

User Guide



Version 1.0

Molim pročitajte:

Hvala što ste preuzeli ovaj korisnički priručnik.

Koristili smo strojno prevođenje kako bismo bili sigurni da imamo korisnički priručnik dostupan na vašem jeziku, ispričavamo se za sve pogreške.

Ako biste radije vidjeli englesku verziju ovog korisničkog priručnika kako biste koristili vlastiti alat za prevođenje, to možete pronaći na našoj stranici za preuzimanje:

downloads.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

Zaštitni znakovi

Zaštitni znak Novation u vlasništvu je tvrtke Focusrite Audio Engineering Ltd. Svi drugi nazivi robnih marki, proizvoda i tvrtki te sva druga registrirana imena ili zaštitni znakovi spomenuti u ovom priručniku pripadaju njihovim vlasnicima.

Odricanje

Novation je poduzeo sve moguće korake kako bi osigurao da su ovdje dane informacije točne i potpuna. Ni u kojem slučaju Novation ne može prihvatiti odgovornost za bilo kakav gubitak ili štetu vlasniku opreme, bilo kojoj trećoj strani ili bilo kojoj opremi koja može nastati korištenjem ovog priručnika ili opreme koju on opisuje. Podaci navedeni u ovom dokumentu mogu se izmijeniti u bilo kojem trenutku bez prethodnog upozorenja. Specifikacije i izgled mogu se razlikovati od navedenih i ilustrirano.

Autorska prava i pravne obavijesti

Novation i Circuit zaštitni su znakovi tvrtke Focusrite Audio Engineering Limited.

2021. © Focusrite Audio Engineering Limited. Sva prava pridržana

Novacija

Dio Focusrite Audio Engineering Ltd. Windsor House, Turnpike Road Cressex Business Park, High Wycombe Buckinghamshire, HP12 3FX Ujedinjeno Kraljevstvo Tel: +44 1494 462246 Faks: +44 1494 459920 email: sales@novationmusic.com Web: www.novationmusic.com

Sadržaj

Jvod	6
Kliučne značajke	7 Q ovom
priručniku	
' Što je u kutiji	8
listajanja i trčanja	0 Alko eta po
Macu:	9 Ako ste na
Windows-u:	9 Prealed
komponenti Nevation	0 Imato
problema?	
	10
парајапје	
egled hardvera	12
Glosar	
odozgo	
straga	
500/0	20
STUVE	
Uključivanje jedinice	20 Početak
rada	22 Učitavanje i
spremanje	23 Počinjanje od
nule	
vrištenje odlednih zanisa	29 Prikaz
uzorka	
Okretarije uzorka	دع د د
Prihijen načina raud Prikazi bilieški tinkovnice i isiečaka	33
	۰
Koristenje makronaredbi za oblikovanje uzoraka	
Mikrokorak uređivanja	3.
Brzina	39
Vierojatnost	
Pokreti gumba za snimanje (automatizacija)	43 Očisti i
udvostruci	45
bubanj	
zorci	
Prikaz uzoraka	47
Brisanje uzoraka	
uzoraka	48 Korak Stranica i 16/ Uzorci u 32
koraka	49 Illančavanje
uzoraka	50 Oktava
uzorka	
Prededaite zakliučavanje	54
Postavke uzorka	
LUCKA	
гергоаиксіје	

Mutirati	
Scene	
Dodjeljivanje uzoraka scenama	
Ulančavanje scena za stvaranje aranžmana	61
Scene čekanja	
Brisanje scena	
Umnožavanje scena	
Tempo i zamah	63
Tempo	63
Vanjski sat	
Tap Tempo	
LJUIJACKA	
KIIKUVa	
Analogni sinkronizacijski izlaz	65
Mikser	
FX odjeljak	
Reverb	
Kašnjenje	69 Glavni
kompresor	
Bočni lanci	71
Gumb filtra	
	72
Gria FX	
Zatvaranje efekta	75 Korištenje
Grid FX s vanjskim zvukom	75 MIDI kontrola Grid FX-
a	
Snimanje uzoraka (Sample Rec View)	
Snimanje	77 Postavke
snimanja	
uzorka	
Načini reprodukcije	
Projekti	
Promjena projekata	
projekti	
nove utore	
projekta	
Paketi	
Punjenje paketa	
paketa	
, kartica	
Komponente	87 O komponentama i
navigaciji do Circuit Rhythm	

Dodatak	
Ažuriranja firmvera	Prikaz
postavki	
Svjetlina	
MIDI kanali	
MIDI I/O	
Postavke sata	91
Brzine analognog sata	
Ljepljivi Shift	91
Prikaz naprednih postavki	92 Alat za jednostavno
pokretanje (uređaj za masovnu pohranu)	
MIDI Thru konfiguracija	
Glavni kompresor	92
Spremi zaključavanje	
Problemi s učitavanjem projekta	93 MIDI
parametri93 Način	
pokretanja94	

Uvod

Circuit Rhythm je svestrani sampler za stvaranje i izvođenje ritmova. Snimite uzorke izravno na hardver, zatim izrežite, oblikujte i ponovno uzorkujte svoje zvukove bez napora. Uhvatite svoj groove bilo kvantizirano ili izvan mreže u sekvenceru, i slojite ga preko osam uzoraka pjesama. Osnažite svoj set uživo uz performanse FX: prihvatite nesavršenost uz simulaciju vinila, zamuckujte svoj miks s ponavljanjem takta... i više. Integrirajte Circuit Rhythm u svoj studio ili ga isključite i stvarajte bilo gdje ugrađena punjiva baterija.

Circuit Rhythm je i skladateljski alat i instrument za izvođenje uživo. To je groovebox s osam pjesama temeljen na uzorcima s mogućnostima pitchinga i slicinga. Omogućuje vam brzo stvaranje glazbe: spajanje uzoraka brzo je i intuitivno. Ako radite u studiju, vrhunska kvaliteta zvuka Novationa znači da možete koristiti Circuit Rhythm kao temelj svoje gotove pjesme.

Rešetka za sviranje je skup od 32 osvijetljena padova osjetljiva na brzinu, koji djeluju kao kromatska klavijatura, rezovi uzoraka, bubnjevi, koraci sekvencera i obavljaju brojne druge funkcije. Jastučići su unutarnji osvjetljenje je označeno RGB bojama*, tako da na prvi pogled možete vidjeti što se događa.

Osam rotirajućih kontrola vam omogućuje podešavanje parametara uzorka do savršenstva, a kontrola glavnog filtra uvijek je dostupna za dodatno poboljšanje vaše izvedbe. Možete započeti s jednostavnim uzorkom od 16 od 32 koraka, a zatim ih brzo sastaviti u složenije obrasce velika duljina.

Svoj rad možete spremiti u jednu od 64 interne memorije projekta. Osim toga, značajka Circuit Rhythmovih moćnih paketa omogućuje vam pristup, stvaranje i spremanje tisuća projekata i uzoraka na izmjenjiva microSD kartica.

Circuit Rhythm integrira se s Novation Components, moćnom softverskom aplikacijom koja vam omogućuje da zamijenite svoje uzorke i pohranite svoj rad u oblak.

Za dodatne informacije, najnovije članke o podršci i obrazac za kontaktiranje naše tehničke podrške Molimo posjetite Centar za pomoć Novation na: support.novationmusic.com

* RGB LED osvjetljenje znači da svaka ploča ima unutarnje crvene, plave i zelene LED diode, od kojih svaka može svijetliti različitim intenzitetom. Kombinacijom triju boja na različitim razinama svjetline može se postići gotovo bilo koja boja osvjetljenja.

Ključne značajke

- Osam uzoraka pjesama
- Izrežite uzorke ili ih reproducirajte kromatski
- Fleksibilne opcije reprodukcije: Loop, Reverse, One Shot, Gated & Choke
- RGB mreža s 32 podloge osjetljive na brzinu za reprodukciju i prikaz informacija
- Osam prilagodljivih makro kodera za daljnje "podešavanje" zvukova
- Praktično sekvenciranje s osam ulančanih uzoraka od 32 koraka, nekvantizirani zapis, korak vjerojatnost, mutacija uzorka, stope sinkronizacije i više
- Uzorkovanje snimanja putem stereo ulaza ili ponovno uzorkovanje internog zvuka
- Trenutna kontrola performansi uz Grid FX
- Način rada Drum Pad s funkcijom ponavljanja takta
- Reverb, delay i side chain FX
- Glavni filter u stilu DJ-a (niskopropusni/visoki prolaz)
- microSD podrška spremite tisuće uzoraka i projekata u 32 paketa.
- Ugrađena punjiva baterija s trajanjem baterije od 4 sata
- Novation Components integracija slanje uzoraka, uređivanje Grid FX i backup projekata
- 5-pinski MIDI ulaz, izlaz i prolaz pune veličine
- Analogna sinkronizacija
- Stereo audio izlaz (L/D par)
- Izlaz za slušalice

O ovom priručniku

Pokušali smo ovaj priručnik učiniti što je moguće korisnijim za sve vrste korisnika, kako početnike u beatmakingu tako i one s više iskustva. Ako ste već neko vrijeme stvarali beat, možda biste trebali preskočiti određene dijelove priručnika. Ako ste tek na početku, možda biste to željeli izbjegavajte određene dijelove dok ne budete sigurni da ste svladali osnove.

Međutim, postoji nekoliko općih točaka koje je korisno znati prije nego što nastavite čitati priručnik. U tekstu koristimo neke grafičke konvencije za koje se nadamo da će svima pomoći u kretanju kroz informacije kako biste brzo pronašli ono što trebate znati:

Kratice, konvencije itd.

Gdje govorimo o kontrolama na gornjoj ploči ili konektorima na stražnjoj ploči, upotrijebili smo sljedeći broj: za unakrsno upućivanje na dijagram gornje ploče, i stoga: X za unakrsno upućivanje na dijagram stražnje ploče. (Vidjeti stranice 16 i 19). Koristili smo podebljani tekst za imenovanje fizičkih stvari – kontrole na gornjoj ploči i konektore na stražnjoj ploči, a nastojali smo koristiti iste nazive koji se koriste na samom Circuit Rhythmu. Koristili smo manji podebljani kurziv za imenovanje različitih prikaza koje mreža može prikazati.

Savjeti

Oni uključuju savjete relevantne za temu o kojoj se raspravlja, a koji bi trebali pojednostaviti postavljanje Circuit Rhythma da radi ono što želite. Nije obavezno da ih slijedite, ali općenito bi vam trebali olakšati život.

Što je u kutiji

Provjerite popis u nastavku u odnosu na sadržaj pakiranja. Ako neki predmeti nedostaju ili oštećen, kontaktirajte Novation trgovca ili distributera kod kojeg ste kupili jedinicu.

- Novation Circuit Rhythm Groovebox
- USB kabel vrste A do vrste C (1,5 m)
- Sigurnosno-informativni list
- AC adapter: 5 V DC, 2 A; uključuje izmjenjive AC utikače

Ustati i trčati

Olakšali smo ustajanje i trčanje uz Circuit Rhythm što je više moguće, bilo da ste potpuno novi beatmaker ili iskusni producent. Easy Start Journey provest će vas kroz osnove stvaranja vašeg prvog ritma uz Circuit Rhythm, uz videozapise koji pokrivaju osnove tijek rada stroja.

Da biste pristupili Easy Start Journey, prvo povežite svoj Circuit Rhythm s računalom pomoću USB-A na USB C kabel isporučen.

Ako ste na Macu:

1. Na radnoj površini pronađite i otvorite mapu pod nazivom RITAM.

- 2. Unutar mape kliknite datoteku Circuit Rhythm Getting Started.
- 3. Unutar pogona kliknite vezu Click Here to Get Started.html.
- 4. Bit ćete odvedeni na Easy Start Journey gdje ćemo vas pripremiti.

Alternativno, ako imate otvoren Google Chrome kada povežete Circuit Rhythm, pojavit će se skočni prozor koji će vas odvesti ravno na Easy Start Journey.

Ako koristite Windows:

- 1. Pritisnite gumb Start i upišite "This PC", zatim pritisnite Enter.
- 2. U prozoru "Ovo računalo" pronađite disk pod nazivom RHYTHM i dvaput kliknite na njega.
- 3. Unutar pogona kliknite vezu Click Here to Get Started.html.
- 4. Bit ćete preusmjereni na Easy Start Tool gdje ćemo vas postaviti.

Pregled komponenti Novation

Posjetite Novation Components na components.novationmusic.com kako biste otključali puni potencijal Circuit Rhythma. Koristite softver Components za učitavanje vlastitih uzoraka, dobivanje novih paketa koje su izradili umjetnici, stvaranje Grid FX predložaka, sigurnosnu kopiju vašeg rada i instaliranje najnovijih ažuriranja firmvera.

VAŽNO!

Kako biste osigurali da vaš Circuit Rhythm ima pristup svojoj punoj funkcionalnosti, ažurirajte svoju jedinicu pomoću komponenti.

Imate problema?

U slučaju da imate problema s postavljanjem, ne ustručavajte se kontaktirati naš tim za podršku! Više informacija i odgovore na često postavljana pitanja možete pronaći u centru za pomoć Novation na adresi support.novationmusic.com.

Zahtjevi napajanja

Circuit Rhythm može se napajati na bilo koji od tri načina:

- s računala s USB 3.0 priključkom, putem USB-C veze
- iz mreže izmjenične struje, pomoću isporučenog AC adaptera i USB-C veze
- iz unutarnje litij-ionske baterije

Napajanje s računala

Circuit Rhythm se može napajati s računala ili prijenosnog računala putem USB veze. Isporučenim kabelom spojite jedinicu na USB priključak tipa 'A' na računalu ili prijenosnom računalu. Unutarnja baterija će se puniti dok je jedinica povezana (pod uvjetom da je računalo uključeno i da njegovi USB priključci imaju odgovarajuću snagu).

Po potrebi možete napajati svoj Circuit Rhythm s USB-C na USB-C kabelom. Kabel slične duljine kao priloženi USB-A na USB-C kabel ponudit će iste performanse.

Korištenje AC adaptera

AC adapter koji se isporučuje s jedinicom je 5 V DC, 2 A tipa s USB izlazom tipa 'A' i može raditi na mrežnim naponima od 100 V do 240 V, 50 ili 60 Hz. Adapter ima izmjenjive klizne AC utičnice; isporučuju se različite utičnice koje adapter čine kompatibilnim s AC utičnicama u mnogo različitih zemalja. Glave utikača se po potrebi mogu zamijeniti pritiskom na oprugu polukružnim gumbom u sredini adaptera i klizanjem glave utikača prema gore kako biste je odvojili od tijela adaptera. Zatim gurnite odgovarajuću glavu utikača (kao što pokazuju strelice), pazeći da je čvrsto zaključava na mjestu. Upotrijebite isporučeni kabel za spajanje AC adaptera na tip 'C' USB priključak na stražnjoj ploči

Kružni ritam (6 na stranici 19).

Ne preporučuje se uporaba AC adaptera vrste koja nije isporučena. Molimo obratite se svom Novation trgovac za savjet o alternativnim PSU-ovima ako je potrebno.

Korištenje unutarnje baterije

Circuit Rhythm će također raditi iz svoje unutarnje litij-ionske baterije. Unutarnju bateriju korisnik ne može servisirati. Ako imate problema s baterijom, obratite se izravno svom distributeru ili Novation timu za podršku.

Circuit Rhythm će raditi do 4 sata, ovisno o stanju baterije. Prilikom uključivanja strujnog kruga Ritam, preostala razina napunjenosti bit će prikazana na jastučićima. Ako je središnjih 12 jastučića zeleno, razina napunjenosti je visoka. Kako se razina napunjenosti smanjuje, manje će središnjih jastučića svijetliti u bateriji prikaz indikacije:





Baterija će se puniti dok je Circuit Rhythm spojen na strujnu mrežu putem AC adaptera ili na USB 3.0 priključak računala: vrijeme punjenja je do 4 sata, opet ovisno o početnom stanju baterije. Kako bi označili da se Circuit Rhythm puni, gumb za napajanje (8 na stranici 19) svijetli zeleno.

Također pogledajte Važne sigurnosne upute zapakirane s proizvodom za informacije o odlaganju baterija: te se informacije također mogu preuzeti s web stranice Novation.

Pregled hardvera

Glosar

Neki od pojmova korištenih u ovom priručniku imaju specifično značenje kada se primjenjuju na Circuit Rhythm. Ovdje je a popis:

Termin	Dugme	Definicija
Pogled bubnjeva	Shift + uzorak Rec	Omogućuje ručnu reprodukciju uzoraka koji su trenutno dodijeljeni svakoj stazi. Možete ih svirati ručno ili s notom ponoviti.
Prošireni prikaz	Shift + Napomena	Udvostručuje veličinu tipkovnice za bilješke s jedan na dva oktave.
Popravljeno	Shift + brzina	Omogućuje onemogućavanje brzinskog odziva mrežnih podloga.
FX pogled	FX	Omogućuje dodavanje reverba i kašnjenja pojedinačnim zapisima.
Pogled na vrata	Vrata	Gate vrijednost uzorka je za koliko koraka zvuči. Gate View omogućuje uređivanje duljine koraka. Pojedinačne vrijednosti vrata mogu se postaviti za svaki uzorak dodijeljen jednom koraku korištenjem snimanja uživo.
Grid FX	Shift + mikser	Zbirka od sedam različitih prilagodljivih uživo učinci izvedbe.
Podloga za rešetke		Jedan od 32 padova koji čine glavnu izvedbu _{područje.}
Stani		Držanje određenih tipki pritisnutih dulje od pola sekunde rezultirat će drugačijim rezultatom od "tapkanja". Takva radnja naziva se "zadržavanje". Vidi također "Dodirni"
Ulazni atenuator		Preklopni pad od 12 dB za smanjenje razine snimanja uzorka.
Nadzor unosa		Odaberite hoće li se zvuk s ulaza čuti ili ne.
zasun		Funkcija dostupna u Grid FX i Drum Pads View koji mijenja ponašanje gumba s trenutnog na prebacivanje.

Termin	Dugme	Definicija
Snimanje uživo	Snimiti	Omogućuje vam dodavanje uzoraka u stvarnom vremenu uzorku tijekom njegove reprodukcije. Također bilježi sve pokrete makronaredbe kontrole.
Makro kontrole		Osam rotirajućih kontrola čija funkcija ovisi o trenutno odabranom prikazu; koristi se za "podešavanje" uzorka zvukovi.
Ručni uzorak Ulazak		Dodjeljivanje uzoraka određenom koraku u uzorku. Dok je pritisnuta step pad, pritisnite performance pad za uzorak koji želite dodati. Može se učiniti dok je sekvencer pokrenut ili zaustavljen.
Mikro korak	Shift + vrata	Interval između uzastopnih koraka u uzorku dalje je podijeljen u šest mikro koraka; oni se mogu koristiti za mjerenje vremena uzoraka "izvan mreže".
Mutirati	Shift + Udvostruči	Slučajno odabire korake uzorka na kojima će se reproducirati dodijeljeni uzorci.
Napomena Pogled	Bilješka	Pogled koji vam daje standardnu kromatsku tipkovnicu za sviranje odabranog uzorka.
Paket		Kompletan set projekata i uzoraka. Do 32 paketa mogu se izvesti na Micro SD karticu za vanjsku pohranu.
Uzorak		Ponavljajući niz do 32 koraka, na bilo kojoj od osam staza. Uključuje podatke po koraku za brzinu, vrata, vjerojatnost i automatizaciju.
Lanac uzorka		Ciklički niz obrazaca koji se sviraju kontinuirano jedan nakon drugo.
Memorija uzorka		Gdje je uzorak pohranjen; ima ih osam po stazi u svakom projektu.
Postavke uzorka Pogled	Postavke uzorka	Prikaz koji vam omogućuje postavljanje početne i završne točke uzorka, Brzina uzorka u odnosu na BPM i reprodukciju uzorka smjer.
Prikaz uzoraka	Obrasci	Ovaj prikaz prikazuje osam memorija uzoraka po zapisu (kao dvije stranice od četiri) i dopušta njihov odabir pojedinačno ili kao lanac uzoraka, brisanje i dupliciranje.

