

User Guide



Version 1.0

Kérlek olvass:

Köszönjü k, hogy letöltötte ezt a használati ú tmutatót.

Gépi fordí tást alkalmaztunk, hogy megbizonyosodjunk arról, hogy az Ön nyelvén elérhető használati ú tmutató áll rendelkezésü nkre. Az esetleges hibákért elnézést kérü nk.

Ha saját fordí tóeszköze használatához szeretné látni ennek a használati ú tmutatónak az angol nyelvű változatát, azt a letöltési oldalunkon találja meg:

downloads.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

Védjegyek

A Novation védjegy a Focusrite Audio Engineering Ltd. tulajdona. Minden más márka-, termék- és cégnév, valamint minden más, a jelen kézikönyvben emlí tett bejegyzett név vagy védjegy megfelelő tulajdonosaik.

Jogi nyilatkozat

A Novation minden lehetséges lépést megtett annak érdekében, hogy az itt közölt információk mind helyesek, mind teljes. A Novation semmilyen esetben sem vállal felelő sséget a berendezés tulajdonosát, harmadik felet vagy bármely berendezést ért veszteségért vagy kárért, amely a jelen kézikönyv vagy az abban leí rt berendezés használatából eredhet. A jelen dokumentumban közölt információk elő zetes figyelmeztetés nélkü l bármikor módosí thatók. A mű szaki adatok és a megjelenés eltérhet a felsoroltaktól és illusztrált.

Szerző i jogi és jogi megjegyzések

A Novation és a Circuit a Focusrite Audio Engineering Limited védjegyei.

2021 © Focusrite Audio Engineering Limited. Minden jog fenntartva

Nováció

A Focusrite Audio Engineering Ltd. részlege. Windsor House, Turnpike Road Cressex Business Park, High Wycombe Buckinghamshire, HP12 3FX Egyesü lt Királyság Tel: +44 1494 462246 Fax: +44 1494 459920 email: sales@novationmusic.com Weboldal: www.novationmusic.com

Tartalom

Bevezetés	6
Fő bb jellemző k	7 A
kézikönyvrő l	
Mi van a dobozban	8
Felkelés és futás	9 Ha Mac gépet
használ:	9
Ha Windows rendszert használ :	
Az ú jí tási összetevő k áttekintése	9 Problémái
vannak?	
Teljesí tményigény	
A hardver áttekintése	
Szójegyzék	
Felü Inézet	16
Hátulnézet	19
Alapok	20
A készü lék bekapcsolása	20 Kezdő
lépések	22 Betöltés és
mentés	23 A nulláról
indulva	
Mintasávok használata	
Mintanázet	20
Mintafordí tás	
Minta módok	
Billentyű zet és Slice Note nézetek	
Makrók használata minták faragásához	36 Nem kvantált
rekord	
MIKrolepeses szerkesztes	30
Valószí nű ség	
۔ Rögzí tő gomb mozgása (automatizálás)	43 Törlés és
másolás	44 Dobpárnák
nézete	
Minták	
Minták nézet	
Minták törlése	
megkettő zése	48 Lépés oldal és 16/
32 lépéses minták	49 Láncolási
minták	50
Mintaoktáv	53
Nézetzár	
Minta beállí tások	55 Kezdő - és
végpont	
Jateksorrenu Minta szinkronizálási sebesség	

Mutáció	
Jelenetek	
Minták hozzárendelése jelenetekhez	
Jelenetek láncolása elrendezés létrehozásához	61
Sorbaállási jelenetek	
Jelenetek törlése	
Jelenetek megkettő zése	
Tempó és lengés	
Тетрó	63
Kü lső óra	
É rintse meg a Tempo gombot	64
Hinta	64 Kattintási
szám	
Analóg szinkronkimenet	65
Keverő	
FX szekció	
Visszhang	
Késés	69
Fő kompresszor	70
Oldal láncok	
A szű rő aomb	
5	
Grid FX	
Hatás reteszelés	75 Grid FX használata
kü lső hanggal	
vezérlése	
Minták rögzí tése (Sample Rec View)	
Felvétel	77 Felvételi
beállí tások	
Mintavágás	
Lejátszási módok	
Projektek	81
Projektváltás	81 Elszámolási
projektek	81 Projektek mentése ú j
helyekre	82 Projektszí nek
megváltoztatása	
Csomagok	
Csomag betöltése	84 Csomagok
sokszorosí tása	84 MicroSD kártvák
hacználata	85
110321101010	
Alkatrészek	
ritmusra való navigálásról8	37

Fü ggelék	
Firmware frissí tések	88 Beállí tási
nézet	88
Fényerő	
MIDI csatornák	
MIDI I/O	
Az óra beállí tásai	
Analóg órajelek	91
Tapadós mű szak	91
Speciális beállí tás nézet	92 Easy Start Tool
(tömegtárolóeszköz)	92 MIDI Thru
konfiguráció	
Fő kompresszor	
Zárolás mentése	
Projektbetöltési problémák	93 MIDI
paraméterek	93 Bootloader
mód94	

Bevezetés

A Circuit Rhythm egy sokoldalú sampler ü temek készí téséhez és elő adásához. Rögzí tsen mintákat közvetlenü l a hardverre, majd könnyedén szeletelje fel, alakí tsa ki és ismételje meg a hangmintákat. Rögzí tse a groove-ját kvantáltan vagy off-grid-ben a szekvenszerbe, és rétegezzen fel nyolc mintasávon. É lénkí tsd élő szettedet a performansz FX-el: öleld át a tökéletlenséget a bakelit szimulációval, dadogtasd a mixedet ü temismétléssel... és í gy tovább. Integrálja a Circuit Rhythm-et stú diójába, vagy hú zza ki a konnektorból, és készí tsen bárhol

a beépí tett ú jratölthető akkumulátor.

A Circuit Rhythm egyszerre kompozí ciós eszköz és élő elő adói eszköz. Ez egy nyolc sávos minta alapú groovebox, pitching és szeletelő képességekkel. Lehető vé teszi a zene gyors létrehozását: a minták összeállí tása gyors és intuití v. Ha stú dióban dolgozik, a Novation kiváló hangminő sége azt jelenti, hogy a Circuit Rhythm-et használhatja a kész szám alapjaként.

A játékrács egy 32 megvilágí tott, sebességérzékeny padból álló készlet, amelyek kromatikus billentyű zetként, mintaszeletekként, dobpárnákként, szekvenszerlépésként mű ködnek és számos egyéb funkciót is ellátnak. A párnák belső része A megvilágí tás RGB szí nkódolású *, í gy egy pillantással láthatja, mi történik.

Nyolc forgatható vezérlő elem áll rendelkezésre a mintaparaméterek tökéletes beállí tásához, a Master Filter vezérlő pedig mindig rendelkezésre áll, hogy tovább fokozza a teljesí tményt. Kezdheti egy 32 lépésbő l 16 egyszerű mintával, majd gyorsan összeállí thatja ezeket összetettebb mintákká.

nagy hosszú ságú .

Munkáját a 64 belső projektmemória egyikébe mentheti. Ezenkí vü l a Circuit Rhythm erő teljes Packs funkciója lehető vé teszi több ezer projekt és minta elérését, létrehozását és mentését egy kivehető microSD kártya.

A Circuit Rhythm integrálható a Novation Components-szal, egy nagy teljesí tményű szoftveralkalmazással, amely lehető vé teszi a minták kicserélését, és a munka felhő ben való tárolását.

További információkért, naprakész támogatási cikkekért és egy ű rlapért, amellyel kapcsolatba léphet mű szaki támogatásunkkal Kérjü k, látogassa meg a Novation Sú gót a következő cí men: support.novationmusic.com

* Az RGB LED-es megvilágí tás azt jelenti, hogy minden pad belső piros, kék és zöld LED-ekkel rendelkezik, amelyek mindegyike kü lönböző intenzitással világí t. A három szí n kü lönböző fényerő szintű kombinálásával szinte bármilyen szí nű megvilágí tás érhető el.

Fő bb jellemző k

- Nyolc mintasáv
- Szeletelje fel a mintákat, vagy játssza le ő ket kromatikusan
- Rugalmas lejátszási lehető ségek: Loop, Reverse, One Shot, Gated & Choke
- RGB rács 32 sebességérzékeny paddal az információk lejátszásához és megjelení téséhez
- Nyolc testreszabható makrókódoló a hangok további "beállí tásához".
- Gyakorlati szekvenálás nyolc láncolható 32 lépéses mintával, nem kvantált rekord, lépés valószí nű ség, minta mutáció, szinkronizálási sebesség stb
- Mintafelvétel sztereó bemeneten keresztü l, vagy belső hang ú jramintavétele
- Azonnali teljesí tményszabályozás Grid FX segí tségével
- Drum Pad teljesí tmény ü zemmód ü temismétlés funkcióval
- Reverb, késleltetés és oldallánc FX
- DJ-stí lusú fő szű rő (aluláteresztő /magas áteresztő)
- microSD támogatás több ezer mintát és projektet menthet el 32 csomagban.
- Beépí tett ú jratölthető akkumulátor 4 órás ü zemidő vel
- Novation Components integráció minták kü ldése, Grid FX szerkesztése és biztonsági mentési projektek
- Teljes méretű , 5 tű s MIDI In, Out és Thru
- Analóg szinkronkimenet
- Sztereó hangkimenet (L/R pár)
- Fejhallgató kimenet

Errő l a kézikönyvrő l

Megpróbáltuk ezt a kézikönyvet a lehető leghasznosabbá tenni minden tí pusú felhasználó számára, mind az ú joncok, mind a nagyobb tapasztalattal rendelkező k számára. Ha már egy ideje beatmakeszel, érdemes átugrani a kézikönyv bizonyos részeit. Ha még csak most kezdi, érdemes lehet kerü ljön bizonyos részeket, amí g nem biztos abban, hogy elsajátí totta az alapokat.

Azonban van néhány általános szempont, amelyeket hasznos tudni, mielő tt tovább olvassa a kézikönyvet. A szövegben néhány grafikus konvenciót alkalmazunk, amelyekrő l reméljü k, hogy mindenki segí tségére lesz az információkban való eligazodásban, hogy gyorsan megtalálja, amit tudnia kell:

Rövidí tések, konvenciók stb.

Ahol a felső panel vezérlő ire vagy a hátsó panel csatlakozóira hivatkozunk, egy számot használtunk a következő képpen: X a felső panel diagramjára, és í gy: X a hátsó panel diagramjára. (Lát 16. és 19. oldal). Félkövér szöveget használtunk a fizikai dolgok – a felső panel vezérlő inek és a hátsó panel csatlakozóinak – megnevezésére, és arra törekedtü nk, hogy ugyanazokat a neveket használjuk, mint a Circuit Rhythm esetében.

Kisebb félkövér dő lt betű ket használtunk a rács által megjelení thető kü lönféle nézetek megnevezésére.

Tippek

Ide tartoznak a megvitatott témához kapcsolódó tanácsok, amelyek leegyszerű sí tik a Circuit Rhythm beállí tását, hogy azt csinálhassa, amit akar. Nem kötelező követni ő ket, de általában megkönnyí tik az életet.

Mi van a dobozban

Kérjü k, ellenő rizze az alábbi listát a csomagolás tartalmával. Ha valamelyik elem hiányzik, ill sérü lt, forduljon ahhoz a Novation kereskedő höz vagy forgalmazóhoz, ahol az egységet vásárolta.

- Novation Circuit Rhythm Groovebox
- A–C tí pusú USB-kábel (1,5 m)
- Biztonsági adatlap
- AC adapter: 5 V DC, 2 A; cserélhető váltóáramú csatlakozókat tartalmaz

Felkelés és futás

A Circuit Rhythm segí tségével a lehető legegyszerű bbé tettü k az indulást és a futást, fü ggetlenü l attól, hogy Ön a vadonatú j beatmaker vagy egy tapasztalt producer. Az Easy Start Journey végigvezeti Önt a Circuit Rhythm első ü temének alapjain, a

a gép munkafolyamata.

Az Easy Start Journey eléréséhez elő ször csatlakoztassa Circuit Rhythm készü lékét a számí tógéphez a USB-A–USB C kábel mellékelve.

Ha Mac gépet használ:

1. Az Asztalon keresse meg és nyissa meg a RHYTHM nevű mappát.

- 2. A mappában kattintson a Circuit Rhythm Getting Started fájlra.
- 3. A meghajtó belsejében kattintson a Click Here to Get Started.html hivatkozásra.
- 4. Az Easy Start Journey oldalra kerü l, ahol elvégezzü k a beállí tást.

Alternatí v megoldásként, ha a Circuit Rhythm csatlakoztatásakor nyitva van a Google Chrome, megjelenik egy elő ugró ablak, amely egyenesen az Easy Start Journey oldalra viszi.

Ha Windows rendszert használ:

- 1. Kattintson a Start gombra, í rja be a "This PC" szót, majd nyomja meg az Enter billentyű t.
- 2. A "This PC" ablakban keresse meg a RHYTHM nevű meghajtót, és kattintson rá duplán.
- 3. A meghajtó belsejében kattintson a Click Here to Get Started.html hivatkozásra.

4. Megjelenik az Easy Start Tool, ahol elvégezzü k a beállí tást.

A Novation Components áttekintése

Látogassa meg a Novation Components webhelyet a parts.novationmusic.com oldalon hogy felszabadí tsa a Circuit Rhythmben rejlő teljes potenciált. A Components szoftverrel töltse be saját mintáit, szerezzen be ú j mű vészek által készí tett csomagokat, hozzon létre Grid FX sablonokat, készí tsen biztonsági másolatot munkájáról, és telepí tse a legú jabb firmware-frissí téseket.

FONTOS!

Annak érdekében, hogy a Circuit Rhythm hozzáférjen a teljes funkciójához, frissí tse az egységet az Összetevő k segí tségével.

Gondja van?

Ha bármilyen problémája adódna a beállí tással, ne habozzon kapcsolatba lépni ü gyfélszolgálatunkkal! További információkat és a GYIK-re adott válaszokat a Novation Sú góban találja a cí men support.novationmusic.com.

Teljesí tménykövetelmények

A Circuit Rhythm háromféleképpen táplálható:

- USB 3.0 porttal rendelkező számí tógéprő I, USB-C kapcsolaton keresztü I
- AC hálózatról, a mellékelt AC adapter és az USB-C csatlakozás segí tségével
- a belső lí tium-ion akkumulátorról

Táplálás számí tógéprő l

A Circuit Rhythm számí tógéprő I vagy laptopról is táplálható az USB kapcsolaton keresztü I. A mellékelt kábel segí tségével csatlakoztassa az egységet a számí tógép vagy laptop "A" tí pusú USB-portjához. A belső akkumulátor töltő dik, miközben az egység csatlakoztatva van (feltéve, hogy a számí tógép be van kapcsolva, és USB-portjai megfelelő teljesí tményű ek).

Szü kség esetén a Circuit Rhythm áramellátását USB-C-USB-C kábellel is elláthatja. A mellékelt USB-A–USB-C kábelhez hasonló hosszú ságú kábel ugyanolyan teljesí tményt nyú jt.

A váltóáramú adapter használata

Az egységhez mellékelt AC adapter 5 V DC, 2 A tí pusú , 'A' tí pusú USB kimenettel, és 100 V és 240 V, 50 vagy 60 Hz közötti hálózati feszü ltségen mű ködik. Az adapter cserélhető , becsú sztatható AC csatlakozófejekkel rendelkezik; Kü lönböző csatlakozófejek szállí tják, amelyek az adaptert AC aljzatokkal kompatibilissé teszik sok kü lönböző országban. A dugaszfejek szü kség esetén a rugós nyomással cserélhető k félkör alakú gombot az adapter közepén, és a csatlakozófejet felfelé csú sztatva elválasztja az adapter testétő l. Ezután csú sztassa be a megfelelő dugófejet (a nyilak szerint), ü gyelve arra, hogy az legyen szilárdan a helyén rögzü l.

A mellékelt kábel segí tségével csatlakoztassa a váltóáramú adaptert a hátsó panelen található C tí pusú USB-porthoz Á ramköri ritmus (6 a 19 oldalon).

A mellékelttő l eltérő tí pusú hálózati adapterek használata nem javasolt. Kérjü k, lépjen kapcsolatba a A Novation kereskedő tanácsot kér az alternatí v tápegységekrő l, ha szü kséges.

A belső akkumulátor használata

A Circuit Rhythm a belső lí tium-ion akkumulátoráról is mű ködik. A belső akkumulátort a felhasználó nem javí thatja. Ha problémái vannak az akkumulátorral, forduljon közvetlenü l a forgalmazóhoz vagy a Novation támogatási csapatához.

