatud laetav aku 4-tunnise tööeaga
- Novation Components integratsioon saatke näidiseid, redigeerige Grid FX ja varundage projekte
- Täissuuruses 5-pin MIDI sisend, välja ja läbi
- Analoogsünkroonimine
- Stereoheli väljund (paar L/R)
- Kõrvaklappide väljund

## Selle juhendi kohta

Oleme püüdnud muuta selle juhendi võimalikult kasulikuks igat tüüpi kasutajatele, nii algajatele kui ka suurema kogemusega kasutajatele. Kui olete juba mõnda aega biitidega tegelenud, võiksite juhendi teatud osad vahele jätta. Kui te alles alustate, võite seda teha

vältige teatud osi, kuni olete kindel, et olete põhitõed omandanud.

Siiski on mõned üldised punktid, mida on kasulik teada enne juhendi lugemise jätkamist. Kasutame tekstis mõningaid graafilisi konventsioone, millest loodetavasti on kõigil abi teabes navigeerimisel, et kiiresti teada saada:

#### Lühendid, kokkulepped jne.

Kui viitame ülemise paneeli juhtnuppudele või tagapaneeli konnektoritele, oleme kasutanud numbrit järgmiselt: X viitab ülemise paneeli diagrammile ja seega: tagapaneeli diagrammile. (Vaata lk 16 ja 19). Oleme kasutanud füüsiliste asjade – ülemise paneeli juhtnuppude ja tagapaneeli pistikute – nimetamiseks paksus kirjas teksti ning kasutasime samu nimesid, mida kasutatakse Circuit Rhythmi enda puhul . Oleme kasutanud **väiksemat paksu kaldkirja** erinevate vaadete nimetamiseks, mida ruudustik saab kuvada.

Näpunäiteid



#### Mis on karbis

Kontrollige allolevat loendit pakendi sisu suhtes. Kui mõni ese on puudu või kahjustatud, võtke ühendust Novationi edasimüüja või edasimüüjaga, kust seadme ostsite.

- Novation Circuit Rhythm Groovebox
- A-tüüpi C-tüüpi USB-kaabel (1,5 m)
- Ohutusteabe leht
- Vahelduvvooluadapter: 5 V DC, 2 A; sisaldab vahetatavaid vahelduvvoolu pistikuid

## Ülestõusmine ja jooksmine

Oleme Circuit Rhythmiga alustamise ja jooksmise teinud nii lihtsaks kui võimalik, olenemata sellest, kas olete a uhiuus beatmaker või staažikas produtsent. Easy Start Journey tutvustab teile Circuit Rhythmiga oma esimese takti tegemise põhitõdesid koos videotega, mis käsitlevad masina töövoogu.

Easy Start Journey juurde pääsemiseks ühendage esmalt oma Circuit Rhythm arvutiga Kaasas USB-A-USB C-kaabel.

## Kui kasutate Maci:

1. Leidke ja avage oma töölaual kaust nimega RHYTHM.

- 2. Klõpsake kaustas faili Circuit Rhythm Getting Started.
- 3. Klõpsake draivi sees linki Alustamiseks klõpsake siin.html.
- 4. Teid suunatakse teekonnale Easy Start Journey, kus me teid seadistame.

Teise võimalusena, kui teil on Circuit Rhythmi ühendamisel avatud Google Chrome, kuvatakse hüpikaken, mis viib teid otse teekonnale Easy Start Journey.

#### Kui kasutate Windowsi:

- 1. Klõpsake nuppu Start ja tippige "See arvuti", seejärel vajutage sisestusklahvi.
- 2. Otsige aknast "This PC" üles draiv nimega RHYTHM ja topeltklõpsake seda.
- 3. Klõpsake draivis linki Alustamiseks klõpsake siin.html.
- 4. Teid suunatakse Easy Start Tooli, kus me teid seadistame.

## Novationi komponentide ülevaade

Külastage veebilehte Novation Components aadressil parts.novationmusic.com Circuit Rhythmi täieliku potentsiaali avamiseks. Kasutage komponentide tarkvara, et laadida oma näidiseid, hankida uusi kunstniku loodud pakette, luua Grid FX malle, varundada oma tööd ja installida uusimad püsivara värskendused.

**TÄHTIS!** 

Tagamaks, et teie Circuit Rhythm pääseb juurde oma kõikidele funktsioonidele, värskendage oma seadet komponentide abil.

# **On probleeme?**

Kui teil on seadistamisel probleeme, võtke meie tugitiimiga ühendust! Lisateavet ja vastuseid KKK-dele leiate Novationi abikeskusest aadressil support.novationmusic.com.

# Võimsusnõuded

Circuit Rhythmi saab toita kolmel viisil:

- USB 3.0 pordiga arvutist USB-C ühenduse kaudu
- vahelduvvooluvõrgust, kasutades kaasasolevat vahelduvvooluadapterit ja USB-C ühendust
- sisemisest liitiumioonakust

## Toide arvutist

Circuit Rhythmi saab USB-ühenduse kaudu toita arvutist või sülearvutist. Kasutage kaasasolevat kaablit, et ühendada seade arvuti või sülearvuti A-tüüpi USB-porti. Sisemist akut laetakse, kui seade on ühendatud (eeldusel, et arvuti on sisse lülitatud ja selle USB-portidel on piisav võimsus).

Vajadusel saate oma Circuit Rhythmi toita USB-C–USB-C kaabli abil. Kaasasoleva USB-A–USB-C kaabliga sarnase pikkusega kaabel pakub sama jõudlust.

#### Vahelduvvooluadapteri kasutamine

Seadmega kaasas olev vahelduvvooluadapter on 5 V alalisvoolu, 2 A tüüpi A-tüüpi USB-väljundiga ja võib töötada võrgupingel 100 V kuni 240 V, 50 või 60 Hz. Adapteril on vahetatavad sisselükatavad vahelduvvoolu pistikupead; kaasas on erinevad pistikupead, mis muudavad adapteri vahelduvvoolu pistikupesadega ühilduvaks paljudes erinevates riikides. Pistikupead saab vajadusel vahetada, vajutades vedruga koormatud nuppu poolringikujuline nupp adapteri keskel ja libistage pistikupea ülespoole, et see adapteri korpusest eraldada. Seejärel libistage õige pistikupea (nagu on näidatud nooltega) ja veenduge, et see oleks õige lukustub kindlalt oma kohale.

Kasutage kaasasolevat kaablit, et ühendada vahelduvvooluadapter seadme tagapaneelil olevasse C-tüüpi USB-porti Vooluringi rütm ( 6 18 19).

Muud tüüpi vahelduvvooluadapterite kasutamine kui kaasas olev ei ole soovitatav. Palun võtke ühendust oma Novationi edasimüüja, kes vajadusel nõustab alternatiivsete toiteallikate kohta.

#### Sisemise aku kasutamine

Circuit Rhythm töötab ka sisemisest liitiumioonakust. Sisemine aku ei ole kasutaja poolt hooldatav. Kui teil on akuga probleeme, võtke otse ühendust oma edasimüüja või Novationi tugimeeskonnaga.

Circuit Rhythm töötab sõltuvalt aku olekust kuni 4 tundi. Vooluahela sisselülitamisel Rütm, allesjäänud laetuse tase kuvatakse padjadel. Kui 12 keskmist padjakest on rohelised, on laetuse tase on kõrge. Kui laetuse tase väheneb, süttib akus vähem keskseid padjaid näiduvaade:





Akut laetakse, kui Circuit Rhythm on vahelduvvooluadapteri kaudu ühendatud vahelduvvooluvõrku või arvuti USB 3.0 porti: laadimisaeg on kuni 4 tundi, olenevalt aku algolekust. Et näidata, et Circuit Rhythm laeb, põleb toitenupp (8 lk 19) roheliselt.

Vaadake ka tootega kaasas olevaid olulisi ohutusjuhiseid, et saada teavet aku kõrvaldamise kohta: selle teabe saab alla laadida ka Novationi veebisaidilt.

# Riistvara ülevaade

# Sõnastik

Mõnel selles juhendis kasutatud terminil on konkreetne tähendus, nagu seda kasutatakse vooluringi rütmi kohta. Siin on a

Tähtaeg	Nupp	Definitsioon
Trummipadjade vaade	Tõstuklahv + näidis Rec	Võimaldab esitada igale loole hetkel määratud sämpleid käsitsi. Saate neid mängida käsitsi või noodiga korda.
Laiendatud vaade	Tõstuklahv + märge	Kahekordistab noodiklaviatuuri suuruse ühelt kahele oktaavid.
Parandatud	Shift + kiirus	Võimaldab ruudustiku patjade kiirusreaktsiooni keelata.
FX-vaade	FX	Võimaldab lisada üksikutele lugudele kaja ja viivitust.
Väravavaade	Värav	Näidise värava väärtus näitab, mitu sammu see kõlab. <b>Väravavaade</b> võimaldab redigeerida sammu pikkust. Iga ühele etapile määratud näidise jaoks saab määrata individuaalsed värava väärtused, kasutades reaalajas salvestust.
Grid FX	Shift + Mikser	Kogumik seitsmest erinevast kohandatavast otseülekandest jõudlusefektid.
Võre padi		Üks 32 padjast, mis moodustavad peamise esituse ala.
Hoia		Teatud nuppude üle poole sekundi all hoidmine annab teistsuguse tulemuse kui nende koputamine. Sellist tegevust nimetatakse "ootamiseks". Vaata ka "Puuduta"
Sisendsummuti		Lülitav 12 dB padi proovisalvestustaseme vähendamiseks.
Sisendi jälgimine		Valige, kas sisenditest kostub heli või mitte.
Riiv		Funktsioon, mis on saadaval vaates Grid FX ja Drum Pads View mis muudab nupu käitumist hetkelisest lülitusse.

Tähtaeg	Nupp	Definitsioon
Live Record	Salvestus	Võimaldab lisada mustrile esitamise ajal näidiseid reaalajas. Salvestab ka kõik makro liikumised juhtnupud.
Makro juhtnupud		Kaheksa pöördnuppu, mille funktsioon sõltub hetkel valitud vaatest; kasutatakse proovi "näpistamiseks". helid.
Käsitsi näidis <sup>Sissepääs</sup>		Näidiste määramine mustri konkreetsele etapile. Vajutades astmepadjandit, vajutage lisatava proovi lisamiseks jõudluspadjandit. Saab teha nii, et sekventser töötab või seisatab.
Mikrosamm	Tõstuklahv + värav	Mustri järjestikuste sammude vaheline intervall on jaotatud kuueks mikroetapiks; neid võib kasutada proovide "võrguväliseks" ajastamiseks.
Muteeruda	Tõstuklahv + duplikaat	Juhusstab mustri sammud, mille käigus määratud näidised esitatakse.
Märkus Vaade	Märge	Vaade, mis annab teile standardse kromaatilise klaviatuuri valitud näidise esitamiseks.
Pakkida		Täielik projektide ja näidiste komplekt. Välissalvestuseks saab Micro SD- kaardile eksportida kuni 32 pakki.
Muster		Korduv jada kuni 32 sammust ükskõik millisel kaheksast rajast. Sisaldab sammupõhiseid andmeid kiiruse, värava, tõenäosuse ja automatiseerimise kohta.
Mustri kett		Tsükliline mustrite komplekt, mida esitati pidevalt üks pärast muud.
Mustri mälu		kus muster on salvestatud; iga projekti raja kohta on neid kaheksa.
Mustri sätted Vaade	Mustri sätted	Vaade, mis võimaldab määrata mustri algus- ja lõpp-punkti, Mustri määr BPM-i ja mustri mängimise suhtes suunas.
Mustrivaade	Mustrid	See vaade kuvab kaheksa mustrimälu loo kohta (kahe leheküljena neljast) ja võimaldab neid valida eraldi või mustriahelana, kustutada ja dubleerida.

Tähtaeg	Nupp	Definitsioon
Taasesituse kursor		Taasesituse ajal liigub mustriekraanil valge padi, mis näitab, millist sammu parasjagu esitatakse. Salvestusrežiimis muutub punaseks.
Tõenäosus		Mustri iga sammu parameeter, mis määrab, kui tõenäoline on sammu esitamine.
Tõenäosusvaade	Tõstuklahv + muster Seaded	Võimaldab määrata igale a aktiivsele sammule tõenäosusväärtused rada.
Projekt		Kõigi lugude täielikuks taasesitamiseks vajalike andmete kogum, sealhulgas mustrid, järjestused, automatiseerimisandmed jne. Kuni 64 projekti saab salvestada sisemiselt või pakina välkmällu.
Salvestusrežiim		Circuit Rhythm'i töörežiim, kui mustrile saab näidiseid lisada või kui neid reguleeritakse kasutades Makro juhtelemente saab salvestada. Salvestamise <b>nupp</b> on põles helepunaselt.
Salvestusallikas		Saate salvestada oma näidised välisest heliallikast või uuesti proovile võtta sisemiselt töödeldud helid: valitud Sample Rec View.
Salvestamine Lävi		Näidissalvestusel kasutatav kasutaja valitav suvand: kui see on aktiivne, ei alga salvestamine enne, kui signaali tase ületab eelseadistatud taseme.
Näidisvaade	Näidis	Vaade, mis annab teile juurdepääsu kõigile salvestatud näidistele ja mustrite järjestusele. Näidisvaates saate etappidele näidiseid määrata.
Näidisrežiim Vaade	Tõstuklahv + näidis	Vaade, mis annab teile valikuid näidise esitamise kohta, sealhulgas suuna, silmuse, väramise ja lõikamise kohta.
Näidiskirje Vaade	Näidis Rec	Vaade, mida kasutatakse uute näidiste salvestamisel.
Projektivaade	Projektid	Vaade, mida kasutatakse projektide salvestamiseks ja laadimiseks.
Stseen	Mikser	Üks 16 mälust, millele saab määrata mitu mustrit ja mustriahelat, nii et pikema jada saab käivitada ühe padjaga. Stseene saab järjestuse loomiseks veelgi aheldada.

Tähtaeg	Nupp	Definitsioon
Sekundaarne vaade	<b>Tõstuklahv</b> + või topeltpuudutage a nuppu	Kõiki vaateid, millele pääsete juurde <b>tõstuklahvi</b> (Shift) ja mõne muu nupuga kombinatsioonis kasutades, nimetatakse sekundaarseteks vaadeteks. Nendele vaadetele pääseb juurde ka siis, kui vajutate korduvalt vastavat nuppu, et lülituda teisese ja peamise vaate vahel.
Seadistusvaade	Töstuklahv + Salvesta	Võimaldab juhtida MIDI-kella ja Tx/Rx-i sätteid, valida iga loo jaoks MIDI-kanalit ja reguleerida plaadi heledust. Tavaline töö peatatakse, kui <b>häälestusvaade</b> on avatud.
Külgkett	Tõstuklahv + FX	Meetod, mis võimaldab ühe raja näidistel muuta teise raja näidiste dünaamikat.
Samm		Mustri iga rada põhineb algselt 16 või 32 sammul, kuigi mustri seadete vaates saab määratleda mis tahes pikkusega lühemad mustrid. Vaata ka Micro step.
Sammunupud		Nupurühma koondnimi, mis koosneb <b>Märkus, kiirus, värav, mikrosamm</b> ja <b>tõenäosus</b> nupud.
Puudutage		Teatud nuppude kiire puudutamine (vähem kui pool sekundit) annab teistsuguse tulemuse kui nende hoidmine. Sellist tegevust nimetatakse "kraaniks". Vt ka "Hoia".
Rada		Üks kaheksast elemendist, mis võivad kaasa aidata a Projekt: kui vajutate nuppu Jälgi, lähete <b>proovile</b> <b>Vaade</b> või <b>märkmevaade</b> (olenevalt sellest, kumb viimati valitud oli). rada.
Kiirusevaade	Kiirus	Võimaldab redigeerida sammu kiirust.
Vaade		Üks erinevatest viisidest, kuidas 32 ruudustikuplokki saab kasutada teabe kuvamiseks ja kasutaja interaktsiooni võimaldamiseks.
Vaate lukk	Tõstuklahv + mustrid	Funktsioon, mis säilitab hetkel valitud mustri Sammukuva, lubades samal ajal valida teistsuguse mustri või mängida mustriahelas teisi mustreid.

## **Pealtvaates**



32-plaadiga mänguruudustik – 4 x 8 RGB-plokkide maatriks. Sõltuvalt valitud vaatest ruudustik võib "jagada" erinevate funktsioonidega loogilisteks piirkondadeks.

Master Filter – pöördnupp keskmise luku ja RGB LED-iga: juhib kogu segu filtrisagedust, nagu analoogsüntesaatoril. See on alati aktiivne.

3 makro juhtnuppu 1 kuni 8 – kaheksa multifunktsionaalset pöörlevat kodeerijat koos seotud RGB LED-iga. Nende juhtelementide saadavus ja funktsioon sõltub Circuit Rhythmi erinevatest vaadetest: paneeli legendid kirjeldavad aga kodeerijate funktsioone näidisvaates, märkmevaates või mõnes muus rajale keskenduvas vaates. Makro juhtnuppude liikumist jõudluses saab salvestada ja uuesti esitada. 4 Master Volume – juhib Circuit Rhythmi heliväljundite üldist taset.

Enamik ülejäänud nuppudest valib konkreetse vaate kuvamiseks 32-plaadilise ruudustiku. Iga vaade annab teavet ja kontrolli konkreetse loo, mustri või heli teatud aspekti kohta valik, ajastuse reguleerimine jne. Pange tähele, et mitmel nupul on täiendav funktsioon Shift, mida tähistab nupu peal (või ülalpool) väiksemas kirjas legend.

Paljudel nuppudel – sealhulgas G **Record** – on nii hetkeline (pikk vajutus) kui ka lukustusrežiim (lühike vajutus). Pika vajutuse korral kuvatakse ajutiselt selle nupu vaade, kuid ainult siis, kui nuppu all hoitakse. Vabastamisel naaseb vaade sellele, mis oli enne nupu vajutamist. Lühike nupuvajutus lülitab ruudustiku vaate nupule programmeeritud vaatele.

Nupp **Salvesta** on erijuhtum, kuna see ei käivita alternatiivset ruudustikukuva, vaid seda hetkeline tegevus võimaldab salvestusrežiimi kiiret sisse- ja väljalülitamist.

(5) Raja nupud: rajad 1 kuni 8 – puudutus muudab ruudustiku kuva selle raja näidisvaateks; vajutus kuvab ajutiselt selle raja näidisvaate, kuid nupu vabastamisel naaseb ruudustik vaatele ja rajale, mis oli selle vajutamisel nähtav.

Sammunupud: Märkus, kiirus, värav ja tõenäosus – need lülitavad ruudustiku edasistele vaadetele ja võimaldavad praegu valitud raja jaoks mustri iga sammu parameetreid eraldi sisestada, kustutada või muuta. Pange tähele, et Tõenäosus on nupu Mustri sätted funktsioon Shift ja et Micro Step on Värava nupu nihutamise funktsioon.

Mustri sätted – lülitab ruudustiku vaateks, mis võimaldab reguleerida mustri pikkust, parajasti valitud loo taasesituse kiirus ja suund.

Step Page (1-16/17-32) – valib, kas praegu valitud loo muster on 16 või 32 sammu pikkune. Kui on valitud 32-astmeline muster, muutub nupu legendi värv jada töötamise ajal, et näidata, millist poolt järjestusest ruudustik parajasti kuvab. Saate valida, kas igal rajal on 16- või 32-astmeline muster.