Termin	Dugme	Definicija
Pokazivač reprodukcije		Tijekom reprodukcije, bijela ploča koja se pomiče kroz prikaz uzorka, označavajući koji se korak trenutno svira. Mijenja se u crveno u načinu snimanja.
Vjerojatnost		Parametar svakog koraka u uzorku koji definira kolika je vjerojatnost da će korak biti odigran.
Prikaz vjerojatnosti	Shift + uzorak postavke	Omogućuje vam dodjeljivanje vrijednosti vjerojatnosti svakom aktivnom koraku u a staza.
Projekt		Skup svih potrebnih podataka za punu reprodukciju svih pjesama, uključujući uzorke, sekvence, podatke o automatizaciji itd. Do 64 projekta mogu se spremiti interno ili kao paket u flash memoriji.
Način snimanja		Način rada Circuit Rhythm kada se uzorci mogu dodati uzorku ili kada se prilagođava pomoću Makro kontrole se mogu spremiti. Gumb Snimi bit će svijetli jarko crveno.
Izvor snimanja		Možete snimiti svoje uzorke s vanjskog izvora zvuka ili "ponovno uzorkovati" interno obrađene zvukove: odabrane u Sample Rec View.
Snimanje Prag		Opcija koju korisnik odabire i koja se koristi u snimanju uzorka: kada je aktivna, snimanje ne počinje dok razina signala ne prijeđe unaprijed postavljenu razinu.
Prikaz uzorka	Uzorak	Prikaz koji vam daje pristup svim pohranjenim uzorcima i nizu uzoraka. Možete dodijeliti uzorke koracima u prikazu uzorka.
Način uzorka Pogled	Shift + uzorak	Prikaz koji vam daje opcije o tome kako će se uzorak reproducirati, uključujući smjer, petlju, prolaz i rezanje.
Uzorak zapisa Pogled	Uzorak Rec	Prikaz koji se koristi prilikom snimanja novih uzoraka.
Prikaz projekta	Projekti	Prikaz koji se koristi za spremanje i učitavanje projekata.
Scena	Mikser	Jedna od 16 memorija kojima se može dodijeliti više uzoraka i lanaca uzoraka, tako da se duža sekvenca može pokrenuti jednim padom. Scene se mogu dodatno ulančati kako bi se stvorila sekvenca.

Termin	Dugme	Definicija
Sekundarni pogled	Shift + gumb ili dvaput dodirnite a dugme	Svi prikazi kojima se pristupa korištenjem Shift u kombinaciji s drugim gumbom nazivaju se sekundarnim pogledima. Ovim se prikazima također može pristupiti pritiskanjem odgovarajućeg gumba više puta za prebacivanje između sekundarnog i primarnog prikaza.
Prikaz postavki	Shift + Spremi	Omogućuje kontrolu MIDI takta i postavki Tx/Rx, odabir MIDI kanala za svaku pjesmu i podešavanje svjetline podloge. Normalni rad je obustavljen dok je otvoren Prikaz postavki .
Bočni lanac	Shift + FX	Metoda koja dopušta uzorcima na jednoj stazi da modificiraju dinamiku uzoraka na drugoj.
Korak		Svaki zapis u uzorku u početku se temelji na 16 ili 32 koraka, iako se kraći uzorci bilo koje duljine mogu definirati u prikazu postavki uzorka. Vidi također Mikro korak.
Stepeni gumbi		Skupni naziv za grupu gumba koja se sastoji od Napomena, brzina, vrata, mikro korak i vjerojatnost gumbi.
Dodirnite		Brzo dodirivanje određenih tipki (manje od pola sekunde) proizvest će drugačiji rezultat od "držanja" istih. Takva radnja naziva se "tap". Vidi također "Čekanje".
Staza		Jedan od osam elemenata koji mogu doprinijeti a Projekt: Kada pritisnete gumb Track, idete na Sample Prikaz ili Prikaz bilješke (što god je zadnje odabrano) za to staza.
Prikaz brzine	Brzina	Omogućuje uređivanje brzine koraka.
Pogled		Jedan od različitih načina na koji se 32 mrežna polja mogu koristiti za prikaz informacija i omogućavanje interakcije korisnika.
Prikaži zaključavanje	Shift + uzorci	Funkcija koja održava prikaz koraka trenutno odabranog uzorka dok vam omogućuje odabir drugog uzorka ili sviranje drugih uzoraka u nizu uzoraka.

Pogled s visoka



Imreža za sviranje od 32 pločice – matrica 4 x 8 RGB pločica. Ovisno o odabranom prikazu, rešetka mogu se "podijeliti" u logička područja s različitim funkcijama.

2 Glavni filtar – rotirajuća kontrola sa središnjim držačem i RGB LED-om: kontrolira frekvenciju filtra cijelog miksa, kao na analognom sintisajzeru. Uvijek je aktivan.

³Makro kontrole 1 do 8 – osam višenamjenskih rotirajućih enkodera, s pripadajućim RGB LED. Dostupnost i funkcija ovih kontrola ovisi o različitim prikazima Circuit Rhythma: međutim, legende na ploči opisuju funkcije enkodera u prikazu uzorka, prikazu nota ili bilo kojem drugom prikazu usmjerenom na zapis. Kretanje makro kontrola tijekom izvedbe može se snimiti i reproducirati. 4 Glavna glasnoća – Kontrolira ukupnu razinu audio izlaza Circuit Rhythm-a.

Većina preostalih gumba odabire rešetku s 32 pločice za prikaz određenog prikaza. Svaki pogled pruža informacije i kontrolu određenog aspekta određene pjesme, uzorka ili zvuka odabir, podešavanje vremena, itd. Imajte na umu i da nekoliko gumba ima dodatnu funkciju 'Shift', označenu na (ili iznad) gumba legendom manjim fontom.

Mnogi gumbi - uključujući G Record - imaju i trenutni (dugi pritisak) i zaključani (kratki pritisak) način rada. Dugi pritisak privremeno će prikazati prikaz tog gumba, ali samo dok se gumb drži pritisnut. Kada se otpusti, pogled će se vratiti na ono što je bio prije nego što je gumb pritisnut.

Kratkim pritiskom na gumb promijenit ćete prikaz mreže na onaj programiran u gumbu.

Gumb Snimi poseban je slučaj jer ne pokreće alternativni prikaz mreže, već njegov trenutna radnja omogućuje brzi ulazak i izlazak iz načina snimanja.

- 5 gumba za pjesme: Zapisi od 1 do 8 dodir mijenja prikaz rešetke u Prikaz uzorka za tu pjesmu; pritiskom se privremeno prikazuje prikaz uzorka za tu stazu, no otpuštanjem gumba rešetka će se vratiti na prikaz i stazu koji su bili vidljivi kad je pritisnuta.
- Gumbi sa 6 koraka: Bilješka, Brzina, Vrata i Vjerojatnost oni prebacuju rešetku na daljnje poglede i omogućuju da se parametri svakog koraka uzorka zasebno unesu, izbrišu ili modificiraju za trenutno odabranu stazu. Imajte na umu da je Probability funkcija Shift gumba Pattern Settings , a da je Micro Step funkcija Shift gumba Gate .
- Postavki uzorka prebacuje rešetku na prikaz koji omogućuje podešavanje duljine uzorka, brzina reprodukcije i smjer za trenutno odabranu pjesmu.
- Stranica od 8 koraka (1-16/17-32) odabire hoće li uzorak za trenutno odabranu pjesmu biti dugačak 16 ili 32 koraka. Kada je odabran uzorak od 32 koraka, boja legende gumba se mijenja kada se sekvenca izvodi kako bi se naznačilo koju "polovicu" sekvence mreža trenutno prikazuje. Možete odabrati obrazac od 16 ili 32 koraka na bilo kojoj stazi.
- Sample Rec otvara Sample Record View: ovaj prikaz se može koristiti za snimanje novih uzoraka Circuit Rhythm putem audio ulaza ili iz internog miksa.
- Patterns otvara Patterns View: omogućuje pohranjivanje više uzoraka za svaku stazu i njihovo spajanje kako bi napravili lanac uzoraka.
- 11 Mixer omogućuje Mixer View, gdje možete utišati ili prilagoditi razinu svake pjesme koja čini sekvencu, kao i pomicati svaku pjesmu preko stereo slike.
- 12 FX otvara FX pogled; omogućuje vam dodavanje efekata odjeka i kašnjenja svakoj pjesmi pojedinačno.
- IBG Snimanje i H Reprodukcija ova dva gumba pokreću i zaustavljaju niz (Reproduciraj) i ulaze Način snimanja (Snimanje). U načinu reprodukcije čut će se sve što svirate na mreži; u načinu snimanja, sve što svirate će se čuti i dodati u sekvencu.

- 14 Uzorak otvara prikaz uzorka za trenutno odabranu pjesmu. Svaki zapis možete odabrati 128 uzoraka, raspoređenih na osam stranica od po 16 u dva donja reda mreže.
- (15) i K ova dva gumba imaju različite radnje (i boje) ovisno o trenutno odabranom prikazu, npr. u prikazu note tipkovnice omogućuju vam pomicanje visine padova na tipkovnici gore ili dolje za jednu do pet oktava, dok u uzorku Pogled oni listaju kroz osam stranica uzoraka.
- Tempo and Swing Tempo vam omogućuje da postavite BPM (tempo) sekvence, koristeći Macro kontrolu 1; Swing mijenja vrijeme između koraka kako bi promijenio 'osjećaj' uzorka, koristeći Macro 2 za podešavanje. U ovom načinu rada Macro 5 prilagođava razinu praćenja klikova.
- Očisti omogućuje brisanje pojedinačnih koraka niza, uzoraka, projekata, uzoraka ili pohranjenih Pokreti makrokontrole.

18 Dupliciraj – funkcionira kao funkcija kopiranja i lijepljenja za uzorke i pojedinačne korake.

19 Spremi i projekti – omogućuju vam spremanje trenutnog projekta i otvaranje prethodno spremljenog.

Shift – Nekoliko gumba ima "drugu funkciju", kojoj se pristupa držanjem gumba Shift dok se pritiska dotični gumb. Također je moguće konfigurirati radnju gumba Shift kao funkciju prebacivanja; to se radi u Pregledu postavki (vidi stranicu 88). U ovom slučaju, jedan pritisak uključuje i zaključava drugu funkciju, drugi pritisak je isključuje.

Pogled straga



🗊zlazi - L/Mono i R - Glavni audio izlazi Circuit Rhythma na dvije ¼" TS utičnice. Maks. izlazna razina je +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Bez utikača u R utičnici, L/Mono utičnica nosi mono mješavinu L i R kanala.

Sync – 3,5 mm TRS jack utičnica koja daje signal sata od 5 V amplitude, brzinom proporcionalno satu tempa: stvarni omjer može se postaviti u prikazu postavki. Zadana brzina je dva pulsa po četvrtini.

(Slušalice) – ovdje spojite par stereo slušalica. Glavni izlazi 1 ostaju
aktivan kada su priključene slušalice. Pojačalo za slušalice može dovesti +5 dBu u par stereo slušalica od 150 ohma.

MIDI In, Out i Thru – tri MIDI konektora na 5-pinskim DIN utičnicama. Omogućuje vanjski oprema koja se pokreće sekvencama Circuit Rhythma ili vanjski upravljači za pokretanje sekvenci Circuit Rhythma i mijenjanje uzoraka, Grid FX i FX parametara. Imajte na umu da se MIDI Thru port može konfigurirati u Advanced Setup View da djeluje kao klon MIDI Out porta: pogledajte stranicu 92 za detalje.

Sample In L/Mono i R - mono ili stereo vanjski audio ulazi za snimanje uzoraka Kružni ritam. Ulazi su neuravnoteženi na 1/4" TS jack utičnicama.

G + USB-C priključak. Ovo je također ulaz istosmjerne struje u jedinicu za vanjsko napajanje i punjenje baterije. Uz jedinicu se isporučuje kabel tipa C-na-tip A. Povežite se s računalima za povezivanje s Novation Components. Priključak je usklađen s MIDI klasom; povežite se s drugim uređajima koji podržavaju MIDI putem USB-a za prijenos i primanje MIDI podataka. Također se koristi za ažuriranje firmvera. NAPOMENA – USB priključak Circuit Rhythma ne prenosi zvuk.

7 microSD – ovdje umetnite kompatibilnu microSD karticu za spremanje ili uvoz paketa.

- "soft" on/off prekidač; kako biste spriječili nenamjerno uključivanje/isključivanje, pritisak od cca. jedan sekunda je potrebna za uključivanje ili isključivanje jedinice. Gumb ima LED koji svijetli zeleno kao znak da se unutarnja baterija puni.

🧐 kensington MiniSaver – po želji pričvrstite svoj Circuit Rhythm na odgovarajuću strukturu.

Osnove

Uključivanje jedinice

Dugo pritisnite tipku POWER 8

Spojite isporučeni AC adapter na USB priključak 6 pomoću isporučenog kabela i uključite adapter u AC struju. To će osigurati da unutarnja baterija postane potpuno napunjena.

🔍, a mreža će prikazati početni zaslon otprilike

Spojite glavne izlaze na sustav za praćenje (napajani zvučnici ili zasebno pojačalo i pasivni monitori); alternativno priključite par slušalica ako želite.

dvije sekunde:

Nakon početnog pokretanja, zaslon će promijeniti boju iz blijedocrvene u svijetlo zelenu uzastopno od gornjeg lijevog do donjeg desnog dijela, označavajući učitavanje paketa.





Nakon podizanja sustava, prikaz mreže će se promijeniti u nešto poput onoga prikazanog u nastavku:

Početak rada

Unaprijed smo učitali 16 demo projekata u memorije kako bismo vam dali ideju o tome kako Circuit Rhythm Play button 13; trebali djela. pritisni biste čuti prvi demo Project.

Ako već nisu osvijetljeni, pritisnite gumb 1 5 sada prikazuje , za odabir Track 1 i Sample 14; Kružni ritam prikaz uzorka za zapis 1. U ovom prikazu dva donja reda predstavljaju banku uzoraka koji se mogu pokrenuti dodirom, dok dva gornja reda – Koraci uzorka - pokazuju napredovanje kroz obrazac. Pritisnite tipku 2 5 za pokretanje uzoraka i unesite korake na stazi 2. Imajte na umu da su uzorci na stazi 1 kodirani narančasto, a oni na stazi 2 žuti.

Jastučići uzorka su blijedoplavi, ali postaju bijeli kako se "kursor za reprodukciju" pomiče kroz uzorak.

U prikazu uzoraka možete se pomicati kroz banke uzoraka pomoću gumba J i K 15 vidjet ćete da svaka od prvih šest stranica predstavlja komplet žanra sastavljen od 16 uzoraka. Svaki set ima dvanaest perkusivnih zvukova i četiri melodijska zvuka. Banka 7 sadrži dodatne melodijske i

harmonijski zvukovi, dok Banka 8 sadrži 12 melodijskih petlji plus četiri pauze za bubanj.

Uzorci okidača mogu se unijeti u koracima dodirivanjem tamnoplavih jastučića koji zauzimaju gornju polovicu mreže. Korak koji sadrži okidač svijetlit će jarko plavo (ili ružičasto, ako korak sadrži okrenuti uzorak). Za uklanjanje okidača iz koraka ponovno dodirnite odgovarajuću pločicu.

Na Circuit Rhythm-u, razne staze koriste različite boje za brzu identifikaciju: ovo načelo vrijedi za većinu prikaza mreže. Boje su (otprilike):

Staza	Boja jastučića
1	naranča
2	Žuta boja
3	Ljubičasta
4	Aqua
5	ljubičica
6	Blijedo zelena
7	Plava
8	Ružičasta

pritisni

🔪 Gumb za reprodukciju za zaustavljanje

Kasnije u priručniku objašnjavamo kako možete odabrati zvuk koji želite u svom uzorku i kako možete manipulirati zvukovima u stvarnom vremenu.

Učitavanje i spremanje

Kada pritisnete, Igrajte po prvi put nakon uključivanja, Project which Circuit Rhythm reprodukcije će biti posljednje korištene kada je bio isključen. Tvornički demo opisan u prethodnom odjeljku učitan je u memorijski utor 1.

Za učitavanje drugog projekta koristite Prikaz projekata. Pritisnite Projekti 19 da otvorite ovo:



Postoje 64 memorijska utora, raspoređena kao dvije stranice od 32. Koristite gumbe J i K za pomicanje između stranica. Svaki jastučić odgovara jednom od memorijskih utora. Boja podloge označava status utora:

- Bijelo trenutno odabrani projekt (samo će jedna ploča biti bijela)
- Svijetla boja (u početku plava) utor sadrži projekt koji je spremio korisnik* ili tvornicu demo projekt
- Prigušeno plava utor je prazan
- * Pogledajte odlomak o "Prilagođavanje boja sesije" na stranici 82.

Možete odabrati drugu tvorničku demonstraciju za slušanje i igru. Možete skakati između spremljenih projekata dok ste u načinu reprodukcije: trenutni projekt će dovršiti svoj trenutni obrazac prije nego što započne novi projekt. (Ali ako držite pritisnutu tipku Shift dok odabirete drugi projekt, projekt koji se trenutno reproducira odmah će se zaustaviti i započet će novi.)



Projekti učitani kada sekvencer nije pokrenut svirat će se tempom korištenim kada je projekt spremljen.

Projekti učitani dok sekvencer radi svirat će u trenutnom tempu. To znači da se možete prisjetiti različitih projekata uzastopce s povjerenjem da će tempo ostati konstantan.

Nema ničeg posebnog u utorima koji sadrže tvorničke demo projekte: možete ih prebrisati ako želite: uvijek ih možete ponovno učitati iz Novation Components.

Ne morate biti u prikazu projekata da biste spremili projekt na kojem ste radili. Ako pritisnete Spremi 19 gumb, ^{the} treperi bijelo; ako ga pritisnete drugi put, brzo treperi zeleno za potvrdu procesa spremanja. Međutim, u ovom slučaju, vaš rad će biti spremljen u zadnjoj odabranoj memoriji projekta, koja će najvjerojatnije biti ona koja je sadržavala raniju verziju; prethodna verzija bit će prebrisana.

Za spremanje vašeg rada u drugu projektnu memoriju (ostavljajući izvornu verziju nepromijenjenom), uđite u Prikaz projekata. Pritisnite Spremi; i Spremi i podloga za trenutno odabrani projekt bljeskat će bijelo. Pritisnite drugu memorijsku pločicu: sve ostale pločice će se zatamniti, a odabrana pločica će treperiti zeleno na sekundu ili tako nešto za potvrdu procesa spremanja.

Kako biste lakše prepoznali projekte, možete dodijeliti jednu od 14 boja bilo kojoj podlozi u prikazu projekata. Pogledajte "Promjena boje projekta" na stranici 82.

Počevši od nule

Ako ste već upoznati s produkcijom glazbe pomoću hardvera, vjerojatno možete preskočiti ovaj odjeljak! Ali ako ste početnik, možda će vam biti od koristi.

Nakon što neko vrijeme eksperimentirate s tvorničkim demo uzorcima, vjerojatno ćete htjeti stvoriti uzorak od nule.

Odaberite Projekti i odaberite prazan memorijski utor (pločica koja pokazuje tamnoplavu boju). Sada pritisnite 1 5 za ulazak u prikaz uzorka zapisa 1 . Kada pritisnet Zaigrajte i vidjet ćete bijeli blok (pokazivač za reprodukciju) kako napreduje kroz 16 koraka uzorka:



Nećete još ništa čuti.

NAPOMENA: Na Circuit Rhythm, Patterns prema zadanim postavkama imaju 16 koraka. Ovo se može promijeniti u 32 koraka za bilo koji ili svih osam zapisa. Ova tema je objašnjena u "Stranica koraka" na stranici 49.

Radi jednostavnosti, rasprava u ovom odjeljku koristi uzorke od 16 koraka kao primjere.

Da biste izgradili ritam, prvo dodirnite utor uzorka 1 ili 2 (utor 1 je pad 17, utor 2 je pad 18) da biste odabrali bubanj uzorak, zatim dodirnite* korake za dodavanje okidača uzorku. Da biste napravili osnovni hip-hop ritam bubnja, dodajte udarce nogama na koracima koji se vide na slici ispod (1, 3, 8, 9, 11 i 14). Sada pritisnite play da čujete svoj ritam.

*Mnogi gumbi Circuit Rhythm-a proizvode različita ponašanja ovisno o tome je li gumb "dodirnut" (pola sekunde ili manje) ili "zadržan". U ovom slučaju, držanje step pad-a aktivirat će stepenicu za ogledni preokret: ova značajka je objašnjena na stranici 31.



Možete odabrati drugi uzorak dok se Pattern svira pritiskom na drugi pad na donja dva reda: možete koristiti bilo koju od osam oglednih stranica.

Sada na isti način dodajte mali bubanj drugim koracima u nizu. Pritisnite 2 5 za ulazak u prikaz uzorka zapisa 2, zatim pritisnite utore za uzorke 3 ili 4 (padovi 19 ili 20) za odabir uzorka zamke. Dodirnite korake 5 i 13 kao što se vidi dolje za dodavanje zamki na 2. i 4. taktu.



Ako želite obrisati udarac bubnja, samo ponovno pritisnite njegovu šablonu: to možete učiniti dok je sekvenca se reproducira ili je zaustavljena. Jarko osvijetljeni jastučići vam govore gdje su pogoci.