A Circuit Rhythm az akkumulátor állapotától fü ggő en legfeljebb 4 órán keresztü l mű ködik. Az áramkör bekapcsolásakor Ritmus, a maradék töltési szint megjelenik a padokon. Ha a középső 12 párna zöld, a töltési szintje magas. A töltési szint csökkenésével az akkumulátorban egyre kevesebb központi párna világí t

jelző nézet:





Az akkumulátor akkor töltő dik, amikor a Circuit Rhythm a váltóáramú adapteren keresztü l csatlakozik a hálózathoz, vagy a számí tógép USB 3.0 portjához: a töltési idő akár 4 óra is lehet, szintén az akkumulátor kezdeti állapotától fü ggő en. A Circuit Rhythm töltésének jelzésére a bekapcsológomb (8 , 19. oldal) zölden világí t.

Az akkumulátorok ártalmatlaní tásával kapcsolatos információkért tekintse meg a termékhez mellékelt Fontos biztonsági utasí tásokat is: ez az információ a Novation webhelyérő l is letölthető .

Hardver áttekintése

Szójegyzék

Az ebben a kézikönyvben használt kifejezések egy része sajátos jelentéssel bí r az áramköri ritmusra vonatkoztatva. Itt van egy lista:

Term	Gomb	Meghatározás
Drum Pads View	Shift + Minta Rec	Lehető vé teszi az egyes számokhoz jelenleg hozzárendelt minták manuális lejátszását. Lejátszhatja ő ket manuálisan vagy hangjegyekkel ismétlés.
Kibontott nézet	Shift + Megjegyzés	Egyrő l kettő re megduplázza a jegyzetbillentyű zet méretét oktáv.
Rögzí tett	Shift + sebesség	Lehető vé teszi a rácspárnák sebességválaszának letiltását.
FX nézet	FX	Lehető vé teszi zengetés és késleltetés hozzáadását az egyes számokhoz.
Kapu nézet	Кари	A minta kapuértéke az, hogy hány lépést szólaltat meg. A Gate View lehető vé teszi a lépések hosszának szerkesztését. Egyedi kapuértékek állí thatók be minden egyes, egyetlen lépéshez rendelt mintához az élő rekord használatával.
Grid FX	Shift + Mixer	Hét kü lönböző testreszabható élő gyű jtemény teljesí tményhatások.
Rács pad		A fő teljesí tményt alkotó 32 pad egyike _{terü let.}
Tart		Ha bizonyos gombokat fél másodpercnél hosszabb ideig lenyomva tart, az más eredményt ad, mint a "koppintás". Az ilyen mű veletet "tartásnak" nevezik. Lásd még: "Tap"
Bemeneti csillapí tó		Kapcsolható 12 dB-es pad a mintafelvételi szint csökkentésére.
Bemenet figyelése		Válassza ki, hogy hallható legyen-e a hang a bemenetekrő l.
Retesz		Grid FX és Drum Pads nézetben elérhető funkció amely egy gomb viselkedését pillanatról váltásra változtatja.

Term	Gomb	Meghatározás
Élő felvétel	Rekord	Lehető vé teszi, hogy valós idő ben mintákat adjon a mintához lejátszás közben. Rögzí ti a makró minden mozgását is vezérlő k.
Makróvezérlő k		Nyolc forgatható vezérlő , amelyek funkciója az aktuálisan kiválasztott nézet fü ggvényében változik; a minta "csí pésére" használják hangokat.
Kézi minta Belépés		Minták hozzárendelése egy minta adott lépéséhez. Lenyomott léptető pad mellett nyomja meg a teljesí tménypárnát a hozzáadandó mintához. Megtehető úgy, hogy a szekvenszer fut vagy leállt.
Mikro lépés	Shift + kapu	A minta egymást követő lépései közötti intervallum további hat mikrolépésre van felosztva; ezek felhasználhatók a minták "hálózaton kí vü li" idő zí tésére.
Mutáció	Shift + Duplicate	Véletlenszerű vé teszi a minta azon lépéseit, amelyeknél a hozzárendelt minták lejátszanak.
Megjegyzés Nézet	jegyzet	Nézet, amely szabványos kromatikus billentyű zetet biztosí t a kiválasztott minta lejátszásához.
Csomag		Projektek és minták teljes készlete. Legfeljebb 32 csomag exportálható Micro SD kártyára kü lső tárolás céljából.
Minta		Akár 32 lépésbő l álló ismétlő dő sorozat a nyolc sáv bármelyikén. Tartalmazza a sebesség, a kapu, a valószí nű ség és az automatizálás lépésenkénti adatait.
Minta lánc		A minták ciklikus halmaza folyamatosan lejátszva az egyik után Egyéb.
Minta memória		A minta tárolási helye; pályánként nyolc van minden projektben.
Minta beállí tások Kilátás	Minta beállí tások	Nézet, amely lehető vé teszi a minta kezdő - és végpontjának beállí tását, A minta aránya a BPM-hez és a mintajátékhoz viszonyí tva irány.
Minták megtekintése	Minták	Ez a nézet sávonként nyolc minta-memóriát jelení t meg (négybő l két oldalként), és lehető vé teszi kü lön-kü lön vagy mintaláncként történő kiválasztását, törlését és másolását.

Term	Gomb	Meghatározás
Lejátszási kurzor		Lejátszáskor a fehér pad, amely végighalad a mintakijelző n, jelezve, hogy éppen melyik lépést játszik le. Felvétel módban pirosra vált.
Valószí nű ség		A minta minden lépésének paramétere, amely meghatározza, hogy mekkora valószí nű séggel kerü l lejátszásra a lépés.
Valószí nű ségi nézet	Shift + minta Beállí tások	Lehető vé teszi a valószí nű ségi értékek hozzárendelését minden aktí v lépéshez a vágány.
Projekt		Az összes szü kséges adatkészlet az összes szám teljes lejátszásához, beleértve a mintákat, a szekvenciákat, az automatizálási adatokat stb. Akár 64 projekt menthető el belső leg vagy csomagként a flash memóriába.
Felvétel mód		A Circuit Rhythm mű ködési módja, amikor mintákat lehet hozzáadni a mintához, vagy ha a beállí tásokat a A makróvezérlő k elmenthető k. A Felvétel gomb lesz ^{élénkvörösen világí tott.}
Felvételi forrás		Felveheti a mintákat egy kü lső hangforrásból, vagy "ú jramintázhatja" a belső leg feldolgozott hangokat: a Sample Rec nézetben kiválasztva.
Felvétel Kü szöb		A felhasználó által választható lehető ség a mintafelvételeknél: aktí v állapotban a felvétel addig nem indul el, amí g a jelszint meg nem halad egy elő re beállí tott szintet.
Mintanézet	Minta	Nézet, amely hozzáférést biztosí t az összes tárolt mintához és a mintasorozathoz. A Mintanézetben mintákat rendelhet a lépésekhez.
Minta mód Kilátás	Shift + Minta	Nézet, amely lehető séget ad a minta lejátszásának módjára vonatkozóan, beleértve az irányt, a hurkot, a kapuzást és a szeletelést.
Mintafelvétel Kilátás	Minta Rec	Az ú j minták rögzí tésekor használt nézet.
Projektnézet	Projektek	A projektek mentésére és betöltésére használt nézet.
Szí nhely	Keverő	A 16 memória egyike, amelyhez több minta és mintalánc is hozzárendelhető , í gy egyetlen pad segí tségével hosszabb sorozatot lehet elindí tani. A jelenetek tovább láncolhatók sorozat létrehozásához.

Term	Gomb	Meghatározás
Másodlagos nézet	Shift + gomb, vagy koppintson duplán a gomb	Minden nézet, amelyhez a Shift billentyű vel és egy másik gombbal együ tt érhető el, másodlagos nézetnek minő sü l. Ezek a nézetek a megfelelő gomb ismételt megnyomásával is elérhető k a másodlagos és az első dleges nézet közötti váltáshoz.
Beállí tás nézet	Shift + Mentés	Lehető vé teszi a MIDI óra és a Tx / Rx beállí tások vezérlését, a MIDI csatorna kiválasztását az egyes számokhoz és a pad fényerejének beállí tását. A normál mű ködés felfü ggesztésre kerü l, amí g a Setup View nyitva van.
Oldallánc	Shift + FX	Egy módszer, amely lehető vé teszi, hogy az egyik sávon lévő minták módosí tsák a másik sávon lévő minták dinamikáját.
Lépés		A mintában lévő minden egyes sáv kezdetben 16 vagy 32 lépésen alapul, bár a Mintabeállí tások nézetben bármilyen hosszú ságú rövidebb mintát lehet megadni . Lásd még Micro step.
Lépés gombok		A következő t tartalmazó gombcsoport gyű jtő neve Megjegyzés, sebesség, kapu, mikrolépés és valószí nű ség gombokat.
Koppinton a		Bizonyos gombok gyors megérintése (kevesebb, mint fél másodperc) más eredményt eredményez, mint azok "lenyomva tartása". Az ilyen mű veletet "csapolásnak" nevezik. Lásd még: "Tartás".
Vágány		A nyolc elem egyike, amely hozzájárulhat a Projekt: Ha megnyom egy Track gombot, a Minta elemre lép Nézet vagy Jegyzetnézet (amelyik utoljára volt kiválasztva). vágány.
Velocity View	Sebesség	Lehető vé teszi a lépés sebességének szerkesztését.
Kilátás		A 32 rácslap az információk megjelení tésére és a felhasználói interakció lehető vé tételére a kü lönféle módok egyike.
View Lock	Shift + minták	Egy funkció, amely fenntartja az aktuálisan kiválasztott minta lépéses megjelení tését, miközben lehető vé teszi egy másik minta kiválasztását, vagy más minták lejátszását egy mintaláncban.

Felü Inézet



- db 32 lapos játékrács 4 x 8-as RGB padok mátrixa. A kiválasztott nézettő l fü ggő en a rács kü lönböző funkciójú logikai terü letekre "bontható".
- Master Filter forgatható vezérlés középső reteszeléssel és RGB LED-del: a teljes mix szű rő frekvenciáját szabályozza, mint egy analóg szintinél. Mindig aktí v.

3 makróvezérlő 1 - tő l 8 -ig – nyolc többfunkciós forgó jeladó, a hozzá tartozó RGB LED-del. Ezeknek a vezérlő knek a rendelkezésre állása és funkciója a Circuit Rhythm kü lönböző nézeteitő l fü ggő en változik: a panelek jelmagyarázatai azonban leí rják a kódolók funkcióit Mintanézetben, Jegyzetnézetben vagy bármely más, sávra fókuszált nézetben. A makróvezérlő k mozgása a teljesí tményben rögzí thető és visszajátszható. 4 Master Volume – Szabályozza a Circuit Rhythm hangkimeneteinek általános szintjét.

A fennmaradó gombok többsége a 32 lapos rácsot választja egy adott nézet megjelení téséhez. Minden Nézet információt és vezérlést biztosí t egy adott mű sorszám, minta vagy hang egy adott aspektusáról kiválasztás, idő zí tés beállí tása stb. Vegye figyelembe azt is, hogy számos gombnak van egy további "Shift" funkciója, amelyet a gombon (vagy felett) egy kisebb betű tí pusú felirat jelzi.

Sok gombnak – köztü k a G Record -nak is – van pillanatnyi (hosszan lenyomva) és reteszelő (rövid megnyomás) ü zemmódja is. Hosszan megnyomva ideiglenesen megjelenik a gomb nézete, de csak addig, amí g a gombot lenyomva tartja. Elengedés után a nézet visszaáll a gomb megnyomása elő tti állapotba. Egy gomb rövid megnyomásával a rácsnézet átvált a gombba programozottra.

A Rögzí tés gomb egy speciális eset, mivel nem egy alternatí v grid megjelení tést hí v meg, hanem azt A pillanatnyi mű velet lehető vé teszi a rögzí tési mód gyors be- és kiü tését.

5 Track gombok: Tracks 1-8 – egy érintéssel a rács kijelzése az adott sáv mintanézetére változik ; a megnyomás ideiglenesen megjelení ti az adott sáv mintanézetét, de a gomb elengedésekor a rács visszatér a nézethez és a sávhoz, amely a megnyomásakor látható volt.

Célépés gombok: Megjegyzés, sebesség, kapu és valószí nű ség – ezek a rácsot további nézetekre váltják, és lehető vé teszik a minta egyes lépéseinek paramétereinek egyedi bevitelét, törlését vagy módosí tását az aktuálisan kiválasztott sávhoz. Ne feledje, hogy a Valószí nű ség a Mintabeállí tások gomb Shift funkciója, a Mikrolépés pedig a Kapu gomb Shift funkciója.

7 Mintabeállí tások – a rácsot nézetre váltja, amely lehető vé teszi a minta hosszának beállí tását, lejátszási sebesség és irány az aktuálisan kiválasztott mű sorszámhoz.

8 Step Page (1-16/17-32) – kiválasztja, hogy az aktuálisan kiválasztott mű sorszám mintája 16 vagy 32 lépés hosszú legyen. Ha egy 32 lépésbő l álló mintát választ ki, a gombok jelmagyarázatának szí ne a szekvencia futása közben megváltozik, jelezve, hogy a szekvencia melyik "fele" jelenik meg a rácson. Bármely sávon választhat, hogy 16 vagy 32 lépésbő l álló mintát kí ván-e használni.

Sample Rec – megnyitja a Sample Record View nézetet: ez a nézet használható ú j minták rögzí tésére Circuit Rhythm az audio bemeneteken vagy a belső mixen keresztü l.

10 minta – megnyitja a Minták nézetet: lehető vé teszi több minta tárolását minden sávhoz, és ezek összekapcsolását egy mintalánc létrehozásához.

11 Mixer – lehető vé teszi a Mixer View-t, ahol elnémí thatja vagy beállí thatja a sorozatot alkotó egyes mű sorszámok szintjét, valamint az egyes mű sorszámok pásztázását a sztereó képen.

12 FX – megnyitja az FX nézetet; lehető vé teszi zengető és késleltetési effektusok hozzáadását az egyes számokhoz.

I3 G Felvétel és H Lejátszás – ez a két gomb elindí tja és leállí tja a sorozatot (Lejátszás), majd belép Felvétel mód (Rögzí tés). Lejátszás módban bármi, amit a rácson játszik, hallható lesz; Felvétel módban bármi, amit lejátsz, hallható lesz, és hozzáadódik a sorozathoz. 14 Minta – megnyitja az aktuálisan kiválasztott mű sorszám mintanézetét . Mindegyik mű sorszám közü l választhat 128 minta, nyolc 16 oldalas elrendezésben a két alsó rácssorban.

(15) és K – ennek a két gombnak az aktuálisan kiválasztott nézettő l fü ggő en kü lönböző mű veletei (és szí nei) vannak , pl. a Billentyű zet jegyzet nézetben lehető vé teszik a billentyű zet padjainak hangmagasságának egy-öt oktávval felfelé vagy lefelé történő eltolását, mí g a minta módban Tekintse meg a minták nyolc oldalát görgetik.

16 Tempo and Swing – A Tempo lehető vé teszi a sorozat BPM (tempó) beállí tását az 1. makróvezérlő vel; A Swing módosí tja a lépések közötti idő zí tést a minta "érzetének" megváltoztatásához, a 2. makró segí tségével a beállí táshoz. Ebben a módban a Macro 5 beállí tja a Click track szintjét.

17 Clear – lehető vé teszi az egyes sorozatlépések, minták, projektek, minták vagy tárolt törlését Makróvezérlő mozgások.

18 Duplicate – másolás és beillesztés funkcióként mű ködik a mintákhoz és az egyes lépésekhez.

19 Mentés és projektek – elmentheti aktuális projektjét, és megnyithat egy korábban mentett projektet.

20 Shift – Több gombnak van "második funkciója", amely a Shift gomb lenyomva tartásával érhető el, miközben lenyomva tartja a kérdéses gombot. Lehető ség van arra is, hogy a Shift gomb mű veletét kapcsoló funkcióként konfiguráljuk; ez a Beállí tás nézetben történik (lásd : 88. oldal). Ebben az esetben egyetlen megnyomással bekapcsolja és reteszeli a második funkciót, egy második megnyomásával pedig kikapcsolja.

Hátsó nézet



1 kimenet – L/mono és R – A Circuit Rhythm fő audiokimenetei két ¼"-os TS jack aljzaton. Max. a kimeneti szint +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Ha nincs dugó az R aljzatban, az L/Mono aljzat az L és R csatornák mono keverékét hordozza.

2 Sync – egy 3,5 mm-es TRS jack aljzat, amely 5 V-os amplitú dójú órajelet biztosí t bizonyos sebességgel arányos a tempó órájával: a tényleges arány a Setup View -ban állí tható be . Az alapértelmezett sebesség negyed hangonként két impulzus.

(Fejhallgató) – csatlakoztasson ide egy sztereó fejhallgatót. A fő kimenetek megmaradnak aktí v, ha fejhallgató van csatlakoztatva. A fejhallgató-erő sí tő +5 dBu-t tud vezetni egy pár 150 ohmos sztereó fejhallgatóba.