Sample Rec – avab Sample Record View: seda vaadet saab kasutada uute näidiste salvestamiseks Circuit Rhythm läbi helisisendite või sisemise mixi kaudu.

mustrit – avab mustrivaate : võimaldab salvestada iga raja jaoks mitu mustrit ja ühendada need kokku, et moodustada mustrikett.

Mixer – võimaldab Mixer View't, kus saate vaigistada või reguleerida iga jada moodustava loo taset ning samuti panoraamida iga lugu üle stereopildi.

12 FX – avab FX-vaate; võimaldab lisada igale loole eraldi kaja- ja viiviefekte.

13 G Record ja H Play – need kaks nuppu käivitavad ja peatavad järjestuse (Esita) ning sisenevad Salvestusrežiim (Record). Esitusrežiimis kuuleb kõike, mida ruudustikul mängite; salvestusrežiimis kuulatakse kõike, mida esitate, ja lisatakse see ka järjestusele. Näidis – avab hetkel valitud raja näidisvaate . Iga pala saab valida 128 näidist, mis on paigutatud kaheksale lehele 16 kahes alumises ruudustiku real.

(15) J ja K – nendel kahel nupul on erinevad toimingud (ja värvid) olenevalt hetkel valitud vaatest, nt klaviatuuri märkmete vaates võimaldavad need klaviatuuripadjandite helikõrgust ühe kuni viie oktaavi võrra üles või alla nihutada, näidises Vaata, nad kerivad läbi kaheksa näidiste lehekülge.

16 Tempo ja Swing – Tempo võimaldab määrata jada BPM-i (tempo), kasutades makronuppu 1; Swing muudab mustri "tunnetuse" muutmiseks sammude vahelist aega, kasutades reguleerimiseks makro 2. Selles režiimis reguleerib makro 5 klikiraja taset.

(7) Clear – võimaldab kustutada üksikuid järjestuse etappe, mustreid, projekte, näidiseid või salvestatud Makrokontrolli liigutused.

18 Duplicate – töötab mustrite ja üksikute sammude jaoks nagu kopeerimis- ja kleepimisfunktsioon.

19 Salvesta ja projektid – saate salvestada praeguse projekti ja avada eelnevalt salvestatud.

Shift – mitmel nupul on "teine funktsioon", millele pääseb juurde, hoides all tõstuklahvi ja samal ajal kõnealust nuppu vajutades. Samuti on võimalik seadistada Shift -nupu tegevust lülitusfunktsioonina; seda tehakse seadistusvaates (vt lk 88). Sel juhul lülitab ja lukustab üks vajutus teise funktsiooni, teine vajutus vabastab selle.

### Tagavaade



Väljundid – L/Mono ja R – Circuit Rhythmi peamised heliväljundid kahe ¼" TS-pistikupesaga.
 Max väljundtase on +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Kui R - pesas pole pistikut, on L/Mono pesas L- ja R-kanalite mono segu.

2 Sync – 3,5 mm TRS-pistikupesa, mis annab 5 V amplituudiga kellasignaali kiirusega proportsionaalne tempokellaga: tegelikku suhet saab seadistada seadistusvaates. Vaikimisi on kaks impulssi kvartali noodi kohta.

3 (Kõrvaklapid) – ühendage siia paar stereokõrvaklappe. Peamised väljundid 1 jäävad alles aktiivne, kui kõrvaklapid on ühendatud. Kõrvaklappide võimendi suudab juhtida +5 dBu 150-oomiliste stereokõrvaklappide paari.

4 MIDI In, Out ja Thru – kolm MIDI-pistikut 5-kontaktilistel DIN-pesadel. Võimaldab välist seadmed, mida käivitavad Circuit Rhythm'i jadad, või välised kontrollerid Circuit Rhythmi jadade käivitamiseks ja sämplite, Grid FX ja FX parameetrite muutmiseks. Pange tähele, et MIDI Thru porti võib Advanced Setup Views konfigureerida toimima MIDI Out pordi kloonina: vt üksikasju lk 92.

Sample In L/Mono ja R – mono või stereo välised helisisendid näidiste salvestamiseks Ringi rütm. 1/4" TS pistikupesadel on sisendid tasakaalustamata.

IVSB-C port. See on ka seadme alalisvoolu sisend välise toite ja aku laadimise jaoks. Seadmega on kaasas C-tüüpi A-tüüpi kaabel. Novation Componentsiga liidestamiseks ühendage arvutitega. Port on MIDI-klassiga ühilduv; MIDI-andmete edastamiseks ja vastuvõtmiseks ühendage USB kaudu teiste MIDI-d toetavate seadmetega. Kasutatakse ka püsivara värskendamiseks. MÄRKUS – Circuit Rhythmi USB-port ei kanna heli.

**7 microSD** – sisestage siia pakkide salvestamiseks või importimiseks ühilduv microSD-kaart.

Skensington MiniSaver – kinnitage oma Circuit Rhythm soovi korral sobiva konstruktsiooni külge.

Machine Translated by Google

# Põhitõed

## Seadme sisselülitamine

Ühendage kaasasolev vahelduvvooluadapter kaasasoleva kaabi abil USB-porti 6 ja ühendage adapter vahelduvvooluvõrku. See tagab sisemise aku täieliku laetuse.

Ühendage peamised väljundid seiresüsteemiga (toitega kõlarid või eraldi võimendi ja passiivsed monitorid); teise võimalusena ühendage paar kõrvaklappe, kui soovite.

Vajutage pikalt **toitenuppu** 8 kaks sekundit: , ja ruudustik näitab algkäivituskuva ligikaudu



Pärast esmast käivitamist muutub ekraan kahvatupunasest erkroheliseks järjestikku ülalt vasakult alla paremale, mis näitab Paki laadimist.



Pärast käivitamist muutub ruudustiku ekraan järgmiselt:



# **Alustamine**

Oleme mäludesse eellaadinud 16 demoprojekti, et anda teile aimu, kuidas Circuit Rhythm Play nuppu 13; peaksite kuulma töötab. Vajutage nuppu esimest demoprojekti.

Kui need veel ei põle, vajutage nuppu **1.** 5 kuvatakse nüüd , et valida rada 1 ja **näidis** 14 ; Ringi rütm **raja 1 näidisvaade. Selles vaates** esindavad kaks alumist rida proovide kogumit, mida saab käivitada puudutusega, samas kui kaks ülemist rida – Mustri sammud – näitavad mustri kulgemist. Vajutage **2** nuppu 5, et käivitada proovid ja sisestada sammud rajale 2. Pange tähele, et raja 1 näidispadjad on kodeeritud oranzina ja raja 2 omad on kollased.

Mustri padjad on kahvatusinised, kuid muutuvad valgeks, kui "esituskursor" liigub läbi mustri.

Näidisvaates saate sirvida näidiste panku, kasutades nuppe J ja K **15** : näete, et kõik esimesed kuus lehekülge esindavad žanrikomplekti, mis koosneb 16 näidisest. Igas komplektis on kaksteist löökheli ja neli meloodilist heli. Pank 7 sisaldab täiendavaid meloodilisi ja

harmoonilised helid, samas kui Pank 8 sisaldab 12 meloodilist silmust ja nelja trummipausi.

Näidiskäivitusi saab sisestada sammude kaupa, puudutades ruudustiku ülemises pooles olevaid hämaraid siniseid padjaid. Päästikut sisaldav samm põleb helesinine (või roosa, kui samm sisaldab ümberpööratud näidist). Päästiku eemaldamiseks sammult puudutage uuesti vastavat padjakest.

Circuit Rhythmi puhul kasutavad erinevad rajad kiireks tuvastamiseks erinevaid värve: see põhimõte kehtib enamiku ruudustiku vaadete puhul. Värvid on (ligikaudu):

Rada	Padja värv
1	Oranž
2	Kollane
3	Lilla
4	Aqua
5	violetne
6	Kahvaturoheline
7	Sinine
8	Roosa

Vajutage nuppu **Esitusnupp** peatamiseks.

Hiljem juhendis selgitame, kuidas saate valida oma mustris soovitud heli ja kuidas saate helisid reaalajas manipuleerida.

## Laadimine ja salvestamine

Kui vajutate, **Esitage** esimest korda pärast sisselülitamist projekti, mille ahela rütm kasutatakse esitusi viimasena, kui see välja lülitati. Eelmises jaotises kirjeldatud tehase demo laaditi mälupesasse 1.

Erineva projekti laadimiseks kasutage projektivaadet. Selle avamiseks vajutage Projects 19:



Seal on 64 mälupesa, mis on paigutatud kaheks 32 leheküljeks. Kasutage lehtede vahel liikumiseks nuppe J ja K. Iga padi vastab ühele mälupesadest. Padja värv näitab pesa olek:

- Valge hetkel valitud projekt (ainult üks padi on valge)
- Ere värv (alguses sinine) pesa sisaldab kas kasutaja salvestatud projekti\* või tehast demo projekt
- Tume sinine pesa on tühi

\* Vt lõiku "Seansi värvide kohandamine" lk 82.

Saate kuulamiseks ja mängimiseks valida mõne muu tehase demo. Saate hüpata salvestatud projektide vahel esitusrežiimis: praegune projekt lõpetab oma praeguse mustri enne uue projekti algust. (Kui aga hoiate teise projekti valimisel all tõstuklahvi, peatub praegu esitatav projekt kohe ja käivitub uus.)

Projekte, mis laaditakse siis, kui sekventser ei tööta, esitatakse projekti salvestamise ajal kasutatud tempos.

Sekvenseri töötamise ajal laaditud projekte esitatakse praeguses tempos. See tähendab, et saate erinevaid projekte järjestikku meelde tuletada kindlustundega, et tempo jääb samaks.

Tehase demoprojekte sisaldavates pesades pole midagi erilist: saate need soovi korral üle kirjutada: saate need alati Novation Componentsist uuesti laadida.

Te ei pea olema **projektivaates**, et salvestada projekti, mille kallal olete töötanud. Kui vajutate nuppu, <sup>a</sup> **Salvesta** 19, vilgub valge; kui vajutate seda teist korda, vilgub see salvestamise kinnitamiseks kiiresti roheliselt. Kuid sel juhul salvestatakse teie töö viimati valitud projekti mällu, mis on suure tõenäosusega see, kus oli varasem versioon; varasem versioon kirjutatakse üle.

Töö salvestamiseks mõnda teise projekti mällu (jättes algse versiooni muutmata), avage **projektivaade.** Vajutage Salvesta; nii **Salvesta** kui ka hetkel valitud projekti pad vilguvad valgelt. Vajutage teist mälupadjandit: kõik teised padjad muutuvad tumedaks ja valitud padi vilgub umbes sekundiks roheliselt, et kinnitada salvestamist.

Projektide tuvastamise hõlbustamiseks saate projektivaates mis tahes plaadile määrata ühe 14 värvist. Vt "Projekti värvi muutmine" lk 82.

# **Alustades nullist**

Kui olete riistvara abil muusika loomisega juba tuttav, võite selle jaotise tõenäoliselt vahele jätta! Aga kui olete algaja, võib see teile kasulikuks osutuda.

Kui olete mõnda aega tehase demomustritega katsetanud, soovite tõenäoliselt luua mustri nullist.

Valige **Projektid** ja valige tühi mälupesa (hämarsinine padi). Nüüd vajutage **1** 5, et siseneda raja 1 **näidisvaatesse.** Kui vajutate **Mängimisel** näete valget padi (esituskursor) edenemas

läbi 16 mustri sammu:



Sa ei kuule veel midagi.

MÄRKUS. Ringlusrütmi puhul on mustrid vaikimisi 16 sammu pikkused. Seda saab muuta 32 sammuks ükskõik millise või kõigi kaheksa raja jaoks. Seda teemat selgitatakse jaotises "Sammuleht" lk 49.

Lihtsuse huvides kasutatakse selle jaotise arutelus näidetena 16-astmelisi mustreid.

Löögi loomiseks puudutage esmalt proovipilu 1 või 2 (pesa 1 on padi 17, pesa 2 on padi 18), et valida lööktrumm. näidis, seejärel puudutage\* samme, et lisada mustrile käivitajaid. Põhilise hip-hopi trummilöögi tekitamiseks lisage löögid alloleval pildil näidatud sammudele (1, 3, 8, 9, 11 ja 14). Nüüd vajutage esitusklahvi, et oma lööki tagasi kuulata.

\*Paljud Circuit Rhythmi nupud toimivad erinevalt, olenevalt sellest, kas nuppu "puudutatakse" (pool sekundit või vähem) või "hoiatakse". Sel juhul aktiveerib astmepadja hoidmine astme näidispöörde jaoks: seda funktsiooni käsitletakse lk 31.



Saate valida mustri esitamise ajal teistsuguse näidise, vajutades teist nuppu kaks alumist rida: võite kasutada ükskõik millist kaheksast näidislehest.

Nüüd lisage trummel samamoodi jada teistele etappidele. Vajutage **2** 5, et siseneda Track 2 näidisvaatesse , seejärel vajutage proovipilusid 3 või 4 (padjad 19 või 20), et valida lõksu näidis. Puudutage samme 5 ja 13, nagu allpool näha, et lisada lõksud takti 2. ja 4. löögile.



Kui soovite kustutada trummilöögi, vajutage lihtsalt selle mustri astmepadjandit uuesti: saate seda teha, kui jada esitatakse või peatatakse. Eredalt valgustatud padjad ütlevad teile, kus on hitid.

Oma rütmile meloodia lisamiseks peate kasutama **noodivaadet.** Esmalt vajutage **3** set siseneda raja 3 **näidisvaatesse** ja valida meloodianäide panga viimasest neljast pesast (padjad 29–32). Nüüd vajutage 3. raja märkmevaatesse sisenemiseks **Note** 6. Nüüd näete, et 16 alumisel padjal on muudetud esindama kromaatilist klaviatuuri, mille alumisel real on "valged noodid" ja selle kohal "mustad noodid". Vajutage patju, et käivitada valitud näidis erinevatel kõrgustel. Kasutage kõrgemate ja madalamate oktaavide kerimiseks nooli J ja K 15. J ja K koos vajutamine lähtestab helikõrguse vaikeoktaavile.

Vaikeoktaavi juurnoot on standardsel klaveriklaviatuuril "keskmine C".



Mustrisse nootide sisestamiseks võite puudutada sammu, et lisada sammule viimati mängitud noot, või salvestada oma esitus reaalajas (seda nimetatakse "reaalajas salvestuseks"). Reaalajas salvestamise lubamiseks vajutage nuppu **Salvesta** nii, et see põleks punaselt G – kui otsesalvestus on lubatud, salvestatakse esitatavad noodid sammude kaupa. Saate igal ajal naasta näidisvaatesse ja muuta valitud näidist – seda esitatakse iga sammu jaoks valitud helikõrgustega.

Laiendatud märkmevaatesse sisenemiseks võite teist korda nuppu Märkus vajutada. Selles vaates järjestus astmed asendatakse teise kromaatilise klaviatuuriga, mis käivitab ühe oktaavi võrra kõrgemad sämplid kui madalam:



Standardvaatesse naasmiseks vajutage uuesti Märkus .

# Näidisradade kasutamine

Circuit Rhythmil on kaheksa eraldi näidislugu, mis vastavad kaheksale nupule **1** kuni **8 5** peamise mänguruudu kohal. Iga alumise kahe rea 16 padjast käivitavad erineva näidise: neist on kaheksa lehekülge (igaühel 16 näidist), mida saab valida nupuga J. ja K nupud 15 Pange tähele, et näidislehtede kerimisel on leht, mida te olete parajasti vaatamist näitab üks **1** kuni **8** nupust, mis süttib hetkeks eredalt valgelt; st kui kerite leheküljele 5, süttib nupp **5** korraks. J ja K intensiivsus nuppude valgustus näitab ka hetkel kasutatavat lehekülge.

Iga lugu saab valida ja programmeerida eraldi, kasutades raja nuppe **1** kuni 8. Radadel kasutatakse identifitseerimise hõlbustamiseks näidispatjade ja mujal värvikoodi (vt lk 22).

Vaikimisi näidislehe jaotus on:

1. rada:	Leht 1, pesa 1 (löök 1)
2. rada:	Leht 1, pesa 3 (lõks 1)
3. rada:	Leht 1, pesa 5 (suletud hi-hat 1)
4. rada:	Leht 1, pesa 7 (Ava hi-hat 1)
5. rada:	Leht 1, pesa 9 (plaks)
6. rada:	Lehekülg 1, pesa 11 (Tom)
7. rada:	Lehekülg 1, pesa 13 (süntesaator)
8. rada:	Leht 1, pesa 15 (süntesaatori juhe)

Kõik esimesed kuus lehte esindavad komplekti: pilud 1 ja 2 on lööktrummid, 3 ja 4 on trossid, 5 ja 6 on suletud hi-kübarad, 7 ja 8 on avatud hi-kübarad, 9 kuni 12 on tavaliselt lisalöögid ja 13 kuni 16 on meloodilised helid. Leheküljel 7 on 16 meloodianäidet, samal ajal kui lehel 8 on veel 12 meloodiatsüklit pluss neli trummipausi (pesad 13 kuni 16).

# Näidisvaade

Näidisvaade on iga raja vaikevaade. Loo nupu vajutamine viib teid otse selle raja näidisvaatesse. See vaade on iga raja puhul identne, välja arvatud värvikood. Allolev näide illustreerib rada 1.



Proovide saate kuulata, vajutades näidispatjadele. Aktiivse proovi muutmiseks puudutage kiiresti teist näidispatja: pikemal vajutusel esitatakse näidis, kuid eelmine valim jääb aktiivseks.

Aktiivse näidise määramiseks mustri sammudele puudutage mustri sammude padjaid, mis vastavad sellele, kuhu soovite näidised käivitada. Löökidega astmed valgustavad helesinist. Astmepadjad on lülitid – astmest näidise kustutamiseks puudutage astmepadjandit uuesti.

Aktiivse proovi muutmiseks puudutage teist näidisplaati. See mõjutab sekvenseri taasesitust – hele sinised sammud käivitavad alati pala hetkel aktiivse proovi. Proovipadja vajutamine (erinevalt koputamisest) ei muuda aktiivset proovi. See käitumine on kasulik proovide ümberpööramisel, mida saate teha loe lähemalt lk 31 (vt ka allpool).

Näidiskäivitajad, mis on programmeeritud ülalkirjeldatud sammude kaupa puudutades, määratakse mustrile kiiruse, värava, mikrosammu ja tõenäosuse vaikeväärtustega: neid parameetreid saab seejärel redigeerida.

Näidiskäivitusi saab ka reaalajas sekvenserisse salvestada. Esmalt lubage salvestusrežiim, vajutades nuppu **Rec 13**, nii et see põleks helepunaselt G. Nüüd vajutage Esita. Need taba**nusjadvajutæstatakdenäätispadjas**se. Pange tähele, et need sammud on lilla - see näitab, et sammud omama määratud näidist. Need toimingud ignoreerivad raja hetkel aktiivset näidist, vaid käivitavad äsja kasutatud näidis. Seda käitumist nimetatakse Sample Flipiks, mille kohta saate lisateavet lugeda Ik 31

#### Proovikeeramine

Kuigi Circuit Rhythmi iga lugu on monofooniline, on võimalik määrata erinevaid sämpleid üksikud sammud ühel rajal. See on kasulik huvitavate ja keerukate trummide loomiseks. The toimingut erinevate näidiste määramiseks sammu kohta nimetatakse Sample Flipiks.