Da biste svom ritmu dodali melodiju, morat ćete koristiti Prikaz nota. Prvo pritisnite 3 5 za ulazak u prikaz uzorka zapisa 3 i odaberite melodijski uzorak iz posljednja četiri utora banke (padovi 29 – 32). Sada pritisnite Bilješku za ulazak u prikaz Bilješke pjesme 3 . Sada ćete vidjeti da donjih 16 jastučića ima promijenjen tako da predstavlja kromatsku tipkovnicu, s "bijelim notama" u donjem redu i "crnim notama" iznad njega. Pritisnite jastučiće za aktiviranje odabranog uzorka na različitim visinama. Koristite J i K strelice 15 za pomicanje kroz više i niže oktave. Pritiskom J i K zajedno vratit će se visina tona na zadanu oktavu.

Osnovna nota zadane oktave je 'srednji C' na standardnoj klavirskoj tipkovnici.



Da biste unijeli note u obrazac, možete dodirnuti korak kako biste koraku dodali posljednju odsviranu notu ili snimiti svoje sviranje u stvarnom vremenu (ovo se naziva "snimanje uživo"). Da biste omogućili snimanje uživo, pritisnite **gumb** Snimanje tako da svijetli crveno **G** – dok je omogućeno snimanje uživo, note koje se sviraju bit će snimljene prema koracima. Možete se vratiti na prikaz uzorka u bilo kojem trenutku i promijeniti odabrani uzorak – reproducirati će se na visinama odabranim za svaki korak. Možete pritisnuti Note drugi put za ulazak u prošireni prikaz bilješke. U ovom prikazu, sekvencer

koraci su zamijenjeni drugom kromatskom tipkovnicom, koja pokreće uzorke jednu oktavu više od nižeg:



Ponovno pritisnite Napomena za povratak na standardni prikaz Bilješke.

Korištenje uzoraka pjesama

Circuit Rhythm ima osam odvojenih uzoraka zapisa, koji odgovaraju osam tipki od 1 do 8 5 iznad glavne mreže za igru. Svaki od 16 padova u donja dva reda pokreće drugačiji uzorak: postoji osam ovih stranica (svaka sa 16 uzoraka), koje se mogu odabrati pomoću J i K tipke 15. Imajte na umu da kada se pomičete kroz ogledne stranice, stranica koja ste trenutno gledanje bit će naznačeno jednim od gumba 1 do 8 koji će trenutno svijetliti svijetlo bijelo; tj. ako prijeđete na stranicu 5, tipka 5 će nakratko zasvijetliti. Intenzitet J i K osvjetljenje gumba također označava stranicu koja se trenutno koristi.

Svaki zapis može se odabrati i programirati neovisno pomoću tipki zapisa 1 do 8. Staze koriste kodiranje bojama za uzorke i drugdje radi lakše identifikacije (vidi stranicu 22).

Zadana ogledna dodjela stranica je:

Pjesma 1:	Stranica 1, mjesto 1 (Kick 1)
Zapis 2:	Stranica 1, utor 3 (Snare 1)
Zapis 3:	Stranica 1, mjesto 5 (Zatvoreni hi-hat 1)
Pjesma 4:	Stranica 1, mjesto 7 (otvoreni hi-hat 1)
Pjesma 5:	Stranica 1, mjesto 9 (pljesak)
Pjesma 6:	Stranica 1, mjesto 11 (Tom)
Pjesma 7:	Stranica 1, utor 13 (Synth pluck)
Pjesma 8:	Stranica 1, utor 15 (Synth lead)

Svaka od prvih šest stranica predstavlja komplet: utori 1 i 2 su bubnjevi, 3 i 4 su zamke, 5 i 6 su zatvoreni hi hatovi, 7 i 8 su otvoreni hi hatovi, 9 do 12 obično su dodatne udaraljke i 13 do 16 su melodični zvukovi. Stranica 7 nudi niz od 16 melodijskih uzoraka dok stranica 8 ima 12 daljnjih melodijskih petlji plus četiri pauze za bubanj (utori od 13 do 16).

Prikaz uzorka

Prikaz uzorka je zadani prikaz za svaku stazu. Pritiskom na gumb pjesme odvest ćete se izravno na prikaz uzorka te pjesme. Ovaj prikaz je identičan za svaku pjesmu, osim kodiranja bojama. Primjer u nastavku ilustrira Track 1.



Možete preslušati uzorke pritiskom na podloge za uzorke. Za promjenu aktivnog uzorka, brzo dodirnite drugu samplnu podlogu: duljim pritiskom reproducirat ćete uzorak, ali će prethodni uzorak ostati dodijeljen kao aktivni.

Da biste aktivni uzorak dodijelili koracima uzorka, dodirnite podloge koraka uzorka koji odgovaraju mjestu na kojem želite da se uzorci pokreću. Koraci s pogocima svijetlit će jarko plavo. Step padovi su preklopnici – za brisanje uzorka iz koraka, ponovno dodirnite steppad.

Za promjenu aktivnog uzorka dodirnite drugi uzorak. To će utjecati na reprodukciju sekvencera – svijetlo plavi koraci uvijek će pokrenuti trenutno aktivni uzorak zapisa. Pritiskom na pločicu uzorka (za razliku od tapkanja) neće se promijeniti aktivni uzorak. Ovo ponašanje je korisno za okretanje uzorka, što možete pročitajte više o tome na stranici 31 (vidi također dolje).

Uzorci okidača programirani tapkanjem u koracima kao što je gore opisano bit će dodijeljeni uzorku sa zadanim vrijednostima Velocity, Gate, Micro Step i Probability: ti se parametri tada mogu uređivati.

Okidači uzoraka također se mogu uživo snimiti na sekvencer. Najprije omogućite Record Mode pritiskom tipke Rec 13 tako da svijetli svijetlo crveno G. Sada pritisnite Reproduciraj, ovi će se hitovi snimiti ukdanakækenajterke umu da će ove stepenice svijetliti lila - to znači da su stepenice imaju dodijeljeni uzorak. Ovi će koraci zanemariti trenutačno aktivni uzorak zapisa, umjesto toga pokrenut će se uzorak koji ste upravo upotrijebili. Ovo ponašanje se zove Sample Flip, o čemu možete više pročitati stranica 31

Okretanje uzorka

Iako je svaka pjesma na Circuit Rhythmu monofona, moguće joj je dodijeliti različite uzorke pojedinačne korake na jednoj stazi. Ovo je korisno za stvaranje zanimljivih i zamršenih ritmova bubnja. The radnja dodjele različitih uzoraka po koraku naziva se Sample Flip.

Koracima se može dodijeliti uzorak na dva različita načina:

- Prvi je putem snimanja uživo u prikazu uzorka. Da biste to učinili, najprije omogućite način snimanja putem pritiskom na tipku Rec tako da svijetli jarko crveno G. Sada pritisnite Play sample i udario neke padove ti će se pogoci snimiti u korake. Imajte na umu da će ti koraci svijetliti lila to znači da je Sample Flip korišten za dodjelu drugog uzorka. Ovim koracima zanemarit će se trenutačno aktivni uzorak pjesme, umjesto da se reproducira njihov dodijeljeni uzorak.
- Drugi je putem ručnog dodjeljivanja. Pritisnite i držite jastučić za uzorke (postat će crven nakon a trenutak), a zatim pritisnite stepenice na koje želite staviti uzorak – stepenice će postati crvene sve dok ne otpustite jastučić za uzorke, a tada će postati lila što znači da im je dodijeljen uzorak. Ako ponovno pritisnete i držite tipku uzorka, koraci koji odgovaraju dodijeljenom uzorku postat će crveni kako bi označili odnos. Pritisak i držanje koraka s dodijeljenim uzorkom također će zasvijetliti odgovarajuću pločicu za uzorke crveno – ovo je ponašanje korisno kada imate mnogo koraka s različitim dodijeljenim uzorcima u jednom uzorku.

Koraci koji se okreću uzorkom bit će svijetlo lila, dok će koraci koji će reproducirati aktivni uzorak svijetliti svijetlo plavo.



Primjeri načina rada

Circuit Rhythm nudi nekoliko opcija reprodukcije uzoraka: one se odabiru u prikazu načina uzorka. Uđite u prikaz načina rada uzorka pritiskom na Shift 20 i uzorak 6 , ili ponovno pritisnite Uzorak ako jeste već u prikazu uzorka. Sve opcije na Sample Mode View mogu se neovisno primijeniti na bilo koju od osam pjesama.



Primjeri načina reprodukcije

Tri plava jastučića (padovi 25 do 27) određuju kako će se trenutno aktivni uzorak reproducirati kada se to dogodi je pokrenut.

- One Shot (zadana postavka) uzorak se reproducira od početka do kraja bez obzira na to kada je Napomena Isključuje se (tj. kada se tipkovnica otpusti).
- Gated uzorak se reproducira jednom dok se ne pojavi Note Off, nakon čega se reprodukcija uzorka zaustavlja (prema ovojnici).
- Petlja uzorak će se neprekidno vrtjeti u petlji od početka do kraja dok se ne pojavi Note Off.

Obrnuto

Pad 28 – Reverse – odabir smjera reprodukcije uzorka. Zadana postavka je isključeno (svijetli prigušeno ružičasto), kada će reprodukcija uzorka biti kao što je gore opisano. Kad je odabrano Reverse (jarko svijetli), uzorak će se reproducirati - u odabranom načinu reprodukcije uzorka - unatrag, počevši od kraja.

Gušiti

Pad 29 – Choke – svaka pjesma može se dodijeliti jednoj grupi chokea. Samo jedan trag u prigušnici grupa može istovremeno reproducirati zvuk. Pritisnite tipku da omogućite Choke (jarko svijetli kada je aktivan). Kada se uzork pokrene za bilo koji zapis u grupi prigušivača, bilo koji drugi zapis u grupi prigušivača koji trenutno reproducira zvuk bit će utišan, ustupajući mjesto posljednjem pokrenutom zapisu.

Prikazi tipkovnice i bilješki s rezovima

Padovi 31 (tipkovnica) i 32 (slice) omogućuju vam prebacivanje između ova dva načina rada; mod mijenja izgled prikaza Bilješke (vidi stranicu 25). Tipkovnica je zadana za svaku pjesmu (Pad 31 je svijetli crvena i Pad 32 tamno crvena).

Način bilješke

Note View omogućuje reprodukciju uzoraka bilo kromatski ili narezano, omogućujući vam stvaranje bas linija, melodija ili isjeckanih ritmova s Circuit Rhythmom

Prikaz bilješki tipkovnice

Prema zadanim postavkama, prikaz bilješki svake pjesme bit će u načinu rada tipkovnice. U ovom načinu, donja dva retka prikaza nota – odabrana gumbom Note 6 – raspoređena su tako da predstavljaju jednu oktavu kromatske tipkovnice. (Dostupan je i prošireni prikaz nota, s dvije oktave tipkovnice.)

Sviranje na tipkovnici pokrenut će reprodukciju aktivnog uzorka zapisa u koracima od pola tona. Viši i niži tonovi mogu se postići pritiskom na strelice gore i dolje 15 za pomicanje kroz oktave. Maksimalni iznos koji uzorak može biti povišen ili niži je tri oktave. Imajte na umu da ovo utječe parametar ugađanja, tako da ako je Tune postavljen na maksimalnu pozitivnu vrijednost (+1 oktava), note svirane na klavijaturi koje su više od dvije oktave iznad srednje C svirat će na fiksnoj najvećoj visini. Za vraćanje tipkovnice na zadani položaj (sa srednjim C na donjoj lijevoj ploči), pritisnite oba gumba sa strelicama zajedno.

Uzorak reprodukcije u prikazu bilješki tipkovnice može se uživo snimiti u uzorke tijekom reprodukcije sekvencerom aktivan je omogućavanjem načina snimanja. Alternativno, bilješke se mogu unijeti ručno dodirivanjem koraka. Koraci će biti dodijeljeni trenutno odabranom vrijednošću note, koja je jarko osvijetljena na tipkovnici. Za razliku od aktivnog uzorka u prikazu uzorka, koraci će uvijek svirati notu odabranu u trenutku zadatak. Za promjenu note dodijeljene koraku uz zadržavanje ostalih parametara koraka (brzina, automatizacija itd.), držite blok za bilješke i pritisnite korak, ili obrnuto.

Prikaz bilješki isječka

Koristeći Slice Note View, možete sjeckati uzorke i reproducirati isječke, što vam omogućuje da napravite petlje vlastiti.

Da biste omogućili Slice Mode, uđite u Sample Mode View, zatim pritisnite donju desnu pločicu s oznakom Slice. Tri jastučići će sada biti osvijetljeni bijelo u retku iznad, što se može koristiti za odabir broja rezova koje uzorak će se automatski izrezati.



Odabir krajnje lijeve bijele pločice podijelit će uzorke u 4 jednake kriške, srednja pločica će to učiniti s 8 kriški, a krajnja desna jastučić će to učiniti sa 16 kriški. Zadana postavka je 16 kriški. O nastavku Bilješke

Prikaz, 4, 8 ili 16 padova bit će osvijetljeni u skladu s vašim odabirom u prikazu uzorka.



Prema zadanim postavkama, svaki će isječak započeti tamo gdje prethodni završava, a svi isječci zajedno čine cjelinu uzorak. U prikazu bilješke o isječku, početak i duljina svakog isječka mogu se podesiti, dopuštajući preklapanje isječaka po želji. Držite Shift dok podešavate početak i duljinu za fino podešavanje ovih vrijednosti.

Imajte na umu da će se s aktivnim načinom isječka cijeli uzorak reproducirati u prikazu uzorka, što vam omogućuje pregledavanje uzoraka u cijelosti. Nadalje, makronaredbe 2 i 3 neće funkcionirati i neće svijetliti u prikazu uzorka.

Unos koraka u prikazu bilješke isječka ponašat će se identično kao gore opisani prikaz bilješke tipkovnice . Prebacivanje između Slice Note View i Keyboard Note View često može dovesti do sretnih nezgoda i može se koristiti kao alat za izvedbu.

Snimanje točke rezanja uživo

Neki se uzorci ne mogu podijeliti na 4, 8 ili 16 kriški, a točke na koje želite staviti rezove mogu biti neravnomjerno raspoređene po uzorku. Ovdje je Live Slice Point Recording vrlo koristan.

Za snimanje točaka isječka uživo unesite prošireni prikaz bilješke dok ste u prikazu bilješke isječka. Jastučići za rezanje postat će zlatne boje u ovom trenutku, što znači da je Live Slice Point Recording spreman.

Dodirnite podlogu za rezanje kako biste započeli snimanje točke rezanja uživo. Odabrani uzorak sada će se reproducirati od početka uzorka prema kraju uzorka. Dok se uzorak reproducira, dodirnite drugu pločicu da postavite početnu točku te pločice i krajnju točku prethodne pločice. Nastavite s ovim postupkom dok ne dođete do kraja uzorka. Sada se vratite u prikaz bilješki, gdje ćete vidjeti da su početne i krajnje točke vaših isječaka postavljene na točan trenutak koji ste zabilježili u proširenom prikazu bilješki. Da biste ponovno pokušali uživo snimiti svoje točke isječka, ponovno uđite u prošireni prikaz bilješke .

Imajte na umu da se Live Slice Point Recording ne može koristiti tijekom reprodukcije sekvencerom
Korištenje makronaredbi za oblikovanje uzoraka

Makro kontrole Circuit Rhythma daju ključne parametre za podešavanje zvuka vaših uzoraka. The parametar koji svaki makro kontrolira ispisuje se ispod njega.

- Macro 1 (Tune) će promijeniti ugađanje uzoraka na stazi u rasponu od +/-1 oktave.
 Ugađanje će se mijenjati u koracima od 20 centi (1/5 polutona). Za promjenu u koracima od polutona, držite Shift tijekom podešavanja.
- Macro 2 (Start) će promijeniti početnu točku uzoraka na stazi, a Macro 3 (Length) će
 promijeniti duljinu. To jest, točka u uzorku na kojoj reprodukcija počinje kada se pokrene i koliki se dio uzorka
 reproducira od početne točke. Za fino podešavanje početka ili duljine, držite Shift za povećanje razlučivosti i
 okrenite odgovarajuću makronaredbu.
- Makro 4 (Nagib) će promijeniti nagib koji upravlja volumenom uzorka kada se pokrene. Okretanje u smjeru kazaljke
 na satu dodat će fazu napada, nakon koje slijedi faza opadanja u načinima reprodukcije s usmjeravanjem ili u petlji:
 glasnoća će se pojačati nakon okidača i smanjit će se nakon otpuštanja gatea u načinima reprodukcije s
 usmjeravanjem ili u petlji. Što je rotacija u smjeru kazaljke na satu veća, rampa će biti duža. Okretanje u smjeru
 suprotnom od kazaljke na satu će dodati fazu opadanja. Nakon pokretanja uzorka, glasnoća će se smanjiti. Što je
 rotacija u smjeru suprotnom od kazaljke na satu veća, raspad će biti brži do kratkog vremena
 klik ostaje.
- Makro 5 (Izobličenje) zvuku će dodati harmonike u obliku izobličenja. Kako se kontrola povećava, uzorci bubnja će početi zvučati agresivnije, dok će melodični zvukovi imati pretjeran karakter.
- Macro 6 (HP filtar) podešava graničnu frekvenciju visokopropusnog filtra. Okretanjem kontrole u smjeru kazaljke na satu uklanja se više niskih frekvencija, zbog čega zvuk može bolje sjediti u miksu.
- Makro 7 (LP filtar) radi u suprotnom smislu od Makro 6, i podešava graničnu frekvenciju niskopropusnog filtra.
 Okretanjem kontrole u smjeru suprotnom od kazaljke na satu uklanja se sadržaj gornje frekvencije zvuka. Može se koristiti za uklanjanje visokih frekvencija kada nisu potrebne i za oblikovanje zvukova.
- Makro 8 (Rezonancija) podešava rezonanciju niskopropusnog filtra. Umjesto da odziv filtra glatko opada iznad granične frekvencije, frekvencije oko granične točke su pojačane. Koristite ovo u kombinaciji s Macro 7 za "ugađanje" aspekta zvuka koji želite naglasiti.



Makro Funkcija 1 Ugađanje 2 Početna točka 3 Duljina uzorka 4 Napad/raspad 5 Iskrivljenje 6 HP filter 7 LP filter 8 Rezonancija LP filtera

Tablica u nastavku sažima funkcije svake makronaredbe primijenjene na uzorke:

Promjene makronaredbi mogu se zabilježiti u obrazac – pogledajte stranicu 43 za više informacija.

Makro kontrole se mogu vratiti na zadane vrijednosti držanjem Clear 17 i okretanjem kontrole u smjeru kazaljke na satu dok LED ne zasvijetli plavo.

Nekvantizirani zapis

Sviranje uzoraka uživo može se snimati kvantizirano ili nekvantizirano. Kvantizirano snimanje će udarce bubnja smjestiti na najbliži korak kada se snima, dok će nekvantizirano snimanje smjestiti udarce izravno na srednje mikro korake. Za prebacivanje između kvantiziranog i nekvantiziranog snimanja, držite Shift

i pritisnite G Snimi. Ako je Record Quantise omogućen, gumb Record svijetlit će svijetlo zeleno kada se drži Shift . Ako je Record Quantise onemogućen (nekvantiziran), gumb Record svijetlit će tamno crveno kada se drži Shift .

Uređivanje mikro koraka

Kada je Record Quantise onemogućen, vrijeme udaranja bubnja snimljeno u stvarnom vremenu dodjeljuje se jednom od šest mikro koraka između susjednih koraka uzorka. Svi udarci bubnja dodani ručno uvijek će biti dodijeljeni prvom mikro koraku koraka, koji je u točnom ritmu koraka.



Uđite u Micro Step View pritiskom na Shift 20 i Gate 6 Gate on the pritient of the pritient of



Ako je prva pločica osvijetljena (kao u prvom primjeru iznad), to znači da je uzorak na odabrani korak bit će točno "u ritmu" koraka uzorka. U drugom primjeru iznad, poništavanje odabira mikro koraka 1 i odabir mikro koraka 4 odgađa pogodak za tri šestine intervala između koraka.

Niste ograničeni na podešavanje vremena uzorkovanja – možete imati pogodak na onoliko mikrokoraka koliko želite: svaki mikrokorak se može uključiti ili isključiti. U donjem primjeru, korak 5 pokrenut će uzorak koji mu je dodijeljen tri puta, jednom u ritmu i još dva puta dva i četiri takta kasnije.



Ako unosite uzorke u načinu snimanja (s onemogućenom Rec Quantise) i možete svirati dovoljno brzo, možete (ovisno o BPM-u!) generirati više pogodaka unutar jednog koraka. Pregledajte zaslon mikro koraka da vidite ovo.

Korištenje mikro koraka može dodati cijeli niz novih ritmičkih mogućnosti svakom uzorku i može stvoriti suptilne ritmičke efekte ili dramatično klimave grooveove. Kao i s mnogim drugim aspektima Circuit Rhythma, potičemo vas da eksperimentirate!