4 MIDI In, Out és Thru – három MIDI csatlakozó 5 tű s DIN aljzatokon. Lehető vé teszi a kü lső a Circuit Rhythm szekvenciái által kiváltott berendezések vagy kü lső vezérlő k az Circuit Rhythm szekvenciáinak kiváltására és a minták, Grid FX és FX paraméterek megváltoztatására. Ne feledje, hogy a MIDI Thru port az Advanced Setup View -ban beállí tható ú gy, hogy a MIDI Out port klónjaként mű ködjön: a részleteket lásd a 92. oldalon.

Sample In L/Mono és R - monó vagy sztereó kü lső audio bemenetek minták rögzí téséhez Áramköri ritmus. A bemenetek kiegyensú lyozatlanok az 1/4" TS jack aljzatokon.

G + USB-C port. Ez egyben az egység egyenáramú tápellátása is a kü lső tápellátáshoz és az akkumulátor töltéséhez. Az egységhez egy C-tí pusú A-tí pusú kábel tartozik. Csatlakozzon számí tógépekhez a Novation Components interfészhez. A port MIDI osztály kompatibilis; MIDI-adatok átviteléhez és fogadásához csatlakozzon más, MIDI-t támogató eszközökhöz USB-n keresztü I. Firmware frissí tésekhez is használható. MEGJEGYZÉ S – A Circuit Rhythm USB-portja nem továbbí t hangot.

👽 microSD – helyezzen be egy kompatibilis microSD-kártyát a csomagok mentéséhez vagy importálásához.

– "lágy" be/ki kapcsoló; a véletlen fel-/lekapcsolás elkerü lése érdekében kb. egy
másodpercre van szü kség a készü lék be- vagy kikapcsolásához. A gombon van egy LED, amely zölden
világí t, jelezve, hogy a belső akkumulátor töltő dik.

💁 kensington MiniSaver – szü kség szerint rögzí tse Circuit Rhythm-ét egy megfelelő szerkezethez.

Alapok

Az egység bekapcsolása

Csatlakoztassa a mellékelt AC adaptert az USB-porthoz 6 a mellékelt kábel segí tségével, majd csatlakoztassa az adaptert a váltakozó áramú hálózathoz. Ez biztosí tja, hogy a belső akkumulátor teljesen feltöltő djön.

Csatlakoztassa a fő kimeneteket egy felü gyeleti rendszerhez (tápfeszü ltségű hangszórók vagy kü lön erő sí tő és passzí v monitorok); vagy csatlakoztasson egy fejhallgatót, ha ú gy tetszik.

Nyomja meg hosszan a POWER gombot 8, és a rács körü lbelü l a rendszerindí tási képernyő t fogja mutatni két másodperc:



A kezdeti rendszerindí tás után a kijelző szí ne halványpirosról élénkzöldre vált, sorrendben balról fentrő l jobbra lent, jelezve a csomag betöltését.



A rendszerindí tás után a rács kijelzése az alábbihoz hasonlóra változik:



Elkezdeni

Elő re betöltöttü nk 16 demóprojektet az emlékek közé, hogy képet adjunk arról, hogyan mű ködik a Circuit Rhythm Play gomb mű vek. megnyomni a 🔪 13; hallania kell az első demóprojektet.

Ha még nem világí tanak, nyomja meg az 1 -es gombot . 5 , a Track 1 és a Sample 14 kiválasztásához ; A ramköri ritmus most az 1. szám mintanézete jelenik meg. Ebben a nézetben a két alsó sor a minták egy csoportját képviseli, amely egy érintéssel indí tható, mí g a két felső sor – a Minta lépései – a mintán keresztü li elő rehaladást mutatják. Nyomja meg a 2 gombot 5 a minták indí tásához, és adja meg a lépéseket a 2. sávon. Vegye figyelembe, hogy az 1. sáv mintalapjai narancssárgával, a 2. sáv mintalapjai pedig sárgával vannak kódolva.

A mintapárnák halványkék szí nű ek, de fehérek lesznek, ahogy a "play kurzor" mozog a mintán.

A Mintanézetben a J és K gombok 15 segí tségével görgetheti a minták bankjait : látni fogja, hogy az első hat oldal mindegyike egy 16 mintából álló mű faji készletet képvisel. Mindegyik készlet tizenkét ü tő s hangot és négy dallamos hangot tartalmaz. A 7. bank további dallami és

harmonikus hangokat, mí g a Bank 8 12 dallamhurkot és négy dobszü netet tartalmaz.

A minta triggereket lépésenként adhatja meg a rács felső felét elfoglaló, halvány kék párnák megérintésével. A triggert tartalmazó lépés élénk kéken világí t (vagy rózsaszí nen, ha a lépés megfordí tott mintát tartalmaz). Ha el szeretné távolí tani a triggert egy lépésrő l, koppintson ú jra a megfelelő padra.

A Circuit Rhythm-en a kü lönböző sávok kü lönböző szí neket használnak a gyors azonosí tás érdekében: ez az elv a legtöbb rácsnézetre érvényes. A szí nek (kb.):

Vágány	Pad szí ne
1	narancssárga
2	Sárga
3	Lila
4	Aqua
5	Ibolya
6	Halvány zöld
7	Kék
8	Rózsaszí n

megnyomni a 🕨 Lejátszás gomb a leállí táshoz.

A kézikönyv késő bbi részében elmagyarázzuk, hogyan választhatja ki a kí vánt hangot a mintában, és hogyan manipulálhatja a hangokat valós idő ben.

Betöltés és mentés

Amikor megnyomja, Bekapcsolás után játssza le elő ször a Project which Circuit Rhythm-et a lejátszás lesz az utolsó, amelyet kikapcsolt állapotban használ. Az elő ző részben leí rt gyári bemutatót az 1. memóriahelyre töltöttü k be.

Másik projekt betöltéséhez használja a Projects View-t. Nyissa meg a Projects 19 gombot :



64 memóriabő ví tmény van, amelyek 32-bő l két oldalt helyeznek el. A J és K gombokkal lépkedhet az oldalak között. Minden pad egy memóriahelynek felel meg. A betét szí ne jelzi a slot állapota:

- Fehér az aktuálisan kiválasztott projekt (csak egy pad lesz fehér)
- É lénk szí n (kezdetben kék) a nyí lás vagy a felhasználó által mentett projektet* vagy egy gyárat tartalmaz demó projekt
- Halvány kék a nyí lás ü res

* Lásd a "Munkamenet szí neinek testreszabása" cí mű részt a 82. oldalon.

Kiválaszthat egy másik gyári demót, amelyet meghallgathat és játszhat vele. Lejátszás módban ugrálhat a mentett projektek között: az aktuális projekt befejezi a jelenlegi mintáját, mielő tt az ú j projekt elindulna. (Ha azonban lenyomva tartja a Shift billentyű t , miközben másik projektet választ, az éppen lejátszott projekt azonnal leáll, és elindul az ú j.)



Azok a projektek, amelyeket akkor töltöttek be, amikor a szekvenszer nem fut, a projekt mentésekor használt tempóban fognak játszani.

A szekvenszer futása közben betöltött projektek az aktuális tempóban fognak játszani. Ez azt jelenti, hogy egymás után elő hí vhatja a kü lönböző projekteket, és biztos lehet benne, hogy a tempó állandó marad.

A gyári demóprojekteket tartalmazó slotokban nincs semmi kü lönös: ezeket tetszés szerint felü lí rhatod: a Novation Componentsbő l bármikor ú jratöltheted.

Nem kell Projektnézetben lennie ahhoz, hogy elmentse egy projektjét , amelyen dolgozott. Ha megnyomja a Mentés 19, ^{az} gombot, fehéren villog; ha másodszor is megnyomja, a mentési folyamat megerő sí téseként gyorsan zölden villog. Ebben az esetben azonban a munkája az utoljára kiválasztott projektmemóriába kerü l mentésre, amely nagy valószí nű séggel az lesz, amelyik egy korábbi verziót tartalmazott; a korábbi verzió felü lí rásra kerü l.

Ha a munkáját egy másik projektmemóriába szeretné menteni (az eredeti verzió változatlan hagyásával), lépjen be a Projektnézetbe . Nyomja meg a Mentés gombot; a Mentés és az aktuálisan kiválasztott projekt padja fehéren villog. Nyomjon meg egy másik memóriapadot: az összes többi pad elsötétü l, és a kiválasztott pad zölden villog egy másodpercig, hogy megerő sí tse a mentési folyamatot.

A projektek azonosí tásának megkönnyí tése érdekében a 14 szí n egyikét hozzárendelheti a Projects View bármelyik lapjához. Lásd: "A projekt szí nének megváltoztatása", 82. oldal.

Kezdve a semmibő l

Ha már ismeri a hardveres zenekészí tést, valószí nű leg kihagyhatja ezt a részt! De ha kezdő vagy, hasznosnak találhatod.

Miután egy ideig kí sérletezett a gyári bemutató mintákkal, valószí nű leg a semmibő l szeretne mintát létrehozni.

Válassza a Projektek lehető séget, és válasszon ki egy ü res memóriahelyet (egy halvány kék szí nű pad). Most nyomja meg az 1 gombot, hogy belépjen az 1. szám mintanézetébe. Amikor megnyomja lejátszás közben a fehér pad (a lejátszási kurzor) halad elő re a 16 mintalépésen keresztü l:



Még nem fogsz hallani semmit.

MEGJEGYZÉ S: Az áramköri ritmusnál a minták alapértelmezés szerint 16 lépés hosszú ak. Ez 32 lépésre módosí tható a nyolc sáv bármelyikénél vagy mindegyikénél. Ennek a témának a magyarázata: "Lépésoldal", 49. oldal.

Az egyszerű ség kedvéért ebben a részben a 16 lépésbő l álló mintákat használjuk példaként.

Az ü tem felépí téséhez elő ször érintse meg az 1. vagy 2. mintanyí lást (az 1. rés a 17-es, a 2-es a 18-as pad) a dob kiválasztásához. mintát, majd koppintson a* lépésekre, hogy triggereket adjon a mintához. Az alapszintű hip-hop dobü téshez adj hozzá rú gásokat az alábbi képen látható lépésekhez (1, 3, 8, 9, 11 és 14). Most nyomja meg a lejátszást, hogy hallja a ritmust.

*A Circuit Rhythm számos gombja eltérő viselkedést produkál attól fü ggő en, hogy a gombot "megérinti" (fél másodperc vagy kevesebb), vagy "tartva van". Ebben az esetben, ha egy lépéspárnát tart, élesí ti a lépcső t egy mintafordí táshoz: errő l a funkcióról a 31. oldalon olvashat.



Kiválaszthat egy másik mintát a minta lejátszása közben, ha megnyom egy másik padot a mintán alsó két sor: a nyolc mintaoldal bármelyikét használhatja.

Most ugyaní gy adjon hozzá pergő dobot a sorozat többi lépéséhez. Nyomja meg a 2 5 gombot a 2. szám mintanézetébe való belépéshez , majd nyomja meg a 3. vagy 4. mintanyí lást (19. vagy 20. pad) a pergő minta kiválasztásához. Koppintson a lépésekre 5 és 13, amint az alább látható, hogy pergő ket adjon a 2. és 4. ü temben.



Ha törölni szeretne egy dobü tést, csak nyomja meg ismét a minta léptető padját: ezt megteheti, miközben a sorozat lejátszása vagy leállí tása van folyamatban. Az erő sen megvilágí tott párnák jelzik, hol vannak a slágerek.

Ha dallamot szeretne hozzáadni az ü temhez, a Note View alkalmazást kell használnia. Elő ször nyomja meg a 3 5 gombot, hogy belépjen a 3. szám mintanézetébe , és válasszon egy dallammintát a bank utolsó négy nyí lásából (29-32. padok). Most nyomja meg a 5. megjegyzés gombot , hogy belépjen a 3. szám jegyzetnézetébe. Most látni fogja, hogy az alsó 16 párna van megváltozott, hogy egy kromatikus billentyű zetet képviseljen, az alsó sorban "fehér jegyzetekkel", felette pedig "fekete jegyekkel". Nyomja meg a párnákat, hogy a kiválasztott mintát kü lönböző hangmagasságokkal aktiválja. Használja a J és K nyilak 15 a magasabb és alsó oktávok közötti görgetéshez. A J és K együ ttes megnyomásával a hangmagasság visszaáll az alapértelmezett oktávra.

Az alapértelmezett oktáv gyökérhangja a "középső C" egy szabványos zongorabillentyű zeten.



Ha hangjegyeket szeretne bevinni egy mintába, megérinthet egy lépést, hogy hozzáadja az utoljára lejátszott hangot a lépéshez, vagy rögzí theti a lejátszást valós idő ben (ezt nevezzü k "élő felvételnek"). Az élő felvétel engedélyezéséhez nyomja meg a Felvétel gombot, hogy az pirosan világí tson G – amí g az élő felvétel engedélyezve van, a lejátszott hangok lépésenként rögzí tésre kerü lnek. Bármikor visszatérhet a Mintanézethez , és módosí thatja a kiválasztott mintát – az egyes lépésekhez kiválasztott hangmagasságon fog lejátszani. A Jegyzet másodszor megnyomásával beléphet a kibő ví tett jegyzetnézetbe. Ebben a nézetben a szekvenszer lépéseit egy második kromatikus billentyű zet váltja fel, amely egy oktávval magasabb mintákat indí t el mint az alsó:



Nyomja meg ismét a Megjegyzés gombot , hogy visszatérjen a normál jegyzetnézethez.

Mintasávok használata

A Circuit Rhythm nyolc kü lönálló mintasávot tartalmaz, amelyek megfelelnek a nyolc 1-8 gombnak **5** a fő játékrács felett. Az alsó két sor mind a 16 padja más mintát vált ki: ezekbő l nyolc oldal van (mindegyik 16 mintával), amelyek a J gombbal választhatók ki. és K gombok 15. Ne feledje, hogy amikor a mintaoldalak között görget, az az oldal, amelyik Ön az aktuális megtekintést az 1–8 gombok egyike jelzi, amely pillanatnyilag élénk fehéren világí t; azaz ha az 5. oldalra görget, az 5 gomb rövid idő re világí t. A J és K intenzitása A gombok megvilágí tása az éppen használt oldalt is jelzi.

Minden mű sorszámot egymástól fü ggetlenü l lehet kiválasztani és programozni az 1-8 sáv gombokkal . A sávok szí nkódolást használnak a mintapárnákhoz és más helyekhez a könnyebb azonosí tás érdekében (lásd 22. oldal).

Az alapértelmezett mintaoldal-kiosztás:

1. oldal, 1. hely (1. rú gás)
1. oldal, 3. hely (1. pergő)
1. oldal, 5. hely (Zárt hi-hat 1)
1. oldal, 7. hely (Nyissa ki az 1. hi-hat)
1. oldal, 9. hely (taps)
1. oldal, 11. hely (Tom)
1. oldal, 13. nyí lás (szinti pengető)
1. oldal, 15. nyí lás (szintetizáló vezeték)

Az első hat oldal mindegyike egy-egy készletet képvisel: az 1. és 2. hely a dobok, a 3. és a 4. a pergő, az 5. és a 6. a zárt hi-kalapok, a 7. és a 8. a nyitott hi-kalapok, a 9-tő l 12-ig általában kiegészí tő ü tő hangszerek, és 13-16 dallamhangok. A 7. oldal 16 dallammintát tartalmaz, mí g a 8. oldal további 12 dallamhurkot és négy dobszü netet tartalmaz (13-16. hely).

Mintanézet

A Mintanézet az egyes sávok alapértelmezett nézete. Egy mű sorszám gomb megnyomásával közvetlenü l az adott szám mintanézetébe kerü l. Ez a nézet minden sávnál azonos, a szí nkódoláson kí vü l. Az alábbi példa az 1. sávot mutatja be.



A mintákat meghallgathatja a mintapárnák megnyomásával. Az aktí v minta megváltoztatásához érintsen meg gyorsan egy másik mintapárnát: hosszabb lenyomásra a minta lejátszható, de az elő ző minta aktí vnak marad.

Az aktí v minta mintalépésekhez való hozzárendeléséhez érintse meg azokat a Minta lépéspárnákat, amelyek megfelelnek annak a helynek, ahol a mintákat aktiválni szeretné. A lépések ü tésekkel élénk kéken világí tanak. A lépéspárnák váltógombok – a minta lépésbő l való törléséhez koppintson ú jra a lépéspárnára.

Az aktí v minta megváltoztatásához érintsen meg egy másik mintapárnát. Ez hatással lesz a szekvenszer lejátszására – fényes a kék lépések mindig kiváltják a sáv aktuálisan aktí v mintáját. A mintapárna megnyomása (ellentétben a koppintással) nem változtatja meg az aktí v mintát. Ez a viselkedés hasznos a mintafordí táshoz, amelyre lehető ség van bő vebben a **31. oldalon** (lásd még lent).

A fent leí rt lépésenkénti érintéssel programozott minta triggerek a mintához lesznek rendelve alapértelmezett sebesség, kapu, mikrolépés és valószí nű ség értékekkel: ezek a paraméterek ezután szerkeszthető k.