Sammudele saab näidise määrata kahel erineval viisil:

- Esimene on reaalajas salvestamine näidisvaates. Selleks lubage esmalt salvestusrežiim by
  Vajutades nuppu Rec nii, et see süttib helepunaselt G. Nüüd vajutage nuppu Esita
  ja tabas mõnda
  näidisplaadid need tabamused salvestatakse sammudesse. Pange tähele, et need sammud on lilla see näitab, et
  Sample Flip on kasutatud erineva proovi määramiseks. Need toimingud ignoreerivad loo hetkel aktiivset näidist, selle
  asemel esitatakse neile määratud näidist.
- Teine on käsitsi määramine. Vajutage ja hoidke proovipadjakest all (see muutub punaseks pärast a hetk) ja seejärel vajutage samme, kuhu soovite proovi asetada – sammud muutuvad punaseks, kuni vabastate proovipadja, misjärel muutuvad need lillaks, mis näitab, et neile on määratud näidis. Kui vajutate ja hoiate näidispatja uuesti all, muutuvad määratud näidisele vastavad sammud punaseks, mis näitab seost. Määratud näidisega sammu vajutamisel ja all hoidmisel süttib ka vastav näidisplaat punaselt – see käitumine on kasulik, kui ühes mustris on palju samme erinevate määratud näidistega.

Sammud, mis on näidise ümberpööratud, süttivad eredalt lillalt, samas kui sammud, mis taasesitavad aktiivset näidist, põlevad helesinisena.



## Näidisrežiimid

Circuit Rhythm pakub mitmeid näidisesitusvalikuid: need valitakse näidisrežiimi **vaates.** Sisenege **näidisrežiimi vaatesse**, vajutades **Shift** 20 ja **Sample**, või kui olete, vajutage uuesti **Proovi** juba **näidisvaates.** Kõiki **näidisrežiimi vaate** valikuid saab rakendada sõltumatult ükskõik millisele kaheksast rajast.



#### Taasesitusrežiimide näidised

Kolm sinist padi (padjad 25 kuni 27) määravad, kuidas hetkel aktiivset näidist esitatakse, kui see käivitatakse.

- One Shot (vaikesäte) näidis esitatakse algusest lõpuni olenemata sellest, millal Märkus Väljas (st kui klaviatuuripadi vabastatakse).
- Gated proovi esitatakse üks kord, kuni ilmub märkus väljas, misjärel näidisesitus peatub (vastavalt ümbrikule).
- Loop näidis loob pidevalt algusest lõpuni kuni märkuse väljalülitamiseni.

#### Tagurpidi

Pad 28 – **Reverse** – valib näidise taasesituse suuna. Vaikesäte on välja lülitatud (tuleb tuhm roosa), kui näidisesitus toimib ülalkirjeldatud viisil. Kui on valitud Tagurpidi (valgustatakse eredalt), esitatakse proovi (valitud näidisesitusrežiimis) tagurpidi, alustades selle lõpust.

#### Lämbumine

Pad 29 – **õhuklapp** – iga raja saab määrata ühele õhuklapirühmale. Drossel on ainult üks rada rühm võib korraga heli esitada. Vajutage käsku, et lubada **õhuklapp** (tuleb eredalt, kui see on aktiivne). Kui käsklusrühma mis tahes raja jaoks käivitatakse näidis, vaigistatakse kõik muud helitugevuse rühmas olevad palad, mis praegu heli esitavad, andes teed viimati käivitatud rajale.

#### Klaviatuuri ja Slice Note'i vaated

Pads 31 (klaviatuur) ja 32 (slice) võimaldavad teil nende kahe režiimi vahel vahetada; režiim muudab Note View välimus (vt lk 25). Klaviatuur on iga raja jaoks vaikeseade (Pad 31 põleb eredalt punane ja Pad 32 dim red).

#### Märkuse režiim

Märkus Vaade võimaldab esitada sämpleid kas kromaatiliselt või viilutatud kujul, võimaldades teil Circuit Rhythmi abil luua bassijooni, meloodiaid või tükeldatud lööke

#### Klaviatuuri märkmete vaade

Vaikimisi on iga loo **märkmevaade** klaviatuurirežiimis. Selles režiimis on märkmevaate kaks alumist rida, mis on **valitud** märkme **nupuga** 6, nii, et need esindavad kromaatilise klaviatuuri ühte oktaavi. **(Saadaval on ka laiendatud** noodivaade kahe oktaavi klaviatuuriga.)

Klaviatuuri mängimine käivitab pala aktiivse sämpli taasesituse pooltoonide kaupa. Kõrgemaid ja madalamaid helikõrgusi saab saavutada, vajutades kerimiseks **üles ja alla nooli** 15 oktaavid. Maksimaalne kogus, mida proovi võib üles või alla tõsta, on kolm oktaavi. Pange tähele, et see häälestusparameeter mõjutab nii, et kui **häälestus** on seatud maksimaalsele positiivsele väärtusele (+1 oktav), mängitakse klaviatuuril mängitavaid noote, mis on kõrgemad kui kaks oktaavi keskmisest C-st kõrgemal, fikseeritud maksimaalse kõrgusega. Klaviatuuri vaikeasendisse lähtestamiseks (keskmine C alumises vasakus padjas) vajutage mõlemat noolenuppu koos.

Näidisesitus **klaviatuuri märkuse vaates** võib sekvenseritaasesitusel olla reaalajas mustritena salvestatud on aktiivne, lubades salvestusrežiimi. Teise võimalusena saab märkmeid sisestada käsitsi, puudutades samme. Sammud määratakse hetkel valitud noodiväärtusega, mis põleb klaviatuuril eredalt. Erinevalt näidisvaate aktiivsest näidisest **esitavad** sammud alati hetkel valitud nooti ülesanne. Sammule määratud noodi muutmiseks, säilitades samal ajal muud sammuparameetrid (kiirus, automatiseerimine jne), hoidke märkmeplokki ja vajutage sammu või vastupidi.

#### Lõika märkmevaade

Funktsiooni Slice Note View (Slice Note View) abil saate tükeldada näidiseid ja taasesitada lõike, mis võimaldab teil luua silmuseid oma.

Viilurežiimi lubamiseks avage näidisrežiimi vaade, seejärel vajutage alumist paremat klahvikombinatsiooni sildiga Slice. Kolm padjad põlevad nüüd ülaltoodud real valgelt, mida saab kasutada viilude arvu valimiseks, mida proov lõigatakse automaatselt tükkideks.



Vasakpoolseima valge padja valimine jagab proovid 4 võrdseks viiluks, keskmine padi 8 ja parempoolseim pad 16 viiluga. Vaikeseade on 16 viilu. **Märkuse** jätkamisel

Vaade, 4, 8 või 16 padi põleb vastavalt teie valikule näidisrežiimi vaates.



Vaikimisi algab iga viil sealt, kus eelmine lõpeb ja kõik lõigud kokku moodustavad kogu

näidis. **Slice Note'i vaates saab** iga lõigu algust ja pikkust reguleerida, võimaldades viiludel soovi korral kattuda. Nende väärtuste peenhäälestamiseks hoidke all **tõstuklahvi**, reguleerides algust ja pikkust.

Pange tähele, et kui lõigurežiim on aktiivne, esitatakse kogu näidis näidisvaates, mis võimaldab teil oma näidiseid tervikuna sirvida. Lisaks ei tööta makrod 2 ja 3 ning need ei põle näidisvaates.

Slice Note'i vaate astmesisestus käitub identselt ülalkirjeldatud klaviatuuri märkuse vaatega. Slice Note View ja Keyboard Note View vahel vahetamine võib sageli põhjustada õnnelikke õnnetusi ja seda võidakse kasutada jõudlustööriistana.

#### **Reaalajas Slice Pointi salvestus**

Mõned proovid ei jagune 4-ks, 8-ks või 16-ks viiludeks ning kohad, kuhu soovite viilud asetada, võivad olla proovis ebaühtlaselt jaotunud. Siin on Live Slice Point Recording väga kasulik.

Lõikepunktide reaalajas salvestamiseks sisestage **jaotise märkuse vaates olekus laiendatud** märkmevaade . Viilude padjad muutuvad sel hetkel kuldseks, mis näitab, et reaalajas lõikepunkti salvestamine on valmis.

Reaalajas lõikepunktide salvestamise alustamiseks puudutage lõikepadjandit. Valitud näidist mängitakse nüüd valimi algusest proovi lõpuni. Näidise esitamisel puudutage teist padi, et määrata selle klahvistiku alguspunkt ja eelmise klahvistiku lõpp-punkt. Jätkake seda protsessi, kuni jõuate proovi lõpuni.

Nüüd naaske **märkmevaatesse**, kus leiate, et teie lõikude algus- ja lõpp-punktid on määratud täpselt sellele hetkele, mille salvestasite **laiendatud märkmevaates.** Oma lõigupunktide reaalajas salvestamise uue katse tegemiseks sisestage uuesti **laiendatud märkmevaade**.

Pange tähele, et reaalajas lõigupunktide salvestust ei saa sekvenseri taasesituse ajal kasutada
### Makrode kasutamine näidiste kujundamiseks

Circuit Rhythmi makro juhtnupud pakuvad võtmeparameetreid proovide heli kohandamiseks. The parameeter, mida iga makro juhtelement on prinditud selle alla.

- Makro 1 (häälestus) muudab loo sämplite häälestust vahemikus +/-1 oktaavi.
  Häälestus muutub 20 sendi (1/5 pooltooni) sammuga. Pooltooni sammuga muutmiseks hoidke reguleerimise ajal all tõstuklahvi.
- Makro 2 (Start) muudab raja näidiste alguspunkti ja makro 3 (pikkus) pikkust muuta. See tähendab, et proovi punkt, millest taasesitus käivitamisel algab, ja kui palju näidist taasesitatakse alguspunktist. Alguse või pikkuse täpsustamiseks hoidke eraldusvõime suurendamiseks all tõstuklahvi ja keerake vastavat makrot.
- Makro 4 (kalle) muudab käivitamisel proovi mahtu reguleerivat kalle. Päripäeva pööramine lisab ründefaasi, millele järgneb vaibumisfaas väravatega või silmustega taasesituse režiimides: helitugevus suureneb pärast päästikut ja vaibub pärast värava vabastamist piiratud või silmustega taasesitusrežiimides. Mida suurem on päripäeva pöörlemine, seda pikem on kaldtee. Vastupäeva pööramine lisab lagunemisfaasi. Pärast proovi käivitamist helitugevus väheneb. Mida suurem on vastupäeva pöörlemine, seda kiirem on lagunemine kuni lühiajamiseni
  - klõps jääb alles.
- Makro 5 (moonutus) lisab helile harmoonilisi moonutuste kujul. Kui kontrolli suurendatakse, hakkavad trummisämplid kõlama agressiivsemalt, samal ajal kui meloodilised helid on liialdatud iseloomuga.
- Makro 6 (HP filter) reguleerib kõrgpääsfiltri piirsagedust. Juhtnuppu päripäeva keerates eemaldatakse rohkem madalaid sagedusi, mis võib muuta heli segus paremini istuma.
- Makro 7 (LP-filter) töötab Macro 6-ga vastupidises tähenduses ja reguleerib madalpääsfiltri piirsagedust. Juhtnuppu vastupäeva keerates eemaldatakse heli ülemise sageduse sisu. Seda saab kasutada kõrgete sageduste eemaldamiseks, kui neid pole vaja, ja helide kujundamiseks.
- Makro 8 (Resonants) reguleerib madalpääsfiltri resonantsi. Selle asemel, et filtri reaktsioon langeks sujuvalt üle piirsageduse, suurendatakse sagedusi lõikepunkti ümber. Kasutage seda koos Macro 7-ga, et häälestada heli aspektile, mida soovite rõhutada.



Makro	Funktsioon	
1	Häälestamine	
2	Alguspunkt	
3	Proovi pikkus	
4	Rünnak / lagunemine	
5	Moonutused	
6	HP filter	
7	LP filter	
8	LP-filtri resonants	

Allolevas tabelis on kokkuvõte iga makro juhtelemendi funktsioonidest, mis on rakendatud proovidele.

Makro juhtelementide muudatused saab salvestada mustrisse – lisateabe saamiseks vaadake lk 43 .

Makronuppude vaikeväärtustele saab lähtestada, hoides all **Clear** 17 ja keerates juhtnuppu päripäeva, kuni selle LED süttib siniselt.

#### Kvanteerimata kirje

Sämplite reaalajas esituse võib salvestada kvantifitseeritult või kvantifitseerimata. Kvanteeritud salvestus asetab trummilöögid salvestamisel lähimasse astmesse, samas kui kvantifitseerimata salvestamine asetab tabamused otse vahepealsetele mikrosammudele. Kvanteeritud ja kvantifitseerimata salvestuse vahel lülitumiseks hoidke all **tõstuklahvi** ja vajutage **G Salvesta.** Kui Record Quantise on lubatud, süttib **salvestusnupp** erkroheliselt, kui **Shift** on all. Kui Record Quantise on keelatud (kvantimata), süttib **salvestamisnupp** tuhmpunaselt kui **Shift** on all.

#### Mikroastmeline redigeerimine

Kui Record Quantise on keelatud, määratakse reaalajas salvestatud trumli löökide ajastus ühele kuuest mikroastmest kõrvuti asetsevate mustri etappide vahel. Kõik käsitsi lisatud trummilöögid määratakse alati sammu esimesele mikrosammule, mis on sammu täpsel taktil.



Sisenege Micro Step View'sse, vajutades Shift 20 ja Gate 6 , või vajutage uuesti väravat, kui olete juba sisse lülitatud Gate View. Padjad 17 kuni 22 kuvavad hetkel valitud sammu mikrosammu väärtused. Selle valimiseks ja selle mikrosammude vaatamiseks vajutage teist sammuklahvi.



Kui esimene padi on valgustatud (nagu ülaltoodud esimeses näites), näitab see, et näidis on valitud samm on mustri sammul täpselt "löögil". Teises ülaltoodud näites lükkab mikrosammu 1 valiku tühistamine ja 4. mikroetapi valimine tabamust edasi kolme kuuendiku võrra intervallist sammude vahel.

Te ei piirdu ainult näidisajastuse kohandamisega – võite lasta lüüa nii paljudel mikrosammudel, kui soovite: iga mikrosammu padja saab sisse või välja lülitada. Allolevas näites käivitab 5. samm sellele määratud proovi kolm korda, üks kord löögil ja veel kaks korda kaks ja neli linnukest hiljem.



Kui sisestate näidiseid salvestusrežiimis (kui Rec Quantise on keelatud) ja saate piisavalt kiiresti esitada, saate (olenevalt BPM-ist!) genereerida ühe sammuga mitu tabamust. Selle nägemiseks kontrollige mikrosammuekraani.

Mikrosammude kasutamine võib lisada igale mustrile täiesti uusi rütmilisi võimalusi ja luua peeneid rütmiefekte või dramaatiliselt tormilisi sooni. Nagu paljude teiste Circuit Rhythmi aspektide puhul, kutsume teid üles katsetama!

Pange tähele, et saate muuta mustri elemente rakenduses **Micro Step View** ja lisada ka täiendavaid tabamusi, lisades tühjadele sammudele mikrosammu väärtused: need täidetakse praeguse vaikeväärtusega näidis kasutusel oleva trummiraja jaoks.

Pange tähele ka seda, et kõik mikrosammu tabamused võtavad kasutusele kiiruse väärtuse ja valimi, mis on määratud sammule sisaldub (vt allpool).

## **Kiirus**

**Märkmevaatesse** sisestatud proovid võivad kasutada fikseeritud või muutuvat kiirust. Variable Locity on vaikesäte; kui vajutate **Shift**, näete, et **Velocity** süttib seda kinnitades punaselt. Kui on valitud Variable Locity, määratakse reaalajas salvestatud proovide kiiruse väärtused valimi kõvaduse järgi padjad on löödud. See kehtib **märkmevaate** (nii osa kui ka **klaviatuuri), laiendatud klaviatuuri märkmevaate**,

Näidisvaade ja trummipadjade vaade.

Fikseeritud kiiruse valimiseks hoidke all **tõstuklahvi** 20 ja vajutage klahvi **Kiirus** 6 : **kiiruse** nupp muudab värvi roheliseks. Nüüd on kõikidel näidispatjadega sisestatud proovidel alati fikseeritud kiirus 96 (12 padjakest valgustatud kiirusvaates – vt allpool). See kehtib ka laiendatud märkmevaate kohta (nii osa kui ka klaviatuur). Klaviatuuri märkmete vaade, näidisvaade ja trummipadjandite vaade.

Näidised, mis on programmeeritud mustri astmepadjanditega, kasutavad alati fikseeritud kiirust, olenemata valitud kiirusrežiimist. Pange tähele, et fikseeritud või muutuva kiiruse valik on globaalne, st see kehtib kõikidele radadele.

Pärast mustri loomist saate sammu kiiruse väärtust muuta. Seda tehakse rakenduses Velocity Vaade, mille valimiseks vajutage nuppu Velocity



Kiirusevaates **tähistavad** ruudustiku kaks ülemist rida praegu valitud näidise 16-astmelist mustrit, kaks alumist rida aga 16-segmendilist "faderit", mis on üle kahe rea valatud; liivaga valgustatud patjade arv tähistab valitud sammu kiiruse väärtust.

Ülaltoodud näites on sammud 4, 8, 10 ja 16 eredalt valgustatud, mis näitab, et nende sammudega on seotud näidised. Üks padi mustri sammu kuval vilgub vaheldumisi sinist/valget: see on samm, mille kiiruse väärtust kuvatakse. Näites on selle sammu kiiruse väärtus 40; 3. rea esimesed viis padjandit põlevad liivaga (kuna 5 x 8 = 40), ülejäänud kiiruse väärtuse kuva on valgustamata. Kui kiiruse väärtus ei ole 8-kordne, põleb Velocity-ekraani "viimane" tähis nõrgalt.

näitamaks, et see on padja väärtuste vahel. Selliseid väärtusi võib salvestada otseesituse kaudu, kuid mitte käsitsi sisse programmeerida.

Pange tähele ka seda, et sammupadja vajutamisel kuulete sammu juures näidist.

Kiiruse väärtust saate muuta, vajutades kiiruse väärtuse kuvaridadel nuppu, mis vastab kiiruse väärtusele. Kui soovite, et ülaltoodud näite 12. toimingu tabamuse väärtus Velocity oleks

96 40 asemel vajutaksite padi 12; Padjad 1 kuni 12 valgustavad nüüd liiva. Kui soovite kiiruse väärtust vähendada, vajutage soovitud väärtusele vastavat nuppu.

Valgustatud padjand	ite arv Kiiruse väärtus	Valgustatud padjandite arv	Kiiruse väärtus
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

Kiirusvaadet saate kasutada ka kiiruse väärtuste muutmiseks mustri esitamise ajal. Sel juhul peate sammu kiiruse väärtuse muutmiseks vajutama ja hoidma nuppu all; saate seda teha mustri mis tahes punktis. Hoitud sammupadi hakkab punaselt põlema ja ülejäänud kaks rida "külmuvad", et kuvada valitud sammu kiiruse väärtus. Vajutage uuele väärtusele vastavat nuppu

nõutud. Mustri mängimine jätkub, nii et saate katsetada erinevate kiiruse väärtustega reaalajas.



Näidiseid saate lisada ka **kiirusvaates.** Hoidke all nuppu, mis vastab löögi lisamise astmele, ja vajutage kahel alumisel real asuvat klahvi; padi määrab selle löögi kiiruse. See sobib suurepäraselt "kummitus" hittide seeria lisamiseks madala helitugevusega.