Imajte na umu da možete izmijeniti elemente uzorka unutar prikaza mikro koraka i također dodati dodatne pogotke dodavanjem vrijednosti mikro koraka praznim koracima: oni će biti popunjeni trenutnom zadanom postavkom uzorak za stazu bubnja koja se koristi.

Također imajte na umu da svi mikrokoračni pogoci usvajaju vrijednost brzine i uzorak dodijeljen koraku u kojem jesu sadržane unutar (vidi dolje).

Brzina

Uzorci uneseni u Note View mogu koristiti fiksnu ili promjenjivu brzinu. Variable Velocity je zadana postavka; ako pritisnete Shift, vidjet ćete da Velocity 6 svijetli crveno što potvrđuje ovo. Uz odabranu Variable Velocity, uzorci snimljeni uživo imat će vrijednosti Velocity određene tvrdnjom uzorka izstučići su udareni. Ovo se odnosi na prikaz bilječke (i isječak i tipkovnica), pročireni prikaz bilječke tipkovnice

jastučići su udareni. Ovo se odnosi na prikaz bilješke (i isječak i tipkovnica), prošireni prikaz bilješke tipkovnice, Prikaz uzorka i <mark>prikaz</mark> bubnjeva.

Za odabir Fixed Velocity, držite Shift 20 i pritisnite Velocity 6 : gumb Velocity mijenja boju u zelenu. Sada će svi uzorci uneseni pomoću uzorkovanih podloga uvijek imati fiksnu brzinu od 96 (12 podloga

svijetli u Velocity Viewu – vidi dolje). Ovo se također odnosi na prikaz bilješki (i isječak i tipkovnica), prošireno Prikaz nota tipkovnice, prikaz uzorka i **prikaz** jastučića bubnja.

Uzorci programirani korištenjem step padova uzorka uvijek će koristiti Fixed Velocity, bez obzira na odabrani velocity način. Imajte na umu da je odabir fiksne ili varijabilne brzine globalan, tj. da se primjenjuje na sve staze.

Možete promijeniti vrijednost Velocity koraka nakon što ste izradili uzorak. To se radi u Velocityju Pogled, koji se odabire pritiskom na Velocity 6



U Velocity Viewu, dva gornja reda rešetke predstavljaju uzorak od 16 koraka za trenutno odabrani uzorak, dok dva donja reda predstavljaju "fader" od 16 segmenata, razliven u dva reda; broj jastučića osvijetljenog pijeska predstavlja vrijednost brzine za odabrani korak.

U gornjem primjeru, koraci 4, 8, 10 i 16 su jarko osvijetljeni, što znači da ti koraci imaju uzorke povezane s njima. Jedna pločica na zaslonu koraka uzorka treperit će naizmjenično plavo/bijelo: ovo je korak čija se vrijednost brzine prikazuje. U primjeru, vrijednost brzine za ovaj korak je 40; prvih pet jastučića u redu 3 su osvijetljeni pijesak (jer je 5 x 8 = 40), ostatak prikaza vrijednosti brzine nije osvijetljen. Ako vrijednost Velocity nije višekratnik broja 8, "posljednji" pad na zaslonu Velocity bit će slabo osvijetljen

kako bi se označilo da je između vrijednosti pad. Takve vrijednosti mogu se zabilježiti putem sviranja uživo, ali ne moraju programirati ručno.

Također imajte na umu da čujete uzorak na koraku kada pritisnete step pad.

Možete promijeniti vrijednost brzine pritiskom tipke u redovima prikaza vrijednosti brzine koji odgovaraju vrijednosti brzine. Ako želite da pogodak u Koraku 12 u gornjem primjeru ima vrijednost Velocity od

96 umjesto 40, pritisnuli biste tipku 12; Podloge od 1 do 12 sada osvjetljavaju pijesak. Ako želite smanjiti vrijednost brzine, pritisnite tipku koja odgovara željenoj vrijednosti.

Broj osvijetljenih jastu	tića Vrijednost brzine	Broj osvijetljenih jastučića	Vrijednost brzine
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

Također možete koristiti Velocity View za promjenu vrijednosti Velocity dok svira uzorak. U tom slučaju morate pritisnuti i držati pad za korak kako bi se promijenila njegova vrijednost Velocity; to možete učiniti na bilo kojem mjestu u uzorku. Zadržana step pad će svijetliti crveno, a druga dva retka će se "zamrznuti" za prikaz vrijednosti Velocity odabranog koraka. Pritisnite tipku koja odgovara novoj vrijednosti

potreban. Uzorak se nastavlja reproducirati, tako da možete eksperimentirati s različitim vrijednostima brzine u stvarnom vremenu.



Također možete dodati uzorke u Velocity View. Držite tipku koja odgovara koraku u koji želite dodati pogodak i pritisnite tipku u dva donja reda; pad definira brzinu tog udarca. Ovo je izvrsno za dodavanje niza "duhovnih" hitova pri niskoj glasnoći.

Vjerojatnost

Funkcija vjerojatnosti Circuit Rhythma može se primijeniti na pojedinačne korake na bilo kojoj stazi. Vjerojatnost uvodi stupanj slučajne varijacije u obrazac. To je u biti daljnji korak parametar, koji odlučuje hoće li se note na koraku svirati tijekom svakog prijelaza uzorka.

Svim koracima početno se dodjeljuje vrijednost vjerojatnosti od 100%, što znači da će svi koraci uvijek biti igrali, osim ako je njihova vrijednost vjerojatnosti smanjena: to se radi pomoću prikaza vjerojatnosti.

Prikaz vjerojatnosti je sekundarni prikaz gumba Postavke uzorka 7. Otvorite ga tako da držite Shift i pritisnete Postavke uzorka ili pritisnite Postavke uzorka drugi put ako ste već u Prikazu postavki uzorka za prebacivanje prikaza.

Odaberite korak u prikazu uzorka za koji se želi promijeniti vjerojatnost nota u tom koraku. Jastučići 17 – 24 čine "mjerač vjerojatnosti": u početku će svijetliti svih osam jastučića, s produbljenjem boje od 17 do 24.



Postoji osam mogućih vrijednosti vjerojatnosti koje određuju vjerojatnost da će note na odabranom koraku svirati u bilo kojem prolasku kroz uzorak. Broj osvijetljenih jastučića označava vrijednost vjerojatnosti: viši jastučići u redu bit će tamni. Moguće vrijednosti vjerojatnosti su:

Osvijetljeni blokovi (Re	d 3) Vjerojatnost
1 – 8	100%
1 – 7	87,5%
	75%
- Appendix Section 20 (Appendix)	62,5%
 Appendix and particular of 	50%
- America Annotation Adjournality	37,5%
1 - 2	25%
samo 1	12,5%

Kako biste dodijelili vjerojatnost koraku dok je reprodukcija sekvencera zaustavljena, pritisnite i otpustite tipku za korak koji želite urediti i pritisnite tipku u retku 3 koja odgovara vrijednosti vjerojatnosti. Kako biste dodijelili vjerojatnost koraku dok je reprodukcija sekvencera aktivna, morate držati step pad dok postavljate vjerojatnost. Svi mikro koraci sadržani unutar koraka imat će zajedničku šansu da budu odigrani prema gore navedenim postocima. To znači da ili svi mikrokoraci na koraku

će igrati, ili neće nitko od njih.

- Vjerojatnost od 100% znači da će se uzorci u koraku uvijek reproducirati.
- Vjerojatnost od 50% znači da će se u prosjeku uzorci u koraku reproducirati u polovici uzorci.
- Vjerojatnost od 25% znači da će se uzorci u koraku u prosjeku reproducirati u četvrtini od uzoraka.

Brisanje koraka, obrazaca i projekata također će resetirati sve vjerojatnosti na 100%. Snimanje uživo novog uzorka u koraku također će vratiti vjerojatnost u tom koraku na 100%.

Pokreti gumba za snimanje (automatizacija)

Možete podesiti zvučne parametre dodijeljenih uzoraka u stvarnom vremenu koristeći makro kontrole 3 Circuit Rhythm ima automatizaciju, što znači da možete dodati učinak ovih podešavanja na snimljeni uzorak ulaskom u način snimanja (pritiskom na G Record 13) dok pomičete gumbe.

Prilikom ulaska u način snimanja, LED diode ispod aktivnih makronaredbi u početku zadržavaju boju i svjetline koju su imali prije, ali čim izvršite podešavanje, LED svijetli crveno za potvrdu da sada snimate kretanje gumba.

Kako bi se pokreti gumba zadržali, morate izaći iz načina snimanja prije nego što se sekvenca vrati iza točke u obrascu gdje ste inicijalno okrenuli Macro, inače će Circuit Rhythm prebrisati automatizirane podatke onima koji odgovaraju novom položaju gumba.

Pod uvjetom da to učinite, čut ćete učinak Makro kontrole koja se ponovno reproducira kada se sekvenca sljedeći put okrene, na mjestu u uzorku gdje ste okrenuli kontrolu.

Također možete snimiti promjene makro kontrole kada se sekvenca ne reproducira: u Velocity View, Gate View ili Probability View, pritisnite G Record, odaberite korak na kojem bi se promjena trebala dogoditi pritiskom i držanjem tipke koja odgovara koraku; ovo će reproducirati uzorak u tom koraku. Zatim podesite Makro kontrole po želji; nove vrijednosti bit će zapisane u podatke automatizacije; pritisnite Snimite ponovo za izlaz iz načina snimanja.

Kada je sekvenca u tijeku, čut ćete učinak pokreta gumba Macro u tom koraku. Na isti način možete urediti i automatizaciju makronaredbi za određene korake na ovaj način dok sekvencer reproducira. S uključenim načinom snimanja, držite steppad i okrenite a Makro kontrola.

Sve promjene napravljene na makro vrijednostima koje su snimljene kao dio uzorka će se zadržati čak i ako se uzorak promijeni tijekom uzorka (pogledajte "Okretanje uzorka" na stranici 31). Možete podesiti zvuk u određenom koraku i zatim promijeniti uzorak u tom koraku: ugađanje će i dalje biti učinkovito. Možete izbrisati sve podatke automatizacije makronaredbi koje ne želite zadržati tako da držite pritisnuto Clear **7** pomicanje dotičnog gumba u smjeru suprotnom od kazaljke na satu za najmanje 20% njegove rotacije – LED ispod gumba pocrveni za potvrdu. Ali imajte na umu da će ovo u cijelosti izbrisati podatke automatizacije za tu makronaredbu Uzorak, ne samo na trenutnom koraku sekvencera.

Očisti i udvostruči

Za uklanjanje koraka iz uzorka, držite Clear 17 i pritisnite step pad. Ovo će ukloniti uzorak okidač kao i svi automatski parametri (brzina, mikro koraci i vjerojatnost) koji su dodijeljeni korak.

Za dupliciranje koraka unutar uzorka, držite Duplicate 18 i pritisnite korak. Kopirani korak će svijetliti svijetlo zeleno. Dok i dalje držite Duplicate, pritisnite podloge za korak kako biste zalijepili izvorne podatke koraka. Ovaj duplicirat će okretanje uzorka, parametre koraka (brzina, mikro koraci, vrata i vjerojatnost) i makro automatizacija na novi korak.

Pogled bubnjeva

Drum Pads View izvrstan je za sviranje uživo. Možete ručno pokrenuti uzorke za svih osam pjesama i također automatski ponoviti svaki okidač u jednoj od osam brzina povezanih s tempom. Ovaj prikaz vam omogućuje dodavanje brzih udaraca bubnjeva, posebno hi-hat uzoraka u stilu trapa s osjećajem tripleta.

Pogled bubnjeva je sekundarni prikaz gumba Sample Rec 9. Otvorite ga tako da držite Shift i pritisnete Sample Rec ili pritisnite Sample Rec drugi put ako ste već u Sample Rec Viewu kako biste prebacili Pogled.

Zadana konfiguracija prikaza Drum Pads View ilustrirana je u nastavku:



Ako ste ljevoruki, možda biste radije obrnuli raspored podloga pritiskom na gumb J:



Pritisnite K za povratak i zamjenu. Opisi u nastavku odnose se na verziju za desnu ruku.

Osam padova desno od dva donja reda su trigger padovi za svaku stazu. Pritiskom na jedan od njih pokrenut će se trenutno aktivni uzorak za tu stazu: ovo vrijedi bez obzira na to je li sekvenca pokrenuta ili ne. Ako želite dodati daljnje žive uzorke uzorku dok svira, uđite u način snimanja pritiskom na Rec G: svi dodatni uzorci dodani u stvarnom vremenu sada će biti dodani uzorku na

na temelju pjesme. Kada se pritisne tipka za okidanje, makro gumbi će se ažurirati kako bi prikazali parametre pjesme za posljednju pokrenutu pjesmu – to pruža brz način za podešavanje zvuka svaka staza u odnosu jedna na drugu.

Napomena Stope ponavljanja

Osam jastučića lijevo od dva gornja reda omogućuju vam odabir brzine ponavljanja note. Jastučići 9 do 12 uključeni Redak 2 odabire standardne stope višekratnika trenutno postavljenog BPM-a, pri čemu je Pad 9 sam BPM. Jastučići od 1 do 4 u retku 1 odabiru trostruke višekratnike ovih stopa.

Za reprodukciju uzorka s ponavljanjem note, držite pritisnutu tipku Repeat Rate i pritisnite tipku okidača uzorka za željenu pjesmu. Uzorak će se ponavljati sve dok su oba jastučića pritisnuta. Možete ukloniti potrebno je koristiti dva prsta pritiskom na Pad 5, što čini da se jastučići Repeat Rate uključe kada se dodirnu. Jastučić 5 svijetli jarko bijelo kada je funkcija zasuna aktivna. Pritisnite ga drugi put da biste isključili funkciju zasuna. Imajte na umu da će ponavljanje reprodukcije nadjačati sve postojeće podatke o koracima unutar uzorka. Na primjer, ako izvodite s ¼ stopom ponavljanja note, ali je postojeći obrazac napravljen od koraka od kojih svaki sadrži šest mikrokoraka, čut ćete samo ¼ stope ponavljanja note dok je aktivno ponavljanje note. Ovo može biti vrlo korisno za stvaranje dramatičnih ispuna tijekom nastupa uživo.

Možete snimati ponovljene izvedbe nota izravno u uzorke dok je način snimanja aktivan. Ponavljanje note snimanja je destruktivno i prebrisat će sve mikro korake koji trenutno postoje u uzorku – ono što čujete tijekom snimanja je ono što će obrazac postati.

Pogledajte slike rešetke na stranici 45 da vidite koji pad u Drum Pads View odabire svaku stopu ponavljanja.

Obrasci

Svaki projekt u Circuit Rhythmu ima memorijski prostor za osam zasebnih uzoraka po zapisu.

Pravi potencijal Circuit Rhythma počinje se shvaćati kada počnete stvarati zanimljive varijacije Pattern-a, a zatim ih spojite zajedno da se igraju kao potpuni lanac od do 256 (8 x 32) koraka. Nadalje, ne moraju svi obrasci za svaku pjesmu biti lančani na isti način: mogli biste imati uzorke bubnja od 64 koraka na stazama 1 i 2 u kombinaciji s dužim slijedom linija basa i/ili sintisajzera na stazama 3 i 4, za primjer. Nema ograničenja u načinu na koji kombinirate uzorke iz različitih staza (iako se obrasci mogu ulančati samo sekvencijalno; pogledajte **stranicu 50**).

za više informacija).

Prikaz uzoraka

Kako biste rasporedili i organizirali svoje uzorke, upotrijebite Prikaz uzoraka, kojem se pristupa pritiskom na Patterns 10 . Prvi put kada otvorite Patterns View u novom projektu, izgledat će ovako:



Patterns View ima dvije stranice, odabrane pomoću gumba J i K 15. Stranice su identične, a uzorci su poredani okomito; na stranici 1 jastučići odabiru uzorke 1 do 4 za svaku stazu, na stranici 2 odabiru uzorke 5 do 8.

Kako svaka ploča svijetli označava njezin status. Zatamnjena ploča znači da uzorak trenutno nije odabran za reprodukciju. Jedan pad po zapisu će pulsirati između prigušenog i svijetlog: ovo je uzorak koji se svirao kada je reprodukcija zadnji put zaustavljena. U početku (tj. kada se pokrene novi projekt), Pattern 1 u svakoj stazi će biti u ovom stanju sa svim ostalim memorijama praznim, a jastučići slabo osvijetljeni. Za odabir drugog uzorka za bilo koji zapis, pritisnite njegovu pločicu. Ako to učinite dok je drugi obrazac već reproducira, novi uzorak će biti "stavljen u red čekanja" za početak reprodukcije na kraju trenutnog, dajući vam gladak prijelaz između uzoraka. U tom slučaju, pad za sljedeći uzorak će brzo treperiti dok je u "čeku čekanja", dok ne počne svirati. Međutim, ako držite pritisnutu tipku Shift dok birate sljedeći uzorak, reprodukcija će početi odmah od odgovarajućeg koraka uzorka, čime se osigurava kontinuitet ukupnog vremena. Na primjer, ako je trenutni uzorak dosegao korak 11 kada pritisnete pad drugog uzorka dok držite pritisnutu tipku Shift, Circuit Rhythm će zapamtiti gdje je kursor, a drugi uzorak će početi svirati od koraka 12.

put kada pritisnete Reproduciraj počkaremotiže edatativiatizoraki kaznovostavkjenkoviše) o Alko žakitel nji istada ti katograted to čaki na kojoj je sekvencer posljednji put zaustavljen, pritisnite Shift i Play zajedno.

Brisanje uzoraka

Memorije uzoraka mogu se izbrisati u prikazu uzoraka držanjem Clear 17 (svijetli crveno) i pritiskom odgovarajuću podlogu. Odabrana ploha s uzorkom svijetlit će svijetlo crveno - za potvrdu brisanja - dok vi pritisnite ga. Dok je reprodukcija zaustavljena, ako uzorak koji je obrisan nije trenutno aktivan uzorak (naznačen pulsiranjem boje zapisa) i nije dio lanca uzoraka, svijetlit će bijelo. Ovo označava da će ovaj uzorak biti prikazan u svim prikazima koraka za stazu. Ovo odgovara ponašanju zaključavanja pogleda, vidi stranicu 54.

Umnožavanje uzoraka

U prikazu uzoraka, gumb Dupliciraj 18 može se koristiti za izvršavanje funkcije kopiranja i lijepljenja, što vam omogućuje kopiranje uzorka iz jedne memorije u drugu. Ovo je vrlo korisna funkcija jer vam omogućuje korištenje postojećeg uzorka kao temelja za drugi, malo drugačiji: često je lakše modificirati postojeći uzorak kako biste ga željeli nego stvoriti novi od nule.

Za kopiranje uzorka iz jedne memorije u drugu, držite Duplicate (svijetli zeleno), pritisnite tipku s uzorkom koji želite kopirati (svijetli zeleno dok je pritišćete), a zatim pritisnite tipku za memoriju gdje želite kopija koja će se pohraniti: svijetlit će crveno, a zatim će, ako je reprodukcija zaustavljena, postati bijela kada otpustite Duplicate, što znači da će se ovaj uzorak prikazati kada se prebacite na postupni prikaz. Sada imate identičnu kopiju uzorka. Ako želite kopirati podatke uzorka u nekoliko memorija, možete nastaviti držati pritisnut **gumb** Udvostruči i ponoviti dio operacije "zalijepi" u

druga sjećanja.

Moguće je duplicirati uzorke između pjesama, kao i unutar jedne pjesme.

Stranica koraka i obrasci od 16/32 koraka

Zadana duljina uzorka u Circuit Rhythm je 16 koraka, ali možete udvostručiti duljinu na 32 koraka pomoću gumba Step Page (označenog 1-16/17-32). Duljina uzorka od 16 koraka ili manje označena je gumbom Step Page koji prikazuje tamno plavu boju. Za produljenje uzorka koji trenutno gledate preko 16 koraka, pritisnite gumb Step Page: sada prikazuje svijetlo plavu boju za stranicu 1 - dok prikazuje korake od 1 do 16, i narančastu za stranicu 2 - dok prikazuje korake od 17 do 32.

Ova vam značajka omogućuje stvaranje zanimljivijih i raznolikijih petlji unutar opsega jednog uzorka. Ako su neki zapisi dugi 16 koraka, a neki 32 koraka, obrasci od 16 koraka će se ponoviti nakon koraka 16, dok će se uzorci od 32 koraka nastaviti za korake od 17 do 32, tako da ćete čuti dva ponavljanja kraćih zapisa za svaki jedan od dužih.