A minta triggerek élő ben is rögzí thető k a szekvenszerre. Elő ször engedélyezze a Felvétel módot a Rec gomb megnyomásával , hogy az élénkvörösen világí tson G. Most nyomja meg a Lejátszás gombést, nyosza házástáskylépiésepkénát – lesznek rögzí tve. Vegye figyelembe, hogy ezek a lépések lila szí nű ek lesznek – ez azt jelzi, hogy a lépések van hozzárendelt mintája. Ezek a lépések figyelmen kí vü l hagyják a sáv jelenleg aktí v mintáját, hanem aktiválják az imént használt mintát. Ezt a viselkedést mintafordí tásnak nevezik, amelyrő l bő vebben olvashat 31. oldal

Minta Flip

Bár a Circuit Rhythm minden egyes sávja egyszólamú , lehető ség van kü lönböző minták hozzárendelésére egyes lépések egyetlen pályán. Ez érdekes és bonyolult dobü tések létrehozásához hasznos. Az A kü lönböző minták lépésenkénti hozzárendelésének mű veletét mintafordí tásnak nevezzü k.

A lépésekhez két kü lönböző módon lehet mintát rendelni:

- Az első élő felvételen keresztü l történik a mintanézetben. Ehhez elő ször engedélyezze a Record Mode by Nyomja meg a Rec gombot, hogy az élénkvörösen világí tson G. Most nyomja meg a
 ^{és megü tött néhányat} Play sample pads gombot – ezek a találatok lépésenként lesznek rögzí tve. Ne feledje, hogy ezek a lépések lilán világí tanak – ez azt jelzi, hogy a Sample Flip-t egy másik minta hozzárendelésére használták. Ezek a lépések figyelmen kí vü l hagyják a sáv aktuálisan aktí v mintáját, ehelyett a hozzárendelt mintát játsszák le.
- A második kézi hozzárendelés. Nyomja meg és tartsa lenyomva a mintapárnát (az a után pirosra vált pillanat), majd nyomja meg azokat a lépéseket, ahová a mintát el szeretné helyezni – a lépések pirosak lesznek, amí g el nem engedi a mintapárnát, ekkor lilává válnak, jelezve, hogy van hozzárendelt minta. Ha ismét megnyomja és lenyomva tartja a mintapárnát, a hozzárendelt mintának megfelelő lépések pirosra váltanak, jelezve a kapcsolatot. Ha lenyomva tart egy lépést egy hozzárendelt mintával, akkor a megfelelő mintapárna is pirosan világí t – ez a viselkedés akkor hasznos, ha több lépést tartalmaz kü lönböző hozzárendelt mintákkal egyetlen mintában.

A minta megfordí tott lépései élénk lilán világí tanak, mí g az aktí v mintát lejátszó lépések élénk kéken világí tanak.



Minta módok

A Circuit Rhythm számos mintalejátszási lehető séget kí nál: ezek a Sample Mode View menü ben választhatók ki. Lépjen be a Minta mód nézetbe a Shift 20 és a 6. minta megnyomásával , vagy nyomja meg ú jra a Minta gombot , ha igen már mintanézetben van. A Sample Mode View összes beállí tása egymástól fü ggetlenü l alkalmazható a nyolc sáv bármelyikére.



Minta lejátszási módok

A három kék pad (25-tő l 27-ig) határozza meg, hogyan játssza le az aktuálisan aktí v mintát, amikor

aktiválódik.

- One Shot (az alapértelmezett beállí tás) a minta elejétő l a végéig lejátszható, fü ggetlenü l attól, hogy mikor. Megjegyzés Kikapcsol (vagyis a billentyű zet elengedésekor).
- Kapuzott a mintát egyszer játssza le, amí g a Megjegyzés kikapcsolása meg nem történik, ekkor a minta lejátszása leáll (a borí téktól fü ggő en).
- Hurok a minta az elejétő l a végéig folyamatosan hurkolódik, amí g a Megjegyzés kikapcsolása meg nem történik.

Fordí tott

Pad 28 – Reverse – a minta lejátszási irányának kiválasztása. Az alapértelmezett beállí tás ki van kapcsolva (halvány rózsaszí nben világí t), amikor a lejátszási minta a fent leí rtak szerint történik. Ha a Reverse van kiválasztva (fényesen világí t), a minta lejátszása - a kiválasztott minta lejátszási módban - visszafelé, a végén kezdő dik.

Fojtás

Pad 29 – Fojtó – minden sáv hozzárendelhető egyetlen fojtócsoporthoz. Csak egy sáv van a fojtóban csoport egyszerre lejátszhatja a hangot. Nyomja meg a padot a fojtószelep engedélyezéséhez (aktí v állapotban fényesen világí t). Ha a fojtócsoport bármely mű sorszámához mintát indí tanak, a fojtócsoport bármely másik, éppen hangot lejátszott mű sorszáma elnémul, átadva a helyét a legutóbb aktivált mű sorszámnak.

Billentyű zet és Slice Note nézetek

A 31 -es (billentyű zet) és a 32-es (szelet) padokkal válthat a két mód között; a mód megváltoztatja a a Note View megjelenése (lásd 25. oldal). A billentyű zet az alapértelmezett minden sávhoz (a 31-es pad fényesen világí t piros és Pad 32 dim red).

Megjegyzés mód

Megjegyzés: A nézet lehető vé teszi a minták kromatikus vagy szeletelt lejátszását, lehető vé téve basszusvonalak, dallamok vagy feldarabolt ü temek létrehozását a Circuit Rhythm segí tségével

Billentyű zet Megjegyzés nézet

Alapértelmezés szerint az egyes számok Jegyzetnézete Billentyű zet módban lesz. Ebben a módban a Note View alsó két sora – a 6. Megjegyzés gombbal kiválasztva – ú gy van elrendezve, hogy a kromatikus billentyű zet egy oktávját képviselje. (Kibő ví tett hangjegynézet, két oktávos billentyű zettel is elérhető .)

A billentyű zet lejátszása elindí tja a szám aktí v mintájának félhangos lépésekben történő lejátszását. Magasabb és alacsonyabb hangmagasság érhető el a felfelé és lefelé mutató 15 nyilak megnyomásával a görgetéshez oktáv. A minta maximális hangmagassága három oktáv. Vegye figyelembe, hogy ez hatással van a hangolási paraméterre, í gy ha a Tune a maximális pozití v értékre van állí tva (+1 oktáv), akkor a billentyű zeten lejátszott hangok, amelyek két oktávnál magasabbak a középső C felett, rögzí tett maximális hangmagassággal szólalnak meg. A billentyű zet alaphelyzetbe állí tásához (a középső C-vel a bal alsó padban), nyomja meg egyszerre a két nyí Igombot.

A Billentyű zet Megjegyzés nézetben lejátszott minták a szekvenszeres lejátszás során élő ben is rögzí thető k mintákba a Felvétel mód engedélyezésével aktí v. Alternatí v megoldásként a jegyzeteket kézzel is beí rhatja a lépések megérintésével. A lépések az aktuálisan kiválasztott hangjegyértékhez lesznek hozzárendelve, amely erő sen világí t a billentyű zeten. A Mintanézetben lévő aktí v mintától eltérő en a lépések mindig a kiválasztott hangot játsszák le feladat. A lépéshez rendelt jegyzet módosí tásához a többi lépésparaméter (sebesség, automatizálás stb.) megtartása mellett tartsa lenyomva a jegyzettömböt, és nyomjon meg egy lépést, vagy fordí tva.

Szelet Jegyzetnézet

A Slice Note View használatával mintákat vághat fel és szeleteket játszhat le, í gy hurkokat készí thet saját.

A Szelet mód engedélyezéséhez lépjen be a Minta mód nézetbe, majd nyomja meg a jobb alsó Szelet feliratú panelt. Három a padok most fehéren világí tanak a fenti sorban, amivel kiválasztható, hogy hány szelet a minta automatikusan fel lesz vágva.



A bal szélső fehér pad kiválasztásával a minták 4 egyenlő szeletre oszthatók, a középső pad 8, a jobb szélső pad pedig 16 szeletre osztja.

Az alapértelmezett beállí tás 16 szelet. A Megjegyzés folytatásakor

Nézet, 4, 8 vagy 16 pad világí t a mintamód nézetben kiválasztottnak megfelelő en.



Alapértelmezés szerint minden szelet ott kezdő dik, ahol az elő ző véget ér, és az összes szelet együ tt alkotja a teljes minta. A Szelet megjegyzés nézetben minden szelet kezdete és hossza módosí tható, lehető vé téve a szeletek átfedését, ha szü kséges. Tartsa lenyomva a Shift billentyű t , miközben beállí tja a kezdetet és a hosszt az értékek finomhangolásához.

Ne feledje, hogy aktí v Szelet mód esetén a teljes minta lejátszása Mintanézetben történik , í gy a minták teljes egészében böngészhet. Ezenkí vü l a 2. és 3. makró nem mű ködik, és nem világí t a mintanézetben. A Slice Note View lépésben történő bevitele a fent leí rt Billentyű zet jegyzet nézetével megegyező en fog mű ködni . A Slice Note View és a Keyboard Note View közötti váltás gyakran szerencsés balesetekhez vezethet, és teljesí tményeszközként is használható.

É lő szeletpont felvétel

Egyes minták nem osztódnak 4, 8 vagy 16 szeletre, és elő fordulhat, hogy azok a pontok, ahol a szeleteket el szeretné helyezni, egyenetlenü l oszlanak el a mintán. Itt nagyon hasznos az É lő szeletpontfelvétel.

A szeletpontok élő rögzí téséhez lépjen be a Kibő ví tett jegyzet nézetbe a Szelet jegyzet nézetben. Ezen a ponton a szeletpárnák aranyszí nű vé válnak, jelezve, hogy az Élő szeletpont rögzí tése fel van töltve.

É rintse meg a szelet padot az É lő szeletpont rögzí tésének elindí tásához. A kiválasztott minta most a minta elejétő l a minta vége felé fog játszani. A minta lejátszása közben érintsen meg egy második padot az adott pad kezdő pontjának és az elő ző pad végpontjának beállí tásához. Folytassa ezt a folyamatot, amí g el nem éri a minta végét. Most térjen vissza a Jegyzetnézethez, ahol azt tapasztalja, hogy a szeletek kezdő - és végpontja pontosan arra a pillanatra van beállí tva, amelyet a kiterjesztett jegyzetnézetben rögzí tett. Ha ú jabb kí sérletet szeretne tenni a szeletpontok élő rögzí tésére, lépjen be is**mét a** Kiterjesztett jegyzetnézetbe .

Vegye figyelembe, hogy a Live Slice Point Recording nem használható szekvenszeres lejátszás közben
Makrók használata minták faragásához

A Circuit Rhythm makróvezérlő i kulcsfontosságú paramétereket biztosí tanak a minták hangzásának beállí tásához. Az Az egyes makrók által vezérelt paraméterek ki vannak nyomtatva alatta.

- A Macro 1 (Tune) +/-1 oktáv tartományban módosí tja a minták hangolását a sávon.
 A hangolás 20 centes (félhang 1/5) lépésekben változik. Ha félhangonként szeretne változtatni, tartsa lenyomva a Shift billentyű t a beállí tás közben.
- A 2. makró (Start) megváltoztatja a minták kezdő pontját a sávon, a 3. makró (hosszú ság) pedig változtassa meg a hosszát. Ez azt jelenti, hogy a minta azon pontja, ahol a lejátszás elindul, amikor elindí tják, és a minta mekkora részét játssza le a kezdő ponttól kezdve. A kezdés vagy a hossz finomhangolásához tartsa lenyomva a Shift billentyű t a felbontás növeléséhez, majd forgassa el a megfelelő makrót.
- A 4-es makró (Slope) megváltoztatja a minta térfogatát szabályozó meredekséget, amikor aktiválódik. Az óramutató járásával megegyező irányba forgatva egy támadási fázist, majd egy lassulási fázist ad hozzá kapuzott vagy hurkolt lejátszási módban: a hangerő a triggert követő en felfelé mozdul, és a kapu elengedése után csökken a kapuzott vagy hurkolt lejátszási módokban. Minél nagyobb az óramutató járásával megegyező forgás, annál hosszabb lesz a rámpa. Az óramutató járásával ellentétes irányú elforgatás egy lecsengési fázist ad hozzá. A minta elindí tása után a hangerő csökken. Minél nagyobb az óramutató járásával gyorsabb lesz a csillapí tás egészen rövidzárlatig kattintás marad.
- Macro 5 (torzí tás) torzí tás formájában harmonikusokat ad a hanghoz. A vezérlés növelésével a dobminták agresszí vabban szólalnak meg, mí g a dallamhangok tú lhajszolt karakterű ek lesznek.
- Macro 6 (HP Filter) a felü láteresztő szű rő vágási frekvenciáját állí tja be. A vezérlő t az óramutató járásával megegyező irányba forgatva több alacsony frekvenciát távolí tunk el, amitő l a hang jobban illeszkedik a keverékbe.
- A 7-es makró (LP Filter) a 6-os makróval ellentétes értelemben mű ködik, és beállí tja az aluláteresztő szű rő vágási frekvenciáját. A vezérlő t az óramutató járásával ellentétes irányba forgatva eltávolí tja a hang felső frekvenciájú tartalmát. Használható a magas frekvenciák eltávolí tására, amikor nincs rájuk szü kség, valamint hangok formázására.
- Macro 8 (Rezonancia) az aluláteresztő szű rő rezonanciáját állí tja be. Ahelyett, hogy a szű rő válasza simán a vágási frekvencia fölé csökkenne, a vágási pont körü li frekvenciák megemelkednek. Használja ezt a Macro 7-el együ tt, hogy "behangoljon" a hang azon aspektusára, amelyet hangsú lyozni szeretne.



Makró	Funkció	
1	Hangolás	
2	Kezdő pont	
3	A minta hossza	
4	Támadás/bomlás	
5	Torzí tás	
6	HP szű rő	
7	LP szű rő	
8	LP szű rő rezonancia	
	Makró 1 2 3 3 4 5 6 7 8	

Az alábbi táblázat összefoglalja az egyes makróvezérlő k mintákra alkalmazott funkcióit:

A makróvezérlő k módosí tásai rögzí thető k a mintában – további információkért lásd a 43. oldalt .

A makróvezérlő k visszaállí thatók az alapértelmezett értékekre a Clear 17 nyomva tartásával és a vezérlő elforgatásával

Nem kvantált rekord

A minták élő lejátszása rögzí thető kvantált vagy nem kvantált formában. A kvantált felvétel rögzí téskor a legközelebbi lépésre helyezi a dobtalálatokat, mí g a nem kvantált felvétel közvetlenü l a közbenső mikrolépésekre. A kvantált és nem kvantált felvétel közötti váltáshoz tartsa lenyomva a Shift billentyű t

és nyomja meg a G Felvétel gombot. Ha a Record Quantise engedélyezve van, a Felvétel gomb élénkzölden világí t , ha a Shift lenyomva van. Ha a Record Quantise ki van kapcsolva (nem kvantifikálva), a Record gomb halvány pirosan világí t amikor a Shift le van nyomva.

Mikrolépéses szerkesztés

Ha a Record Quantise ki van kapcsolva, a valós idő ben rögzí tett dobtalálatok idő zí tése a szomszédos mintalépések közötti hat mikrolépés egyikéhez van hozzárendelve. A manuálisan hozzáadott dobü tések mindig a lépés első mikrolépéséhez lesznek hozzárendelve, amely a lépés pontos ü temében van.



Lépjen be a Micro Step View nézetbe a Shift 20 és a Gate 6 Gate View gomb , vagy nyomja meg ú jra a Gate gombot , ha már bent van megnyomásával . A 17-22. padok az aktuálisan kiválasztott lépés mikrolépéseinek értékeit jelení tik meg. Nyomja meg egy másik lépéspadot a kiválasztásához és a mikrolépések megtekintéséhez.



Ha az első pad világí t (mint a fenti első példában), az azt jelzi, hogy a minta a

a kiválasztott lépés pontosan "az ü temben" lesz a mintalépésnél. A fenti második példában az 1. mikrolépés kijelölésének törlése és a 4. mikrolépés kiválasztása késlelteti a találatot az intervallum háromhatodával lépések között.

Nem korlátozódhat a mintaidő zí tés beállí tására – tetsző leges számú mikrolépésen érheti el a találatot: minden mikrolépcső pad "be" vagy "kikapcsolható". Az alábbi példában az 5. lépés háromszor indí tja el a hozzá rendelt mintát, egyszer az ü temben, majd még kétszer kettő t és négy pipát késő bb.



Ha Record módban ad meg mintákat (kikapcsolt Rec Quantise mellett), és elég gyorsan tud játszani, akkor (a BPMtő l fü ggő en!) több találatot generálhat egyetlen lépésben. Ennek megtekintéséhez nézze meg a mikrolépcső s kijelző t.

A mikrolépcső k használatával a ritmikai lehető ségek teljesen ú j skáláját adhatja hozzá bármely mintához, és finom ritmikai hatásokat vagy drámaian kavargó barázdákat hozhat létre. A Circuit Rhythm sok más aspektusához hasonlóan arra biztatjuk, hogy kí sérletezzen!