## Tõenäosus

Circuit Rhythm'i tõenäosusfunktsiooni saab rakendada mis tahes raja üksikutele sammudele. Tõenäosus toob mustrisse sisse teatud juhusliku variatsiooni. See on sisuliselt edasise sammu parameeter, mis otsustab, kas mustri iga läbimise ajal mängitakse sammul olevaid noote või mitte.

Kõik sammud on algselt määratud tõenäosusväärtusega 100%, mis tähendab, et kõik sammud on alati olemas mängitakse, välja arvatud juhul, kui nende tõenäosusväärtust vähendatakse: seda tehakse **tõenäosusvaate abil.** 

Tõenäosusvaade on nupu Mustri sätted 7 teisene vaade . Avage see, hoides all tõstuklahvi ja vajutades Mustri sätted või vajutage teist korda Mustri sätted, kui see on juba Mustri seadete vaates Vaade sisselülitamiseks.

Valige mustrikuvalt samm, mille puhul soovite selle sammu nootide tõenäosust muuta. Padjad 17–24 moodustavad "tõenäosusmõõtja": esialgu süttivad kõik kaheksa padjandit, mille värv süveneb 17-lt 24-le.



Tõenäosusel on kaheksa võimalikku väärtust, mis määravad tõenäosuse, et valitud sammu noodid mängivad igal mustri läbimisel. Valgustatud padjandite arv näitab tõenäosuse väärtust: rea kõrgemad padjad on tumedad. Võimalikud tõenäosusväärtused on järgmised:

Valgustatud padjad (rida 3) Tõenäosus		
1-8	100%	
1-7	87,5%	
1-6	75%	
1-5	62,5%	
1-4	50%	
1-3	37,5%	
1-2	25%	
ainult 1	12,5%	

Tõenäosuse määramiseks sammule ajal, mil sekvenseri taasesitus on peatatud, vajutage ja vabastage redigeeritava sammu klahve ning vajutage 3. real asuvat nuppu, mis vastab tõenäosuse väärtusele. Tõenäosuse määramiseks sammule ajal, mil sekventseri taasesitus on aktiivne, peate tõenäosuse määramise ajal hoidma sammuklahvi. Kõigil sammus sisalduvatel mikrosammudel on kollektiivne võimalus mängida vastavalt ülaltoodud protsentidele. See tähendab, et kõik etapis olevad mikroetapid mängib või keegi neist ei mängi.

- Tõenäosus 100% tähendab, et etapis olevaid sämpleid esitatakse alati.
- Tõenäosus 50% tähendab, et keskmiselt mängitakse etapis olevaid sämpleid poole võrra mustrid.
- Tõenäosus 25% tähendab, et keskmiselt mängitakse etapis olevaid sämpleid veerandi jooksul mustritest.

Sammude, mustrite ja projektide kustutamisel lähtestatakse ka kõik tõenäosused 100%. Uue proovi reaalajas salvestamine astmele lähtestab ka selle etapi tõenäosuse 100%.

## Salvestusnupu liigutused (automaatika)

Saate määrata määratud proovide heliparameetreid reaalajas, kasutades makro juhtnuppe 3 Circuit Rhythm sisaldab automatiseerimist, mis tähendab, et saate nende näpunäidete efekti lisada salvestatud muster, sisenedes salvestusrežiimi (vajutades nuppu G Record 13), liigutades samal ajal nuppe.

Salvestusrežiimi sisenemisel säilitavad aktiivsete makro juhtnuppude all olevad LED-tuled algselt värvi ja heledust, mis neil varem oli, kuid niipea, kui teete reguleerimise, muutub LED kinnitamiseks punaseks et salvestate nüüd nupu liikumist.

Nupu liigutuste säilitamiseks peate väljuma salvestusrežiimist enne, kui jada liigub tagasi mustri punktist, kus algselt makrot keerasite, vastasel juhul kirjutab Circuit Rhythm automatiseerimisandmed üle uuele nupu positsioonile vastavate andmetega.

Eeldusel, et teete seda, kuulete makro juhtnupu taasesitamise efekti, kui jada järgmiseks ringiks, mustri punktis, kus juhtnuppu keerasite.

Saate salvestada ka makrojuhtimise muudatusi, kui jada ei esitata: **kiirusvaates, väravas Vaade** või **Tõenäosusvaade**, vajutage nuppu **G Record**, valige samm, kus muudatus peaks toimuma, vajutades ja hoides all sammule vastavat klahvi; see mängib selles etapis näidist. Seejärel reguleerige makro juhtnuppe vastavalt soovile; uued väärtused kirjutatakse automatiseerimisandmetesse; vajutage **Salvestusrežiimist** väljumiseks salvestage uuesti.

Kui jada töötab, kuulete sellel sammul makronupu liigutuste mõju. Samal viisil saate sel viisil muuta ka makro juhtnuppude automatiseerimist konkreetsete sammude jaoks, kui sekvenser esitab. Kui salvestusrežiim on lubatud, hoidke astmelist padja all ja keerake a Makrokontroll.

Kõik mustri osana salvestatud makro väärtustes tehtud muudatused säilitatakse isegi siis, kui näidist mustri ajal muudetakse (vt "Näidise ümberpööramine" lk 31). Saate heli konkreetses etapis kohandada ja seejärel selles etapis näidist muuta: näpistamine on endiselt tõhus. Saate kustutada kõik makroautomaatikaandmed, mida te ei soovi säilitada, hoides all nuppu **Tühjenda** 17 ja liigutades kõnealust nuppu vastupäeva vähemalt 20% selle pöördest – LED nupu all muutub kinnitamiseks punaseks. Kuid pange tähele, et see kustutab selle makro automatiseerimisandmed tervikuna Muster, mitte ainult sekvenaatori praegusel sammul.

## Tühjenda ja dubleeri

Mustrilt astme eemaldamiseks hoidke all **Clear** 17 ja vajutage sammupadjandit. See eemaldab proovi päästiku ja kõik automatiseeritud parameetrid (kiirus, mikrosammud ja tõenäosus), mis olid määratud samm.

Mustris sammu dubleerimiseks hoidke all nuppu **Duplicate** 16 ja vajutage sammu. Kopeeritud samm süttib heleroheline. Hoides endiselt all nuppu **Duplicate**, vajutage algse sammu andmete kleepimiseks astmepadjandeid. See dubleerib näidispöörde, sammu parameetrid (kiirus, mikrosammud, värav ja tõenäosus) ja makro automatiseerimine uuele etapile.

#### Trummipadjade vaade

**Drum Pads View** sobib suurepäraselt otse mängimiseks. Saate käivitada näidised kõigi kaheksa loo jaoks käsitsi ja korrata ka iga trigeri automaatselt ühel kaheksast tempoga seotud kiirusest. See vaade võimaldab teil lisada kiireid trummi lööke, eriti trap-stiilis hi-hat mustreid, millel on kolmiku tunne.

Drum Pads View on Sample Rec nupu 9 teisene vaade . Avage see, hoides all klahvi Shift ja vajutades Sample Rec või vajutage teist korda Sample Rec, kui see on juba Sample Rec vaates , et lülitada Vaade.

Drum Pads View vaikekonfiguratsioon on näidatud allpool:



Kui olete vasakukäeline, võite eelistada padja paigutust vastupidiseks muuta, vajutades nuppu J.



Tagasi vahetamiseks vajutage klahvi K. Allpool olevad kirjeldused viitavad parempoolsele versioonile.

Kahest alumisest reast paremal asuvad kaheksa padjandit on iga raja päästikud. Ühele neist vajutamine käivitab selle raja hetkel aktiivse proovi: see kehtib olenemata sellest, kas jada töötab või mitte. Kui soovite selle esitamise ajal mustrile täiendavaid reaalajas sämpleid lisada, sisenege salvestusrežiimi, vajutades nuppu **Rec** G: kõik reaalajas lisatud täiendavad sämplid lisatakse nüüd mustrile

rajapõhiselt. Päästikunupule vajutamisel värskendatakse makronuppe, et kuvada viimati käivitatud pala pala parameetreid – see annab kiire viisi heli reguleerimiseks. iga rada üksteisele viidates.

#### Märkus Kordusmäärad

Kahest ülemisest reast vasakul asuvad kaheksa padjakest võimaldavad valida noodi kordussageduse. Padjad 9 kuni 12 peal 2. rida valib standardsed määrad, mis on praegu määratud BPM-i kordsed, kusjuures Pad 9 on BPM ise. 1. rea padjad 1 kuni 4 valivad nende määrade kolmikkordsed.

Proovi esitamiseks koos nootide kordusega hoidke all nuppu Repeat Rate ja vajutage soovitud loo jaoks näidiskäivitusnuppu. Proovi korratakse nii kaua, kuni mõlemad padjad on vajutatud. Saate eemaldada peate kasutama kahte sõrme, vajutades nuppu Pad 5, mis paneb kordussageduse padjad koputamisel kinni. Pad 5 põleb eredalt valgelt, kui riivi funktsioon on aktiivne. Lukustusfunktsiooni väljalülitamiseks vajutage seda teist korda. Märkus. Korduv taasesitus alistab kõik mustris olevad sammuandmed. Näiteks kui esitate ¼ noodikorduse sagedusega, kuid olemasolev muster koosneb sammudest, millest igaüks sisaldab kuut mikrosammu, kuulete ainult ¼ noodisagedust kogu noodikorduse ajal. See võib olla väga kasulik otseesinemise ajal dramaatiliste täidiste loomiseks.

Saate salvestada korduvaid noote esitusi otse mustritesse, kui salvestusrežiim on aktiivne. Noodikorduse salvestamine on hävitav ja kirjutab üle kõik mustris olemasolevad mikrosammud – see, mida kuulete salvestamise ajal, muutub mustriks.

Vaadake ruudustikupilte lk 45, et näha, milline pad trumlipadjade vaates valib iga kordussageduse.

# **Mustrid**

Igal Circuit Rhythmi projektil on mäluruumi kaheksa eraldi mustri jaoks loo kohta.

Circuit Rhythm'i tõeline potentsiaal hakkab realiseeruma, kui hakkate looma huvitavaid mustri variatsioone ja seejärel neid kokku segama, et mängida kuni 256 (8 x 32) sammust koosneva tervikliku ahelana. Lisaks ei pea iga loo kõiki mustreid ühtemoodi aheldama: lugudel 1 ja 2 võivad olla 64-astmelised trummimustrid koos pikema bassi- ja/või sünteesliinide jadaga lugudel 3 ja 4, näide. Erinevate radade mustrite kombineerimisel ei ole piiranguid (kuigi mustreid võib aheldada ainult järjestikku; vt lk 50

rohkem informatsiooni).

## **Mustrivaade**

Mustrite korraldamiseks ja korraldamiseks kasutage **mustrite vaadet**, millele pääsete juurde, vajutades nuppu **Mustrid** 10. Kui avate **mustrite vaate** uues projektis esimest korda, näeb see välja järgmine:



**Mustrivaates** on kaks lehekülge, mis on valitud nuppude J ja K abil 15. Lehed on identsed ja mustrimälud vertikaalselt paigutatud; 1. leheküljel valivad padjad iga loo jaoks mustrid 1 kuni 4, leheküljel 2 nad valivad mustrid 5 kuni 8.

Iga padja valgustus näitab selle olekut. Hämar pad tähendab, et muster ei ole praegu esitamiseks valitud. Üks padi loo kohta pulseerib hämara ja ereda vahel: see on muster, mida esitati siis, kui esitamine viimati peatati. Esialgu (st uue projekti käivitamisel) on iga raja muster 1 selles olekus, kõik ülejäänud mälud on tühjad ja padjad on nõrgalt valgustatud. Mis tahes raja jaoks erineva mustri valimiseks vajutage selle nuppu. Kui teete seda siis, kui teine muster on juba olemas mängides pannakse uus muster järjekorda, et alustada mängimist praeguse lõpus, andes teile a sujuv üleminek mustrite vahel. Sel juhul vilgub järgmise mustri padi järjekorda asetamise ajal kiiresti, kuni see mängima hakkab. Kui aga hoiate järgmise mustri valimisel all tõstuklahvi , hakkab see mängima kohe vastavast mustri sammust, tagades sellega, et üldine ajastus säilitab järjepidevuse. Näiteks kui praegune muster on jõudnud 11. sammuni, kui vajutate teise mustri klahvi, hoides all Shift, jätab Circuit Rhythm meelde kursori asukoha ja teist mustrit hakatakse mängima 12. sammust.

vajutate Esita, punkt – valitav Mustrojaränjetei vaätes) mkisterotavatekäivitubit sätkana stuh (visit, valituse Stæm sea viordat koreatati, vajutage klahvi Shift ja Esita koos.

#### Mustrite puhastamine

Mustrimälusid saab **mustrite vaates** tühjendada , hoides all nuppu **Tühjenda** 17 (põleb **pun**aselt) ja vajutades vastav padjake. Valitud mustripadi süttib kustutamise kinnitamiseks eredalt punaselt, kui teie vajuta seda. Kui taasesituse peatamise ajal ei ole kustutatud muster hetkel aktiivne muster (seda näitab pala värvi pulseerimine) ja see ei kuulu mustriahelasse, süttib see valgelt. See näitab, et seda mustrit kuvatakse raja kõigis sammuvaadetes. See ühtib vaate lukustuse käitumisega, vaata lk 54.

#### **Mustrite dubleerimine**

Mustrivaates **saab dubleerimise** nuppu 18 kasutada kopeerimis- ja kleepimisfunktsiooni tegemiseks, võimaldades teil mustrit ühest mälust teise kopeerida. See on väga kasulik funktsioon, kuna võimaldab kasutada olemasolevat mustrit teise, veidi teistsuguse mustri alusena: sageli on lihtsam muuta olemasolevat mustrit selliseks, nagu soovite, kui luua nullist uus.

Mustri kopeerimiseks ühest mälust teise hoidke all nuppu **Duplicate** (see põleb roheliselt), vajutage kopeeritava mustriga padjandit (vajutamise ajal süttib see roheliselt) ja seejärel vajutage soovitud mäluklahvi. salvestatav koopia: see põleb punaselt ja kui taasesitus on peatatud, muutub see pärast **Duplicate** vabastamist valgeks, mis näitab, et see muster kuvatakse astmelisele vaatele lülitumisel. Nüüd on teil mustri identne koopia. Kui soovite mustri andmeid mitmesse mällu kopeerida, võite jätkata nuppu **Duplicate** all hoidmist ja korrata toimingu "kleebi" osa

muud mälestused.

Mustreid on võimalik kopeerida nii radade vahel kui ka ühe raja sees.

## Sammuleht ja 16/32-astmelised mustrid

Voolurütmi mustri vaikepikkus on 16 sammu, kuid saate kahekordistada pikkuse 32 sammuni, kasutades nuppu Step Page 8 (sildiga **1-16/17-32)**. Kui mustri pikkus on 16 või vähem, näitab nupp Step Page, mis on tuhmsinine. Praegu vaadeldava mustri pikkuse pikendamiseks üle 16 astme vajutage nuppu Step Page: nüüd kuvatakse 1. lehekülje puhul eresinine, 1. kuni 16. sammu kuvamise ajal ja 2. lehe kuvamisel oranž, 17. kuni 32. sammu kuvamise ajal.

See funktsioon võimaldab teil luua ühe mustri raames huvitavamaid ja mitmekesisemaid silmuseid. Kui mõned rajad on 16 sammu pikad ja mõned 32 sammu pikad, korratakse 16-astmelisi mustreid pärast 16. sammu, samas kui 32-sammulised mustrid jätkuvad sammude 17 kuni 32 jaoks, nii et kuulete iga korduse kohta kahte lühemate lugude kordust. üks pikematest.

Sammulehe **(1-16/17-32)** vajutamine 32-astmelise mustri esitamise ajal muudab kuva teisele lehele, kuid ei katkesta mustrit. Saate seada mustri pikkuse tagasi vaikimisi 16 sammu, hoides all

alla **Tühjenda** ja vajuta Step Page nuppu: muster taastub nüüd 16 sammu pikkuseks. Kõigile 32 toimingule määratud näidised säilivad, kuid pärast funktsiooni **Clear** kasutamist kuulete ainult neid, mis on määratud esimesele 16 toimingule . Kui pikendate mustri pikkust veel kord 32 sammuni, kuvatakse kõik varem määratud noodid/löögid sammud 17 kuni 32 jäävad endiselt alles.

Saate kasutada ka **dubleerimist** nupuga Step Page. Kui hoiate all nuppu **Duplicate** ja vajutate nuppu Step Page, pikendatakse praegu valitud raja mustri pikkust 32 sammuni ja kopeeritakse kõik andmed Sammud 1–16 kuni sammud 17–32, sealhulgas automatiseerimisandmed. Kõik lehel juba olevad andmed 2 kirjutatakse selle toiminguga üle.

### Aheldamise mustrid

Kui olete ühe või mitme raja jaoks loonud mitu mustrit, võite hakata neid pikema järjestuse loomiseks kokku aheldama. Mustrivaate avamiseks vajutage nuppu Patterns

Mustrid saab aheldada rajapõhiselt. Kui mustrid on aheldatud, mängitakse neid järjest, nt neljast mustrist koosnev mustrikett esitab need üksteise järel numbrilises järjekorras ja siis kordab. Kui need kõik on 32-astmelised mustrid, on kett 128 sammu pikkune. Teist ainult ühe 32-astmelise mustriga lugu mängitakse iga ahela jooksul neli korda; 16-astmelist mustrit mängitakse kaheksa korda.

Mustri ahela loomiseks vajutage ja hoidke nuppu madalaima numbriga mustri jaoks ja seejärel vajutage nuppu, et valida kõige suurema numbriga muster. (Või tõepoolest, vastupidi.) Näiteks kui soovite aheldada lugude mustrid mälestustes 1 kuni 3, hoidke nuppu 1 all ja seejärel vajutage nuppu 3. Näete, et kõik kolm padjandit süttivad nüüd eredalt raja värvi, mis näitab, et need moodustavad nüüd aheldatud jada.

Kui soovite valida ahela lehe piiriüleste mustrite hulgast, toimib valik samamoodi: näiteks ahelana Mustrid kuni 3 kuni 6 valimiseks vajutage ja hoidke 3. mustri klahvi all, seejärel vajutage J.

leheküljele 2 liikumiseks, seejärel vajutage 6. mustri padjandit. Nüüd näete, et mustrite 3, 4, 5 ja 6 padjad põlevad. Kui soovite aheldada mustreid, mis kasutavad sama padi kahel lehel algus-/lõpppunktidena (nt 1 ja 5), hoidke esimese mustri plokki, liikuge lehele 2, seejärel vabastage padi. Selles näites on a Seejärel luuakse mustrite ahel 1 kuni 5.

Oluline on meeles pidada, et kokku aheldatud mustrid peavad olema järjestikused. Saate aheldada mustreid 1, 2, 3 ja 4 või 5, 6 ja 7 või 4 ja 5, kuid te ei saa aheldada 1, 2 ja 6. (Kuid Circuit Rhythm'i stseenide funktsioon võimaldab teil sellest piirangust üle saada: vaadake Ik 59 üksikasju stseenide kasutamise kohta.)