Pritiskom na stranicu koraka (1-16/17-32) tijekom reprodukcije uzorka od 32 koraka mijenja se prikaz na drugu stranicu, ali ne prekida uzorak. Duljinu uzorka možete vratiti na zadanih 16 koraka držanjem

dolje Clear i pritiskom na gumb Step Page: uzorak će se sada vratiti na duljinu od 16 koraka. Sačuvani su uzorci dodijeljeni za sva 32 koraka, iako ćete čuti samo one koji su dodijeljeni prvih 16 koraka nakon korištenja Clear. Ako ponovno produžite duljinu uzorka na 32 koraka, sve bilješke/pogoci prethodno dodijeljeni

koraci od 17 do 32 i dalje će biti prisutni.

Također možete koristiti Duplicate s gumbom Step Page. Držanje Duplicate i pritiskanje gumba Step Page produžit će duljinu uzorka za trenutno odabranu pjesmu na 32 koraka i kopirati sve podatke na Koraci od 1 do 16 do koraka od 17 do 32, uključujući podatke o automatizaciji. Svi podaci koji su već prisutni na stranici 2 će biti prebrisan ovom operacijom.

Ulančavanje uzoraka

Nakon što ste izradili nekoliko uzoraka za jednu ili više pjesama, možete ih početi lančano povezivati kako biste napravili dulji niz. Pritisnite Patterns 10 da otvorite Patterns View.

Uzorci se mogu lančano povezivati po pjesmi. Kada su uzorci ulančani, sviraju se uzastopno, npr. lanac uzoraka koji se sastoji od četiri uzorka će ih reproducirati numeričkim redoslijedom jedan za drugim, a zatim će se ponoviti. Ako su svi obrasci od 32 koraka, lanac će biti dug 128 koraka. Druga pjesma sa samo jednim uzorkom od 32 koraka će se reproducirati četiri puta tijekom svakog lanca; uzorak od 16 koraka će se igrati osam puta.

Da biste stvorili lanac uzoraka, pritisnite i držite pločicu za traženi uzorak s najmanjim brojem, a zatim pritisnite pločicu za potrebni uzorak s najvećim brojem. (Ili doista, obrnuto.) Na primjer, ako želite lančano povezati uzorke pjesme u memorijama 1 do 3 zajedno, držite Pad 1 i zatim pritisnite Pad 3. Vidjet ćete da sva tri jastučića sada jarko svijetle u boju staze, što pokazuje da sada čine ulančani niz.

Ako želite odabrati lanac iz uzoraka preko granice stranice, odabir funkcionira na isti način: na primjer, da odaberete uzorke od 3 do 6 kao lanac, pritisnite i držite tipku za uzorak 3, zatim pritisnite J za pomicanje na stranicu 2, zatim pritisnite podlogu za uzorak 6. Sada ćete vidjeti da svi podlozi za uzorke 3, 4, 5 i 6 svijetle. Za ulančavanje uzoraka koji koriste istu pločicu na dvije stranice kao početne/završne točke (npr. 1 i 5), držite pločicu za prvi uzorak, prijeđite na stranicu 2, zatim pustite pločicu. U ovom primjeru, a zatim se stvara lanac uzoraka od 1 do 5.

Ono što je važno zapamtiti je da obrasci koje povezujete moraju biti uzastopni. Možete ulančati obrasce 1, 2, 3 i 4 zajedno, ili 5, 6 i 7 zajedno, ili 4 i 5 zajedno, ali ne možete ulančati 1, 2 i 6 zajedno. (Međutim, Circuit Rhythm's Scenes značajka omogućuje vam da prevladate ovo ograničenje: pogledajte stranicu 59 za detalje o korištenju Scena.) Sljedeći primjer će ilustrirati ulančavanje:



Gornji primjer prikaza uzoraka pokazuje mogući raspored uzoraka za niz od 8 uzoraka. Koristimo sljedeće uzorke, a radi jednostavnosti pretpostavit ćemo da se svi obrasci sastoje od 16 koraka:

- Zapis 1 obrasci 1 do 4
- Zapis 2 samo uzorak 1
- Traka 3 obrasci 1 i 2
- Traka 4 obrasci 6 i 7
- Zapis 5 obrasci 2 i 3
- Zapis 6 obrasci 3 do 6
- Staza 7 obrasci 5 i 6
- Zapis 8 obrasci od 1 do 8

Kada pritisnete Reproduciraj, svaka pjesma će se vrtjeti oko vlastitog lanca uzoraka. Najduži lanac je Track 8 – to definira ukupnu duljinu niza, u ovom slučaju, 128 (8 x 16) koraka. Zapis 8 reproducirat će obrasce od 1 do 8 redom, zatim se vratiti na obrazac 1 i započeti ispočetka. Nasuprot tome, Track 1 će reproducirati Patterns 1 do 4 redom, a zatim se vratiti i ponoviti; Zapis 2 ima samo jedan obrazac, tako da će se ovo ponoviti osam puta u

Slijed od 8 uzoraka. Zapisi 5 i 7 imaju dva uzorka u svojim lancima, tako da će se svaki reproducirati četiri puta, a zapis 6 ima četiri uzorka u svom lancu, tako da će se reproducirati dva puta. Ono što čujete je

ilustrirano na vremenskoj traci u nastavku:



Gornji primjer ilustrira osnovne točke uključene u ulančavanje uzoraka kako bi se napravio dulji niz. Stvaranje duljih, složenijih i zanimljivijih sekvenci njihov je nastavak

principi. Circuit Rhythm omogućuje nizove uzoraka do 256 (8 x 32) koraka, gdje je bilo koja od osam staza mogu promijeniti svoj uzorak svakih 16 koraka (ili manje ako su početne/krajnje točke također promijenjene u odnosu na zadane).

Svaki put kad pritisnete Igrajte, lanac uzoraka ponovno se pokreće od početne točke prvog uzorka u lanac. Lanac možete ponovno pokrenuti od točke na kojoj je sekvencer zaustavljen pritiskom na Play while držeći pritisnut Shift.

Uzorak oktave

Visinu trenutno gledanog uzorka možete pomaknuti gore ili dolje za jednu ili više oktava tako da držite pritisnutu tipku Shift 20 i potom pritisnete J ili K 15. To možete učiniti tijekomurbijoddujkcije di kadak jepsekazen osinzapiska zjenz Økta varikzzzek bilješke sejetikaznijeniti

i Slice Point Record View. Podešava se samo visina trenutno odabranog zapisa, ostalih ostat će nepromijenjeni.

Ako obrazac sadrži note koje su već u najvišoj oktavi koju Circuit Rhythm može generirati, na njih neće utjecati pomak oktave uzorka prema gore; isto vrijedi i za najniže note i pomak oktave prema dolje. Ako je to slučaj, gumb J ili K svijetlit će crveno kako bi označio da se naredba ne može izvršiti. Također postoji gornja granica visine uzorka reprodukcije (kao što je opisano u odjeljku o

Prikaz note tipkovnice – vidi **stranicu 33)** – ovo možete vidjeti prije nego što dosegnete maksimalnu oktavu koju možete svirati, ovisno o postavci **parametra** Tune (Makro 1). Prikaži zaključavanje

Prema zadanim postavkama, prikaz koraka uzorka u gornja dva retka mijenja se s odabranim uzorkom (i trenutnom stranicom), tako da je kursor za reprodukciju uvijek vidljiv. Ako želite urediti jedan uzorak dok nastavljate svirati drugi uzorak ili cijeli lanac uzoraka, možete koristiti View Lock. Jedna upotreba zaključavanja prikaza je "zamrzavanje" prikaza koraka uzorka na trenutnom uzorku (i stranici) držanjem tipke Shift i pritiskom na Uzorci 10. Gornja dva retka sada će biti zaključana za uzorak koji je bio prikazan kada ste odabrali Zaključavanje prikaza.

U prikazu uzoraka, uzorci koji se trenutno gledaju bit će osvijetljeni bijelom bojom. Pulsirajuća bijela ploča označava da se obrazac i gleda i svira, dok postojana bijela označava da se uzorak gleda dok se druga (iste pjesme) svira: ova ploča će pulsirati u boji zapisa. Za promjenu pregledanog uzorka, držite Shift i pritisnite tipku uzorka. Još uvijek možete promijeniti koji se obrasci i lanci uzoraka sviraju na uobičajeni način, opisan u Prikazu uzoraka na stranici 47.

View Lock vam također omogućuje zamrzavanje prikaza koraka na trenutnoj stranici uzorka kada radite na uzorku od 32 koraka. Kada je zaključavanje pogleda aktivno, uzorak će se nastaviti reproducirati obje stranice, ali sada se prikazuje samo ona stranica koja je bila vidljiva kada je odabrano zaključavanje prikaza. The alternativna stranica koraka može se prikazati pritiskom na gumb stranice koraka 8

Dok se drži tipka Shift , gumb Patterns svijetli zeleno kada je View Lock aktivan; kada je neaktivan je crven. Možete pritisnuti Shift u bilo kojem trenutku: boja gumba potvrdit će je li zaključavanje pogleda aktivno ili ne.

Zaključavanje pogleda primjenjuje se na sve zapise, a također se primjenjuje na sve prikaze koji imaju prikaz Pattern Step (tj. Velocity View, Gate View, itd., kao i Note View). Može se poništiti pritiskom na Shift + Patterns opet. Imajte na umu da se stanje zaključavanja prikaza ne sprema. Zadano će biti 'neaktivno' kad god Circuit Ritam je uključen.

Postavke uzorka

Iako su zadane duljine uzorka 16 ili 32 koraka (također pogledajte "Stranica koraka i obrasci od 16/32 koraka" na stranici 49), moguće je da uzorak u bilo kojem zapisu ima bilo koji drugi broj koraka, do maksimalno 32 koraka. Nadalje, početne i završne točke uzorka mogu se neovisno definirati, tako da se pododjeljci uzorka, bilo koje duljine, mogu reproducirati protiv drugih zapisa s različitim duljinama uzorka, stvarajući neke vrlo zanimljive efekte. Također možete odabrati redoslijed reprodukcije uzorka i postaviti brzinu zapisa u odnosu na druge zapise.

Sve ove opcije postavljene su u prikazu postavki uzorka; pritisnite Postavke uzorka da otvorite ovo:



Sve izmjene uzoraka napravljene u Prikazu postavki uzorka mogu se spremiti u projekt na uobičajeni način: pritisnite Spremi 19 – treperi bijelo, pritisnite ponovno – treperi zeleno za potvrdu spremanja. (Zapamti to ovo prepisuje prethodnu verziju projekta; odaberite drugu projektnu memoriju ako želite zadrži prethodnu verziju.)

Početna i Završna točka

Gornja dva retka prikaza postavki uzorka prikazuju korake uzorka za trenutno odabranu pjesmu. Ako još nisu napravljene nikakve prilagodbe duljine uzorka, jastučić 16 bit će osvijetljeni pijesak: ovo označava posljednji korak u obrascu. Međutim, ako je duljina uzorka 32 koraka, morat ćete pritisnuti gumb Stranica koraka 8 za otvaranje stranice 2 kako biste vidjeli indikaciju završnog koraka. Da vidim koji korak je trenutno početna točka uzorka, pritisnite i držite Shift. Korak krajnje točke vraća se na plavo i a različita podloga za korake svijetli pijeskom: ovo će biti podloga 1 ako duljina uzorka još nije promijenjena. Možete promijeniti krajnju točku staze – i time skratiti duljinu uzorka – pritiskom na drugi korak uzorka. Nova krajnja točka označena je pješčanim osvjetljenjem, a "viša"

podlošci ili postaju tamni ili tamnocrveni, potonje označava da su podaci o noti/pogotku prethodno dodijeljeni tom koraku. Ako ponovno odaberete izvornu krajnju točku, ti će podaci i dalje biti tamo i reproducirati će se.



Promjena početne točke potpuno je isti postupak, osim što je potrebno držati pritisnutu tipku Shift dok birate novu početnu točku:



Ako radite s obrascima od 32 koraka, pazite na kojoj se od dvije stranice koraka nalazite. Boja gumba Step Page 8 to uvijek označava – plava za stranicu 1 (koraci od 1 do 16) i narančasta za stranicu 2 (koraci od 17 do 32).

Redoslijed igranja

Padovi od 29 do 32 u pregledu postavki uzorka omogućuju vam odabir redoslijeda reprodukcije koji će koristiti trenutno odabrani uzorak. Pločica za odabrani redoslijed reprodukcije svijetli jarko: zadani redoslijed reprodukcije je prema naprijed (tj. normalan), označen s tipkom 29.



Alternative normalnom redoslijedu igranja naprijed su:

- Obrnuti (pad 30). Uzorak počinje svirati na krajnjoj točki, reproducira korake obrnutim redoslijedom početnu točku i ponavlja.
- Stoni tenis (Pad 31). Uzorak se reproducira naprijed od početka do kraja, unatrag na početak točka, i ponavlja.
- Nasumično (pad 32). Koraci zapisa sviraju se nasumično, bez obzira na dodjelu note/pogotka, iako još uvijek u intervalima koraka.

Ako se redoslijed reprodukcije promijeni u načinu reprodukcije, obrazac uvijek prije završi svoj trenutni ciklus započeti ciklus u novom smjeru. Ovo se primjenjuje bez obzira na trenutnu duljinu uzorka ili korak Odabir stranice.

Brzina sinkronizacije uzorka

Treći redak prikaza postavki uzorka određuje brzinu kojom se pjesma reproducira u odnosu na BPM projekta. To je zapravo množitelj/djelitelj BPM-a.



Odabrana stopa sinkronizacije označena je jarko osvijetljenim blokom: zadana stopa je "x1" (pad 5 u redu 3), što znači da će se pjesma reproducirati na postavljenom BPM-u. Odabir podloge s većim brojem povećava brzinu kojom kursor za reprodukciju napreduje kroz obrazac u odnosu na prethodni. Slično, a padovi s nižim brojevima smanjit će brzinu reprodukcije. Dostupne brzine sinkronizacije su 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, pri čemu T predstavlja triplete.

1/16 je zadana stopa sinkronizacije, gdje svaki korak odgovara 16. noti. Povećanje stope sinkronizacije je izvrstan način povećanja razlučivosti koraka sekvencera po cijenu ukupnog vremena reprodukcije. Smanjenje stopa sinkronizacije korisna je za stvaranje dužih uzoraka koji ne zahtijevaju tako fine detalje, kao što je pokretanje isječaka dugog uzorka.

Ako se brzina sinkronizacije promijeni dok je reprodukcija sekvencera aktivna, uzorak uvijek dovršava trenutni ciklus pri postojećoj brzini i mijenja se na novu brzinu na kraju ciklusa. Ovo se primjenjuje bez obzira na trenutnu duljinu uzorka ili odabir stranice koraka.

Mutirati

Mutate je značajka koja vam omogućuje uvođenje daljnjih nasumičnih varijacija u pojedinačne uzorke na per temelj staze. Mutate "miješa" note ili udarce u trenutnom uzorku, u različite korake. Broj nota/udaraca u uzorku i sami uzorci bubnja su nepromijenjeni, samo su ponovno dodijeljeni različitim koracima. Mutate ponovno dodjeljuje sve parametre koraka, uključujući mikro korake, vrijednosti vrata, okretaje uzoraka, podatke o vjerojatnosti i automatizaciji.

Da biste promijenili uzorak, držite Shift 0 i pritisnite Duplicate 18. To možete učiniti u bilo kojem prikazu koji ima Prikaz koraka uzorka, tj. prikaz nota, prikaz brzine, prikaz vrata ili prikaz postavki uzorka. Samo mutirajte utječe na uzorak koji se trenutno igra, tako da ako je dio lanca uzoraka, drugi uzorci u lancu neće biti pogođeni. Ponovno dodjeljivanje bilješki/pogodaka uzet će u obzir duljinu stranice koraka. Možete primijeniti Mutate onoliko puta koliko želite za bilo koji uzorak uzastopnim pritiskom na Shift + Duplicate: note/pogoci u uzorku će se svaki put nasumično ponovno dodijeliti.

Imajte na umu da se Mutate ne može "poništiti"; dobra je ideja spremiti izvorni projekt kako biste mu se mogli vratiti nakon primjene Mutate.

Scene

Scene vam omogućuju dodjeljivanje višestrukih uzoraka i lanaca uzoraka unutar projekta jednom padu, omogućujući vam da jednostavno pokrenete različite dijelove pjesme. Same scene također se mogu ulančati kako bi se mnogo toga dogovorilo dulje sekvence i tako izgraditi cjelovite strukture pjesama.

Scenama se pristupa u Mixer View: pritisnite Mixer da otvorite ovo:



Dva donja reda podloga u prikazu miksera predstavljaju 16 scena koje su dostupne u trenutnom projektu. U novom projektu, svi će jastučići pokrenuti Pattern 1 od svih osam zapisa budući da nijedan lanac uzoraka još nije definiran ili dodijeljen. Prva (pločica 17) će pulsirati svijetlo zeleno. što ukazuje na to

trenutno reproducirani uzorci odgovaraju posljednjoj odabranoj sceni (scena 1 prema zadanim postavkama).



Unaprijed učitani tvornički uzorci opsežno koriste funkcionalnost scena – svakako pogledajte ove kako biste vidjeli kako se koriste u akciji.

Dodjeljivanje uzoraka scenama

Otvorite Patterns View i definirajte sve Pattern Chains za svaki zapis koji će činiti Scene.

Promijenite u prikaz miksera, pritisnite i držite Shift: jastučići scene mijenjaju boju u tamno zlatnu. Pritisnite tipku Scene (dok još držite Shift) – svijetlit će jarko zlatno dok je pritisnuta, što znači da su obrasci sada dodijeljen tome.



Svi odabrani lanci uzoraka sada su pohranjeni kao ta scena. Nakon otpuštanja tipke Shift, podloga s pohranjenom scenom sada pokazuje svijetlu bijelu boju:



Sada kada pritisnete tipkovnicu, odabrana je scena i reproducirati će niz lanaca uzoraka koji su bili

dodijeljen mu sljedeći put kada pritisnete Reproduciraj 🕨

Kada odaberete Mixer View, odmah ćete moći vidjeti gdje su scene već pohranjene, budući da će njihovi jastučići biti osvijetljeni svijetlo bijelo ili svijetlo zlatno kada pritisnete Shift.

Dodjeljivanje lanaca uzoraka sceni ne utječe na trenutnu reprodukciju i neće odabrati scenu niti promijeniti vaš lanac scene (pogledajte dolje) ako ste već u načinu reprodukcije: odabrana scena će započeti kada je trenutni uzorak ili lanac uzoraka dovršen – pogledajte "Scene čekanja" stranica 62.

Podaci o sceni pohranjuju se s trenutnim projektom kada izvršite Spremi pritiskom na Spremi (9) dvaput. Ako polje Scene pulsira zeleno, to znači i) da je ovo trenutno odabrana scena i ii) da trenutno odabrani uzorci odgovaraju onima koji su dodijeljeni sceni. Ako se odabrani obrasci promijene u Patterns Viewu, Scene pad će se vratiti u prigušenu bijelu boju. Ako se ponovno odaberu odgovarajući obrasci, Scena tipka će ponovno pulsirati zeleno. Imajte na umu da će se ovo ponašanje pojaviti samo za posljednju odabranu scenu – ako odaberete uzorke scene koji nisu posljednji odabrani prvo, odgovarajuća pločica neće postati zelena.

Ulančavanje scena za stvaranje aranžmana

Baš kao što možete ulančati uzorke u Patterns Viewu, možete ulančati scene u Mixer Viewu za stvaranje dužih nizova. To činite tako da držite tipku za prvu scenu, a zatim pritisnete tipku za posljednju scenu: ove tipke i sve one između njih će svijetliti zeleno. Lanac scene koje će se reproducirati sada će sadržavati scene dodijeljene svim padovima između dva koja ste pritisnuli; npr. ako želite lanac scena sastavljen od scena 1 do 5, držite tipku Scene 1 i pritisnite tipku Scene 5. Svaka scena će jednom reproducirati lanac uzoraka koji joj je dodijeljen i zatim se prebaciti na sljedeću scenu. Scene će se reproducirati numeričkim redoslijedom, a zatim će se ponoviti.



Imajte na umu da možete koristiti Scene kako biste prevladali ograničenje u Patterns View nemogućnosti definiranja lanac uzoraka nesekvencijalnih obrazaca. Možete dodijeliti sekvencijalne grupe uzoraka uzastopnim sjećanjima scena i zatim ih reproducirati kao lanac scena. Na primjer, ako želite reproducirati obrasce 1, 2, 5 i 6 redom, možete napraviti lanac uzoraka od uzoraka 1 i 2 i dodijeliti ga memoriji scene, a zatim još jedan lanac uzoraka od obrazaca 5 i 6 i dodijeliti to na sljedeći

Sjećanje na scenu. Zatim možete definirati lanac scena te dvije scene i dobit ćete četiri potrebne Uzorci u nizu.