Ne feledje, hogy módosí thatja a minta elemeit a Micro Step View-ból, és további találatokat is hozzáadhat mikrolépésértékek hozzáadásával az ü res lépésekhez: ezek az aktuális alapértelmezett értékkel lesznek kitöltve. minta a használt dobsávhoz.

Vegye figyelembe azt is, hogy minden mikrolépéses találat átveszi a lépéshez rendelt sebességértéket és mintát belü l található (lásd alább).

Sebesség

A Jegyzetnézetbe bevitt minták fix vagy változó sebességű ek lehetnek. A Variable Locity az alapértelmezett beállí tás; ha megnyomja a Shift billentyű t, látni fogja, hogy a velocity 6 pirosan világí t, megerő sí tve ezt. A Variable Locity kiválasztása esetén az élő ben rögzí tett minták sebességértékei a minta keménysége alapján lesznek meghatározva párnák ü töttek. Ez vonatkozik a Jegyzetnézetre (mind a szeletre , mind a billentyű zetre), a kibontott billentyű zet-jegyzetnézetre, Mintanézet és dobpárnák nézete.

A Fix Velocity kiválasztásához tartsa lenyomva a Shift 20 gombot, és nyomja meg a Velocity 6 gombot : a Velocity gomb szí ne zöldre változik. Mostantól a mintalapokkal bevitt összes minta fix sebessége mindig 96 (12 pad Velocity View -ban világí t – lásd alább). Ez vonatkozik a kibontott jegyzetnézetre is (mind a szelet , mind a billentyű zet). Billentyű zet jegyzet nézet, minta nézet és dobpárnák nézet.

A mintalépcső kkel programozott minták mindig fix sebességet használnak, fü ggetlenü l a kiválasztott sebességi módtól. Vegye figyelembe, hogy a rögzí tett vagy változó sebesség kiválasztása globális, azaz érvényes minden pályára.

A minta létrehozása után módosí thatja a lépés sebességét. Ez a Velocityben történik Nézet, amelyet a Velocity 6 megnyomásával választhat ki



A Velocity View-ban a rács két felső sora az aktuálisan kiválasztott minta 16 lépésbő l álló mintáját jelenti, mí g a két alsó sor egy 16 szegmensbő l álló "fadert" jelképez, amely két sorban van szétszórva; a megvilágí tott homokkal ellátott párnák száma a kiválasztott lépés sebességét jelenti.

A fenti példában a 4., 8., 10. és 16. lépés erő sen világí t, jelezve, hogy ezekhez a lépésekhez minták vannak társí tva. A Pattern step kijelző n az egyik pad felváltva kék/fehér szí nben villog: ez az a lépés, amelynek sebességértéke jelenik meg. A példában ennek a lépésnek a Velocity értéke 40; a 3. sor első öt lapja homokkal világí t (mert 5 x 8 = 40), a sebességérték kijelző többi része nem világí t. Ha a Velocity értéke nem 8 többszöröse, a Velocity kijelző "utolsó" panelje gyengén világí t

jelzi, hogy a pad értékei között van. Ezeket az értékeket élő lejátszás során lehet rögzí teni, de nem manuálisan programozható be.

Vegye figyelembe azt is, hogy a lépésnél hallja a mintát, amikor megnyomja a step padot.

A sebesség értékét ú gy módosí thatja, hogy megnyomja a Sebesség érték megjelení tési soraiban a Sebesség értéknek megfelelő gombot. Ha azt szeretné, hogy a fenti példa 12. lépésében lévő találat Velocity értéke legyen

40 helyett 96-ot nyomna a 12-es pad; Az 1-12 párnák most megvilágí tják a homokot. Ha egy Velocity értéket szeretne csökkenteni, nyomja meg a kí vánt értéknek megfelelő gombot.

Megvilágí tott padok s	záma Sebességérték	világí tó padok száma	Sebesség értéke
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

A Velocity View (Velocity View) segí tségével módosí thatja a sebességértékeket egy minta lejátszása közben. Ebben az esetben meg kell nyomnia és lenyomva kell tartania a lépéshez tartozó padot, hogy a Velocity értéke megváltozzon; ezt a minta bármely pontján megteheti. A tartott lépéspad pirosan világí t, a másik két sor pedig "lefagy", hogy megjelení tse a kiválasztott lépés sebességének értékét. Nyomja meg az ú j értéknek megfelelő padot

kí vánt. A minta továbbra is játszik, í gy kí sérletezhet a kü lönböző sebességértékekkel valós idő ben.



Valószí nű ség

A Circuit Rhythm valószí nű ségi fü ggvénye bármely sáv egyes lépéseire alkalmazható. Valószí nű ség bizonyos fokú véletlenszerű variációt visz be egy mintába. Ez lényegében egy további lépés paraméter, amely eldönti, hogy a lépés hangjait a minta minden egyes átadása során lejátssza-e vagy sem.

Minden lépéshez kezdetben 100%-os valószí nű ségi érték van hozzárendelve, ami azt jelenti, hogy minden lépés mindig az lesz lejátszották, hacsak nem csökkentik a valószí nű ségi értékü ket: ez a Valószí nű ség nézet használatával történik.

A Valószí nű ségi nézet a Mintabeállí tások gomb 7 másodlagos nézete . Nyissa meg a Shift billentyű lenyomva tartásával és a Mintabeállí tások megnyomásával , vagy nyomja meg másodszor is a Mintabeállí tások gombot, ha már a Mintabeállí tások nézetben van a Nézet váltásához.

Válassza ki a Minta képernyő n azt a lépést, amelynél módosí tani kí vánja a jegyzetek valószí nű ségét abban a lépésben. A 17-24es padok "valószí nű ségmérő t" alkotnak: kezdetben mind a nyolc pad világí t, a szí n pedig 17-rő l 24-re mélyü l.



A valószí nű ség nyolc lehetséges értéke határozza meg annak valószí nű ségét, hogy a kiválasztott lépés hangjai megszólalnak a mintán keresztü l. A világí tó padok száma a valószí nű ségi értéket jelzi: a sorban a magasabb padok sötétek lesznek. A lehetséges valószí nű ségi értékek a következő k:

Megvilágí tott párnák (3. s	or) Valószí nű ség
1-8	100%
1-7	87,5%
1-6	75%
1-5	62,5%
1-4	50%
1-3	37,5%
1-2	25%
csak 1	12,5%

Ha egy lépéshez valószí nű séget szeretne rendelni, miközben a szekvenszer lejátszása le van állí tva, nyomja meg és engedje fel a szerkeszteni kí vánt lépés padját, majd nyomja meg a 3. sorban a valószí nű ségi értéknek megfelelő gombot. Ha egy lépéshez Valószí nű séget szeretne rendelni, miközben a szekvenszerlejátszás aktí v, akkor a lépéspadot nyomva kell tartania a valószí nű ség beállí tása közben. A lépésben szereplő összes mikrolépésnek kollektí v esélye lesz a játékra a fenti százalékok szerint. Ez azt jelenti, hogy vagy az összes mikrolépést a lépésné játszani fog, vagy egyikü k sem fog.

- A 100%-os valószí nű ség azt jelenti, hogy a lépésben lévő minták mindig lejátszanak.
- Az 50%-os valószí nű ség azt jelenti, hogy az adott lépésben lévő minták átlagosan a minták.
- A 25%-os valószí nű ség azt jelenti, hogy az adott lépésben lévő mintákat átlagosan egy negyedben játsszák le a minták közü l.

A lépések, minták és projektek törlése szintén visszaállí tja az összes valószí nű séget 100%-ra. Úminta élő felvétele egy lépéshez szintén visszaállí tja az adott lépés valószí nű ségét 100%-ra.

A gomb mozgásának rögzí tése (automatizálás)

A hozzárendelt minták hangparamétereit valós idő ben módosí thatja a makróvezérlő kkel 3 A Circuit Rhythm automatizálással rendelkezik, ami azt jelenti, hogy hozzáadhatja ezeknek a finomí tásoknak a hatását a rögzí tett mintát a Felvétel módba lépéssel (a G Record 13 gomb megnyomásával), miközben mozgatja a gombokat.

Felvétel módba lépéskor az aktí v makró vezérlő k alatti LED-ek kezdetben megtartják a szí nt és fényerő vel korábban rendelkeztek, de amint elvégzi a beállí tást, a LED pirosra vált megerő sí tésképpen hogy most rögzí ti a gomb mozgását.

A gombmozgások megő rzéséhez ki kell lépnie a rögzí tési módból, mielő tt a sorozat visszalépne azon a ponton tú l a mintában, ahol eredetileg elforgatta a makrót, kü lönben a Circuit Rhythm felü lí rja az automatizálási adatokat az ú j gombpozí ciónak megfelelő adatokkal.

Ha ezt megteszi, akkor hallani fogja a Makró vezérlő visszajátszásának hatását, amikor a sorozat következő körben körbefut, a minta azon a pontján, ahol a vezérlő t elforgatta.

A makróvezérlési változásokat akkor is rögzí theti, ha a sorozat nem játszik le: sebességnézetben, Gate Nézet vagy Valószí nű ségi nézet, nyomja meg a G Rögzí tés gombot, válassza ki azt a lépést, amelynél a változás megtörténik a lépésnek megfelelő pad lenyomásával és lenyomva tartásával; ez lejátssza a mintát abban a lépésben. Ezután állí tsa be a makróvezérlő (ke)t a kí vánt módon; az ú j érték(ek) be lesznek í rva az automatizálási adatokba; nyomja meg Rögzí tse ú jra a felvétel módból való kilépéshez.

Amikor a sorozat fut, hallani fogja a Makró gomb mozgásának hatását az adott lépésben. Ugyaní gy szerkesztheti a makróvezérlő k automatizálását bizonyos lépésekhez, miközben a szekvenszer lejátssza. Ha a rögzí tési mód engedélyezve van, tartsa lenyomva a léptető padot, és forgassa el a Makróvezérlés.

A minta részeként rögzí tett makróértékeken végzett minden változtatás akkor is megmarad, ha a mintát megváltoztatják a minta során (lásd: "Mintafordí tás", 31. oldal). Beállí thatja a hangot egy adott lépésnél, majd módosí thatja a mintát abban a lépésben: a csí pés továbbra is hatékony lesz.

Törölhet minden olyan makróautomatizálási adatot, amelyet nem szeretne megtartani, ha lenyomva tartja a Clear 17 és a billentyű ket a szóban forgó gombot az óramutató járásával ellentétes irányba mozgatva legalább a forgás 20%-ával – a gomb alatti LED pirosra vált a megerő sí téshez. De vegye figyelembe, hogy ez az egész makró automatizálási adatait törli Minta, nem csak a szekvenszer jelenlegi lépésénél.

Törlés és másolás

Egy lépés eltávolí tásához a mintából tartsa lenyomva a Clear 17 **gombot**, és nyomja meg a léptető padot. Ezzel eltávolí tja a mintát trigger, valamint az összes automatizált paraméter (sebesség, mikrolépések és valószí nű ség), amelyek hozzá vannak rendelve a lépés.

A mintán belü li lépések megkettő zéséhez tartsa lenyomva a Duplicate 18 gombot, és nyomja meg a kí vánt lépést. A másolt lépés világí t világos zöld. Miközben továbbra is lenyomva tartja a Duplicate gombot, nyomja meg a lépéspárnákat az eredeti lépés adatainak beillesztéséhez. Ez megkettő zi a minta megfordí tását, a lépésparamétereket (sebesség, mikrolépések, kapu és valószí nű ség) és makrót automatizálás az ú j lépésre.

Drum Pads View

A Drum Pads View nagyszerű élő játékhoz. Manuálisan indí thatja a mintákat mind a nyolc számhoz, és automatikusan megismételheti az egyes triggereket a nyolc tempóhoz kapcsolódó sebesség valamelyikével. Ez a nézet lehető vé teszi, hogy gyors dobü téseket adjon hozzá, kü lönösen a trap-stí lusú hi-hat mintákhoz, triplett érzéssel.

A Drum Pads View a Sample Rec gomb ^o másodlagos nézete . Nyissa meg a Shift billentyű lenyomva tartásával és a Sample Rec megnyomásával, vagy nyomja meg másodszor is a Sample Rec nézetet, ha már a Sample Rec nézetben van. Kilátás.

A Drum Pads View alapértelmezett konfigurációja az alábbiakban látható:



Ha Ön balkezes, akkor inkább megfordí thatja a pad elrendezését a J gomb megnyomásával:



Nyomja meg a K gombot a visszatéréshez a visszaváltáshoz. Az alábbi leí rások a jobbkezes változatra vonatkoznak.

A két alsó sor jobb oldalán található nyolc pad az egyes sávok indí tóbetétje. Ezek egyikének megnyomása elindí tja az aktuálisan aktí v mintát az adott sávhoz: ez attól fü ggetlenü l érvényes, hogy a sorozat fut-e vagy sem. Ha további élő mintákat szeretne hozzáadni a mintához lejátszás közben, lépjen felvétel módba a Rec G megnyomásával: a valós idő ben hozzáadott további minták most hozzáadódnak a mintához

sávonkénti alapon. A trigger pad megnyomásakor a makró gombok frissü lnek, hogy megjelení tsék a legutóbb elindí tott szám sávparamétereit – ez gyors módot biztosí t a hangzás beállí tására.

mindegyik sáv egymásra vonatkoztatva.

Megjegyzés Ismétlési arányok

A két felső sor bal oldalán található nyolc pad lehető vé teszi a hang ismétlési gyakoriságának kiválasztását. Párnák 9-tő l 12-ig A 2. sorban az aktuálisan beállí tott BPM többszörösein választható standard dí jak, a 9. pad pedig maga a BPM. Az 1. sor 1-tő l 4-ig tartó padjai ezeknek az arányoknak a hármas többszörösét választják.

Ha hangismétléssel szeretne lejátszani egy mintát, tartsa lenyomva a Repeat Rate gombot, és nyomja meg a minta indí tógombját a kí vánt számhoz. A minta mindaddig ismétlő dik, amí g mindkét párna le van nyomva. Eltávolí thatja a két ujját kell használnia a Pad 5 megnyomásával, ami azt eredményezi, hogy az ismétlési sebesség párnák bekattannak, amikor megérinti ő ket. Az 5. pad világos fehéren világí t, ha a reteszelő funkció aktí v. Nyomja meg másodszor is a reteszelő funkció kikapcsolásához. Megjegyzés: Az ismételt lejátszás felü lí r minden meglévő lépésadatot a mintán belü l. Például, ha ¼ hangismétlési frekvenciával ad elő , de a meglévő minta olyan lépésekbő l áll, amelyek mindegyike hat mikrolépést tartalmaz, akkor csak ¼ hangfrekvenciát fog hallani, amí g a hangismétlés aktí v. Ez nagyon hasznos lehet drámai kitöltések létrehozásához élő elő adás közben.

Az ismétlő dő hangok elő adásait közvetlenü l mintákba rögzí theti, miközben a Felvétel mód aktí v. A hangjegyismétlés rögzí tése romboló hatású , és felü lí r minden, a mintában jelenleg létező mikrolépést – amit a felvétel közben hall, az lesz a minta.

Tekintse meg a rácsképeket a 45. oldalon, hogy megtudja, hogy a Drum Pads View melyik pad választja ki az egyes ismétlési frekvenciákat.

Minták

A Circuit Rhythm minden projektjében nyolc kü lönálló minta számára van memóriaterü let sávonként.

A Circuit Rhythmben rejlő valódi lehető ségek akkor kezdenek kibontakozni, amikor elkezdesz létrehozni egy Minta érdekes variációit, majd összedolgozod ő ket, hogy akár 256 (8 x 32) lépésbő l álló teljes láncként játsszák le ő ket. Ezenkí vü l nem kell az egyes számokhoz tartozó összes mintát egyformán láncolni: az 1. és 2. sávon 64 lépésbő l álló dobmintákat alkalmazhat a 3. és 4. számon egy hosszabb basszus- és/vagy szintisor-sorozattal kombinálva, példa. Nincs korlátozás arra vonatkozóan, hogyan kombinálhatja a kü lönböző sávokból származó mintákat (bár a minták csak egymás után láncolhatók; lásd **50. olda**l

további információért).

Minták megtekintése

A minták rendezéséhez és rendszerezéséhez használja a Minták nézetet, **amelyet a** Patterns 10 gomb megnyomásával érhet el . Amikor elő ször nyitja meg a Patterns View -t egy ú j projektben, az í gy fog kinézni:



A Patterns View két oldalt tartalmaz, amelyeket a J és K gombokkal 15 **választhat ki .** Az oldalak azonosak, és a minta-memóriák fü ggő legesen vannak elrendezve; az 1. oldalon a padok válassza ki az 1–4. mintát minden számhoz, a 2. oldalon az 5–8. mintákat választják.