Järgmine näide illustreerib aheldamist:



Ülaltoodud **mustritevaate** näide näitab mustrite võimalikku paigutust 8-mustrilise jada jaoks. Kasutame järgmisi mustreid ja lihtsuse huvides eeldame, et kõik mustrid koosnevad 16 sammust:

- 1. rada mustrid 1 kuni 4
- 2. rada ainult muster 1
- 3. rada mustrid 1 ja 2
- 4. rada mustrid 6 ja 7
- 5. rada mustrid 2 ja 3
- 6. rada mustrid 3 kuni 6
- 7. rada mustrid 5 ja 6
- 8. rada mustrid 1 kuni 8

Kui vajutate nuppu Esita, liigub iga lugu ümber oma mustrite ahela. Pikim ahel on rada 8 – see määrab jada kogupikkuse, antud juhul 128 (8 x 16) sammu. 8. lugu mängib mustreid 1 kuni 8 järjekorras, seejärel naaseb mustrile 1 ja alustab uuesti. Selle vastu mängib rada 1 järjestuses mustreid 1 kuni 4, seejärel liigub tagasi ja kordab; 2. rajal on ainult üks muster, nii et see kordub kaheksa korda

8-mustriline järjestus. Raja 5 ja 7 ahelas on kaks mustrit, seega mängitakse neid kumbki läbi neli korda ja rajal 6 on ahelas neli mustrit, seega mängitakse see läbi kaks korda. See, mida sa kuuled, on illustreeritud alloleval ajateljel:



Ülaltoodud näide illustreerib põhipunkte, mis on seotud mustrite aheldamisega, et luua pikem jada. Pikemate, keerukamate ja huvitavamate jadade loomine on nende laiendus

põhimõtteid. Circuit Rhythm võimaldab kuni 256 (8 x 32) sammu pikkusi mustrikette, kus üks kaheksast rajast saab muuta oma mustrit iga 16 sammu järel (või vähem, kui ka algus-/lõpp-punkte muudetakse vaikeväärtusest).

Iga kord, kui vajutate **Esita**, mustrikett taaskäivitub esimese mustri alguspunktist kett. Saate keti taaskäivitada kohast, kus sekvenser peatati, vajutades nuppu **Esita** samal ajal hoides all **tõstuklahvi.** 

## Mustri oktav

Saate nihutada hetkel vaadatava mustri kõrgust ühe või mitme oktaavi võrra üles või alla, hoides all **tõstuklahvi** 20 ja seejärel vajutades J või K 15. Seda saate teha kas taasestalsesajatrvõivsiätelsuvõidjavænvseud mäielisatadde/ustäirlohteavaadeb muuta mis

ja Slice Point Record View. Reguleeritakse ainult hetkel valitud raja kõrgust, teiste oma jääb mõjutamata.

Kui muster sisaldab noote, mis on juba kõrgeimas oktavis, mida Circuit Rhythm suudab genereerida, jäävad need mustri oktaavi ülespoole nihkest mõjutamata; sama kehtib ka kõige madalamate nootide ja allapoole suunatud oktaavinihke kohta. Sel juhul süttib nupp J või K punane, mis näitab, et käsku ei saa täita. Taasesituse helikõrguse näidisel on ka ülempiir (nagu on kirjeldatud jaotises

Klaviatuuri märkmete vaade – vt lk 33) – see võib esineda enne maksimaalse esitatava oktaavi saavutamist, olenevalt häälestusparameetri seadistusest (makro 1).

# Vaate lukk

Vaikimisi muutub mustri sammu kuva kahel ülemisel real vastavalt valitud mustrile (ja praegusele lehele), nii et esituskursor on alati nähtav. Kui soovite redigeerida ühte mustrit, jätkates samal ajal teise mustri esitamist või lõpetades mustriahela, saate kasutada vaate lukku. Üks vaateluku kasutamise võimalus on Mustri sammu kuva "külmutamine" praegusele mustrile (ja leheküljele), hoides all **tõstuklahvi** ja vajutades klahvi **Patterns** 10. Kaks ülemist rida lukustatakse nüüd mustriga, mis kuvati, kui valisite **Vaate lukustus.** 

Mustrivaates põlevad praegu vaadatavad mustrid valgelt. Pulseeriv valge padi näitab, et mustrit vaadatakse ja esitatakse, samal ajal kui ühtlane valge näitab, et mustrit vaadatakse samal ajal, kui esitatakse teist (sama lugu): see pad vilgub raja värviga. Vaadatud mustri muutmiseks hoidke all **tõstuklahvi** ja vajutage klahvikombinatsiooni. Saate endiselt muuta, milliseid mustreid ja mustrite ahelaid mängitakse tavapärasel viisil, mida on kirjeldatud jaotises Mustrivaade lk 47.

Vaate lukk võimaldab ka 32-sammulise mustri kallal töötades 32-astmelise mustri kallal astmete kuva külmutada praegusel mustri lehel. Kui vaate lukk on aktiivne, jätkatakse mustri esitamist mõlemad leheküljed, kuid nüüd kuvatakse ainult see leht, mis oli vaates vaateluku valimisel. The alternatiivse Step Page saab kuvada vajutades Step Page nuppu 8.

Kui **Shift** on all, süttib nupp **Patterns roheliselt**, kui **View Lock** on aktiivne; passiivsena on see punane. Võite igal ajal vajutada **Shift :** nupu värv kinnitab, kas **vaate lukk** on aktiivne või mitte.

Vaate lukk rakendub kõigile radadele ja kehtib ka kõikidele vaadetele, millel on mustri sammu kuva (st kiirusvaade, väravavaade jne, aga ka märkmevaade). Selle saab tühistada, vajutades Shift + Patterns uuesti. Pange tähele, et vaate lukustuse olekut ei salvestata. See on vaikimisi "mitteaktiivne", kui Circuit Rütm on sisse lülitatud.

# Mustri sätted

Kuigi mustri vaikepikkused on kas 16 või 32 sammu (vt ka "Sammuleht ja 16/32-sammulised mustrid" Ik 49), on võimalik, et mis tahes raja muster võib olla mis tahes muu sammu pikkusega, kuni maksimaalselt 32 sammu. Lisaks võib mustri algus- ja lõpp-punktid olla sõltumatult määratletud, nii et mis tahes pikkusega mustri alajaotisi saab mängida erinevate mustripikkustega lugude vastu, luues väga huvitavaid efekte. Samuti saate valida mustri esitusjärjestuse ja määrata raja kiiruse võrreldes teiste lugude kiirusega.

Kõik need suvandid on määratud mustri sätete vaates; selle avamiseks vajutage Mustri sätted :



**Mustri seadete vaates** tehtud mustrites tehtud muudatusi saab projekti salvestada tavapärasel viisil: vajutage **Salvesta 19-v**ilgub valgelt, vajutage uuesti – salvestamise kinnitamiseks vilgub roheliselt. (Mäleta seda see kirjutab üle projekti eelmise versiooni; valige soovi korral mõni muu projektimälu säilita varasem versioon.)

### Algus- ja lõpp-punktid

Mustri sätete vaate kaks ülemist rida näitavad praegu valitud raja mustri etappe. Kui mustri pikkust pole veel kohandatud, on Pad 16 valgustatud liivaga: see tähistab mustri viimast sammu. Kui aga mustri pikkus on 32 sammu, peate vajutama sammu lehekülje nuppu (3), et avada leht 2, et näha lõpuetapi tähist. Et näha, milline samm on praegu mustri alguspunkt, vajutage ja hoidke all **tõstuklahvi.** Lõpp-punkti samm naaseb siniseks ja a erinevad astmepadja tuled liiv: see on 1. alus, kui mustri pikkust pole veel muudetud. Saate muuta raja lõpp-punkti – ja seega lühendada mustri pikkust – vajutades erinevat mustri

astmepadjandit. Uut lõpp-punkti tähistab liivavalgus ja "kõrgem"

padjad muutuvad tumedaks või tuhmpunaseks, viimane näitab, et noodi/tabamuse andmed on sellele etapile varem määratud. Kui valite algse lõpp-punkti uuesti, on need andmed endiselt alles ja neid esitatakse.



Alguspunkti muutmine on täpselt sama protsess, välja arvatud see, et uue alguspunkti valimisel tuleb **Shift** all hoida:



Kui töötate 32-astmeliste mustritega, olge ettevaatlik, kummal kahest etapilehest olete. Step Page 8 nupu 8 värv näitab seda alati – sinine 1. lehekülje jaoks (sammud 1 kuni 16) ja oranž lehekülg 2 (sammud 17 kuni 32).

#### Mängu järjekord

Padjad 29 kuni 32 **mustri sätete vaates** võimaldavad teil valida esitusjärjestuse, mida praegu valitud muster kasutab. Valitud esitusjärjestuse pad põleb eredalt: vaikimisi esitusjärjekord on edasi (st tavaline), mida tähistab pad 29.



Alternatiivid tavalisele edasimängimise järjekorrale on järgmised:

- **Tagurpidi** (Pad 30). Muster hakkab mängima lõpp-punktis, esitab samme vastupidises järjekorras alguspunkti ja kordub.
- **Ping-pong** (Pad 31). Muster mängib algusest lõpuni edasi, tagurdab tagasi algusesse punkti ja kordab.
- Juhuslik (Pad 32). Loo sammud esitatakse juhuslikult, olenemata noodi/tabamuse määramisest, kuigi ikka sammude vahedega.

Kui esitusrežiimis esitusjärjekorda muudetakse, lõpetab muster alati oma praeguse tsükli enne alustades tsüklit uue suunaga. See kehtib olenemata praegusest mustri pikkusest või sammust Lehekülje valik.

#### Mustri sünkroonimise määr

**Mustri seadete vaate** kolmas rida määrab kiiruse, millega lugu esitatakse Projekti BPM. See on tõhusalt BPM-i kordaja/jagaja.



Valitud sünkroonimiskiirust näitab eredalt valgustatud padi: vaikekiirus on "x1" (klahv 5 reas 3), mis tähendab, et lugu esitatakse määratud BPM-iga. Suurema numbriga padi valimine suurendab kiirust, millega esituskursor liigub mustris eelmisega võrreldes. Samamoodi a

madalama numbriga padjad vähendavad esituskiirust. Saadaolevad sünkroonimiskiirused on 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, kusjuures T tähistab kolmikuid.

1/16 on vaikimisi sünkroonimiskiirus, kus iga samm vastab 16. noodile. Sünkroonimiskiiruse suurendamine on suurepärane viis sekvenseri astmelise eraldusvõime suurendamiseks üldise esitusaja hinnaga. Vähendades sünkroonimiskiirus on kasulik pikemate mustrite loomiseks, mis ei nõua nii peeneid detaile, näiteks pika proovi lõikude käivitamiseks.

Kui sünkroonimiskiirust muudetakse sekvenseri taasesituse ajal, lõpetab muster alati praeguse tsükli olemasoleva kiirusega ja muutub tsükli lõpus uuele kiirusele. See kehtib olenemata praegusest mustri pikkusest või sammulehe valikust.

#### Muteeruda

Muteerumine on funktsioon, mis võimaldab teil lisada üksikmustritesse täiendavaid juhuslikke variatsioone raja alus. Muteerumine segab praeguse mustri noote või tabamusi erinevatel sammudel. Mustri- ja trummisämplite nootide/ hittide arv on muutumatu, need on lihtsalt määratud erinevatele etappidele. Mutate määrab ümber kõik sammuparameetrid, sealhulgas mikrosammud, värava väärtused, näidiste pöörded, tõenäosuse ja automatiseerimise andmed.

Mustri muteerimiseks hoidke all **tõstuklahvi** 20 ja vajutage klahvi **Duplicate** 18. Saate seda teha mis tahes vaates, millel on a Mustri sammude kuva, st **märkmevaade**, **kiiruse vaade**, **väravavaade** või **mustri sätete vaade**. Ainult mutatsioon mõjutab praegu mängitavat mustrit, nii et kui see on osa mustriahelast, ei mõjuta see teisi ahela mustreid. Märkmete/tabamuste ümberjaotamisel võetakse arvesse sammulehe pikkust. Saate rakendada Muteerimist ühe mustri jaoks nii mitu korda, kui soovite, vajutades korduvalt **Shift + Duplicate:** mustri märkmed/löögid määratakse iga kord juhuslikult ümber.

Pange tähele, et Mutate'i ei saa tagasi võtta; algne projekt on hea salvestada, et saaksite pärast Mutate'i rakendamist selle juurde naasta.

### Stseenid

Stseenid võimaldavad teil määrata projekti sees mitu mustrit ja mustriahelat ühele padjale, võimaldades teil hõlpsalt käivitada laulu erinevaid osi. Stseene ise saab ka aheldada, et korraldada palju pikemaid jadasid ja seega luua terviklikke laulustruktuure.

Stseenidele pääseb juurde mikserivaates: selle avamiseks vajutage Mixerit :



Mikserivaate kaks alumist padjarida **esindavad** 16 stseeni, mis on praeguses projektis saadaval. Uues projektis käivitavad kõik padjad mustri 1 kõigist kaheksast rajast, kuna ühtegi mustriahelat pole veel määratletud ega määratud. Esimene (Pad 17) vilgub erkroheliselt. mis viitab sellele

hetkel esitatavad mustrid vastavad viimati valitud stseenile (vaikimisi stseen 1).

Tehase eellaaditud mustrid kasutavad laialdaselt Scenesi funktsioone – tehke seda kindlasti vaadake neid, et näha, kuidas neid tegevuses kasutatakse.

#### Stseenidele mustrite määramine

Avage mustrite vaade ja määrake iga raja jaoks kõik mustrite ahelad, mis peavad moodustama stseeni.

Lülituge **mikserivaatele**, vajutage ja hoidke all **tõstuklahvi:** stseeni padjad muudavad värvi tuhmiks kuldseks. Vajutage stseeni klahvi (hoides samal ajal klahvi **Shift all)** – see süttib vajutamisel eredalt kuldseks, mis näitab, et mustrid on nüüd sellele määratud.



Kõik valitud mustriketid salvestatakse nüüd selle stseenina. **Tõstuklahvi** vabastamisel kuvatakse salvestatud stseeniga padi nüüd helevalge:



Nüüd, kui vajutate nuppu, valitakse stseen ja see esitab varem olnud mustriahelate komplekti

sellele määratud järgmisel korral, kui vajutate nuppu Esita 🕨

Kui valite **Mixer View**, näete kohe, kus stseenid on juba salvestatud, kuna nende padjad süttivad erkvalge või helekuldselt, kui vajutate **Shift.** 

Mustriahelate määramine stseenile ei mõjuta praegust taasesitust ja ei vali stseeni ega muuda stseeniahelat (vt allpool), kui olete juba esitusrežiimis: valitud stseen käivitub kui praegune muster või mustrikett on lõpetatud – vt "Järjekorrastseenid" lk 62.

Stseeni andmed salvestatakse praeguse projektiga, kui sooritate salvestamise, vajutades kaks korda nuppu **Salvesta** 19. Kui stseeni pad vilgub roheliselt, näitab see i) et see on hetkel valitud stseen ja ii) et hetkel valitud mustrid vastavad stseenile määratud mustritele. Kui valitud mustreid muudetakse **mustrite vaates**, muutub stseenipadi tuhmvalgeks. Kui sobivad mustrid valitakse uuesti, vilgub stseeni pad uuesti roheliselt. Pange tähele, et see käitumine toimub ainult viimati valitud stseeni puhul – kui valite stseeni mustrid, mis ei ole viimati valitud

üks, vastav padi ei muutu roheliseks.

### Aheldades stseene korralduse loomiseks

Nii nagu saate **mustrite vaates aheldada mustreid**, saate mikserivaates stseene kokku **aheldada** pikemate jadade loomiseks. Selleks hoidke esimese stseeni jaoks nuppu all, seejärel vajutage viimase stseeni jaoks nuppu: need padjad ja kõik nende vahel olevad helendavad roheliselt. Stseeni kett esitatav sisaldab nüüd stseene, mis on määratud kõikidele klahvidele kahe vajutatud vahel; Näiteks kui soovite stseeniahelat, mis koosneb stseenidest 1 kuni 5, hoidke all stseeni 1 nuppu ja vajutage 5. stseeni nuppu. Iga stseen esitab ühe korra sellele määratud mustriahelat ja lülitub seejärel järgmisele stseenile. Stseene esitatakse numbrilises järjekorras ja seejärel korratakse.



Pange tähele, et saate kasutada stseene, et ületada mustrivaate piirangut, mille **kohaselt** ei saa määratleda mittejärjestikuste mustrite mustrite ahel. Saate määrata järjestikused mustrite rühmad järjestikustele stseenimäludele ja seejärel esitada neid stseeniahelana. Näiteks kui soovite mängida mustreid 1, 2, 5 ja 6 järjekorras, saate luua mustrite ahela 1 ja 2 ja määrata selle stseenimällu ning seejärel teise mustrite ahela 5 ja 6 ning määrata. see järgmisele

Stseeni mälu. Seejärel saate määratleda nende kahe stseeni stseeniahela ja saate neli nõutavat Mustrid järjestuses.

#### Järjekorrastseenid

Stseene saab "eelvalida" samamoodi nagu mustreid, nii et kui stseen juba esitatakse, on järgmine järjekord. Järjekorras oleva stseeni pad vilgub roheliselt ja praegu esitatava 1. raja mustri lõpus hakkab uus stseen esitama algusest ilma sünkroonimist kaotamata.

#### Stseenide kustutamine

Stseeni mälu tühjendamiseks hoidke all **Clear** *(T)***a** vajutage selle stseeni nuppu, mida soovite kustutada. See taastab stseeni mälu vaikeolekusse – muster 1 kõigi lugude jaoks.

#### Stseenide dubleerimine

Stseeni kopeerimiseks hoidke all nuppu **Duplicate** 18, vajutage kopeeritava stseeni nuppu ja seejärel stseeni mälu nuppu, kuhu soovite koopiat salvestada. Vabasta **duplikaat.** Siiski saate kopeeritud stseeni mitu korda kleepida (erinevatesse mälukohtadesse), kui hoiate **duplikaadi** all.

# Tempo ja Swing

Tempo ja Swing on omavahel tihedalt seotud ning nende reguleerimise meetodid on väga sarnased.

# Aeg

Circuit Rhythm töötab mis tahes tempos vahemikus 40 kuni 240 BPM; uue projekti vaiketempo on 90 BPM. Tempot saab määrata sisemise tempokella või välise MIDI-kella abil allikas. Välist MIDI-kella saab rakendada kas USB-pordi või **MIDI-** sisendpordi kaudu.

Sisemise tempokella BPM-i kuvamiseks ja reguleerimiseks vajutage tempovaate avamiseks nuppu **Tempo/ Swing** 16. (Nagu enamik Circuit Rhythmi nuppe, saate ruudustiku lülitamiseks lühidalt vajutada **Tempovaade** või vajutage pikalt, et BPM-i hetkeks kontrollida.)

BPM kuvatakse ruudustikul kahe või kolme suure sinise ja valge numbrina. "Sadu" number (mis võib olla ainult "1", "2" või välja lülitatud) hõivab ruudustiku veerud 1 ja 2, samas kui "kümned" ja "ühikute" numbrid hõlmavad igaüks kolme veergu. Numbrite 0 kuni 9 kujutamist on näidatud allpool.



Tempo reguleerimiseks kasutatakse makronuppu 1 (Tune) ; selle LED põleb eredalt siniselt.