Scene čekanja u redu

Scene mogu biti "unaprijed odabrane" na isti način kao uzorci, tako da ako se scena već reproducira, sljedeća je u redu čekanja. Podloga za scenu na čekanju treperi zeleno i na kraju uzorka zapisa 1 koji se trenutno reproducira, nova će se scena početi reproducirati od početka bez gubitka sinkronizacije.

Čišćenje scena

Za brisanje memorije scene, držite Clear 17 i pritisnite tipku za scenu koju želite izbrisati. Ovo će vratiti memoriju scene u zadano stanje - Pattern 1 za sve pjesme.

Umnožavanje scena

Za kopiranje scene, držite Duplicate 18, pritisnite tipku za scenu koju želite kopirati, zatim pritisnite tipku za memoriju scene gdje želite pohraniti kopiju. Otpustite duplikat. Međutim, možete zalijepiti kopiranu scenu više puta (na različite memorijske lokacije) ako držite Duplikat zadržan.

Tempo i Swing

Tempo i Swing su blisko povezani i metode njihova podešavanja vrlo su slične.

Vrijeme

Circuit Rhythm će raditi u bilo kojem tempu u rasponu od 40 do 240 BPM; zadani tempo za novi projekt je 90 BPM. Tempo se može podesiti internim taktom tempa ili vanjskim MIDI taktom izvor. Vanjski MIDI sat može se primijeniti putem USB priključka ili MIDI ulaznog priključka.

Za prikaz i podešavanje BPM internog sata tempa, pritisnite tipku Tempo /Swing 16 da otvorite Tempo View. (Kao i kod većine tipki Circuit Rhythm-a, možete kratkim pritiskom promijeniti mrežu na Tempo View ili dugo pritisnite da biste trenutno provjerili BPM.)

BPM je prikazan na mreži podloga kao dvije ili tri velike znamenke u plavoj i bijeloj boji. Znamenka "stotine" (koja uvijek može biti samo "1", "2" ili isključena) zauzima rešetkaste stupce 1 i 2, dok "desetice" i

Znamenke "jedinica" zauzimaju po tri stupca, kako su znamenke od 0 do 9 prikazane ilustrirano je u nastavku.



Makro kontrola 1 (Tune) koristi se za podešavanje tempa; njegova LED dioda svijetli svijetlo plavo.

Vanjski sat

Nije potrebno prebacivanje kako bi se Circuit Rhythm mogao sinkronizirati s izvorom vanjskog MIDI sata (podložno postavkama sata – pogledajte "Postavke sata" na stranici 91). Ako je primijenjen važeći vanjski sat, on automatski će se odabrati kao izvor takta, a mreža će prikazati "SYN" crvenom bojom ako je Makro 1 okrenuo. Podešavanje Macro 1 neće promijeniti interni tempo kada se koristi vanjski sat. Dok interni sat tempa dopušta samo cjelobrojne otkucaje u minuti (tj. bez frakcijskih vrijednosti tempa), Circuit Rhythm će se sinkronizirati s bilo kojim vanjskim taktom – uključujući frakcijske vrijednosti – u rasponu od 30 do 300 BPM.

Ako se vanjski sat ukloni (ili izađe izvan dometa), Circuit Rhythm će prestati svirati. "SYN" ostaje prikazan dok **se ne pritisne** Reproduciraj . Mreža tada prikazuje BPM koji je spremljen s projektom, Macro 1 će se ponovno omogućiti i možete prilagoditi tempo.

Dodirnite Tempo

Ako želite uskladiti tempo Circuit Rhythma s postojećim glazbenim djelom, ali ne znate njegov BPM, možete koristiti Tap Tempo. Držite pritisnut Shift i dodirnite gumb Tempo/Swing u ritmu pjesme koju slušate. Potrebna su vam najmanje tri dodira da bi Circuit Rhythm promijenio postavku tempa na vaš ručni unos, a zatim će izračunati BPM izračunavanjem prosjeka posljednjih pet dodira.

Možete koristiti Tap Tempo u bilo kojem trenutku, ali ako ste u Tempo Viewu, vidjet ćete da se BPM prikaz ažurira na tempo tapkanja.

Swing

Prema zadanim postavkama, svi su koraci u uzorku jednako raspoređeni u vremenu. Pri tempu od 120 otkucaja u minuti, uzorak od 16 koraka ponavljat će se svake 2 sekunde, čineći korake u razmaku od jedne osmine sekunde. Promjena parametra Swing od zadane vrijednosti od 50 (raspon je od 20 do 80) mijenja vrijeme koraka s parnim brojevima (isključeno otkucaji); niža vrijednost zamaha skraćuje vrijeme između parnog koraka i prethodnog neparnog koraka, veća Swing vrijednost ima suprotan učinak.



Swing se podešava s Macro 2, dok je u Tempo View; njegova LED dioda svijetli narančasto. Imajte na umu da kada naizmjenično podešavate tempo i zamah, možete primijetiti kratku odgodu prije nego što podešavanje gumba stupi na snagu. Ovo vam omogućuje da provjerite trenutne vrijednosti Tempa i Swinga bez da ih mijenjate.

Swing se može koristiti za dodavanje dodatnog "utora" vašem uzorku. Imajte na umu da su to parni koraci "swung", oni se mogu protumačiti kao 1/16-note (poluglasovi).

Pritisnite trag

Klik (ili metronom) se može aktivirati ili deaktivirati držanjem Shift i pritiskom na Clear 17. Jasno će svijetliti svijetlo zeleno kada je Klik omogućen i prigušeno crveno kada nije. Kada je omogućeno, čut ćete otkucaj metronoma na svakoj četvrtini na svim audio izlazima kad god sekvencer svira. Ovo je globalna postavka, stoga će klik ostati uključen ili isključen bez obzira na promjene paketa ili projekta. Postavka se ne sprema kada se Circuit Rhythm isključi.

Za podešavanje glasnoće klika, pritisnite Tempo/Swing i koristite Macro 5 (Distortion). Razina klika također je globalna postavka i stoga se primjenjuje na sve pakete i projekte. Postavka razine se sprema kada se uređaj isključi pomoću tipke za napajanje 8

Analogni izlaz za sinkronizaciju

Možete sinkronizirati vanjsku opremu – npr. analogne sintisajzere – na Circuit Rhythm sa stražnjom ploča Sync Out priključak 2. Ovo daje sinkronizacijski impuls brzinom proporcionalnom satu tempa (BPM); stvarni omjer može se postaviti u prikazu postavki – vidi stranicu 88. Zadana brzina je dva impulsa po četvrtina note.

Mikser

Circuit Rhythm uključuje osmokanalni mikser koji vam omogućuje podešavanje glasnoće svake pjesme u odnosu na ostale. Prema zadanim postavkama, svi zapisi se reproduciraju na razini glasnoće od 100 (proizvoljne jedinice, raspon 0-127), ostavljajući vam glavnu kontrolu glasnoće 4 za podešavanje izlazne razine prema potrebi.

Pritisnite Mixer 1 da otvorite Mixer View:



Osvijetljeni podlozi u retku 1 su gumbi za isključivanje zvuka za svaku pjesmu. Pritisnite pad za zaustavljanje sekvencera pokretanje uzoraka zapisa i CC automatizacija; ovo će zauzvrat utišati pjesmu. Pritisnite ponovo za uključivanje zvuka. Osvjetljenje podloge se prigušuje kako bi označilo stanje isključenog zvuka.

Razina staze

Prema zadanim postavkama, u prikazu miksera makronaredbe kontroliraju razinu glasnoće svake pjesme. To je označeno tipkom J 15 svijetli. Makro LED diode svijetle u odgovarajućoj boji staze i slabe kako se razina staze smanjuje.

Podešavanje razine staze pomoću makronaredbi može biti automatizirano. Ako je Circuit Rhythm u načinu snimanja, promjene pojedinačnih razina zapisa bit će snimljene u Pattern. Za brisanje automatizacije razine glasnoće, držite Clear 17 i okrenite Macro kontrolu. Makro LED će svijetliti crveno kao znak da je brisanje dovršeno.

Pomicanje

Također možete postaviti svaki zapis bilo gdje u stereo slici (ali morat ćete pratiti oba lijevi i desni izlaz ili korištenje slušalica da čujete bilo kakav učinak). Pritiskom na gumb J 15 makro kontrole se pretvaraju u kontrole pomicanja za svaku pjesmu. Gumb J se gasi, a gumb K svijetli.

Zadana pozicija pomicanja svake pjesme je stereo središte, što je označeno bijelim makro LED diodama.

Pomicanjem staze ulijevo LED dioda postaje sve jače plava; pomicanje udesno postaje sve jače ružičasto.

Za brzo vraćanje pomaknute staze u središte stereo slike, držite Clear 17 i okrenite Macro kontrolu u smjeru kazaljke na satu. Makro LED svijetlit će ljubičasto kao znak da je radnja dovršena.

Pan kontrole su automatizirane na isti način kao i Level kontrole. Za brisanje Pan automatizacije, držite Clear i okrenite Macro kontrolu suprotno od kazaljke na satu. Makro LED svijetlit će crveno kako bi označio da je akcija je završena.

Pritiskom na K vratit će se makronaredbe na njihovu funkciju kontrole razine.

Izvođenje uz utišane pjesme

Isključivanje zvuka može se koristiti u kreativnije svrhe od jednostavnog utišavanja zapisa; omogućuje vam izvođenje u stvarnom vremenu preko neutišanih zapisa. Kad je pjesma utišana, njezini step padovi sekvencera postaju neaktivni. Međutim, tada postaju dostupni za reprodukciju uzoraka u stvarnom vremenu u Velocity View, Gate View ili Prikaz vjerojatnosti.

Da biste eksperimentirali s ovim, odaberite projekt i utišajte pjesmu u prikazu miksera. Odaberite Velocity View, Gate View ili Probability View za utišanu stazu: step padovi će i dalje prikazivati sekvencu u tijeku, ali budući da je staza utišana, sekvencer neće pokrenuti uzorke. Step padovi se sada mogu koristiti za "ručnu" reprodukciju uzoraka - u stvarnom vremenu. Ova funkcionalnost postaje posebno moćna kada se koristi zajedno s uzorkom koji sadrži automatizaciju makronaredbi, jer će se svaki korak reproducirati sa svojom spremljenom automatizacijom, što vam omogućuje da izgradite paletu zvukova za izvođenje.

Imajte na umu da iako se reprodukcija koraka na ovaj način može snimiti na druge uzorke pomoću zaključavanja prikaza, podaci automatizacije iz koraka neće biti snimljeni.

FX odjeljak

Circuit Rhythm uključuje procesor digitalnih efekata (FX) koji vam omogućuje dodavanje efekata kašnjenja i/ili reverbiranja bilo kojoj ili svim pjesmama koje čine vaš projekt. Tu je i glavni kompresor koji se prema zadanim postavkama primjenjuje na vaš miks.

Dostupno je šesnaest odgoda i osam reverb unaprijed postavljenih postavki, a možete odabrati bilo koju od svake vrste. Razine slanja iz svake pjesme – tj. koliko je reverba i/ili kašnjenja dodano – mogu se individualno podesiti za svaku pjesmu pomoću makro kontrola. Svi dodani efekti mogu se spremiti u projekt na uobičajeni način.

Pritisnite FX 12 da otvorite FX View.



Svaki od "breskvastih" padova u redovima 1 i 2 poziva unaprijed postavljenu odgodu, a slično tome, "krem" padovi u redu 3 omogućuju unaprijed postavljene reverb. Daleko najbolji način za procjenu različitih efekata je njihovo slušanje, najučinkovitije korištenjem jednog ponavljajućeg udarca poput malog bubnja. Međutim, kao opće pravilo, unaprijed postavljene postavke reverberacije raspoređene su s povećanjem vremena odjeka od Pad 17 do Pad 24, a unaprijed postavljene odgode s rastućom složenošću od Pad 1 do Pad 16. Sve unaprijed postavljene odgode imaju povratnu informaciju za višestruke odjeke, a neke uključuju i swung vrijeme i stereo "ping-pong" efekte također. Za unaprijed postavljene postavke 3 do 16, vrijeme odgode je povezano s BPM-om: pogledajte tablicu na stranici 70 za potpuni popis unaprijed postavljenih postavki.

Reverb

Za dodavanje reverb-a na jednu ili više pjesama, odaberite unaprijed postavljenu reverb. Pločica koja odgovara aktivnoj unaprijed postavljenoj postavci svijetli jako. Makronaredbe su sada kontrole razine slanja reverberacije za osam zapisa: ovo je točno isti raspored koji se koristi u Mixer Viewu. Makro LED diode sada su slabo osvijetljene; kako povećavate razinu slanja, čut ćete kako se reverb dodaje zapisu koji kontrolira i LED će povećanje svjetline.

Možete dodati odabrani efekt reverb-a bilo kojoj ili svim pjesmama u različitim stupnjevima pomoću drugih makro kontrola. Međutim, nije moguće koristiti različite postavke reverb-a na različitim zapisima.

Pojedinosti o osam unaprijed postavljenih reverberacija dane su u nastavku:

PRESET	VRSTA KAŠNJENJA	
1	Mala komora	
2	Mala soba 1	
3	Mala soba 2	
4	Velika soba	
5	Dvorana	
6	Velika dvorana	
7	Dvorana – dugo razmišljanje	
8	Velika dvorana – dugo razmišljanje	

Odgoditi

Dodavanje odgode isti je postupak kao i reverb: da biste dodali odgodu svojim pjesmama, odaberite efekt iz jastučići na redovima 1 i 2. Makronaredbe su sada kontrole razine odgode slanja po pjesmi; vidjet ćete da njihove LED diode sada pokazuju boju breskve kako bi potvrdili njihovu preraspodjelu na FX za kašnjenje.

Iako se iste makronaredbe koriste kao razine slanja reverb-a i razine slanja kašnjenja, dva efekta ostaju neovisni: Makronaredbe preuzimaju jednu ili drugu funkciju ovisno o tome je li zadnja pritisnuta FX tipka bila unaprijed postavljena reverb ili odgoda. Pojedinosti o 16 unaprijed postavljenih odgoda dane su u tablici ispod:

PRESET	VRSTA KAŠNJENJA	GLAZBENI OPIS
1	Slapback Fast	Vrlo brza ponavljanja
2	Slapback Sporo	Brza ponavljanja
3	32. trojke	48 ciklusa po baru
4	32	32 ciklusa po baru
5	16. trojke	24 ciklusa po baru
6	16	16 ciklusa po baru
7	16. ping pong 16.	16 ciklusa po baru
8	ping pong zamah 8. trojke	16 ciklusa po taktu sa zamahom
9	8. točkasti ping pong	12 ciklusa po baru
10		8 ciklusa po 3 otkucaja sa stereo širenjem
11	8	8 ciklusa po baru
12	8th Ping Pong	8 ciklusa po baru
13	8th Ping Pong Swung 4th	8 ciklusa po taktu sa zamahom
14	Triplets 4th dotted Ping	6 ciklusa po baru
15	Pong Swung 4th Triplets Ping	4 ciklusa po 3 takta sa zamahom
16	Pong Wide	6 ciklusa po baru

Imajte na umu da ispod određenih BPM vrijednosti unaprijed postavljene odgode neće odgovarati gornjim brzinama.

Automatiziranje FX slanja

Razine slanja odjeka i odgode mogu se automatizirati okretanjem makro kontrole dok je aktivan način snimanja. Možete promijeniti količinu efekta tijekom niza. Gumb Clear 17 može se koristiti za brisanje podataka automatizacije za kontrolu slanja FX: držite Clear i okrenite kontrolu slanja za koju ne duže zahtijevaju automatizaciju; LED svijetli crveno za potvrdu akcije.

Također pogledajte "Snimanje pokreta gumba" na stranici 43.

Glavni kompresor

Ovo je omogućeno ili onemogućeno pomoću gumba FX u naprednom prikazu postavki: pogledajte stranicu 92.

Bočni lanci

Svaka staza može biti neovisno bočno lančana. Side Chain omogućuje da hitovi jedne pjesme priguše razinu zvuka druge pjesme. Koristeći Side Chains, svojim ritmovima možete dodati snažan osjećaj - ovo je osnovni zvuk hip-hopa i EDM-a. Pokušajte Side Chaining svoju bas liniju ili glavni slijed akorda svojim udarcem.

Dostupno je sedam Side Chain unaprijed postavljenih postavki, od kojih svaka omogućuje odabranom Side Chain izvoru okidača da utiša pjesmu s rastućim intenzitetom od krajnje lijeve unaprijed postavljene postavke do krajnje desne postavke. Zadano stanje je da bočni lanac bude ISKLJUČEN za sve staze.

Pogled bočnog lanca je sekundarni prikaz gumba FX 12. Otvorite tako da držite Shift i pritisnete FX ili pritisnite FX drugi put ako ste već u FX prikazu da biste promijenili prikaz.



Pogled bočnog lanca prikazat će ili kontrole bočnog lanca za pjesmu koja je bila prikazana kada je pritisnut Shift + FX .

Možete koristiti gumbe J i K 15 za pomicanje kroz četiri stranice stranice

Prikazi lanca: svaka stranica prikazuje kontrole bočnog lanca za par zapisa (kao što je prikazano gore).

Dva donja reda padova odgovaraju sedam Side Chain unaprijed postavljenih (padovi 2 do 8 u svakom redu) za staza s neparnim i parnim brojevima; prvi pad u svakom redu je 'gumb OFF' – to onemogućuje obradu bočnog lanca za stazu. Jastučić 1 svijetli jarko crveno kada je bočni lanac
je ISKLJUČENO; pritisnite bilo koju drugu pločicu u nizu kako biste omogućili jednu od Side Chain unaprijed postavljenih postavki: pločica 1 postaje zatamnjena a odabrani Pad svijetli u boji staze.

Padovi od 1 do 8 u gornjem redu omogućuju vam da odaberete koja će pjesma biti Side Chain izvor okidača za odabranu pjesmu (odabira se pritiskom na Side Chain Preset za pjesmu).

Kao i kod mnogih drugih značajki Circuit Rhythma, daleko najbolji način za razumijevanje bočnog lanca obrada je eksperimentirati i slušati. Dobro polazište je postaviti pjesmu za reprodukciju dugog uzorka tako da zvuči kontinuirano, a drugu pjesmu natjerati da pusti nekoliko uzoraka bubnja. Dok odabirete različite Side Chain unaprijed postavljene postavke, čut ćete različite načine na koje je kontinuirani uzorak "prekinut" bubnjem. Također imajte na umu da će učinak biti više ili manje utjecajan, ovisno o relativnim vremenskim razmacima uzorka koji se odbija i njegovom izvoru okidača.

Spuštanje bočnog lanca nastavit će se čak i kada se razina izvorne staze smanji na nulu u prikazu miksera. Ovo je značajka koja se može koristiti vrlo kreativno! Međutim, ako utišate pjesmu bubnja odabran kao ključ u prikazu miksera, okidanje bočnog lanca je onemogućeno.

Gumb filtra

Cjelokupni audio izlaz Circuit Rhythma – zbroj zvukova sa svih osam pjesama – prolazi kroz tradicionalni dio filtera u stilu DJ-a. Kontrola za to je velika tipka Master Filter 2 . Gumb Filter jedna je od ključnih kontrola performansi i može se koristiti za radikalnu promjenu cjelokupnog zvuk.

Filtar obuhvaća niskopropusne i visokopropusne vrste. Visokopropusni filtar uklanja niske frekvencije (bas) iz izlaza, a niskopropusni filtar uklanja visoke frekvencije (visoki tonovi).

Circuit Rhythm's Master Filter kotačić kontrolira niskopropusni filtar kada ga okrenete u smjeru suprotnom od kazaljke na satu iz središnjeg položaja i visokopropusni filtar kada ga okrenete u smjeru kazaljke na satu iz središnjeg položaja. Imajte na umu da kontrola ima blokadu u sredini - u ovom položaju nema filtriranja i LED dioda je ispod gumb je slabo osvijetljen bijelom bojom.

Dok okrećete gumb u smjeru kazaljke na satu, čut ćete kako niže frekvencije nestaju ostavljajući vam mnogo tanji zvuk; u suprotnom smjeru, visoke frekvencije prvo nestaju, ostavljajući vam prigušen zvuk. LED lampica postaje blijedoplava kada je bilo koja vrsta filtra aktivna, a svjetlina se povećava okretanjem kontrole.

Grid FX

Grid FX tvrtke Circuit Rhythm omogućuje vam brzo dodavanje niza dodatnih audio efekata iz namjenskog seta padova: to je sjajan način dodavanja varijacija vašim obrascima tijekom izvedbe uživo.