Az egyes padok világí tásának módja jelzi az állapotukat. A halvány pad azt jelenti, hogy a minta jelenleg nincs lejátszásra kiválasztva. Számonként egy pad pulzál a halvány és a világos között: ez az a minta, amely a lejátszás legutóbbi leállí tásakor szólt. Kezdetben (vagyis amikor egy ú j projekt indul), az 1. minta minden sávban ebben az állapotban lesz, az összes többi memória ü res, és a padok halványan világí tanak. Ha bármelyik mű sorszámhoz más mintát szeretne kiválasztani, nyomja meg a gombját. Ha ezt akkor teszi meg, amikor már van egy másik minta lejátszásakor az ú j minta "sorba kerü l", hogy a jelenlegi végén kezdje meg a lejátszást, í gy Önnek a sima átmenet a minták között. Ebben az esetben a következő minta padja gyorsan villog, miközben "sorba áll", amí g el nem kezd játszani. Ha azonban lenyomva tartja a Shift billentyű t , miközben kiválasztja a következő mintát, az azonnal elkezdő dik a megfelelő minta lépéstő l, í gy biztosí tva, hogy az általános idő zí tés megő rizze a folytonosságot. Például, ha az aktuális minta elérte a 11. lépést, amikor megnyom egy második minta padját, miközben lenyomva tartja a Shift billentyű t, a Circuit Rhythm megjegyzi, hogy hol van a kurzor, és a második minta lejátszása a 12. lépéstő l kezdő dik.

Minden alkalommal, amikor megnyomjæa bejárálásargkinábesztotutaisstenú jtiviáldeztazatólápéstőbéédűytáskikálésztbetrípellatástól a ponttól szeretné folytatni a mintát, ahol a szekvenszert utoljára leállí tották, nyomja meg a Shift és a Play együ tt billentyű ket.

Minták törlése

A mintamemóriák a minták nézetben törölhető k, ha lenyomva tartja a Clear 17 gombot (pirosan világí t), és megnyomja a gombot. a megfelelő pad. A kiválasztott mintapárna élénkvörösen világí t – a törlés megerő sí téséhez – miközben Ön nyomd meg. Ha a lejátszás leállí tva van, és a törölt minta nem az aktuálisan aktí v minta (ezt a sáv szí ne pulzáló), és nem része egy mintaláncnak, akkor fehéren világí t. Ez azt jelzi, hogy ez a minta a sáv összes lépésnézetében megjelenik. Ez megfelel a View Lock viselkedésének,

lásd az 54. oldalon.

Megkettő ző minták

A Minták nézetben a Másolás gomb 18 használható a másolás és beillesztés funkció végrehajtására, lehető vé téve a minták átmásolását egyik memóriából a másikba. Ez egy nagyon hasznos funkció, mivel lehető vé teszi, hogy egy meglévő mintát egy másik, kissé eltérő minta alapjaként használhasson: gyakran könnyebb egy meglévő mintát ú gy módosí tani, ahogyan szeretné, mint ú jat létrehozni a semmibő l.

Ha egy mintát az egyik memóriából a másikba szeretne másolni, tartsa lenyomva a Duplicate (zölden világí t) gombot, nyomja meg a másolni kí vánt mintával rendelkező padot (zölden világí t, amí g lenyomja), majd nyomja meg a memória padját a kí vánt helyre. a tárolandó másolat: pirosan világí t, majd ha a lejátszást leállí tják, a Duplicate felengedése után fehérre vált, jelezve, hogy ez a minta jelenik meg, ha lépéses nézetre vált. Most megvan a Minta egyforma másolata. Ha több memóriába szeretné átmásolni a mintaadatokat, továbbra is tartsa lenyomva a Duplicate gombot, és ismételje meg a mű velet "beillesztés" részét a

egyéb emlékek.

Lehető ség van minták megkettő zésére a sávok között, valamint egyetlen sávon belü l.

Lépésoldal és 16/32 lépéses minták

A Circuit Rhythm mintázat alapértelmezett hossza 16 lépés, de a [®]. **lépés oldal gombjával (**1-16/17-32 cí mkével) megduplázhatja a hosszt 32 lépésre. A 16 vagy annál kevesebb lépésbő l álló mintát a Step Page gomb halványkék szí nével jelzi. Ha az éppen megtekintett minta hosszát 16 lépés fölé kí vánja növelni, nyomja meg a Lépésoldal gombot: most élénk kéken jelenik meg az 1. oldal - az 1-16. lépések megjelení tése közben, és narancssárga a 2. oldal -, miközben a 17-32.

Ezzel a funkcióval érdekesebb és változatosabb hurkokat hozhat létre egyetlen mintán belü l. Ha egyes mű sorszámok 16 lépés hosszú ak és néhány 32 lépés hosszú ak, a 16 lépésbő l álló minták ismétlő dnek a 16. lépés után, mí g a 32 lépésbő l álló minták a 17-32. lépésekig folytatódnak, í gy a rövidebb számok két ismétlő dését hallja minden alkalommal. az egyik hosszabb.

A Step Page (1-16/17-32) megnyomása egy 32 lépésbő l álló minta lejátszása közben a kijelző a másik oldalra vált, de nem szakí tja meg a mintát. Tartással visszaállí thatja a minta hosszát az alapértelmezett 16 lépésre le Törölje és nyomja meg a Step Page gombot: a minta most visszaáll 16 lépés hosszú ságú ra. A mind a 32 lépéshez rendelt minták megmaradnak, bár a Clear használata után csak az első 16 lépéshez rendelt mintákat fogja hallani. Ha a minta hosszát ismét 32 lépésre növeli, az összes korábban hozzárendelt hangjegy/találat a 17-32. lépések továbbra is ott lesznek.

A Másolás a Step Page gombbal is használható . Ha lenyomva tartja a Duplicate gombot, és megnyomja a Step Page gombot, az aktuálisan kiválasztott sáv minta hosszát 32 lépésre növeli, és az összes adatot átmásolja lépések 1–16. lépések, illetve 17–32. lépések, beleértve az automatizálási adatokat. Az oldalon már jelen lévő adatok 2-t felü lí rja ez a mű velet.

Láncolási minták

Miután több mintát készí tett egy vagy több sávhoz, elkezdheti összefű zni ő ket egy hosszabb sorozat létrehozásához. Nyomja meg a Patterns 10 gombot a Mintanézet megnyitásához.

A minták sávonként láncolhatók. Amikor a minták láncba vannak kötve, sorban játszanak, például egy négy mintából álló mintalánc egymás után numerikus sorrendben játssza le ő ket, majd megismétli. Ha mindegyik 32 lépésbő l álló minta, a lánc 128 lépés hosszú lesz. Egy másik, egyetlen 32 lépésbő l álló mintával rendelkező szám négyszer fog lejátszani minden lánc során; egy 16 lépésbő l álló minta nyolcszor kerü l lejátszásra.

Mintalánc létrehozásához nyomja meg és tartsa lenyomva a szü kséges legalacsonyabb számú mintához tartozó padot, majd nyomja meg a gombot a legmagasabb számú szü kséges mintához. (Vagy fordí tva.) Például, ha össze akarja láncolni egy zeneszám mintáit az 1-3 memóriában, tartsa lenyomva az 1-es gombot, majd nyomja meg a Pad 3-at. Látni fogja, hogy most mindhárom pad erő sen világí t a sáv szí nét, jelezve, hogy most láncolt sorozatot alkotnak.

Ha egy láncot szeretne kiválasztani az oldalhatáron átnyú ló minták közü l, a kijelölés ugyanú gy mű ködik: például a 3tól 6-ig terjedő minták láncként való kiválasztásához nyomja meg és tartsa lenyomva a 3. minta gombját, majd nyomja meg a J a 2. oldalra lépéshez, majd nyomja meg a 6. minta padját. Most látni fogja, hogy a 3., 4., 5. és 6. minta padjai mind világí tanak. Olyan minták láncolásához, amelyek ugyanazt a padot használják a két oldalon, mint a kezdő /végpont (pl. 1 és 5), tartsa az első minta padját, lépjen a 2. oldalra, majd engedje el a padot. Ebben a példában a ezután létrejön az 1-5. minták lánca.

Amit fontos megjegyezni, hogy az összefű zött mintáknak egymás után kell lenniü k. Az 1-es, 2-es, 3-as és 4-es mintákat, vagy az 5-ös, 6-os és 7-es, vagy a 4-es és 5-ös mintákat összeláncolhatja, de az 1-es, 2-es és 6-os mintákat nem. (A Circuit Rhythm jelenetek funkciója azonban lehető vé teszi, hogy lekü zdje ezt a korlátozást: lásd az 59. oldalon a Jelenetek használatának részleteit.)

A következő példa szemlélteti a láncolást:



A fenti minták nézet példája a minták lehetséges elrendezését mutatja egy 8-mintás sorozathoz. A következő mintákat használjuk, és az egyszerű ség kedvéért feltételezzü k, hogy az összes minta 16 lépésbő l áll:

- 1. sáv 1–4. minták
- 2. sáv csak az 1. minta
- 3. sáv 1. és 2. minta
- 4. sáv 6. és 7. minta
- 5. sáv 2. és 3. minta
- 6. sáv 3–6. minták
- 7. sáv 5. és 6. minta
- 8. sáv 1–8. minták

Ha megnyomja a Lejátszás gombot, minden sáv a saját mintalánca körü l fog körbejárni. A leghosszabb lánc a Track 8 – ez határozza meg a sorozat teljes hosszát, jelen esetben 128 (8 x 16) lépést. A 8. szám sorban lejátssza az 1–8. mintákat, majd visszaugrik az 1. mintára, és ú jrakezdi. Ezzel szemben az 1. szám sorban lejátssza az 1-tő l 4-ig terjedő mintákat, majd visszafelé hurkolva ismétli; A 2. sávnak csak egy mintája van, tehát ez nyolcszor fog megismétlő dni 8-mintás sorozat. Az 5. és 7. szám láncában két minta van, í gy mindegyiket négyszer kell végigjátszani, a 6. szám láncában pedig négy mintát, tehát kétszer. Amit hallasz, az az alábbi idő vonalon látható:



A fenti példa szemlélteti a minták összeláncolásának alapvető pontjait, hogy hosszabb sorozatot hozzanak létre. Hosszabb, összetettebb és érdekesebb sorozatok létrehozása ezek kiterjesztése

elveket. A Circuit Rhythm lehető vé teszi akár 256 (8 x 32) lépésbő l álló mintaláncokat, ahol a nyolc sáv bármelyike 16 lépésenként változtathatja a mintáját (vagy kevesebbet, ha a kezdő /végpontok is módosulnak az alapértelmezetttő l).

Minden alkalommal, amikor megnyomja 🕨 Lejátszáskor a mintalánc az első minta kezdő pontjától indul ú jra

lánc. A Lejátszás közben gomb megnyomásával ú jraindí thatja a láncot attól a ponttól, ahol a szekvenszer leállt lenyomva tartva a Shift billentyű t.

52

Minta oktáv

Az éppen megtekintett minta hangmagasságát egy vagy több oktávval felfelé vagy lefelé tolhatja a Shift 20 lenyomva tartásával, majd a J vagy a K 15 megnyomásával tvzt Arregtene toktával, majd a J vagy a K 15 megnyomásával tvzt Arregtene toktával kizet a szeletjegyzet nézetet

és Slice Point Record View. Csak az aktuálisan kiválasztott sáv hangmagassága van módosí tva, a többié érintetlen marad.

Ha a minta olyan hangokat tartalmaz, amelyek már a legmagasabb oktávban vannak, amit a Circuit Rhythm generálhat, akkor azokat nem érinti a felfelé irányuló mintaoktáv eltolódás; ugyanez vonatkozik a legalsó hangokra és a lefelé irányuló oktáveltolódásra is. Ebben az esetben a J vagy K gomb pirosan világí t, jelezve, hogy a parancs nem hajtható végre. A lejátszási hangmagasság mintavételének felső határa is van (amint azt a következő részben leí rtuk). Billentyű zet Jegyzetnézet – lásd a 33. oldalt) – a Hangolás paraméter beállí tásától fü ggő en (1. makró) a maximális lejátszható oktáv elérése elő tt találkozhat ezzel.

View Lock

Alapértelmezés szerint a felső két sorban lévő mintalépés képernyő a kiválasztott mintával (és az aktuális oldallal) változik, í gy a lejátszási kurzor mindig látható. Ha szerkeszteni szeretne egy mintát, miközben folytatja egy másik minta lejátszását vagy a teljes mintaláncot, használhatja a Nézetzárat. A View Lock egyik módja a Pattern Step megjelení tésének "lefagyasztása" az aktuális mintára (és oldalra) a Shift billentyű **lenyomva tartásával és a** Patterns 10 megnyomásával . A felső két sor most ahhoz a mintához lesz zárva, amely a Nézet zárolása kiválasztásakor jelent meg.

A Minták nézetben az éppen megtekintett minták fehéren világí tanak. A pulzáló fehér pad azt jelzi, hogy egy mintát egyszerre néznek és játszanak, mí g az állandó fehér azt jelzi, hogy egy mintát néznek, miközben egy másik (ugyanabban a számban lévő) lejátszása zajlik: ez a pad a sáv szí nében pulzál. A megtekintett minta megváltoztatásához tartsa lenyomva a Shift billentyű t , és nyomjon meg egy Mintapadot. Továbbra is módosí thatja, hogy mely minták és mintaláncok játsszanak le a szokásos módon, a 47. oldalon található Mintanézetben leí rtak szerint.

A Nézetzár lehető vé teszi a lépések megjelení tésének lefagyasztását is az aktuális mintaoldalon, ha 32 lépéses mintán dolgozik. Ha a View Lock aktí v, a minta lejátszása folytatódik mindkét oldal, de csak az az oldal jelenik meg, amely a Nézetzár kiválasztásakor volt látható. Az alternatí v Step Page 8 a Step Page gomb megnyomásával jelení thető meg .

Amí g a Shift lenyomva van, a Patterns gomb zölden világí t , ha a View Lock aktí v; inaktí v állapotban piros. Bármikor megnyomhatja a Shift billentyű t : a gomb szí ne megerő sí ti, hogy a View Lock aktí v-e vagy sem.

A Nézetzár minden sávra vonatkozik, és vonatkozik minden olyan nézetre is, amely rendelkezik mintalépéses megjelení téssel (pl. sebesség nézet, kapu nézet stb., valamint jegyzet nézet). A Shift + Patterns megnyomásával törölhető ú jra. Vegye figyelembe, hogy a Nézetzár állapota nincs mentve. Alapértelmezés szerint "inaktí v" lesz, amikor áramkör A ritmus be van kapcsolva.

Minta beállí tások

Bár az alapértelmezett minták hossza 16 vagy 32 lépés (lásd még "Lépésoldal és 16/32 lépéses minták" a 49. oldalon), lehetséges, hogy a minta bármely sávban tetsző leges számú lépés hosszú ságú lehet, legfeljebb maximum 32 lépés. Ezenkí vü l a minták kezdő - és végpontja egymástól fü ggetlenü l meghatározható, í gy a minta tetsző leges hosszú ságú alszakaszai lejátszhatók más, eltérő mintahosszú ságú sávokkal szemben, ami nagyon érdekes hatásokat eredményez. Kiválaszthatja a minta lejátszási sorrendjét is, és beállí thatja a sáv sebességét a többi mű sorszámhoz képest.

Mindezek az opciók a Minta beállí tások nézetben vannak beállí tva; Nyissa meg a Pattern Settings gombot :



A Mintabeállí tások nézetben a mintákon végrehajtott bármilyen módosí tás a szokásos módon menthető a projektbe: nyomja meg a Mentés 19 gombot – fehéren villog, nyomja meg ú jra – zölden villog a mentés megerő sí téséhez. (Ne feledd ez felü lí rja a Projekt elő ző verzióját; válasszon másik projektmemóriát, ha szeretné tartsa meg a korábbi verziót.)

Kezdő és végpontok

A Mintabeállí tások nézet felső két sora az aktuálisan kiválasztott mű sorszám minta lépéseit mutatja. Ha még nem módosí tották a minta hosszát, a Pad 16 megvilágí tott homok lesz: ez

a minta utolsó lépését jelzi. Ha azonban a minta hossza 32 lépés, akkor meg kell nyomnia a gombot

a Step Page 8 gombbal nyissa meg a 2. oldalt, hogy lássa a lépés végét jelző jelzést. Hogy lássa, melyik lépés

jelenleg a minta kezdő pontja, nyomja le és tartsa lenyomva a Shift billentyű t. A végpont lépés kékre tér vissza, és a

kü lönböző step pad fények homok: ez a Pad 1 lesz, ha a minta hosszát még nem módosí tották.

Módosí thatja a sáv végpontját – és ezzel lerövidí theti a minta hosszát – egy másik mintalépcső

megnyomásával. Az ú j végpontot homokvilágí tás jelzi, a "magasabb"

A padok vagy elsötétü lnek, vagy halványpirosra váltanak, ez utóbbi azt jelzi, hogy a hangjegy/találat adatok korábban hozzá lettek rendelve az adott lépéshez. Ha ú jra kiválasztja az eredeti végpontot, ezek az adatok továbbra is ott maradnak, és lejátszanak.