### Väline kell

Circuit Rhythm'i välise MIDI-kella allikaga sünkroonimiseks pole vaja lülitusi (olenevalt kella sätetest – vt "Kella seaded" lk 91). Kui rakendatakse kehtivat välist kella, siis see valitakse automaatselt kella allikaks ja ruudustik kuvab punaselt "SYN", kui makro 1 on pööratud. Makro 1 reguleerimine ei muuda sisemist tempot, kui kasutatakse välist kella. Kui sisemine tempokell lubab ainult täisarvulisi BPM-e (st ilma murdosa tempoväärtusteta), sünkroniseerub Circuit Rhythm mis tahes välise taktsagedusega, sealhulgas murdarvudega, vahemikus 30 kuni 300 BPM.

Kui väline kell eemaldatakse (või läheb levialast välja), lõpetab Circuit Rhythm esitamise. "**SYN**" jääb alles kuvatakse seni , kuni vajutatakse nuppu **Esita .** Seejärel näitab ruudustik projektiga salvestatud BPM-i, makro 1 lubatakse uuesti ja saate tempot reguleerida.

#### Puudutage valikut Tempo

Kui soovite sobitada Circuit Rhythmi tempot olemasoleva muusikapalaga, kuid te ei tea selle BPM-i, võite kasutada Tap Tempo. Hoidke all **tõstuklahvi** ja puudutage kuulatava looga samal ajal nuppu **Tempo/ Swing .** Circuit Rhythm'i jaoks on vaja vähemalt kolme puudutust, et muuta selle temposeade käsitsi sisendiks ja seejärel arvutab see BPM-i, võttes keskmise viie viimase puudutuse.

Saate kasutada Tap Tempo igal ajal, kuid kui olete **Tempo vaates**, näete, et BPM-ekraan värskendab ennast koputamise tempole.

# Kiik

Vaikimisi on kõik mustri sammud ajaliselt võrdselt paigutatud. Tempoga 120 BPM kordub 16-sammuline muster iga 2 sekundi järel, muutes sammud üksteisest kaheksandiksekundi kaugusele. Swingi parameetri muutmine vaikeväärtusest 50 (vahemik on 20 kuni 80) muudab paarisarvuliste sammude ajastust (väljas lööb); madalam kõikumise väärtus lühendab paarisastme ja eelmise paaritu astme vahelist aega, kõrgem Kiigeväärtusel on vastupidine mõju.



Tempovaate ajal saab Swingi reguleerida makro 2 abil ; selle LED põleb oranžilt. Pange tähele, et vaheldumisi tempo ja pöörde reguleerimisel võite märgata lühikest viivitust, enne kui nupu reguleerimine jõustub. See võimaldab teil kontrollida praeguseid Tempo ja Swingi väärtusi neid muutmata.

Swingi saab kasutada oma mustrile täiendava "soonega" lisamiseks. Pange tähele, et need on paarisastmed "kiikunud", võib neid tõlgendada 1/16-noodidena (poolquavers).

#### Klõpsake rada

Kliki (või metronoomi) saab aktiveerida või deaktiveerida, hoides all **tõstuklahvi** ja vajutades klahvi **Clear Clear** põleb erkroheliselt, kui Click on lubatud, ja tuhmub punaselt, kui see pole lubatud. Kui see on sisse lülitatud, kuulete sekvenser mängimise ajal kõigis heliväljundites iga kvartali noodi juures metronoomi linnukest. See on globaalne säte, seetõttu jääb Click sisse või välja, olenemata paketi või projekti muudatustest. Seadet ei salvestata, kui Circuit Rhythm on välja lülitatud.

Kliki helitugevuse reguleerimiseks vajutage nuppu **Tempo/Swing** ja kasutage makro 5 (moonutus). Klikitase on samuti globaalne säte ja kehtib seetõttu kõikide pakettide ja projektide puhul. Taseme seadistus salvestatakse, kui seade lülitatakse toitenupu 8 abil välja

#### Analoogsünkroonimise väljund

Saate sünkroonida väliseid seadmeid (nt analoogsüntesaatorid) ahela rütmiga tagaosaga paneeli **Sync Out** pistik 2. See annab sünkroimpulsi kiirusega, mis on proportsionaalne tempokellaga (BPM); tegelikku suhet saab seadistada **seadistusvaates** – vt lk 88. Vaikimisi on kaks impulssi impulssi kohta veerandnoot.

# Mikser

Circuit Rhythm sisaldab kaheksa kanaliga mikserit, mis võimaldab teil reguleerida iga loo helitugevust teistega võrreldes. Vaikimisi esitatakse kõiki lugusid helitugevusega 100 (suvalised ühikud, vahemik 0–127), jättes teile **helitugevuse** peanupu 4, et reguleerida väljundtaset vastavalt vajadusele.

Mikserivaate avamiseks vajutage nuppu Mixer 11



 rea valgustatud padjad on iga raja vaigistuse nupud. Sekvenseri peatamiseks vajutage nuppu raja näidiste ja CC automatiseerimise käivitamine; see omakorda vaigistab raja. Vaigistuse tühistamiseks vajutage uuesti. Padja valgustus tuhmub, mis näitab vaigistatud olekut.

#### Raja tase

Vaikimisi reguleerivad mikserivaates makrod iga loo helitugevust. Seda näitab nupp J 15 põleb. Makro LED-id süttivad vastava raja värviga ja tuhmuvad, kui raja taset vähendatakse.

Raja taseme reguleerimine makrodega võib olla automatiseeritud. Kui Circuit Rhythm on salvestusrežiimis, salvestatakse üksikute rajatasemete muudatused mustrisse. Helitugevuse taseme automatiseerimise kustutamiseks hoidke all **Clear** 17 ja keerake makro juhtnuppu. Makro LED süttib punaselt, mis näitab, et kustutamine on lõpetatud.

#### Panoraam

Samuti saate iga pala stereopildis ükskõik kuhu paigutada (kuid peate mõlemat jälgima vasak ja parem väljund või kõrvaklappide kasutamine mis tahes efekti kuulmiseks). Nupu J 15 vajutamine muudab makro juhtnupud iga loo panoraamimise juhtelementideks. Nupp J kustub ja nupp K süttib. Iga loo vaikepaneerimisasend on stereokeskne, mida näitavad valged makro-LED-id. Raja vasakule panoraamimine muudab LED-i üha heledamaks siniseks; paremale panoraamimine muudab selle üha heledamaks roosaks.

Panoraamraja kiireks stereopildi keskele naasmiseks hoidke all **Clear** 17 ja keerake makronuppu päripäeva. Makro LED-tuli süttib lillalt, mis näitab, et toiming on lõpule viidud.

Panuse juhtnupud on automatiseeritud samamoodi nagu taseme juhtnupud. Pan-automaatika kustutamiseks hoidke all **Clear** ja keerake makronuppu vastupäeva. Makro LED süttib punaselt, mis näitab, et tegevus on lõpetatud.

K vajutamisel naasevad makrod nende tasemekontrolli funktsioonile.

#### Esinemine summutatud lugudega

Vaigistamist saab kasutada loovamatel eesmärkidel kui lihtsalt raja vaigistamine; see võimaldab teil esineda reaalajas üle vaigistamata lugude. Kui lugu on vaigistatud, muutuvad selle sekventseri sammupadjad passiivseks. Seejärel muutuvad need aga kättesaadavaks näidiste esitamiseks reaalajas funktsioonides Velocity View, Gate View või Tõenäosusvaade.

Selle katsetamiseks valige projekt ja vaigistage lugu **mikserivaates.** Valige vaigistatud raja jaoks **kiirusvaade**, väravavaade või **tõenäosusvaade : sammupadjad** näitavad endiselt käimasolevat jada, kuid kuna rada on vaigistatud, ei käivita sekvenser ühtegi proovi. Sammupatju saab nüüd kasutada näidiste "käsitsi" esitamiseks – reaalajas. See funktsioon muutub eriti võimsaks, kui seda kasutatakse koos makroautomaatikat sisaldava mustriga, kuna iga samm taasesitatakse selle salvestatud automatiseerimisega, mis võimaldab teil koostada helipaleti, millega koos esitada.

Pange tähele, et kuigi sel viisil esitatud sammude taasesitust võidakse View Locki abil salvestada teistele mustritele, ei salvestata sammude automatiseerimisandmeid.

# **FX** sektsioon

Circuit Rhythm sisaldab digitaalefektide protsessorit (FX), mis võimaldab teil lisada viivitus- ja/või reverbiefekte mis tahes või kõikidele teie projekti moodustavatele lugudele. Samuti on olemas põhikompressor, mida vaikimisi teie segule rakendatakse.

Saadaval on kuusteist viivitust ja kaheksa reverbi eelseadistust ning igast tüübist saate valida ühe. Iga raja saatmistasemed – st kui palju järelkaja ja/või viivitust lisatakse – on iga raja jaoks eraldi reguleeritavad, kasutades makro juhtnuppe. Kõik lisatud efektid saab projekti salvestada tavapärasel viisil.

FX-vaate avamiseks vajutage FX 12



Kõik "virsiku" padjad ridadel 1 ja 2 kutsuvad esile viivituse eelseadistuse ja samamoodi võimaldavad 3. rea "koorevärvi" padjad kaja eelseadeid. Vaieldamatult parim viis erinevate efektide hindamiseks on neid kuulata, kasutades kõige tõhusamalt ühte korduvat lööki nagu trummi. Üldreeglina on reverbide eelseadistused paigutatud nii, et järelkõla aeg padjalt 17-le klahvile 24-le suureneb ja viivituse eelseadistused kasvavad keerukamaks, alates klahvist 1 kuni padjani 16. Kõik viivituse eelseadistused sisaldavad tagasisidet mitme kaja jaoks ja mõned sisaldavad ka pöördeid. ajastus ja stereo "ping-pong" efektid samuti. Eelseadete 3 kuni 16 puhul on viivitusaeg seotud BPM-iga: eelseadistuset täielikku loendit vaadake tabelist lk 70.

#### Reverb

Reverbi lisamiseks ühele või mitmele loole valige kaja eelseadistus. Aktiivsele eelseadele vastav padi põleb eredalt. Makrod on nüüd kaheksa raja reverbi saatmise taseme juhtelemendid: see on täpselt sama paigutus nagu **Mixer View's.** Macro LED-id on nüüd hämaralt kreemikad; saatmistaseme suurendamisel kuulete, kuidas see juhitavale rajale lisatakse reverb ja LED hakkab heleduse suurenemine.

Saate lisada valitud reverb efekti mis tahes või kõikidele lugudele erineval määral, kasutades teisi makro juhtnuppe. Erinevatel lugudel ei ole aga võimalik kasutada erinevaid reverbi eelseadistusi.

Allpool on toodud kaheksa reverbi eelseadistuse üksikasjad:

PRESSET	HILISTUS TÜÜP	
1	Väike kamber	
2	Väike tuba 1	
3	Väike tuba 2	
4	Suur tuba	
5	Hall	
6	Suur saal	
7	Hall – pikk peegeldus	
8	Suur saal – pikk peegeldus	

### Viivitus

Viivituse lisamine on sama protsess, mis reverb: oma lugudele viivituse lisamiseks valige efekt padjad ridadel 1 ja 2. Makrod on nüüd raja viivituse saatmise taseme juhtelemendid; näete, et nende LED-id näitavad nüüd virsikuvärvi, kinnitamaks nende ümbermääramist viivitusega FX.

Kuigi samu makrosid kasutatakse reverb saatmise tasemetena ja saatmisviivituse tasemetena, on need kaks efekti jäävad sõltumatuks: makrod kasutavad üht või teist funktsiooni vastavalt sellele, kas viimati vajutatud FX-klahvistik oli reverbi eelseadistus või viivituse eelseadistus. 16 viivituse eelseadistuse üksikasjad on toodud allolevas tabelis:

PRESSET	HILISTUS TÜÜP	MUUSIKALINE KIRJELDUS
1	Slapback Kiire	Väga kiired kordused
2	Slapback Slow	Kiired kordused
3	32. kolmikud	48 tsüklit baari kohta
4	32	32 tsüklit baari kohta
5	16. Kolmikud	24 tsüklit baari kohta
6	16	16 tsüklit baari kohta
7	16. pingpong 16.	16 tsüklit baari kohta
8	lauatennis 8. kolmikud 8.	16 tsüklit kiiguga baari kohta
9	punktidega pingpong	12 tsüklit baari kohta
10		Stereo Spreadiga 8 tsüklit 3 löögi kohta
11	8	8 tsüklit baari kohta
12	8. pingpong 8.	8 tsüklit baari kohta
13	lauatennis löök 4. kolmikud	8 tsüklit kiigega baari kohta
14	4. punktidega pingpong 4.	6 tsüklit baari kohta
15	kolmik lauatennis lai	4 tsüklit 3 takti kohta koos kiiguga
16		6 tsüklit baari kohta

Pange tähele, et allpool teatud BPM väärtusi ei vasta viivituse eelseadistused ülaltoodud määradele.

#### FX-saadete automatiseerimine

Reverbi ja viivituse saatmise tasemeid saab automatiseerida, keerates makronuppu, kui salvestusrežiim on aktiivne. Saate efekti ulatust jada ajal muuta. **Tühjenda** nuppu 17 saab kasutada FX - saatmisjuhtimise automatiseerimisandmete kustutamiseks: hoidke all **Clear** ja keerake saatmisnuppu, mille jaoks te ei ole. kauem vajavad automatiseerimist; LED muutub toimingu kinnitamiseks punaseks.

Vt ka "Nupu liigutuste salvestamine" lk 43.

## Peakompressor

Selle lubab või keelab nupp FX täpsema häälestuse vaates: vt lk 92.

# Külgketid

Iga rada võib olla iseseisvalt külgahelaga. Side Chain võimaldab ühe loo hittidel teise loo helitaset alandada. Side Chainsi abil saate oma biitidele lisada pumbatava tunde – see on hip-hopi ja EDM-i põhiheli. Proovige oma löögiga bassiliini või põhiakordide jada külgahelat.

Saadaval on seitse külgahela eelseadistust, millest igaüks võimaldab valitud külgahela päästikuallikal rada järjest suureneva intensiivsusega kallutada vasakpoolseimast parempoolseimasse. Vaikimisi olek on et Side Chain oleks kõigi radade jaoks VÄLJAS.

Külgvaade on FX - nupu 12 teisene vaade . Avage, hoides all klahvi Shift ja vajutades FX, või vajutage teist korda FX , kui see on juba FX-vaates, et vaate sisse lülitada.



Side Chain View kuvab kas külgahela juhtnupud selle raja jaoks, mis kuvati Shift + FX vajutamisel. Saate kasutada nuppe J ja K 15, et kerida läbi Side nelja lehekülje

Ahelvaated: igal lehel kuvatakse rajapaari külgahela juhtnupud (nagu ülal näidatud).

Kaks alumist padjade rida vastavad seitsmele külgahela eelseadistusele (padjad 2 kuni 8 igas reas) vastavalt paaritu ja paaritu numbriga lugu; iga rea esimene pad on OFF-nupp – see keelab raja külgahela töötlemise. Pad 1 põleb külgahela korral eredalt punaselt
on välja lülitatud; ühe külgahela eelseadistuste lubamiseks vajutage reas mõnda teist padjakest: 1. padja muutub tuhmiks ja valitud pad on raja värviga eredalt.

Ülemises reas olevad padjad 1 kuni 8 võimaldavad teil valida, milline rada on valitud raja külgahela päästiku allikaks (valitakse, vajutades raja jaoks külgahela eelseadistust).

Nagu paljude teiste Circuit Rhythmi funktsioonide puhul, on parim viis külgahela mõistmiseks töötlemine on katsetamine ja kuulamine. Hea lähtepunkt on seadistada lugu esitama pikka sämplit nii, et see kõlaks pidevalt, ja panna teine lugu mängima mõnda lööktrummi sämplit. Erinevate külgahela eelseadistuste valimisel kuulete erinevaid viise, kuidas trummel pidevat proovi "katkestab". Samuti pange tähele, et mõju on rohkem või vähem mõjukas, olenevalt proovi eemaldamise suhtelisest ajastust ja selle käivitusallikast.

Side Chain ducking jätkub isegi siis, kui lähteraja tase on mikserivaates nulli viidud . See on funktsioon, mida saab üsna loovalt kasutada! Kui aga vaigistate trummiraja **Mikserivaates** võtmeks valitud, on külgahela käivitamine keelatud.

# Filtri nupp

Kogu Circuit Rhythmi heliväljund – kõigi kaheksa raja helide summa – juhitakse läbi traditsioonilise DJ-stiilis filtriosa. Selle juhtnupp on suur **peafiltri** nupp 2. Filtri nupp on üks peamisi jõudluse juhtnuppe ja seda saab kasutada üldpildi radikaalseks muutmiseks heli.

Filter hõlmab nii madalpääs- kui kõrgpäästüüpe. Kõrgpääsfilter eemaldab väljundist madalad sagedused (bassi) ja madalpääsfilter kõrged sagedused (kõrged).

Circuit Rhythmi **peafiltri** nupp juhib madalpääsfiltrit, kui keerate seda keskasendist vastupäeva, ja kõrgpääsfiltrit, kui keerate seda keskasendist päripäeva. Pange tähele, et juhtnupul on keskel lukustus – selles asendis filtreerimist ei toimu ja LED-tuli on selle all nupp on nõrgalt valge.

Kui keerate nuppu päripäeva, kuulete madalamate sageduste kadumist, jättes teile palju õhema heli; vastupidises suunas kaovad esmalt kõrged sagedused, jättes teile summutatud heli. LED-tuli muutub kahvatusiniseks, kui kumbki filtritüüp on aktiivne, kusjuures heledus suureneb juhtnupu pööramisel.

# **Grid FX**

Circuit Rhythmi Grid FX võimaldab teil kiiresti lisada hulga täiendavaid heliefekte spetsiaalselt padjakomplektilt: see on suurepärane võimalus lisada oma mustritele reaalajas esituses variatsioone.

Grid FX pääseb juurde **Grid FX vaates**, mis on **segisti** nupu 11 teisene vaade . Avage, hoides all **klahvi Shift** ja vajutades **Mixerit**, või vajutage **Mixerit** teist korda, kui see on juba mikserivaates, et **vaade** sisse lülitada. Makro juhtnupud jäävad aktiivseks, kuna mikseri rajataseme juhtnupud ja ruudustiku ülemine rida ei muutu ka **Mixer View'st**, jäädes iga loo jaoks vaigistuse nuppudeks. Kaks alumist rida (padjad 17 kuni 32) on saadaval Grid FX jõudluspatjadena. Vaikimisi on Circuit Rhythmi Grid FX:

pesa efekt	
1	Löök Korda, 1/4 kiirusega
2	Löök Kordus, 1/8 määr
3	Löök Kordus, 1/16 määr
4	Löök Kordus, 1/32 määr
5	Beat Repeat, kiirus 1/8T
6	Beat Repeat, kiirus 1/16T
7	Tagurpidi, 1/4 määr
8	Tagurpidi, 1/16 määr
9	Tänavad, 1/4 hind
10	Tänavad, 1/8 hind
11	Tänavad, 1/16 hind
12	Tänavad, 1/32 hind
13	Faaser, valgus
14	Faaser, raske
15	Vinüül, kerge
16	Vinüül, raske

Grid FX-i saab konfigureerida Novation Componentsi abil. Jaotises Components saate määrata iga efekti ükskõik millisele 16 pesast. Saadaval on seitse erinevat efektitüüpi, millest igaühel on oma parameetrid, mida uurida. Saate erinevatel padjadel kasutada sama efekti mitut versiooni erinevate parameetritega. Grid FX komplekt salvestatakse iga Packiga (vt lk 83) ja mis tahes projektiga selles

Pack pääseb juurde Grid FX konfiguratsioonidele, mis koos Packiga salvestati.