Grid FX-u se pristupa u Grid FX View-u, koji je sekundarni prikaz gumba Mixer 11 Otvorite tako da držite Shift i pritisnete Mixer ili pritisnite Mixer drugi put ako ste već u Mixer Viewu da biste prebacili pogled. Makro kontrole ostaju aktivne kao kontrole razine zapisa miksera, a gornji red rešetke također je nepromijenjen u odnosu na prikaz miksera, i dalje su gumbi za isključivanje zvuka za svaku pjesmu. Dva donja reda (Padovi 17 do 32) dostupni su kao Grid FX jastučići za izvedbu. Prema zadanim postavkama Grid FX na Circuit Rhythm je:

SLOT EFEK	AT				
1	Otkucaj Ponavljanje, brzina 1/4				
2	Otkucaj Ponavljanje, brzina 1/8				
3	Otkucaj Ponavljanje, brzina 1/16				
4	Otkucaj Ponavljanje, brzina 1/32				
5	Otkucaj Ponavljanje, brzina 1/8T				
6	Otkucaj Ponavljanje, brzina 1/16T				
7	Obrnuto, stopa 1/4				
8	Naličje, stopa 1/16				
9	Ulice, 1/4 stope				
10	Ulice, 1/8 stopa				
11	Ulice, stopa 1/16				
12	Ulice, stopa 1/32				
13	Phaser, svjetlo				
14	Phaser, težak				
15	Vinil, svjetlo				
16	Vinil, težak				

Grid FX može se konfigurirati pomoću Novation Components. U Komponentama svaki efekt možete dodijeliti bilo kojem od 16 utora. Dostupno je sedam različitih tipova efekata, svaki sa svojim skupom parametara za istraživanje. Možete koristiti više verzija istog efekta s različitim parametrima na različitim jastučićima. Skup Grid FX sprema se sa svakim paketom (vidi **stranicu 83**) i bilo kojim projektom unutar njega Pack može pristupiti Grid FX konfiguracijama koje su spremljene s Packom.

S učitanim setom Grid FX, pritiskom na pad koji ima učitan efekt aktivira efekt, koji

ostaje aktivan dok se jastučić ne otpusti. Možete pritisnuti više Grid FX jastučića za aktiviranje nekoliko efekata odjednom, ali ako imate varijante istog učinka na više padova (tj. s različitim parametrima), samo zadnji pritisnut bit će aktivan. Ako zatim otpustite pad dok je drugi pad za varijantu istog učinka pritisnut, prethodni će preuzeti.



Sedam vrsta efekata dostupnih u Grid FX-u su:

Posljedica	Boja jastučića		
Otkucaj Ponavljanje	Crvena		
Obrnuto	jantar		
ulice	Pijesak		
Automatski filtar	zelena		
Digitalizirati	Plava		
Digitalizirati Phaser	Plava Indigo		

Efekti su kodirani bojama, tako da možete prepoznati različite dostupne vrste nakon što ih učitate u Circuit Rhythm.

Kao i kod mnogih drugih značajki Circuit Rhythma, preporučujemo eksperimentiranje s Grid FX-om kako biste stekli razumijevanje koja vrsta i postavka efekta dobro funkcionira na vašem određenom stilu odabira uzoraka. Ukratko, osnovni efekti su:

- Beat Repeat uhvatite kratki segment tempo sinkroniziranog zvuka iz glavnog miksa i ponovite ga za efekt zastajkivanja. Beat Repeat reprodukcija nije sinkronizirana s reprodukcijom sekvencera.
- Reverser trenutna reprodukcija glavnog miksa unatrag u kratkim segmentima povezanim s tempom. Reverzna reprodukcija nije sinkronizirana s reprodukcijom sekvencerom.
- Gater pravougaoni LFO koji utječe na glasnoću glavnog miksa u brzinama povezanim s tempom.
 Kada se pritisne, Gater će uvijek biti na najvećoj glasnoći. Gater reprodukcija nije sinkronizirana s reprodukcijom sekvencera.
- Auto-Filter promjenjivo stanje (Low/Band/High-Pass) filtar od 12/6 dB/oktavi s tempo sinkroniziranim LFO-om. Oblik LFO-a može se postaviti na Trokut, Kvadrat, povećanje ili smanjenje, i sinkronizirati tako da se ponovno pokreće kada se efekt aktivira. Dubina modulacije također se može prilagoditi.

- Digitaliziraj smanji brzinu uzorkovanja glavnog miksa i primijeni efekt drobljenja bitova.
- Phaser 4-polni fazni efekt za glavni miks s tempo sinkroniziranim LFO-om. Dubina LFO može se prilagoditi i može se uvesti povratna informacija
- Simulacija vinila Lo-Fi efekt za glavni miks koji simulira zvuk lošeg vinila snimiti. Primijenite različite stupnjeve titranja, pucketanja i šištanja, uz parametar širine koji reže visoke i niske frekvencije.

Učinak zaključavanja

Podloga 16 u Grid FX Viewu omogućuje funkciju zasuna. Prema zadanim postavkama slabo je osvijetljena bijela; kada se pritisne, svijetli svijetlo bijelo, a bilo koji Grid FX efekt pad koji je sada odabran ostat će aktivan sve dok se ili ponovno se pritisne gumb Latch. Imajte na umu da kada izravno onemogućite učinak (tj. ne pritiskom na gumb Latch), učinak će biti onemogućen nakon otpuštanja.

Kada je zaključavanje omogućeno, višestruki efekti bit će zaključani kada su odabrani, međutim, samo jedan učinak svake od sedam vrsta može biti zaključan u bilo kojem trenutku.

Stanje zasuna za svaku vrstu efekta sprema se s projektom, tako da se neki ili svi efekti mogu aktivirati odmah nakon učitavanja projekta.

Korištenje Grid FX s vanjskim zvukom

Audio signale primijenjene na vanjske audio ulaze 5 obradit **(e G**rid FX. Tijekom praćenja je omogućen u Sample Record View, dolazni audio će se usmjeravati kroz Grid FX (u stereo). Ovaj omogućuje da se Circuit Rhythm koristi kao stereo FX jedinica. Nadalje, uz ponovno uzorkovanje omogućeno u uzorku Record View, Grid FX aktivan tijekom snimanja uzorka bit će posvećen snimljenom uzorku kao čuo.

MIDI kontrola Grid FX-a

Poboljšana kontrola parametara Grid FX moguća je korištenjem vanjske MIDI kontrole, npr. iz MIDI kontrolera ili sekvencera. Sve pojedinosti dostupne su u zasebnom dokumentu Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, koji se može preuzeti s novationmusic.com/downloads.

Uzorci snimanja (uzorak snimanja)

Circuit Rhythm ima mogućnost snimanja uzoraka putem vanjskih ulaza 5

To možete učiniti u prikazu uzorka snimanja: pritisnite gumb Sample Rec 9 da otvorite ovo:



Gornja dva retka u pregledu Sample Rec View predstavljaju jednu od osam stranica sa 16 uzoraka; oni odgovaraju osam stranica uzoraka prikazanih u prikazu uzoraka. Možete se pomicati kroz stranice pomoću gumba J i K. Imajte na umu da kada se pomičete kroz ogledne stranice, stranica koju trenutno gledate bit će označena jednim od gumba 1 do 8 koji će trenutno svijetliti svijetlo bijelo; tj. ako prijeđete na stranicu 5, tipka 5 će nakratko zasvijetliti. Intenzitet osvjetljenja tipki J i K također označava stranicu koja se trenutno koristi.

Tamna siva pločica označava zauzet memorijski utor – onaj koji već ima uzorak; prazan utor je naznačen tamnocrvenim jastučićem. Podloga za trenutno odabrani uzorak bit će osvijetljena svjetlijom nijansom bijela ili crvena.

Pritiskom na pad za zauzeto mjesto će se reproducirati uzorak. Ako želite obrisati zauzeti utor kako biste ga mogli upotrijebiti za novi uzorak, držite pritisnuto Clear 17 i pritisnite tipku utora kako biste ga izbrisali iz flash memorije.

Imajte na umu da će se odabir uzorka poništiti ako se učita novi paket.

Snimanje

Za snimanje novog uzorka uđite u Sample Rec View i odaberite prazan utor za uzorak: Record 13. gumb će svijetliti mutno narančasto, potvrđujući da možete snimati u utor. Pritisnite Snimanje, zasvijetlit će jarko narančasto, a dva donja retka rešetke u početku će svijetliti prigušeno sivo, ali će promijeniti boju u narančastu jednu po jednu pločicu, počevši s pločicom 17 (prva pločica u retku 3). Ovo djeluje kao traka napretka i pokazuje koliki je dio maksimalne duljine snimanja iskorišten. Maksimalno vrijeme snimanja po utoru uzorka je 32 sekunde, tako da svaki od 16 podloga u dva donja reda mreže

predstavlja dvije sekunde.

Ako na Circuit Rhythm ostane manje od 32 sekunde pohranjenog uzorka, svijetlit će manje od 16 podloga. Broj osvijetljenih jastučića odgovara preostalom raspoloživom vremenu. Na primjer, ako je preostalo 6 sekundi, prva tri padova bit će osvijetljena mutno sivom bojom, dok će preostali padovi biti neosvijetljeni.

Za zaustavljanje snimanja ponovno pritisnite Snimi . Ako je dosegnuto maksimalno vrijeme uzorkovanja od 32 sekunde ili ako nema raspoložive memorije uzorka, snimanje će se automatski zaustaviti.

Dok je snimanje uzorka u tijeku, **gumb** Snimi je dostupan u drugim prikazima, tako da se snimanje uzorka može zaustaviti iz drugih prikaza.

Ako trebate snimati dulje od 32 sekunde, možete odabrati drugo prazno mjesto. U tom slučaju, snimanje u prvi utor će se zaustaviti, ali će se nastaviti izravno u drugi utor, omogućujući besprijekorno snimanje u više utora.

Uzorci će se normalizirati nakon snimanja, osiguravajući da su svi snimljeni uzorci na odgovarajućoj razini glasnoće. Imajte na umu da će se, ako se snimi tišina, niska razina buke normalizirati u vrlo glasnom uzorku.

Nakon snimanja uzorka, bit će odmah dostupan za korištenje, ali će trebati neko vrijeme da se spremi u paket. Dok se uzorak sprema, utor za uzorak će treperiti zeleno u Sample Rec View – nemojte isključivati Circuit Rhythm ili uklanjati microSD karticu dok se ovaj proces odvija, ili gubitak podataka ^{može se pojaviti.}

Postavke snimanja

Postoje četiri dodatne postavke koje utječu na funkcioniranje snimanja uzorka: Threshold, Attenuator, Recording Source i Input Monitor. Ove postavke se spremaju nakon isključivanja.

Prag snimanja uključeno/isključeno

Podloga 29 u retku 4 (iznad teksta Choke) uključuje ili isključuje funkciju praga snimanja.

S isključenim pragom (jastučić svijetli tamno crveno), snimanje će započeti odmah nakon pritiska na gumb Snimanje . S uključenim pragom (pločica svijetli svijetlo zeleno i mreža nakratko prikazuje 'Thr'), snimanje će samo započeti kada razina signala prijeđe određeni prag (-54 dBFS) nakon što se pritisne gumb Snimanje . Omogućavanje praga je korisno kada želite započeti snimanje kako bi počelo čim započne zvuk, sprječavajući potrebu skraćivanja tišine od početka uzorka.

Prigušivač uključen/isključen

Pločica 30 u retku 4 uključuje ili isključuje prigušivač od 12 dB kao dio putanje signala snimanja. Prema zadanim postavkama prigušivač je isključen (pločica svijetli tamno crveno, mreža nakratko prikazuje '0', što predstavlja smanjenje razine od 0 dB). Kada je prigušivač omogućen (pločica svijetli svijetlo zeleno i mreža nakratko prikazuje '-12') snimanje razina se smanjuje za 12 dB. Koristite prigušivač ako je razina signala iz vanjskog izvora zvuka previsoka i uzrokuje neželjeno izobličenje na snimci.

Ponovno uzorkovanje uključeno/isključeno

Pločica 31 u retku 4 (iznad teksta tipkovnice) odabire izvor zvuka za snimanje uzorka.

Zadana postavka (pločica svijetli slabo crveno) omogućuje snimanje s vanjskih audio ulaza. Pritiskom na tipkovnicu (svijetli svijetlo zeleno, a rešetka nakratko prikazuje 'RSP') odabire interni audio mehanizam kao izvor snimanja: odaberite ovu opciju ako želite ponovno uzorkovati interno obrađene zvukove ili uzorkovati vanjske ulaze nakon što ih je obradio Grid FX. Uz omogućeno ponovno uzorkovanje, možete snimati zvuk iz vanjskih i unutarnjih izvora istodobno.

Nadzor unosa

Pločica 32 u retku 4 (iznad teksta Slice) aktivira nadzor unosa. Kada je nadzor ulaza aktivan (pločica svijetli svijetlo zeleno, a mreža nakratko prikazuje 'Mn')

Onemogućite nadzor ulaza za isključivanje dolaznog zvuka – ovo može biti korisno kao dio šireg postavljanja audio se može usmjeriti i kroz Circuit Rhythm za uzorkovanje i izravno od izvora do a mikser ili audio sučelje.

Ovaj pad se također može koristiti kao prekidač za isključivanje performansi za vanjski audio, što je korisno kada se koristi Circuit Rhythm kao jedinica efekata za vanjski audio.

Razina monitora

Koristite Macro 8 za primjenu digitalnog pojačanja na dolazni zvuk. Zadana vrijednost će biti 0 dB nakon uključivanja i nikada se ne sprema. Ova se vrijednost može povećati na +12 dB ili smanjiti na tišinu.

Obrezivanje uzoraka

Možete koristiti Makro kontrolu 2 (Početak) za sređivanje početne točke snimljenog uzorka i Makro kontrolu 3 (Duljina) za skratenje njegovog trajanja. Kada se pomakne bilo koja makro kontrola, podloge u retku 3 mreže osvijetli pijesak da označi početak i trajanje uzorka. Sa svih osam osvijetljenih jastučića, uzorak će se reproducirati u svom punom originalnom trajanju, od točke na kojoj je snimanje počelo. Početna točka se može pomaknuti "naprijed" pomoću kontrole Start, a krajnja točka "natrag" pomoću kontrole Dužina : obje kontrole imaju učinak skraćivanja ukupne duljine uzorka. Jastučići potamne za ilustraciju

učinak podrezivanja; imajte na umu da početna točka i duljina mogu imati vrijednosti koje nisu integralne broj inkremenata: to je označeno zatamnjenjem osvjetljenja na "krajnjoj" pločici. Grafika u nastavku ilustrirajte ovo:



Čim se podesi početak ili duljina, Save će početi pulsirati. Pritisnite Spremi da potvrdite novi početak i duljinu. Nakon što je uzorak spremljen, može se dodatno skraćivati, ali nije moguće vratiti spremljene promjene. Imajte na umu da redak 3 ne označava apsolutno vrijeme uzorkovanja: kratki i dugi uzorak prikazat će svoje puno trajanje kao osam osvijetljenih jastučića. Također imajte na umu da se uzorci mogu samo skratiti – ne možete dodati tišinu na početku ili na kraju uzorka.

Zadana preciznost početne i krajnje pozicije je 10 ms po podlozi, držite Shift za povećanje preciznost do 1 ms.

Načini reprodukcije

Uzorak reprodukcije u prikazu uzorka zapisa može se postaviti na One Shot, Gated ili Looped; Obrnuto se može dodatno omogućiti ili onemogućiti. Ovi načini rada ponašaju se identično kao staze 1-8 (pogledajte ogledne načine rada na **stranici** 32). Zadani način rada je One Shot, koji će biti odabran nakon uključivanja. Ovaj odabir je nije spremljeno s projektom.

Postavljanje reprodukcije na Looped korisno je kako bi se osiguralo da su uzorci u petlji (kao što su prekidi bubnja) savršeno odrezani.

> Reprodukcija unatrag može biti korisna za fino podešavanje krajnje točke uzorka. Na primjer, možda ćete htjeti izolirati jedan udarac u petlji bubnja i ukloniti prijelaz sljedećeg udarca uz zadržavanje što je moguće većeg dijela prethodnog repa - uz omogućeno obrnuto ne morate pričekajte da se uzorak reproducira u cijelosti kako biste provjerili jeste li pravilno podrezali.

Projekti

Osnovni pregled učitavanja i spremanja projekata može se pronaći na stranici 23. Ovo poglavlje razmatra neke dodatne aspekte koji okružuju korištenje projekata.

Prebacivanje projekata

Postoje neka pravila koja reguliraju kako Circuit Rhythm reagira kada prijeđete s jednog projekta na drugi. Ako se reprodukcija sekvencera zaustavi kada odaberete novi projekt u prikazu projekata, pritiskom na the **Gumb za** reprodukciju , novi projekt uvijek počinje na koraku definiranom kao početna točka Uzorak (korak 1 prema zadanim postavkama) za svaku stazu; ako se projekt sastoji od ulančanih obrazaca, započet će u početna točka prvog uzorka. To će biti slučaj bez obzira na kojem je koraku sekvencer bio kada je posljednji put zaustavljen. Tempo novog projekta zamijenit će tempo prethodnog.

Postoje dvije opcije za promjenu projekata dok je reprodukcija sekvencerom aktivna:

- Ako odaberete novi projekt pritiskom na njegovu pločicu, trenutni uzorak će se reproducirati do zadnjeg koraka (napomena – samo trenutni uzorak, ne scena ili cijeli lanac uzoraka), a podloga za novi projekt bljeskat će bijelo kako bi označila da je u "čeku čekanja". Novi će se projekt tada početi reproducirati od početne točke (korak 1 prema zadanim postavkama) svojeg uzorka ili početne točke prvog uzorka u nizu ili njegove prve scene, ovisno o slučaju.
- 2. Ako držite pritisnutu tipku Shift prilikom odabira novog projekta, započet će reprodukcija novoodabranog projekta odmah. Novi projekt će se reproducirati od istog koraka u lancu obrasca do kojeg je došao prethodni projekt. Trenutačno prebacivanje projekata može postati posebno zanimljivo kada dva projekta sadrže uzorke različitih duljina ili različit broj uzoraka koji čine Lanac uzorka.

Kao što smo spomenuli drugdje u ovom korisničkom priručniku, eksperimentiranje je često najbolji način razumijevanje kako se Circuit Rhythm nosi s tim

Kliring projekti

Clear Može se koristiti u prikazu projekata za brisanje neželjenih projekata. Pritisnite i držite Clear; to svijetli jarko crveno i svi se elementi rešetke gase osim za trenutno odabrani projekt, koja pokazuje blistavo bijelo. Pritisnite ovu pločicu za brisanje projekta.

Imajte na umu da ovaj postupak omogućuje brisanje samo trenutno odabranog projekta; čime se osigurava zaštita od brisanja pogrešnog projekta. Uvijek provjerite sadrži li Project pad projekt koji želite izbrisati tako da ga pustite prije nego što koristite Clear.

Spremanje projekata u nove utore

Upotrijebite Save 19 za pohranu pjesama na kojima ste radili u utor za memoriju projekta. Spremi treba pritisnuti dvaput kako bi se dovršio proces pohranjivanja: prvim pritiskom treptat će gumb Spremi ; drugi pritisak će spremiti vaš rad u posljednju projektnu memoriju koja je bila u upotrebi. To znači da ako se vaš trenutni rad temelji na prethodno spremljenom projektu, izvorna verzija će biti prebrisana.

Kako biste bili sigurni da će vaš rad biti spremljen u drugu memoriju projekta, prebacite se na Prikaz projekata. Vidjet ćete da prvi pritisak na Save uzrokuje bijelo pulsiranje podloge za zadnji odabrani projekt. Ako želite spremiti svoj rad u novi memorijski utor, pritisnite pločicu za taj utor: svi ostali pločice će potamniti, a odabrana pločica će treperiti zeleno nekoliko sekundi.

Imajte na umu da možete "prekinuti" rutinu Spremi nakon prvog pritiska na Spremi pritiskom na bilo koju drugu tipku.

Promjena boja projekta

Također možete dodijeliti drugu boju bilo kojoj ploči u Project Viewu – to može biti od velike pomoći u izvedbi uživo. Vi birate boju kao dio gore opisanih postupaka spremanja.

Nakon što prvi put pritisnete Spremi , LED pod Makro 1 rotirajućom kontrolom zasvijetlit će u trenutnoj boji podloge za trenutno odabrani projekt: ako već niste promijenili boju, bit će tamnoplava. Sada se možete pomicati kroz paletu od 14 boja okretanjem gumba Macro 1. Kada vidite željenu boju, ili pritisnite Spremi po drugi put ili pritisnite pločicu koja odgovara memorijskoj lokaciji: ovo dovršava proces Spremanja trepćućim zelenim pločicom kao što je gore opisano.