A kezdő pont módosí tása pontosan ugyanaz a folyamat, kivéve, hogy a Shift billentyű t lenyomva kell tartani az ú j kezdő pont kiválasztásakor:



Ha 32 lépéses mintákkal dolgozik, ü gyeljen arra, hogy a két lépésoldal közü l melyiken tartózkodik. A Step Page 8 gomb szí ne mindig ezt jelzi – kék az 1. oldal (1-16. lépés) és narancssárga a 2. oldal (17-32. lépés).

Lejátszási sorrend

A mintabeállí tások nézetben a 29-32. lapok segí tségével kiválaszthatja az aktuálisan kiválasztott minta által használt lejátszási sorrendet. A kiválasztott lejátszási sorrend padja fényesen világí t: az alapértelmezett lejátszási sorrend elő re (azaz normál), amit a 29. pad jelzi.



A normál elő rejátszási sorrend alternatí vái a következő k:

- Hátramenet (30-as pad). A minta lejátszása a végponton kezdő dik, és a lépéseket fordí tott sorrendben játssza le a kezdő pont, és ismétlő dik.
- Ping-pong (31-es pad). A minta elő re játszik az elejétő l a végéig, visszafelé az elejéig pontot, és megismétli.
- Véletlenszerű (32. pad). A számok lépései véletlenszerű en játszódnak le, fü ggetlenü l a hangjegy/találat hozzárendelésétő l, bár még mindig lépésközönként.

Ha a lejátszási sorrend megváltozik lejátszási módban, a minta mindig befejezi az aktuális ciklust ciklus elindí tása az ú j iránnyal. Ez az aktuális minta hosszától vagy lépésétő l fü ggetlenü l érvényes Oldal kiválasztása.

Minta szinkronizálási arány

A Mintabeállí tások nézet harmadik sora határozza meg, hogy a sáv milyen sebességgel játssza le a sávhoz képest A projekt BPM-je. Ez gyakorlatilag a BPM szorzója/osztója.



A kiválasztott szinkronizálási sebességet az erő sen megvilágí tott pad jelzi: az alapértelmezett sebesség "x1" (5. pad a 3. sorban), ami azt jelenti, hogy a szám a beállí tott BPM-en fog lejátszani. A nagyobb számozású pad kiválasztása megnöveli a lejátszási kurzor sebességét, amellyel a mintában halad az elő ző höz képest. Hasonlóan az a Az alacsonyabb sorszámú padok csökkentik a lejátszási sebességet. A rendelkezésre álló szinkronizálási sebességek: 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, ahol a T a hármasokat jelenti.

1/16 az alapértelmezett szinkronizálási sebesség, ahol minden lépés egy 16. hangnak felel meg. A szinkronizálási sebesség növelése az nagyszerű módja annak, hogy növelje a szekvenszer lépésfelbontását a teljes lejátszási idő árán. Csökkentő a szinkronizálási sebesség hasznos hosszabb minták létrehozásához, amelyek nem igényelnek olyan finom részleteket, mint például egy hosszú minta szeleteinek aktiválásához.

Ha a szinkronizálási sebesség megváltozik, miközben a szekvenszerlejátszás aktí v, a minta mindig a meglévő sebességgel fejezi be az aktuális ciklust, és a ciklus végén átvált az ú j sebességre. Ez az aktuális minta hosszától vagy lépésoldal-választásától fü ggetlenü l érvényes.

Mutáció

A Mutate egy olyan funkció, amely lehető vé teszi, hogy további véletlenszerű variációkat vigyen be a per egyedi mintáiba pálya alapján. A mutáció "megkeveri" a hangokat vagy a találatokat az aktuális mintában, kü lönböző lépésekben. A hangjegyek/slágerek száma a Pattern-ben és a dobmintában változatlan, csak más-más lépésekhez vannak hozzárendelve. A Mutate minden lépésparamétert átrendel, beleértve a mikrolépéseket, a kapuértékeket, a mintaváltásokat, a valószí nű ségi és automatizálási adatokat.

A minta mutációjához tartsa lenyomva a Shift 20 billentyű t, és nyomja meg a Duplicate 18 billentyű t. Ezt bármelyik nézetben megteheti, amely rendelkezik a Minta lépések megjelení tése, azaz Megjegyzés nézet, sebesség nézet, kapu nézet vagy minta beállí tások nézet. Csak mutáció hatással van az éppen lejátszott mintára, tehát ha egy Pattern Chain része, a lánc többi mintája nem érinti. A hangjegyek/találatok átsorolása figyelembe veszi a lépésoldal hosszát. Bármelyik mintára annyiszor alkalmazhatja a Mutációt, ahányszor csak szeretné, a Shift + Duplicate billentyű k ismételt megnyomásával: a mintában lévő hangok/találatok minden alkalommal véletlenszerű en át lesznek rendelve.

Vegye figyelembe, hogy a Mutate nem vonható vissza; jó ötlet elmenteni az eredeti Projektet, hogy a Mutate alkalmazása után visszatérhessen hozzá.

Jelenetek

A jelenetek lehető vé teszik, hogy egy projekten belü l több mintát és mintaláncot rendeljen egyetlen padhoz, í gy könnyen elindí thatja a dal kü lönböző részeit. Maguk a jelenetek is láncolhatók, hogy sok mindent elrendezzenek hosszabb sorozatokat, és í gy komplett dalszerkezeteket épí tenek fel.

A jelenetek a Mixer nézetben érhető k el : nyomja meg a Mixer gombot a megnyitásához:

Keverő néz	et a Shift felen	gedésekor:					
1	2	3	4	5	6	7	8
(Pulzáló világos/halvány)							
			Jelenetr	bárnák			

A Mixer View két alsó sora az aktuális projektben elérhető 16 jelenetet képviseli. Egy ú j projektben az összes pad kiváltja mind a nyolc sáv 1. mintáját, mivel még nincs meghatározva vagy hozzárendelve Pattern Chain. Az első (17-es pad) élénkzölden villog. ami azt jelzi

az éppen lejátszott minták az utoljára kiválasztott jelenetnek felelnek meg (alapértelmezés szerint az 1. jelenet).



Minták hozzárendelése jelenetekhez

Nyissa meg a Minták nézetet , és határozza meg az összes mintaláncot minden egyes sávhoz, amelyek jelenetet alkotnak.

Váltson Mixer View-ra, nyomja le és tartsa lenyomva a Shift billentyű t: a Scene padok szí ne halvány aranyra változik. Nyomjon meg egy jelenet padot (a Shift billentyű lenyomva tartása mellett) – fényes arany szí nben világí t, miközben lenyomja, jelezve, hogy a minták most vannak hozzá van rendelve.



Az összes kiválasztott mintalánc a jelenetként kerü l tárolásra. A Shift elengedésekor a tárolt jelenetet tartalmazó pad világos fehéret mutat:



Most, amikor megnyomja a padot, a jelenet ki van választva, és lejátssza a korábbi mintaláncokat

hozzá van rendelve, amikor legközelebb megnyomja a Lejátszás gombot 📂 •

Ha a Mixer View lehető séget választja, azonnal láthatja, hogy hol vannak már tárolva a jelenetek, mivel a Shift megnyomásakor a panelek fényes fehéren vagy élénk arany szí nben világí tanak .

A mintaláncok jelenethez való hozzárendelése nem befolyásolja az aktuális lejátszást, és nem választja ki a jelenetet, és nem módosí tja a jelenetláncot (lásd lent), ha már lejátszási módban van: a kiválasztott jelenet elindul. amikor az aktuális minta vagy mintalánc befejező dött – lásd: "Jeletek sorba állí tása", 62. oldal.

A jelenetadatok az aktuális projektben tárolódnak, amikor a Mentés 19 gomb kétszeri megnyomásával végrehajt egy mentést. Ha a jelenet panel zölden villog, az azt jelzi, hogy i) ez az aktuálisan kiválasztott jelenet, és ii) hogy az aktuálisan kiválasztott minták egyeznek a jelenethez rendelt mintákkal. Ha a kiválasztott minták módosulnak a Minták nézetben, a Jelenet panel halvány fehérre vált vissza. Ha ismét kiválasztja a megfelelő mintákat, a jelenet panel ismét zölden villog. Vegye figyelembe, hogy ez a viselkedés csak a legutóbb kiválasztott jelenetnél fordul elő – ha a legutóbb kiválasztott jelenettő l eltérő jelenet mintáit választja ki.

az egyik, a megfelelő pad nem lesz zöld.

Jelenetek láncolása elrendezés létrehozásához

Ahogyan a Minták nézetben összeláncolhatja a mintákat, ú gy a Keverő nézetben is láncolhatja a jeleneteket hosszabb sorozatok létrehozásához. Ezt ú gy teheti meg, hogy az első jelenetnél lenyomva tartja a padot, majd az utolsó jelenethez nyomja meg a gombot: ezek és a köztü k lévő k zölden világí tanak. A jelenetlánc A lejátszandó jelenetek most a két megnyomott gomb között lévő összes padhoz hozzárendelt jeleneteket tartalmazzák; Például, ha egy jelenetláncot szeretne, amely az 1-5. jelenetekbő l áll, tartsa lenyomva az 1. jelenet gombot, és nyomja meg az 5. jelenet gombot. Minden jelenet egyszer lejátssza a hozzárendelt mintaláncot, majd átvált a következő jelenetre.

A jelenetek számsorrendben játszódnak le, majd ismétlő dnek.



Ne feledje, hogy a jelenetek segí tségével lekü zdheti azt a korlátozást a Mintanézetben , hogy nem lehet meghatározni nem szekvenciális minták mintalánca. A minták szekvenciális csoportjait hozzárendelheti az egymást követő jelenetmemóriákhoz, majd lejátszhatja ő ket jelenetláncként. Például, ha az 1., 2., 5. és 6. mintát szeretné sorrendben lejátszani, létrehozhat egy mintaláncot az 1. és 2. mintákból, és hozzárendelheti egy jelenet memóriához, majd egy másik 5. és 6. minták mintaláncát, és hozzárendelheti. azt a következő re

Jelenet emléke. Ezután meghatározhat egy jelenetláncot a két jelenetbő l, és megkapja a szü kséges négyet Minták sorrendben.

Sorbaállási jelenetek

A jelenetek ugyanú gy "elő re kiválaszthatók", mint a minták, tehát ha egy jelenet már lejátszik, a következő sorba kerü l. A sorban álló jelenet padja zölden villog, és az aktuálisan lejátszott Track 1 Pattern végén az ú j jelenet lejátszása az elejétő l fogva a szinkron elvesztése nélkü l indul.

Jelenetek törlése

A jelenet memória törléséhez tartsa lenyomva a Clear **7 gombot**, és nyomja meg a törölni kí vánt jelenet gombját. Ezzel visszaállí tja a jelenetmemóriát az alapértelmezett állapotba – az 1. minta minden mű sorszámhoz.

Jelenetek megkettő zése

Jelenet másolásához tartsa lenyomva a Duplicate gombot, nyomja meg a másolandó jelenet gombját, majd nyomja meg a jelenet memória gombját, ahol a másolatot tárolni szeretné. Adja ki a másolatot. A másolt jelenetet azonban többször is beillesztheti (kü lönböző memóriahelyekre), ha lenyomva tartja a másolatot .

Tempó és Swing

A Tempo és a Swing szorosan összefü gg, és a beállí tási módok nagyon hasonlóak.

Idő

A Circuit Rhythm bármilyen ü temben mű ködik a 40 és 240 BPM közötti tartományban; az ú j projekt alapértelmezett tempója 90 BPM. A tempó beállí tható a belső tempó órával vagy egy kü lső MIDI órával forrás. A kü lső MIDI óra USB porton vagy MIDI In porton keresztü l is alkalmazható.

A belső tempóóra BPM-jének megjelení téséhez és beállí tásához nyomja meg a Tempo/Swing gombot 16 a Tempo View megnyitásához . (A Circuit Rhythm legtöbb gombjához hasonlóan röviden lenyomva kapcsolhatja át a rácsot Tempo View, vagy nyomja meg hosszan a BPM pillanatnyi ellenő rzéséhez.)

A BPM két vagy három nagy számjegyként jelenik meg a pad rácsán kék és fehér szí nben. A "százas" számjegy (amely mindig csak "1", "2" vagy nem lehet) a rács 1. és 2. oszlopát foglalja el, mí g a "tí zes" és

Az "egységek" számjegyei egyenként három oszlopot foglalnak el. A 0-tól 9-ig terjedő számjegyek ábrázolása az alábbiakban látható.



Az 1. makróvezérlő (Tune) a tempó beállí tására szolgál; LED-je élénk kéken világí t.

Kü lső óra

Nincs szü kség átkapcsolásra ahhoz, hogy a Circuit Rhythm szinkronizálható legyen egy kü lső MIDI-órajellel (az órabeállí tásoktól fü ggő en – lásd: "Órabeállí tások", 91. oldal). Ha érvényes kü lső órát alkalmaz, akkor az automatikusan kiválasztásra kerü l óraforrásként, és a rácson a "SYN" piros szí n jelenik meg, ha az 1. makró be van kapcsolva. fordult. Az 1. makró beállí tása nem módosí tja a belső tempót, ha kü lső órát használnak. Mí g a belső tempóóra csak egész BPM-eket engedélyez (azaz nem töredékes tempóértékeket), a Circuit Rhythm szinkronizálni fog bármilyen kü lső órajelet – beleértve a töredékértékeket is – a 30-300 BPM tartományban.

Ha egy kü lső órát eltávolí tanak (vagy a hatótávolságon kí vü lre kerü l), a Circuit Rhythm lejátszása leáll. A "SYN" marad látható, amí g meg nem nyomja a Lejátszás gombot. A rács ezután a projekttel mentett BPM-et mutatja, az 1. makró ú jra engedélyezve lesz, és beállí thatja a tempót.

Koppintson a Tempo elemre

Ha a Circuit Rhythm tempóját egy meglévő zenemű höz szeretné illeszteni, de nem ismeri annak BPM-jét, használhatja a Tap Tempo-t. Tartsa lenyomva a Shift billentyű t , és érintse meg a Tempo/Swing gombot a hallgatott számmal idő ben. Legalább három érintésre van szü ksége ahhoz, hogy a Circuit Rhythm a tempóbeállí tását a kézi bevitelre módosí tsa, majd az utolsó öt érintés átlagával számí tja ki a BPM-et.

A Tap Tempo funkciót bármikor használhatja, de ha Tempo View-ban van, látni fogja, hogy a BPM-kijelző frissí ti magát a koppintási tempóra.

Hinta

Alapértelmezés szerint a minta minden lépése egyenlő idő közönként helyezkedik el. 120 BPM-es tempónál egy 16 lépésbő l álló minta 2 másodpercenként ismétlő dik, í gy a lépések egynyolcad másodpercnyire lesznek egymástól. A Swing paraméter módosí tása az alapértelmezett 50-es értékrő l (a tartomány 20 és 80 között van) megváltoztatja a páros számú lépések idő zí tését (a kikapcsolás ü temek); az alacsonyabb lengési érték lerövidí ti a páros lépés és az elő ző páratlan lépés közötti idő t, magasabb A lengésérték ellenkező hatást vált ki.



A lendí tést a 2. makróval lehet beállí tani, mí g a tempó nézetben; LED-je narancssárgán világí t. Ne feledje, hogy a tempó és a lengés felváltva állí tásakor rövid késleltetést észlelhet, mielő tt a gomb beállí tása érvénybe lép. Ez lehető vé teszi az aktuális Tempo és Swing értékek ellenő rzését anélkü l, hogy megváltoztatná azokat.

A Swing segí tségével extra "barázdát" adhat a mintához. Vegye figyelembe, hogy a páros lépések azok "lengett", ezek 1/16-os hangokként (félnégyesként) értelmezhető k.

Kattintson a track gombra

A Click (vagy metronóm) a Shift lenyomva tartása és a Clear 17 lenyomásával aktiválható vagy deaktiválható . A Clear világos zölden világí t, ha a Click engedélyezve van, és halványan pirosan világí t, ha nem. Ha engedélyezve van, a szekvenszer lejátszása közben minden negyedhangnál hallani fog egy metronóm ketyegést az összes audiokimeneten. Ez egy globális beállí tás, ezért a Click be- vagy kikapcsolva marad, fü ggetlenü l a csomag- vagy projektmódosí tásoktól. A beállí tás nem kerü l mentésre, ha a Circuit Rhythm ki van kapcsolva.

A Click hangerejének beállí tásához nyomja meg a Tempo/Swing gombot, és használja a Macro 5 (torzí tás) gombot. A kattintási szint szintén globális beállí tás, ezért minden csomagra és projektre vonatkozik. A szintbeállí tás mentésre kerü l, amikor a készü léket a 8 bekapcsológombbal kikapcsolják

Analóg szinkron kimenet

Szinkronizálhatja a kü lső berendezéseket – pl. analóg szintetizátorokat – a Circuit Rhythmhez a hátsó készü lékkel panel Sync Out csatlakozója 2. Ezetempóórával (BPM) arányos szinkronimpulzust biztosí t; a tényleges arány a Beállí tás nézetben állí tható be – lásd 88. oldal. Az alapértelmezett frekvencia két impulzus per negyed hang.