Kui Grid FX on laetud, käivitab sellele laetud efektiga padja vajutamine efekti, mis

jääb aktiivseks kuni padja vabastamiseni. Mitme efekti käivitamiseks võite vajutada mitut Grid FX padjakest korraga, kuid kui teil on sama efektiga variandid mitmel padjal (st erinevate parameetritega), on aktiivne ainult viimati vajutatu. Kui vabastate seejärel padja, samal ajal kui teist sama efektiga patja hoitakse all, võtab üle varasem.



Grid FX-is on saadaval seitse tüüpi efekte:

Mõju	Padja värv		
Löök Korda	Punane		
Tagurpidi	Merevaik		
Tänavad	Liiv		
Automaatne filter	Roheline		
Digiteerida	Sinine		
Faaser	Indigo		
Vinüülsimulatsioon	enta		

Efektid on värvikoodiga, nii et saate tuvastada erinevad saadaolevad tüübid, kui olete need Circuit Rhythmi üles laadinud.

Nagu paljude teiste Circuit Rhythmi funktsioonide puhul, soovitame ka Grid FX-iga katsetada, et saada aru, milline efekti tüüp ja seadistus sobivad hästi teie konkreetse sämplivaliku stiiliga. Lühidalt, peamised mõjud on järgmised:

- Beat Repeat jäädvustage lühidalt temposünkroonitud heli põhimiksist ja korrake seda kokutamise efekti saavutamiseks. Beat Repeat esitust ei sünkroonita sekvenseri taasesitusega.
- Tagurpidi peamiksi kohe tagurpidi taasesitamine lühikeste tempoga seotud lõikudena. Tagurpidi taasesitust ei sünkroonita sekvenseri taasesitusega.
- Gater nelinurkne LFO, mis mõjutab põhimiksi helitugevust tempoga seotud kiirustel.
   Kui seda vajutada, on Gater alati maksimaalsel helitugevusel. Gateriga taasesitust ei sünkroonita sekvenseriga.
- Auto-Filter muutuv olek (Low/Band/High-Pass) 12/6 dB/oktaavi filter koos temposünkroonitud LFO-ga. LFO kuju saab määrata kolmnurgale, ruudule, tõusule või allakäigule ning klahviga sünkroonida nii, et see taaskäivitub efekti käivitamisel. Modulatsiooni sügavust saab ka kohandada.

- Digiteeri vähendage põhimiksi diskreetimissagedust ja rakendage bitipurustusefekti.
- Faaser 4-pooluseline faasiefekt põhimiksile koos temposünkroonitud LFO-ga. LFO sügavus saab kohandada ja lisada tagasisidet
- Vinüülimulatsioon põhimiksi Lo-Fi-efekt, mis simuleerib halva vinüüli heli rekord. Rakendage erineva astme helivõnkumist, särinat ja susisemist koos laiuseparameetriga, mis vähendab kõrgeid ja madalaid sagedusi.

## Efekti lukustamine

Pad 16 **Grid FX vaates** võimaldab riivi funktsiooni. Vaikimisi on see nõrgalt valge; vajutamisel süttib see eredalt valge ja mis tahes praegu valitud Grid FX efekti pad jääb aktiivseks seni, kuni see või lukustusnuppu, vajutatakse uuesti. Pange tähele, et efekti otse keelamisel (st mitte riivi nupu vajutamisel) blokeeritakse efekt vabastamisel.

Kui lukustamine on lubatud, lukustatakse nende valimisel mitu efekti, kuid korraga saab igast seitsmest tüübist lukustada ainult ühe efekti.

Iga efektitüübi lukustatav olek salvestatakse projektiga, nii et mõned või kõik efektid saab projekti laadimisel kohe aktiivseks muuta.

## Grid FX kasutamine välise heliga

Välistele helisisenditele 5 antud helisignaale töötleb Grid FX. Jälgimise ajal on Sample Record View'is lubatud, suunatakse sissetulev heli läbi Grid FX (stereorežiimis). See võimaldab Circuit Rhythmi kasutada stereo-FX-seadmena. Lisaks, kui proovivõttis on uuesti proovivõtt lubatud Salvestuse vaade, Grid FX aktiivne proovi salvestamise ajal seotakse salvestatud prooviga kui kuulnud.

## **Grid FX MIDI juhtimine**

Grid FX parameetrite täiustatud juhtimine on võimalik välise MIDI-juhtimise abil, nt MIDI-kontrollerist või sekventsist. Täielikud üksikasjad on saadaval eraldi dokumendis **Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide**, mille saab alla laadida saidilt novationmusic.com/downloads.

# **Proovide salvestamine (Sample Rec View)**

Circuit Rhythm on võimeline salvestama näidiseid väliste sisendite 5 kaudu

Seda saate teha Sample Rec vaates: selle avamiseks vajutage Sample Rec nuppu 9 :



Sample Rec View kaks ülemist rida esindavad ühte kaheksast 16 näidisega leheküljest; need vastavad näidisvaates kuvatud kaheksale näidisleheküljele. Lehtede vahel saate sirvida, kasutades nuppe J ja K. Pange tähele, et näidislehtede sirvimisel kuvatakse praegu vaadatavat lehekülge ühe nupuga 1 kuni 8, mis süttib hetkeks eredalt valgelt; st kui kerite leheküljele 5, süttib nupp 5 korraks. Nuppude J ja K valgustuse intensiivsus näitab ka hetkel kasutatavat lehekülge.

Tume hall pad tähistab hõivatud mälupesa – sellist, millel on juba näidis; tühi pesa on tähistab tuhm punane padi. Hetkel valitud näidise padi põleb heledama tooniga valge või punane.

Hõivatud pesa nupu vajutamine esitab proovi. Kui soovite tühjendada hõivatud pesa, et saaksite seda uue proovi jaoks kasutada, hoidke all **Clear** 17 ja vajutage selle välkmälust kustutamiseks pesa padjandit.

Pange tähele, et uue paketi laadimisel lähtestatakse näidisvalik.

### **Salvestamine**

Uue proovi salvestamiseks avage **Sample Rec View** ja valige tühi proovipesa: **Record** 13. nupp süttib hämaralt oranžilt, kinnitades, et saate pesasse salvestada. Vajutage nuppu **Salvesta**, see süttib ereoranžiks ja kaks alumist ruudustiku rida muutuvad esialgu helehalliks, kuid muudavad värvi ükshaaval oranžiks, alustades tähist 17 (esimene pad 3. real). See toimib edenemisribana ja näitab, kui palju maksimaalsest salvestamise pikkusest on kasutatud. Maksimaalne salvestusaeg proovipilu kohta on 32 sekundit, nii et mõlemad kahe alumise ruudustiku rea 16 padjast

tähistab kahte sekundit.

Kui Circuit Rhythmi on jäänud vähem kui 32 sekundit proovisalvestust, süttib vähem kui 16 padjandit. Valgustatud padjandite arv vastab järelejäänud saadaolevale ajale. Näiteks kui aega on jäänud 6 sekundit, süttivad kolm esimest padjakest tuhmhallilt, ülejäänud ei põle.

Salvestamise lõpetamiseks vajutage uuesti Salvesta. Kui maksimaalne proovivõtuaeg 32 sekundit on saavutatud või kui proovide salvestusruumi pole saadaval, peatub salvestamine automaatselt.

Näidise salvestamise ajal on nupp **Salvesta** saadaval ka teistes vaadetes, nii et näidissalvestust saab teistest vaadetest peatada.

Kui teil on vaja salvestada kauem kui 32 sekundit, saate valida mõne teise tühja pesa. Sel juhul salvestamine esimesse pessa peatub, kuid jätkub otse teise pessa, võimaldades sujuvat salvestamist mitme pesa vahel.

Proovid normaliseeritakse pärast salvestamist, tagades, et kõik salvestatud proovid on sobival helitugevusel. Olge ettevaatlik, et vaikuse salvestamise korral normaliseerub madala mürataseme alane tase väga valju näidis.

Pärast proovi salvestamist on see kohe kasutamiseks saadaval, kuid pakki salvestamine võtab veidi aega. Proovi salvestamise ajal vilgub proovipesa **Sample Rec View'is** roheliselt – ärge lülitage Circuit Rhythm välja ega eemaldage microSD-kaarti selle protsessi ajal või andmekadu. võib juhtuda.

# Salvestusseaded

Näidissalvestuse toimimist mõjutavad neli lisaseadet: lävi, summuti, salvestusallikas ja sisendmonitor. Need sätted salvestatakse väljalülitamisel.

#### Salvestuslävi sisse/välja

Pad 29 reas 4 (Choke teksti kohal) lülitab salvestusläve funktsiooni sisse või välja.

Kui lävi on välja lülitatud (padi põleb tuhmpunaselt), algab salvestamine kohe pärast **salvestamisnupu** vajutamist. Kui lävi on sisse lülitatud (padi põleb eredalt roheliselt ja ruudustik kuvab korraks **'Thr' )**, salvestatakse ainult käivitub, kui signaali tase ületab pärast **salvestamisnupu** vajutamist teatud läve (-54 dBFS). Läve lubamine on kasulik, kui soovite salvestamist alustada kohe pärast heli algust, vältides vajadust kärpida vaikust proovi algusest.

#### Atenuaator sisse/välja

Pad 30 reas 4 lülitab salvestussignaali tee osana sisse või välja 12 dB summuti. Vaikimisi, atenuaator on välja lülitatud (padi põleb tuhmpunaselt, ruudustik kuvab korraks '0', mis tähendab 0 dB taseme langust). Kui atenuaator on lubatud (padi põleb eredalt roheliselt ja ruudustik kuvab korraks '-12'), salvestatakse taset vähendatakse 12 dB võrra. Kasutage summutit, kui välise heliallika signaali tase on liiga kõrge ja põhjustab salvestusel soovimatuid moonutusi.

#### Resample sees/väljas

Pad 31 reas 4 (klaviatuuri teksti kohal) valib näidissalvestuse heliallika.

Vaikesäte (padi põleb tuhmilt punaselt) võimaldab salvestada välistest helisisenditest. Padja vajutamine (tuleb eredalt roheline ja ruudustik kuvab korraks **RSP-d)** valib salvestusallikaks sisemise helimootori: valige see suvand, kui soovite sisemiselt töödeldud helisid uuesti sämpeldada või pärast Grid FX-i töötlemist väliseid sisendeid proovile võtta. Kui resample on lubatud, saate heli salvestada välistest ja sisemistest allikatest korraga.

#### Sisendi jälgimine

Pad 32 real 4 (teksti **Slice** kohal) aktiveerib sisendi jälgimise. Kui sisendi jälgimine on aktiivne (padi põleb eredalt roheliselt ja ruudustik kuvab korraks "**Mn**")

Sissetuleva heli vaigistamiseks keelake sisendi jälgimine – see võib olla kasulik osana laiemast seadistusest heli võib diskreetimiseks suunata nii Circuit Rhythmi kaudu kui ka otse allikast a mikser või heliliides.

Seda padi saab kasutada ka välise heli jõudluse lülitina, mis on kasulik, kui kasutate Circuit Rhythmi välise heli efektiüksusena.

#### Monitori tase

Kasutage Macro 8, et rakendada sissetulevale helile digitaalset võimendust. See on sisselülitamisel vaikimisi 0 dB ja seda ei salvestata kunagi. Seda väärtust saab suurendada kuni +12 dB või vähendada vaikuseni.

# Proovi kärpimine

Saate kasutada makronuppu 2 (Start) salvestatud näidise alguspunkti ja makronuppu 3 (pikkus) selle kestuse kärpimiseks. Kui kumbagi makronuppu liigutatakse, siis ruudustiku 3. rea padjad

valgustage liiva, et näidata proovi algust ja kestust. Kui kõik kaheksa padi põlevad, mängitakse näidist kogu oma esialgse kestuse jooksul alates hetkest, mil salvestamine algas. Algpunkti saab liigutada "edasi" nupuga **Start** ja lõpp-punkti "tagasi" nihutada juhtnupuga **Length :** mõlemad juhtelemendid vähendavad proovi kogupikkust. Illustreerimiseks lähevad padjad tumedaks

kärpimise mõju; Pange tähele, et alguspunktil ja pikkusel võivad olla väärtused, mis ei ole integraalsed sammude arvud: seda näitab "lõpu" padja valgustus. Graafika illustreerige seda allpool:



Niipea kui algus või pikkus on reguleeritud, hakkab **Salvesta** pulseerima. Uue alguse ja pikkuse kinnitamiseks vajutage nuppu Salvesta. Kui näidis on salvestatud, saab seda veelgi kärpida, kuid salvestatud muudatusi pole võimalik ennistada.

Pange tähele, et rida 3 ei näita absoluutset proovivõtuaega: nii lühike kui ka pikk näidis kuvavad mõlemad oma kogu kestuse kaheksa valgustatud padjana. Pange tähele ka seda, et näidiseid saab ainult lühendada – proovi alguses või lõpus ei saa vaikust lisada.

Alg- ja lõppasendi vaiketäpsus on 10 ms padja kohta, suurendamiseks hoidke all tõstuklahvi täpsusega 1 ms.

## Taasesituse režiimid

Näidisesituse **näidisvaate salvestuse vaates** saab määrata One Shot, Gated või Looped; Tagurpidi saab lisaks lubada või keelata. Need režiimid käituvad identselt lugudega 1-8 (vt Näidisrežiimid lk 32). Vaikerežiim on One Shot, mis valitakse sisselülitamisel. See valik on pole projektiga salvestatud.

Taasesituse määramine režiimile Looped on kasulik, et tagada, et silmustega näidised (nt trummipausid) oleksid täiuslikult kärbitud.

Taasesituse pööramine võib olla kasulik proovi lõpp-punkti peenhäälestamiseks. Näiteks võite soovida eraldada ühe löögi trumli tsüklis ja eemaldada järgmise löögi transient, säilitades samal ajal võimalikult suure osa eelmisest sabast – kui tagasikäik on lubatud, ei pea te oodake, kuni näidis esitatakse tervikuna, et kontrollida, kas olete õigesti kärpinud.

# Projektid

Põhiülevaate projektide laadimisest ja salvestamisest leiate lk 23. Selles peatükis vaadeldakse mõningaid projektide kasutamisega seotud täiendavaid aspekte.

## Projektide vahetamine

Seal on mõned reeglid, mis reguleerivad seda, kuidas Circuit Rhythm reageerib, kui vahetate ühelt projektilt teisele. Kui järjestuse taasesitus peatatakse, kui valite projektivaates uue projekti , vajutage nuppu
 a Esita nuppu, uus projekt algab alati sammust, mis on määratletud kui lähtepunkt
 Muster (vaikimisi 1. samm) iga raja jaoks; kui projekt sisaldab aheldatud mustreid, algab see kell
 esimese mustri alguspunkt. See kehtib olenemata sellest, millisel etapil sekventseerija viimati peatati. Uue
 Projekti tempo asendab eelmise tempo.

Kui järjestuse taasesitus on aktiivne, on projektide muutmiseks kaks võimalust:

- Kui valite uue projekti, vajutades selle nuppu, esitatakse praegune muster kuni viimase sammuni (märkus – ainult praegune muster, mitte stseen või täielik mustrite ahel) ja uue projekti tähis vilgub valgelt, mis näitab, et see on järjekorda asetatud. Seejärel alustatakse uue projekti esitamist oma mustri alguspunktist (vaikimisi 1. samm) või ahela esimese mustri või esimese stseeni alguspunktist.
- 2. Kui hoiate uue projekti valimisel all tõstuklahvi, alustatakse äsja valitud projekti esitamist kohe. Uus projekt hakkab mängima mustriahela samast etapist, kuhu eelmine projekt jõudis. Kiirprojektide vahetamine võib muutuda eriti huvitavaks, kui need kaks projekti sisaldavad erineva pikkusega mustreid või erinevat arvu mustreid, mis moodustavad Mustri kett.

Nagu me mujal selles kasutusjuhendis mainisime, on katsetamine sageli parim viis mõista, kuidas Circuit Rhythm sellega tegeleb

## Projektide puhastamine

**Clear (csa**ab kasutada **projektivaates** soovimatute projektide kustutamiseks. Vajutage ja hoidke all **Clear**; seda süttib helepunaselt ja kõik ruudustiku padjad kustuvad, välja arvatud hetkel valitud projekti puhul, mis näitab helevalget. Projekti kustutamiseks vajutage seda nuppu.

Pange tähele, et see protseduur võimaldab kustutada ainult hetkel valitud projekti; pakkudes seega kaitset vale projekti kustutamise vastu. Kontrollige alati, kas Project pad sisaldab projekti, mille soovite kustutada, esitades selle enne funktsiooni **Clear kasutamist**.

#### Projektide salvestamine uutesse pesadesse

Kasutage **nuppu Salvesta** 19, et salvestada tööd, millega olete töötanud, projekti mälupesa. **Salvestamise** lõpetamiseks tuleb vajutada kaks korda: esimesel vajutamisel vilgub nupp **Salvesta**; teine vajutus salvestab teie töö viimasesse projekti mällu, mis oli kasutusel. See tähendab, et kui teie praegune töö põhines varem salvestatud projektil, kirjutatakse algne versioon üle.

Tagamaks, et teie töö salvestatakse mõnda teise projekti mällu, lülituge **projektivaatesse**. Näete, et esimene nupu **Salvesta vajutus** paneb viimati valitud projekti padja valge vilkuma. Kui soovite oma töö uude mälupessa salvestada, vajutage selle pesa nuppu: kõik teised padjad lähevad tumedaks ja valitud pad vilgub paariks sekundiks roheliselt.

Pange tähele, et saate salvestamise rutiini katkestada pärast esimest nuppu Salvesta, vajutades mis tahes muud nuppu.

## Projekti värvide muutmine

Samuti saate **projektivaates** määrata mõnele padjale erineva värvi – see võib reaalajas esituses suureks abiks olla. Värvi valite ülalkirjeldatud salvestamisprotseduuride osana.

Pärast nupu **Salvesta** esmakordset vajutamist süttib makro 1 pöördnupu all olev LED hetkel valitud projekti plaadi praeguses värvitoonis: kui te pole värvi veel muutnud, on see tumesinine. Nüüd saate 14 värviga paletti kerida, pöörates nuppu Macro 1. Kui näete soovitud värvi, vajutage kas teist korda nuppu **Salvesta** või vajutage mälukohale vastavat nuppu: see lõpetab salvestamise protsessi vilkuva rohelise padjaga, nagu ülal kirjeldatud.

Pange tähele, et padjake muutub pärast salvestamistoimingut valgeks, nii et te ei näe uut värvi kohe, kuid näete seda kohe, kui valite mõne muu projekti.

# Pakid

Pakett on defineeritud kui täielik komplekt näidistest, projektidest ja Grid FX: saate eksportida praeguse paketi eemaldatav microSD-kaart. Kaardipesa asub tagapaneelil 7

Pakett sisaldab kõiki Circuit Rhythmi praeguseid toiminguid, sealhulgas kõigi 64 Projektimälud, kõik 128 näidist ja 16 Grid FX eelseadistust. Ühele kaardile mahub 31 lisapakki: see võimaldab teil ohutult salvestada tohutul hulgal töötavat sisu ja see võib sisaldada väga erineva žanri projekte, vajadusel koos isikupärastatud näidistega. Põhimõtet saab veelgi laiendada, kuna loomulikult saate kasutada nii palju microSD-kaarte, kui soovite.