Imajte na umu da će podloga postati bijela nakon operacije Spremi, tako da nećete odmah vidjeti novu boju, ali ćete to učiniti čim odaberete drugi projekt.

paketi

Paket je definiran kao potpuni skup uzoraka, projekata i Grid FX: trenutni paket možete izvesti u izmjenjiva microSD kartica. Utor za karticu nalazi se na stražnjoj ploči 7

Paket sadrži sveukupnost trenutne operacije Circuit Rhythma, uključujući sadržaj svih 64 Projektne memorije, svih 128 uzoraka i 16 Grid FX unaprijed postavljenih postavki. Kartica može sadržavati 31 dodatni paket: ovo omogućuje vam sigurno spremanje ogromne količine radnog sadržaja i može uključivati projekte vrlo različitih žanrova, zajedno s personaliziranim uzorcima prema potrebi. Princip se može još proširiti, jer možete, naravno, koristiti onoliko microSD kartica koliko želite.

Pogled paketa je sekundarni prikaz gumba Projekti 19. Otvorite tako da držite Shift i pritisnete Projekti ili pritisnite Projekti drugi put ako ste već u Prikazu projekata da biste prebacili Prikaz.

VAŽNO:

Pregledu paketa možete pristupiti samo kada je microSD kartica prisutna u utoru na stražnjoj ploči.



Paketi se mogu poslati u Circuit Rhythm pomoću Novation Components na

komponente.novationmusic.com. Svaki pad predstavlja paket: trenutno učitani će svijetliti bijelo, a ostali padovi će svijetliti u svojim dodijeljenim bojama, koje su postavljene u Novation Components.

Punjenje paketa

Prvo odaberite paket pritiskom na bilo koju osvijetljenu pločicu osim one za trenutno učitani paket. Počet će pulsirati između prigušenog i svijetlog (u dodijeljenoj boji) kako bi potvrdio da je "pripremljen" i da se sada može učitati. Mogu se učitati prazni utori paketa, što vam daje prazno platno za snimanje novog uzorci. Također nije moguće ponovno učitati trenutni paket.

[Ako ne želite učitati pripremljeni paket, pripremite drugi paket za učitavanje ili izađite iz prikaza paketa. Kada se vratite u prikaz paketa, nijedan paket se neće prikazati kao pripremljen.]

Nakon što je paket pripremljen, pritisnite gumb za reprodukciju da biste ga učitali. Animacija će se reproducirati na podlogama nekoliko sekundi dok se paket učitava, a kada se učitavanje završi, ponovno će se prikazati prikaz paketa s podlogom za novo učitani paket koja svijetli bijelo.

Možete stvoriti novi paket bez uzoraka ili projekata učitavanjem praznog utora za paket. Novostvoreni paketi uključivat će zadani raspored Grid FX (koji odgovara tvorničkom paketu).

Umnožavanje paketa

Ako vam je ponestalo projekata u paketu, ali želite nastaviti raditi na novim projektima s istima set uzoraka, možete duplicirati trenutno pakiranje.

Za dupliciranje trenutnog paketa, prvo uđite u Prikaz paketa. Držite Duplikat 18 i trenutno odabrani Paket će treptati zeleno, dok će dostupni utori za paket svijetliti prigušeno plavo. Pritisnite tamnoplavi utor za pisanje trenutni paket na novu lokaciju.

Imajte na umu da se paketi mogu ukloniti samo brisanjem datoteke sa SD kartice i ne mogu se izbrisati izravno s uređaja.

Korištenje microSD kartica

UPOZORENJE:

Nemojte vaditi microSD karticu iz Circuit Rhythma tijekom operacija spremanja ili učitavanja. To može dovesti do gubitka prethodno spremljenog rada. Imajte na umu da operacije spremanja uključuju proces dupliciranja paketa, prijenos sadržaja iz komponenti i spremanje novosnimljenih i obrezanih uzoraka.

MicroSD kartica umetnuta u utor za karticu na stražnjoj ploči omogućuje pristup više paketa. Unutarnja memorija Circuit Rhythma sadrži samo jedan paket: microSD kartica može držati dodatnih 31 paketa, čime se omogućuje dostupnost do 32 paketa za učitavanje u Circuit Rhythm dok je kartica umetnuta.

Ako microSD kartica nije umetnuta od uključivanja, Packs View će prikazati crvenu i žutu ikonu to znači "SD nije dostupan":



Ikona "no SD" također se prikazuje u drugim situacijama, pogledajte 'Uklanjanje MicroSD kartice' u nastavku za više detalja. Circuit Rhythm je potpuno operativan bez MicroSD kartice, ali ćete imati pristup samo unutarnjem paketu. Ako postoji microSD kartica, Prikaz paketa će prikazati dostupne pakete i omogućiti vam da učitate novi paket kao što je opisano u 'Učitavanje paketa' gore.

Ako je jedinica uključena bez microSD kartice (što rezultira učitavanjem internog paketa), jedan se može umetnuti u bilo kojem trenutku kako bi se dobio pristup sadržaju kartice. Ako kartica ima prethodno uklonjena, ponovnim umetanjem omogućit će se ponovni pristup sadržaju kartice i normalan rad nastavite ako je prethodno uklanjanje kartice poremetilo bilo koju funkcionalnost.

Uklanjanje microSD kartice

Ako se microSD kartica ukloni dok je interni paket učitan, Circuit Rhythm će se ponašati kao gore opisano za rad od uključenja bez prisustva kartice. To ne sprječava vašu sposobnost učitavanja uzoraka ili spremanja i učitavanja projekata.

Moguće je ukloniti microSD karticu dok je paket učitan sa SD kartice onaj koji se trenutno koristi. Reprodukcija sekvencerom se neće zaustaviti i sve nespremljene promjene neće biti izgubljene u ovom trenutku. Međutim, budući da kartica nije prisutna, nema dostupnih podataka za učitavanje. Projekt će se nastaviti reproducirati jer se trenutni projektni podaci učitavaju u RAM jedinice, ali nije moguće promijeniti projekt ili spremite trenutni projekt dok ste u ovom stanju. Međutim, možete promijeniti uzorak tijekom punjenja paketa. Kao takav, Prikaz projekata će prikazati ikonu 'No SD' kao što je gore opisano, a gumb Spremi 19 neće svijetli dok se kartica ponovno ne umetne. Packs View također će prikazivati ikonu 'No SD' dok se kartica ponovno ne umetne. Ako želite učitati interni paket bez ponovnog umetanja microSD kartice, morate uključiti napajanje spustite jedinicu i ponovno je vratite kako biste učitali unutarnji paket.

Ako umetnete drugu microSD karticu, ponašanje Circuit Rhythma je nedefinirano. Ako trebate napuniti paket s druge microSD kartice, trebali biste isključiti jedinicu i ponovno napraviti sigurnosnu kopiju. Novi microSD kartica se može umetnuti bilo kada prije, tijekom ili nakon ciklusa napajanja, ali ciklus napajanja mora biti dovršen prije učitavanja sadržaja nove kartice kako bi se izbjeglo nedefinirano ponašanje.

Kompatibilnost s microSD karticom

MicroSD kartice moraju biti najmanje klase 10 i koristiti FAT32 format. Za više informacija o posebne microSD kartice koje se preporučuju za korištenje s Circuit Rhythmom, pogledajte Centar za pomoć Novation.

Komponente

O komponentama i navigaciji do Circuit Rhythm

Novation Components je online pratilac za Circuit Rhythm. S komponentama možete:

- Preuzmite novi sadržaj
- Učitajte vlastite uzorke
- Uredi Grid FX
- Sigurnosno kopirajte svoje projekte
- Napunite nova pakiranja
- Ažurirajte na najnoviju verziju firmvera

Komponente zahtijevaju preglednik s omogućenim web MIDI-om za komunikaciju s vašim uređajem. Preporučamo korištenje preglednika Google Chrome ili Opera. Alternativno, možete preuzeti samostalnu verziju komponenti s vašeg Novation računa nakon što registrirate svoj proizvod.

Komponentama možete pristupiti na components.novationmusic.com.

BILJEŠKA:

Ako imate problema s korištenjem web verzije komponenti, pokušajte instalirati samostalnu aplikaciju

s portala za kupce Novation. Osim toga, ako koristite Windows, preporučujemo da instalirajte Novation Driver s novationmusic.com/downloads.

dodatak

Ažuriranja firmvera

Kako biste pristupili svim značajkama, možda ćete morati ažurirati Circuit Rhythm na najnoviju verziju firmvera. Komponente će vas obavijestiti je li povezana jedinica ažurna, a ako nije, Komponente mogu ažurirati firmware jedinice na najnoviju verziju.

Prikaz postavki

Prikaz postavki je omogućen kako bi se omogućile "globalne" postavke jedinice: one uključuju dodjelu MIDI kanala, MIDI I/O konfiguraciju, odabir izvora takta, vanjski takt i podešavanje svjetline. Unosi se pritiskom na tipku Save 19 i držanjem tipke Shift , a izlazi se pritiskom Igraj (3).

Zapis 1 je trenutno odabran: zapis Pjesme od 2 do 8 su broi sviietli iako. dodijeljen MIDI-ju Kanali 2 do 8 po zadano. Jastučići za ovih kanala Podloga 1 je svijetla slabo osviietliti u osvijetljen, boja staze koja je što ukazuie da ie dodijeljena im. trenutno odabrano 8 staza (Track 1) je dodijeljen MIDI-ju Kanal 1 (zadano) 3 4 MIDI kanal MIDI kanali 1 -16 16 ie rezerviran za Proiekt 10 11 12 13 15 16 Svjetlina podešavanje Zadani vanjski Stor e sinkronizacije sata brzina sinkronizacije sata je 2 ppqn 4 2 ppqn 4 ppqn 8 ppgn 24 ppqr 1 ppqn Kontrola MIDI podataka Тх R> Rx Тх Tx MIDI program Podaci o MIDI notama MIDI CC podaci Kontrola MIDI sata Promjena podataka

Otvaranje prikaza postavki proizvodi prikaz prikazan u nastavku:

Svjetlina

Podloga 24 (osvijetljena bijelom bojom) kontrolira svjetlinu podloga rešetke. Zadana postavka je za punu svjetlinu, ali pritiskom na Pad 24 zatamnjuje ih za oko 50%. Ovo može biti od koristi ako trčite Circuit Rhythm na unutarnjoj bateriji. Možda biste također željeli trčati sa smanjenom svjetlinom ako izvodite u uvjetima slabog ambijentalnog osvjetljenja.

Postavka svjetline se sprema kada se Circuit Rhythm isključi.

MIDI kanali

Tvornički zadani MIDI kanali su sljedeći:

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

Možete promijeniti MIDI kanal koji svaka pjesma koristi u Pregledu postavki. Svaki zapis može se postaviti na bilo koji MIDI kanali 1-15. Kanal 16 rezerviran je za Projekt.

Za promjenu MIDI kanala koji će koristiti pjesma, pritisnite tipku za odabir pjesme 5 ili željenu pjesmu. Gornja dva reda padova u Setup Viewu predstavljaju MIDI kanale 1-16. Pritisnite jastučić za potreban MIDI kanal.

Važno: dva zapisa ne mogu se prenositi na istom MIDI kanalu.

Grafika na stranici 88 ilustrira zaslon kada je odabrana staza 1 i prikazuje zadane dodjele MIDI kanala: boje podloga za nekorištene MIDI kanale su narančaste (boja staze 1), ali će slijediti boju trenutno odabrane staze . Podloge za MIDI kanale 2 do 8 slabo su osvijetljene u boji pjesme koja im je dodijeljena: u primjeru, to su zadane postavke

zadaci.

Kao i sa svim promjenama prikaza postavki , pritisnite Reproduciraj da biste spremili promjene i izašli iz prikaza postavki.

MIDI I/O

Circuit Rhythm može slati i/ili primati MIDI podatke putem USB priključka ${\scriptstyle 6}$ i MIDI In/



Out/Thru utičnice 4

Prikaz postavki omogućuje vam da odlučite kako želite da Circuit Rhythm radi s drugom MIDI opremom za četiri kategorije MIDI podataka neovisno: Napomena, CC (Promjena kontrole), Promjena programa (PGM) i MIDI takt. Ovo vam osigurava visok stupanj fleksibilnosti u načinu na koji se Circuit Rhythm integrira s ostatkom vašeg sustava.

MIDI Rx (prijem) i Tx (prijenos) mogu se omogućiti neovisno za svaku od kategorija podataka. Jastučići 25 do 32 raspoređeni su kao četiri para gumba kao što je prikazano u tablici:

Funkcija podloge		Воја
25	Uključi/isključi MIDI Note Rx	
26	MIDI Note Tx uključen/isključen	zelena
27	MIDI CC Rx uključen/isključen	
28	MIDI CC Tx uključen/isključen	naranča
29	MIDI Program Change Rx uključivanje/isključivanje	
30	MIDI Program Change Tx uključen/isključen	Ljubičasta
31	MIDI Clock Rx uključivanje/isključivanje	
32	MIDI Clock Tx uključivanje/isključivanje	Svjetloplavo

Prema zadanim postavkama, i MIDI Rx i MIDI Tx su UKLJUČENI (gumbi svijetle) za sve kategorije podataka.

Postavke sata

Kada je Clock Rx ISKLJUČEN, sat je u internom načinu rada, a BPM Circuit Rhythm-a definira samo unutarnji tempo sat. Svaki vanjski sat bit će zanemaren. Kada je Clock Rx uključen, uključen je Circuit Rhythm AUTO način rada i BPM bit će postavljeni vanjskim MIDI taktom na MIDI ulazu ili na USB priključci ako je primijenjen valjani; ako to nije slučaj, Circuit Rhythm će se automatski prebaciti na svoj unutarnji sat.

Ako je Clock Tx UKLJUČEN, Circuit Rhythm je vodeći takt i njegov takt – bez obzira na izvor – bit će dostupan kao MIDI sat na USB i MIDI Out priključcima na stražnjoj ploči . Postavljanje Clock Tx na OFF će rezultirati time da se podaci o satu ne prenose.

Također pogledajte "Vanjski sat" na stranici 63.

Brzine analognog sata

Circuit Rhythm emitira kontinuirani analogni takt sa Sync Out priključka 2 na stražnjoj ploči pri amplitudi od 5 V. Frekvencija ovog takta povezana je s taktom tempa (unutarnjim ili vanjskim). Brzina izlaznog takta postavlja se s prvih pet gumba u trećem redu rešetke (pločice br. 17-21). Možete odabrati brzinu od 1, 2, 4, 8 ili 24 ppqn (puls po četvrtini) pritiskom odgovarajuće tipke

jastučić. Zadana vrijednost je 2 ppqn. Sljedeća tablica sažima postavke:

jastučić	Brzina analognog sata				
17	1 ppqn				
18	2 ppqn				
19	4 ppqn				
20	8 ppqn				
21	24 ppqn				

Imajte na umu da se Swing (ako je postavljen na nešto drugo osim 50%) ne primjenjuje na analogni izlaz sata.

Ljepljivi Shift

Sticky Shift značajka je pristupačnosti koja omogućuje da gumb Shift funkcionira kao prekidač umjesto a trenutna kontrola. Da biste omogućili Sticky Shift, pritisnite Shift u prikazu postavki tako da svijetli svijetlo zeleno. Do onemogućite funkciju, ponovno pritisnite Shift tako da svijetli tamno crveno.

Prikaz naprednih postavki

Neke dodatne postavke mogu se postaviti u prikazu naprednih postavki. U ovaj se prikaz ulazi pritiskom na tipku Shift dok se jedinica uključuje, a izlazi pritiskom na ikonu Insert play

Mreža 8 x 4 nije osvijetljena u prikazu naprednih postavki; prilagodbe se vrše pomoću različitih druge tipke.

Alat za jednostavno pokretanje (uređaj za masovnu pohranu)

Alat za jednostavno pokretanje može biti onemogućen u prikazu naprednog postavljanja ako ne želite da se Circuit Rhythm pojavi kao uređaj za masovnu pohranu prilikom povezivanja s računalom.

Za uključivanje/isključivanje alata Easy Start pritisnite tipku Napomena 🕢 Ako Note svijetli svijetlo zeleno, omogućeno je, ako Note svijetli mutno crveno, onemogućeno je.

Za više informacija o alatu Easy Start, pogledajte stranicu 8.

MIDI Thru konfiguracija

Možete odrediti ponašanje MIDI Thru priključka na stražnjoj ploči Circuit Rhythm u View Advanced Setup. Mogućnosti su da priključak djeluje kao uobičajeni MIDI Thru priključak (ovo je zadano) ili da duplicira izlaz MIDI izlaznog priključka. Ovo je korisno ako imate dva komada hardvera žele kontrolirati koji sami nemaju MIDI kroz priključke.

Koristite gumb Duplicate 18 za postavljanje ponašanja. Kada Duplicate svijetli svijetlo zeleno, MIDI Thru port će djelovati kao drugi MIDI izlaz. Kada svijetli prigušeno crveno, hardverski prekidač je aktiviran i priključak djeluje kao obični MIDI Thru.

Glavni kompresor

Circuit Rhythm uključuje glavni kompresor koji se primjenjuje na sve audio izlaze s uređaja. Može se omogućiti ili onemogućiti pritiskom na FX 12 dok ste u prikazu naprednih postavki. Kada je kompresor uključen, gumb FX svijetli svijetlo zeleno, a mreža nakratko prikazuje 'CMP'. Kada je onemogućeno, tipka FX svijetli mutno crveno. Spremi zaključavanje

Značajka Spremi zaključavanje omogućuje vam da privremeno onemogućite funkciju Spremi. Ovo može biti korisno ako pripremite live set na svom Circuit Rhythmu i ne želite riskirati slučajno prepisivanje važnih projekata. Da biste omogućili zaključavanje spremanja, držite i Shift i Spremi dok uključujete jedinicu na. Dok je omogućeno zaključavanje spremanja, gumb Spremi cijelo vrijeme nije osvijetljen.

Status Save Lock zadržava se tijekom sljedećih ciklusa napajanja. Isključivanje je isti postupak kao i omogućavanje: uključite jedinicu dok držite pritisnute tipke Shift i Spremi.

Prema zadanim postavkama, zaključavanje spremanja je onemogućeno, tako da se projekti mogu spremati i slobodno prepisivati.

Problemi s učitavanjem projekta

Circuit Rhythm učitava posljednji projekt koji se koristi kada se uključi. Moguće je da je vlast bila prekinut dok se projekt spremao, možda je na neki način oštećen. To može značiti da Circuit Rhythm završi u nekom nenormalnom stanju pri uključivanju.

Iako je ovo malo vjerojatna pojava, uključili smo metodu uključivanja Circuit Rhythm i prisiljavanja da umjesto toga učita prazan projekt. Da biste to učinili, držite pritisnute i Shift i Clear dok uključujete Circuit Rhythm.

Ako se neki projekti na bilo koji način oštete, uvijek ih je moguće izbrisati brisanjem projekta (pogledajte stranicu 81).

MIDI parametri

Circuit Rhythm je dizajniran da na različite načine reagira na vanjske MIDI podatke. MIDI nota uključena/ Note Off, Program Change (PGM) i Continuous Controller (CC) poruke su sve prepoznate.

Sve pojedinosti o MIDI postavkama i parametrima dostupne su u zasebnom dokumentu: Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, koji se može preuzeti s novationmusic.com/downloads.

Način pokretanja sustava

U slučaju problema s Circuit Rhythmom, možda će biti potrebno omogućiti Bootloader Mode. Ovo je "inženjerski način rada" i sve normalne funkcije jedinice postaju neoperativne. Ne biste trebali koristiti Bootloader Mode bez uputa za to od Novation-ovog tima za tehničku podršku.

Način rada pokretačkog programa omogućuje vam provjeru verzije trenutno instaliranog firmvera, kao i ažuriranje firmvera (i tvorničkih zakrpa) ako gore opisani postupak ažuriranja firmvera ne radi ispravno iz bilo kojeg razloga.

Za ulazak u način pokretanja sustava:

- 1. Isključite Circuit Rhythm
- 2. Držite pritisnute gumbe Sample Rec 9, Sample 14 i Note 6
- 3. Ponovno uključen ritam strujnog kruga

Circuit Rhythm će sada biti u načinu pokretanja sustava, a zaslon mreže prikazat će odabir zelene boje osvijetljene podloge (koje se mogu razlikovati od dolje prikazanih):

Sint 1	Synth 2	MIDI 1	MIDI 2	Bubanj 1	Bubanj 2	Bubanj 3	Bubanj 4

Gumbi za stazu 1 i 2 svijetle; odabir bilo kojeg od ovih prikazuje uzorak osvijetljenih jastučića; the uzorak predstavlja brojeve verzija triju firmverskih elemenata u binarnom obliku. Možda ćeš trebati da opiše te obrasce Novationovom timu za tehničku podršku u slučaju problema.

Način pokretanja sustava najlakše je izaći jednostavnim pritiskom na zatim ponovno pokrenite u normalno radno stanje.

Gumb za reprodukciju . Circuit Rhythm će