Pakkide vaade on nupu Projektid teisene vaade 19. Avage, hoides all tõstuklahvi ja vajutades nuppu Projektid, või vajutage nuppu Projektid teist korda, kui see on juba projektivaates, et vaade sisse lülitada.

TÄHTIS:

Pakkide vaatele pääsete juurde ainult siis, kui tagapaneeli pesas on microSD-kaart.



Pakke saab saata Circuit Rhythmi, kasutades Novation Components'i aadressil

Components.novationmusic.com. Iga pad tähistab pakki: hetkel laaditud padjad põlevad valgelt ja teised neile määratud värvides, mis on määratud Novation Componentsis.

# Paki laadimine

Esmalt valige pakk, vajutades mõnda muud põlevat nuppu peale praegu laaditud paki oma. See hakkab pulseerima hämara ja ereda (oma määratud värviga) vahel, et kinnitada, et see on "krunditud" ja saab nüüd laadida. Tühjad pakipesad võidakse laadida, mis annab teile tühja lõuendi uute salvestamiseks proovid. Samuti ei ole võimalik praegust pakki uuesti laadida.

[Kui te ei soovi laaditud pakki laadida, siis laadige laadimiseks mõni muu pakett või väljuge **pakkide vaatest.** Kui naasete **Packs View'sse,** ei kuvata ühtki pakki valmisolevana.]

Kui pakk on täidetud, vajutage paketi laadimiseks esitusnuppu. Paki laadimise ajal mängitakse padjadel mõne sekundi jooksul animatsiooni ja kui laadimine on lõppenud, kuvatakse uuesti pakkide vaade ja äsja laaditud paki padi põleb valgelt.

Saate luua uue paketi ilma näidiste või projektideta, laadides tühja paketipesa. Äsja loodud paketid sisaldavad Grid FX vaikepaigutust (vastab tehasepaketile).

# Pakkide dubleerimine

Kui teil saavad komplektis olevad projektid otsa, kuid soovite samaga jätkata uute projektidega proovide komplekti, võite praeguse pakki dubleerida.

Praeguse paketi dubleerimiseks sisestage esmalt **Packs View.** Hoidke **Duplicate (8)** ja hetkel valitud Pack vilgub roheliselt, samas kui saadaolevad Packi pesad põlevad tuhm siniselt. Kirjutamiseks vajutage tumesinist pesa praegune pakk uude asukohta.

Pange tähele, et pakette saab eemaldada ainult faili SD-kaardilt kustutades ja neid ei saa kustutada otse seadmest.

### microSD-kaartide kasutamine

#### HOIATUS:

Ärge eemaldage salvestamise või laadimise ajal microSD-kaarti Circuit Rhythm'ist. See võib kaasa tuua varem salvestatud töö kadumise. Pange tähele, et salvestustoimingud hõlmavad paketi dubleerimist, komponentidest sisu ülekandmist ning äsja salvestatud ja kärbitud näidiste salvestamist.

Tagapaneeli kaardipessa sisestatud microSD-kaart võimaldab juurdepääsu mitmele pakendile. Circuit Rhythmi sisemällu mahub ainult üks pakk: microSD-kaardile mahub veel 31 pakki, võimaldades seega kuni 32 pakki Circuit Rhythmi laadimiseks, kui kaart on sisestatud.

Kui microSD-kaarti pole pärast sisselülitamist sisestatud, kuvatakse **Packs View'is** punane ja kollane ikooni see tähendab "SD-d pole saadaval":



Ikoon "SD-d puuduvad" kuvatakse ka muudes olukordades, lisateabe saamiseks vaadake allpool jaotist "MicroSD-kaardi eemaldamine". Circuit Rhythm töötab täielikult ilma MicroSD-kaardita, kuid teil on juurdepääs ainult sisemisele paketile. Kui microSD-kaart on olemas, kuvab Packs View saadaolevad paketid ja võimaldab teil laadida uue paketi, nagu on kirjeldatud ülaltoodud jaotises "Paki laadimine".

Kui seade on sisse lülitatud ilma microSD-kaardita (selle tulemuseks on sisemise paketi laadimine), selle saab kaardi sisule juurdepääsu saamiseks sisestada mis tahes kohas. Kui kaardil on varem eemaldatud, võimaldab selle uuesti sisestamine uuesti juurdepääsu kaardi sisule ja tavapärane toimimine jätkake, kui kaardi eemaldamine oli varem mis tahes funktsiooni häirinud.

#### MicroSD-kaardi eemaldamine

Kui microSD-kaart eemaldatakse sisemise paketi laadimise ajal, käitub Circuit Rhythm nagu ülalkirjeldatud, et töötada sisselülitamisel ilma kaardita. See ei takista proovide laadimist ega projektide salvestamist ja laadimist.

Kui SD-kaardilt laaditud pakett on hetkel kasutusel, on võimalik microSD-kaarti eemaldada. Jada taasesitus ei peatu ja kõik salvestamata muudatused ei lähe sel hetkel kaotsi. Kuna aga kaarti pole, pole laadimiseks saadaval andmeid. Projekt jätkab mängimist, kui praegused projekti andmed laaditakse seadme RAM-i, kuid projekti pole võimalik muuta või salvestage praegune projekt selles olekus. Siiski saate Paki laadimise ajal näidist muuta. Sellisena kuvab **projektivaade** ülalkirjeldatud ikooni "SD-d puuduvad" ja nuppu **Salvesta 1**9 ei kuvata . põlema, kuni kaart uuesti sisestatakse. **Pakkide vaade** kuvab ka ikooni "SD-d puuduvad", kuni kaart uuesti sisestatakse. Kui soovite laadida sisemist pakki ilma microSD-kaarti uuesti sisestamata, peate toite sisse lülitama sisemise paketi laadimiseks alla ja uuesti üles.

Kui sisestate teise microSD-kaardi, on Circuit Rhythmi käitumine määratlemata. Kui teil on vaja laadida a Pakkige teiselt microSD-kaardilt, peaksite seadme välja lülitama ja uuesti sisse lülitama. Uus microSD-kaardi saab sisestada igal ajal enne toitetsüklit, selle ajal või pärast seda, kuid toitetsükkel tuleb enne uue kaardi sisu laadimist lõpule viia, et vältida määratlematut käitumist.

#### MicroSD-kaardi ühilduvus

MicroSD-kaardid peavad olema vähemalt klass 10 ja kasutama FAT32-vormingut. Lisateabe saamiseks Circuit Rhythmiga kasutamiseks soovitatakse konkreetseid microSD-kaarte, vaadake Novationi abikeskust.

# Komponendid

# Teave komponentide ja vooluringi rütmile navigeerimise kohta

Novation Components on Circuit Rhythmi võrgukaaslane. Komponentide abil saate:

- Laadige alla uut sisu
- · Laadige oma proovid
- Redigeeri Grid FX
- Varundage oma projekte
- Laadige uued pakendid
- Värskendage uusimale püsivara versioonile

Komponendid nõuavad teie seadmega suhtlemiseks Web MIDI-toega brauserit. Soovitame kasutada Google Chrome'i või Opera. Teise võimalusena saate alla laadida komponentide eraldiseisva versiooni

pärast toote registreerimist oma Novationi kontolt.

Komponentidele pääsete juurde aadressil components.novationmusic.com.

#### MÄRGE:

Kui teil on Componentsi veebiversiooni kasutamisel probleeme, proovige installida eraldiseisev rakendus

Novationi kliendiportaalist. Lisaks, kui kasutate Windowsi, soovitame teil seda teha installige Novation Driver saidilt novationmusic.com/downloads.

# Lisa

## Püsivara värskendused

Kõigi funktsioonide kasutamiseks peate võib-olla värskendama Circuit Rhythm uusimale püsivara versioonile. Komponendid annavad teile teada, kas ühendatud seade on ajakohane, ja kui ei ole, saavad komponendid värskendada seadme püsivara uusimale versioonile.

## Seadistusvaade

Seadistuse vaade võimaldab teha "globaalseid" seadme sätteid: need hõlmavad MIDI-kanali määramist, MIDI I/O konfiguratsiooni, kella allika valikut, välist taktsagedust ja heleduse reguleerimist. Selle sisestamiseks hoidke all tõstuklahvi ja vajutage Salvesta 19 Mängi 13

Seadistusvaate avamisel kuvatakse järgmine ekraan:



## **Heledus**

Pad 24 (valgustatud valge) juhib ruudustiku patjade heledust. Vaikesäte on täis heledus, kuid nupule Pad 24 vajutamine hämardab neid umbes 50%. Sellest võib kasu olla, kui jooksete Circuit Rhythm selle sisemisel akul. Esinemisel võite soovida ka töötada vähendatud heledusega nõrga ümbritseva valgustuse tingimustes.

Heleduse säte salvestatakse, kui Circuit Rhythm on välja lülitatud.

## **MIDI** kanalid

Tehase vaikimisi MIDI-kanalid on järgmised:

Rada	MIDI kanal
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

Saate **seadistusvaates muuta MIDI-kanalit, mida iga lugu kasutab.** Iga raja saab seadistada ükskõik millisele MIDI kanalid 1-15. Kanal 16 on projekti jaoks reserveeritud.

Loo jaoks kasutatava MIDI-kanali muutmiseks vajutage raja valimise nuppu 5 või soovitud lugu. Setup View kaks ülemist padjarida tähistavad MIDI-kanaleid 1-16. Vajutage padjale nõutav MIDI kanal.

#### Tähtis: samal MIDI-kanalil ei saa edastada kahte lugu.

Graafika leheküljel 88 illustreerib kuva, kui on valitud lugu 1 ja näitab MIDI-kanalite vaikemääranguid: kasutamata MIDIkanalite padjade värvid on oranžid (raja 1 värv), kuid need järgivad hetkel valitud loo värvi . MIDI-kanalite 2 kuni 8 padjad on nõrgalt valgustatud neile määratud raja värviga: näites on need vaikeseaded

ülesandeid.

Nagu kõigi häälestusvaate muudatuste puhul, vajutage muudatuste salvestamiseks ja häälestusvaatest väljumiseks nuppu Esita .

# MIDI I/O

Circuit Rhythm on võimeline saatma ja/või vastu võtma MIDI-andmeid nii USB- pordi 6 kui ka MIDI sisendi/ Välja/läbi pistikupesad

Seadistusvaade võimaldab teil otsustada, kuidas soovite, et Circuit Rhythm töötaks koos teiste MIDI-seadmetega eraldi nelja kategooria MIDI-andmete jaoks: märkus, CC (juhtimismuutus), programmivahetus (PGM) ja MIDI-kell. See tagab teile suure paindlikkuse selles, kuidas Circuit Rhythm integreerub teie ülejäänud süsteemiga.

MIDI Rx (vastuvõtt) ja Tx (edastus) saab lubada iga andmekategooria jaoks eraldi. Padjad 25 kuni 32 on paigutatud nelja paari nupuna, nagu on näidatud tabelis:

Padja funktsioon		Värv
25	MIDI Note Rx sisse/välja	
26	MIDI Note Tx sisse/välja	Roheline
27	MIDI CC Rx sisse/välja	
28	MIDI CC Tx sisse/välja	Oranž
29	MIDI programmi muutmine Rx sisse/välja	
30	MIDI programmi muutmine Tx sisse/välja	Lilla
31	MIDI Clock Rx sisse/välja	
32	MIDI Clock Tx sisse/välja	Kahvatusinine

Vaikimisi on nii MIDI Rx kui ka MIDI Tx kõigi andmekategooriate jaoks ON (nupud eredalt valgustatud).

### Kella seaded

Kui Clock Rx on VÄLJAS, on kell sisemises režiimis ja vooluringi rütmi BPM määrab ainult sisemine tempokell. Igasugust välist kella ignoreeritakse. Kui Clock Rx on ON, on Circuit Rhythm sees AUTO režiim ja BPM seadistatakse väliselt rakendatud MIDI-kellaga kas **MIDI sisendis** või USB-pordid, kui see on kehtiv; Kui see nii ei ole, lülitub Circuit Rhythm automaatselt sellele sisemine kell.

Kui Clock Tx on ON, on Circuit Rhythm kella juht ja selle kell, olenemata allikast, on saadaval MIDI-kellana tagapaneeli USB- ja **MIDI-väljundi** pistikutes. Seadistades Clock Tx asendisse OFF tulemuseks on kellaandmete edastamata jätmine.

Vt ka "Väline kell" lk 63.

### Analoogkella sagedused

Circuit Rhythm väljastab pideva analoogkella tagapaneeli **Sync Out** konnektorist 2 amplituudiga 5 V. Selle kella sagedus on seotud tempokellaga (sisemine või väline). Väljundi taktsagedus määratakse esimese viie nupuga ruudustiku kolmandal real (padjad nr 17-21). Saate valida sageduseks 1, 2, 4, 8 või 24 ppqn (impulss veerandnoodi kohta), vajutades vastavat nuppu

pad. Vaikeväärtus on 2 ppqn. Järgmine tabel võtab sätete kokkuvõtte:

Pad	Analoog taktsagedus		
17	1 ppqn		
18	2 ppqn		
19	4 ppqn		
20	8 ppqn		
21	24 ppqn		

Pange tähele, et Swingi (kui see on seatud millekski muuks kui 50%) ei rakendata analoogkella väljundile.

### **Kleepuv** nihe

Sticky Shift on juurdepääsetavuse funktsioon, mis võimaldab **Shift** -nupul töötada lülitina, mitte a hetkeline kontroll. Sticky Shift lubamiseks vajutage **seadistusvaates tõstuklahvi**, nii et see põleks erkroheliselt. To keelake funktsioon, vajutage **uuesti tõstuklahvi**, et see põleks tuhmpunaselt.

## Täpsema häälestuse vaade

 Täpsema häälestuse vaates
 saab määrata mõned täiendavad eelistused . Sellesse vaatesse sisenemiseks

 hoidke seadme sisselülitamise ajal all tõstuklahvi ja väljumiseks vajutage esitusikooni Lisa
 Mängi.

8 x 4 ruudustik ei ole täpsema häälestuse vaates valgustatud; muudatusi tehakse erinevate abil muud nupud.

## Easy Start Tool (massmäluseade)

Kui te ei soovi, et Circuit Rhythm kuvatakse arvutiga ühendamisel massmäluseadmena, võidakse Easy Start Tooli tööriist täpsemas **häälestusvaates** keelata.

Easy Start Tooli sisse/välja lülitamiseks vajutage **märkuse** nuppu 6 Kui **Note** põleb eredalt roheliselt, on see lubatud, kui **Note** põleb tuhmpunaselt, on see keelatud.

Lisateabe saamiseks Easy Start Tooli kohta vt lk 8.

## **MIDI Thru konfiguratsioon**

Täpsema häälestuse vaates saate määrata Circuit Rhythmi tagapaneelil oleva MIDI Thru pordi käitumist. Võimalused on, et port toimib tavalise MIDI Thru pordina (see on vaikeseade) või dubleerib MIDI Out pordi väljundit. See on kasulik, kui teil on kaks riistvara soovivad ise juhtida, millel pole MIDI-porte.

Käitumise määramiseks kasutage nuppu **Duplicate** 18. Kui **Duplicate** põleb eredalt roheliselt, süttib **MIDI Thru** port toimib teise MIDI-väljundina. Kui see tuhmpunaselt põleb, aktiveeritakse riistvaralüliti ja port toimib tavalise MIDI Thruna.

## Peakompressor

Circuit Rhythm sisaldab põhikompressorit, mida rakendatakse seadme kõikidele heliväljunditele. Seda saab lubada või keelata, vajutades täpsema häälestuse vaates FX 12. Kui kompressor on sisse lülitatud, süttib FX -nupp eredalt roheliselt ja ruudustikus kuvatakse korraks kiri "CMP". Kui see on keelatud, nupp FX põleb tuhmpunaselt.

### Salvesta lukk

Funktsioon Save Lock võimaldab salvestamise funktsiooni ajutiselt keelata. See võib olla kasulik, kui Laske oma Circuit Rhythmil ette valmistada live-sett ja te ei soovi riskida, et kirjutate kogemata ühegi olulise projekti üle. Salvestusluku lubamiseks hoidke seadme sisselülitamise ajal all nii **tõstuklahvi** kui ka **salvestamist** peal. Kui Salvestamise lukk on lubatud, ei põle nupp **Salvesta** kogu aeg.

Salvesta Luku olek säilib järgmiste toitetsüklite ajal. Selle keelamine on sama, mis lubamine: lülitage seade sisse, hoides samal ajal all **Shift** ja **Save.** 

Vaikimisi on Salvesta lukk keelatud, nii et projekte saab vabalt salvestada ja üle kirjutada.

## Projekti laadimise probleemid

Circuit Rhythm laadib sisselülitamisel viimase kasutatava projekti. Võimalik, et kui võim oleks katkes projekti salvestamise ajal, see võib olla mingil moel rikutud. See võib tähendada, et Circuit Rhythm jõuab sisselülitamisel mingisse anomaalsesse olekusse.

Kuigi see on ebatõenäoline juhtum, oleme lisanud meetodi Circuit Rhythm sisselülitamiseks ja selle asemel tühja projekti laadimiseks. Selleks hoidke all nii **Shift** kui **Clear** (Tühjenda ) ja lülitage Circuit Rhythm sisse.

Kui mõni projekt saab mingil viisil rikutud, on alati võimalik need kustutada, kustutades projekti (vt lk 81).

### **MIDI** parameetrid

Circuit Rhythm on loodud reageerima erinevatel viisidel välistele MIDI-andmetele. MIDI märkus sees/ Märkus Väljas, programmimuutuse (PGM) ja pideva kontrolleri (CC) teated tuvastatakse.

Täielikud üksikasjad MIDI sätete ja parameetrite kohta on saadaval eraldi dokumendis: **Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide,** mille saab alla laadida saidilt novationmusic.com/downloads.

## Alglaaduri režiim

Kui teie vooluringi rütmiga on probleeme, võib osutuda vajalikuks alglaaduri režiimi lubamine. See on "tehniline režiim" ja kõik seadme tavalised funktsioonid ei tööta. Ärge kasutage alglaaduri režiimi ilma Novationi tehnilise toe meeskonna juhisteta.

Alglaaduri režiim võimaldab teil kontrollida praegu installitud püsivara versiooni ning värskendada püsivara (ja tehase paigad) juhul, kui ülalkirjeldatud püsivara värskendamise protseduur mingil põhjusel korralikult ei tööta.

Alglaaduri režiimi sisenemiseks:

- 1. Lülitage Circuit Rhythm välja
- 2. Hoidke all Sample Rec 9 , Sample 14 ja Note 6 nuppe
- 3. Lülitage Power Circuit Rhythm uuesti sisse

Circuit Rhythm on nüüd alglaaduri režiimis ja ruudustiku ekraanil kuvatakse valik rohelist valgustatud padjad (mis võivad erineda allpool näidatud):

Süntees 1	Süntesaator 2	MIDI 1	MIDI 2	Trumm 1	Trumm 2	Trumm 3	Trumm 4

Raja nupud **1** ja **2** põlevad; ühe neist valides kuvatakse valgustatud padjandite muster; a muster tähistab kolme püsivara elemendi versiooninumbreid binaarsel kujul. Teil võib tekkida vajadus kirjeldada neid mustreid probleemi korral Novationi tehnilise toe meeskonnale.

Alglaaduri režiimist on kõige lihtsam väljuda, vajutades lihtsalt nuppu seejärel taaskäivitage tavalisse tööolekusse.

Esita nupp. Circuit Rhythm tahe