Keverő

A Circuit Rhythm tartalmaz egy nyolccsatornás keverő t, amellyel beállí thatja az egyes számok hangerejét a többihez képest. Alapértelmezés szerint az összes szám 100-as hangerő vel játszik le (tetsző leges egységek, 0-127 tartomány), a 4. fő hangerő szabályzóval a kimeneti szint igény szerint állí thatja be.

Nyomja meg a Mixer (1 gombot a Mixer View megnyitásához :



Az 1. sorban lévő megvilágí tott padok némí tó gombok minden sávhoz. Nyomjon meg egy padot a szekvenszer leállí tásához a sáv mintáinak és CC automatizálásának elindí tása; ez viszont elnémí tja a számot. Nyomja meg ú jra a némí tás feloldásához. A pad megvilágí tása elhalványul, jelezve a némí tási állapotot.

Pályaszint

Alapértelmezés szerint a Mixer View alkalmazásban a makrók szabályozzák az egyes számok hangerejét. Ezt a J gomb jelzi 15 világí t. A makró LED-ek a megfelelő sávszí nnel világí tanak, és a sávszint csökkenésével elhalványulnak.

A pályaszint beállí tása a makróval automatizálható. Ha a Circuit Rhythm Felvétel módban van, az egyes sávok szintjének változásai a mintába kerü lnek rögzí tésre. A Volume Level automatizálás törléséhez tartsa lenyomva a Clear 17 gombot, és forgassa el a Makró vezérlő t. A makró LED pirosan világí t, jelezve, hogy a törlés befejező dött.

Pásztázás

Az egyes számokat bárhol elhelyezheti a sztereó képen (de mindkettő t figyelnie kell bal és jobb kimenet, vagy fejhallgató használata bármilyen effektus meghallgatásához). A J gomb 15 **megnyomásával a** makróvezérlő k minden mű sorszám pásztázási vezérlő jévé alakulnak. A J gomb kialszik, és a K gomb világí t. Minden mű sorszám alapértelmezett pásztázási pozí ciója sztereó középső , amit a fehéren világí tó makró LED-ek jelzik. Egy mű sorszám balra pásztázásával a LED egyre világosabb kékre vált; jobbra pásztázva egyre élénkebb rózsaszí nű vé válik.

A pásztázott mű sorszám gyors visszaállí tásához a sztereó kép közepére tartsa lenyomva a Clear 17 **gombo**t, és forgassa el a Makró vezérlő t az óramutató járásával megegyező irányba. A makró LED lilán világí t, jelezve, hogy a mű velet befejező dött.

A Pan vezérlő k ugyanú gy automatizáltak, mint a Level vezérlő k. A Pan automatizálás törléséhez tartsa lenyomva a Clear gombot , és forgassa el a Makró vezérlő t az óramutató járásával ellentétes irányba. A makró LED pirosan világí t, jelezve, hogy a mű velet befejező dött.

A K megnyomásával a makrók visszatérnek a szintvezérlő funkciójukhoz.

Elő adás némí tott számokkal

A némí tás kreatí vabb célokra is használható, mint egy zeneszám egyszerű elnémí tása; lehető vé teszi, hogy fellépjen valós idő ben a nem némí tott számok felett. Ha egy sáv el van némí tva, a szekvenszer léptető padjai inaktí vvá válnak. Ekkor azonban elérhető vé válnak a minták valós idejű lejátszásához Velocity View, Gate View vagy Valószí nű ségi nézet.

Ha ezzel kí sérletezni szeretne, válasszon ki egy projektet, és némí tson el egy számot a Mixer nézetben. Válassza a Velocity View, Gate View vagy Probability View lehető séget a némí tott sávhoz: a step padok továbbra is mutatják a folyamatban lévő sorozatot, de mivel a sáv el van némí tva, a szekvenszer nem indí t mintát. A step padok most már használhatók a minták "manuális" lejátszására – valós idő ben. Ez a funkció kü lönösen akkor válik erő teljessé, ha olyan mintával együ tt használjuk, amely makróautomatizálást tartalmaz, mivel minden lépés a mentett automatizálással fog játszani, lehető vé téve, hogy hangpalettát hozzon létre, amellyel elő adhatja.

Vegye figyelembe, hogy bár a lépések ilyen módon történő lejátszása más mintákra is rögzí thető a View Lock használatával, a lépések automatizálási adatai nem kerü lnek rögzí tésre.

FX szekció

A Circuit Rhythm tartalmaz egy digitális effektprocesszort (FX), amely lehető vé teszi, hogy késleltetési és/vagy reverb effektusokat adjon a Projectet alkotó bármely vagy az összes számhoz. Van egy mesterkompresszor is, amely alapértelmezés szerint a mixhez van alkalmazva.

Tizenhat késleltetés és nyolc zengetési elő beállí tás áll rendelkezésre, és mindegyik tí pus közü l bármelyiket kiválaszthatja. Az egyes sávok kü ldési szintjei – azaz, hogy mennyi zengetést és/vagy késleltetést adnak hozzá – kü lön-kü lön beállí thatók minden egyes sávhoz a makró vezérlő k segí tségével. A hozzáadott effektusok a szokásos módon menthető k a projektbe.



Nyomja meg az FX 12 gombot az FX View megnyitásához

Az 1. és 2. sorban lévő "barack" padok mindegyike egy késleltetési elő beállí tást hí v elő, és ehhez hasonlóan a 3. sorban lévő "krém" padok is lehető vé teszik a reverb preseteket. A kü lönféle effektusok értékelésének messze a legjobb módja, ha meghallgatjuk ő ket, a leghatékonyabban egyetlen ismétlő dő ü téssel, mint egy pergő dob. Általános szabály, hogy a reverbelő beállí tások növekvő zengetési idő vel vannak elrendezve a 17-rő l a 24-re, a késleltetési elő re beállí tott értékek pedig egyre bonyolultabbak a Pad 1-rő l a Pad 16-ra. Az összes késleltetési elő beállí tás tartalmaz visszacsatolást többszörös visszhanghoz, és némelyikben van swing is. idő zí tés és sztereó "ping-pong" effektusok is. A 3-tól 16-ig terjedő preseteknél a késleltetési idő a BPMhez kapcsolódik: lásd a 70. oldalon lévő táblázatot az elő re beállí tott értékek teljes listájáért.

Visszhang

Ha egy vagy több számhoz zenget szeretne hozzáadni, válasszon egy elő re beállí tott zengést. Az aktí v elő beállí tásnak megfelelő pad erő sen világí t. A makrók mostantól a reverb kü ldési szint vezérlő i a nyolc sávhoz: ez pontosan ugyanaz, mint a Mixer View-ban. A makró LED-ek most gyengén világí tó krémszí nű ek; ahogy növeli a kü ldési szintet, hallani fogja, hogy a zengetés hozzáadódik az általa vezérelt sávhoz, és a LED is a fényerő növekedése.

A kiválasztott zengető effektust bármely vagy az összes számhoz kü lönböző mértékben hozzáadhatja a többi makróvezérlő használatával. Kü lönböző sávokon azonban nem lehet kü lönböző reverb beállí tásokat használni.

A nyolc elő re beállí tott reverb részletei az alábbiakban találhatók:

PRESET	DELAY TYPE	
1	Kis Kamara	
2	Kis szoba 1	
3	Kis szoba 2	
4	Nagy szoba	
5	elő szoba	
6	Nagy terem	
7	Hall – hosszú elmélkedés	
8	Nagyterem – hosszú elmélkedés	

Késleltetés

A késleltetés hozzáadása ugyanaz a folyamat, mint a reverb: ha késleltetést szeretne hozzáadni a számokhoz, válasszon egy effektust a listából padok az 1. és 2. sorban. A makrók mostantól sávonkénti késleltetésű kü ldési szintű vezérlő k; látni fogja, hogy a LED-jeik most ő szibarack szí nnel világí tanak, ami megerő sí ti a késleltetési FX-hez való átrendelésü ket.

Bár ugyanazokat a makrókat használják reverb kü ldési szintként és késleltetett kü ldési szintként, a két hatás fü ggetlenek maradnak: a makrók az egyik vagy a másik funkciót aszerint alkalmazzák, hogy az utoljára megnyomott FX pad zengetés vagy késleltetés volt. A 16 elő re beállí tott késleltetés részleteit az alábbi táblázat tartalmazza:

PRESET	DELAY TYPE	ZENEI LEÍ RÁS
1	Slapback Fast	Nagyon gyors ismétlések
2	Slapback Slow	Gyors ismétlések
3	32. hármas	48 ciklus baranként
4	32	Baronként 32 ciklus
5	16. Hármasikrek	Baronként 24 ciklus
6	16	Baronként 16 ciklus
7	16. pingpong 16.	Baronként 16 ciklus
8	pingpong 8. hármas 8.	16 ciklus sávonként lengő vel
9	pontozott pingpong	Baronként 12 ciklus
10		8 ciklus 3 ü temenként Stereo Spread funkcióval
11	8	Baronként 8 ciklus
12	8. ping-pong 8.	Baronként 8 ciklus
13	ping-pong 4. hármas 4.	8 ciklus sávonként lendí téssel
14	pontozott ping-pong 4.	Baronként 6 ciklus
15	pingpong széles pingpong	4 ciklus 3 ü temenként lendí téssel
16		Baronként 6 ciklus

Vegye figyelembe, hogy bizonyos BPM-értékek alatt a késleltetési elő re beállí tott értékek nem egyeznek meg a fenti sebességekkel.

FX kü ldések automatizálása

A visszhang és a késleltetési kü ldés szintjei automatizálhatók a makróvezérlő elforgatásával, miközben a felvétel mód aktí v. A sorozat során módosí thatja az effektus mértékét. A 17. törlés gombbal törölhető k az FX kü ldési vezérlés automatizálási adatai: tartsa lenyomva a Clear gombot , és fordí tsa el a kü ldési vezérlő t, amelyhez nem hosszabb ideig igényel automatizálást; a LED pirosra vált a mű velet megerő sí téséhez.

Lásd még: "A gomb mozgásának rögzí tése", 43. oldal.

Mester kompresszor

Ezt az FX gombbal lehet engedélyezni vagy letiltani a Speciális beállí tások nézetben: lásd a 92.

Oldal láncok

Mindegyik pálya egymástól fü ggetlenü l lehet oldalláncos. A Side Chain lehető vé teszi, hogy az egyik szám slágerei lecsökkentsék egy másik zeneszám hangszintjét. A Side Chains használatával lendü letes érzetet adhat az ü temeihez – ez a hip-hop és az EDM alaphangzása. Próbálja ki a basszusvonal vagy a fő akkordszekvencia oldalláncolását a rú gással.

Hét Side Chain elő beállí tás érhető el, amelyek mindegyike lehető vé teszi a kiválasztott Side Chain trigger forrás számára, hogy növekvő intenzitással tolja a sávot a bal szélső presettő l a jobb szélső presetig. Az alapértelmezett állapot a hogy az oldallánc KI legyen minden sávnál.

A Side Chain View az FX gomb 12 másodlagos nézete . Nyissa meg a Shift billentyű lenyomva tartásával és az FX megnyomásával , vagy nyomja meg másodszor is az FX billentyű t, ha már FX nézetben van a nézet váltásához.



A Side Chain View vagy az oldallánc vezérlő elemeit jelení ti meg a számhoz, amely a Shift + FX billentyű lenyomásakor volt

megjelení tve . A J és K gombok 15 segí tségével görgetheti a Side négy oldalát

Láncnézetek: minden oldalon megjelennek a Side Chain vezérlő k egy-egy sávhoz (a fent látható módon).

A két alsó párnasor megfelel a hét oldallánc-elő beállí tásnak (2-8 párna minden sorban)

egy páratlan és páros számú mű sorszám; minden sor első padja az "OFF gomb" – ez letiltja a sáv oldallánc feldolgozását. Az 1. pad élénkpirosan világí t, amikor az oldallánc
KI van kapcsolva; nyomja meg a sorban bármelyik másik padot, hogy engedélyezze az egyik oldallánc elő re beállí tott beállí tást: Az 1. pad elsötétü l és a kiválasztott Pad fényesen jelenik meg a sáv szí nében.

A felső sorban található 1-8 padok segí tségével kiválaszthatja, hogy melyik sáv legyen az oldallánc indí tóforrása a kiválasztott sávhoz (a sávhoz tartozó oldallánc elő re beállí tott gomb megnyomásával választható ki).

A Circuit Rhythm sok más funkciójához hasonlóan messze a legjobb módja az oldallánc megértésének feldolgozása kí sérletezés és figyelés. Egy jó kiindulási pont az, ha beállí tunk egy számot ú gy, hogy egy hosszú mintát játsszon le ú gy, hogy az folyamatosan szóljon, és egy másik számot játsszon néhány dobmintát. A kü lönböző oldallánc-elő beállí tások kiválasztásakor hallani fogja, hogyan "megszakí tja" a folyamatos mintát a dob. Vegye figyelembe azt is, hogy a hatás többé-kevésbé hatásos lesz a lehú zott minta relatí v idő zí tésétő l és a kiváltó forrásától fü ggő en.

Az oldalsó lánc lecsökkentése akkor is folytatódik, ha a forrás sáv szintje nullára csökken a Mixer nézetben. Ez egy nagyon kreatí v funkció! Ha azonban elnémí tja a dobsávot

Mixer View kulcsként van kiválasztva, az oldallánc kioldása le van tiltva.

A szű rő gomb

A Circuit Rhythm teljes hangkimenete – mind a nyolc sáv hangjainak összege – egy hagyományos DJ-stí lusú szű rő részen keresztü l jut el. Ennek vezérlése a nagyméretű Master Filter gomb 2. A szű rő gomb az egyik kulcsfontosságú teljesí tményszabályzó, amellyel radikálisan megváltoztatható az általános hang.

A szű rő aluláteresztő és felü láteresztő tí pusokat egyaránt magában foglal. A felü láteresztő szű rő eltávolí tja az alacsony frekvenciákat (mélyhangokat) a kimenetrő l, az aluláteresztő szű rő pedig a magas frekvenciákat (magasokat).

A Circuit Rhythm Master Filter gombja egy aluláteresztő szű rő t vezérel, ha a középső helyzetbő l az óramutató járásával ellentétes irányba forgatja, és egy aluláteresztő szű rő t, ha az óramutató járásával megegyező irányba forgatja a középső helyzetbő l. Vegye figyelembe, hogy a vezérlő nek van egy retesz a közepén – ebben a helyzetben nem történik szű rés, és a LED alatt a a gomb halványan fehéren világí t.

Ahogy elforgatja a gombot az óramutató járásával megegyező irányba, hallani fogja, hogy az alacsonyabb frekvenciák eltű nnek, és sokkal vékonyabb hangot ad; ellenkező irányban elő ször a magas frekvenciák tű nnek el, í gy tompa hang marad. A LED halványkékre vált, ha bármelyik szű rő tí pus aktí v, a fényerő pedig a vezérlő elfordí tásával nő.

Grid FX

A Circuit Rhythm Grid FX segí tségével gyorsan hozzáadhat egy sor további hangeffektust egy dedikált padkészletbő l: nagyszerű módja annak, hogy variációkat adjon a mintákhoz élő elő adás közben.

A Grid FX a Grid FX nézetben érhető el , amely a Mixer gomb 11 másodlagos nézete . Nyissa meg a Shift billentyű lenyomva tartásával és a Mixer megnyomásával , vagy nyomja meg a Mixert másodszor is, ha már a Mixer nézetben van a nézet váltásához. A makró vezérlő k továbbra is aktí vak maradnak, mivel a Mixer sávszint-vezérlő i, és a rács felső sora szintén változatlan marad a Mixer View-hoz képest, továbbra is a Némí tás gombok maradnak az egyes sávokhoz. A két alsó sor (17-tő l 32-ig terjedő padok) Grid FX teljesí tményű padként kapható. Alapértelmezés szerint a Grid FX az Circuit Rhythm-en a következő :

SLOT EFFECT					
1	Beat Ismétlés, 1/4 arány				
2	Beat Ismétlés, 1/8 arány				
3	Beat Repeat, 1/16 arány				
4	Beat Repeat, 1/32 arány				
5	Beat Repeat, 1/8T sebesség				
6	Beat Repeat, 1/16T sebesség				
7	Fordí tott, 1/4 arány				
8	Fordí tva, 1/16 arány				
9	Utcák, 1/4 arány				
10	Utcák, 1/8 arány				
11	Utcák, 1/16 arány				
12	Utcák, 1/32 arány				
13	Fázis, fény				
14	Fázisos, nehéz				
15	Vinyl, könnyű				
16	Vinyl, nehéz				

A Grid FX a Novation Components segí tségével konfigurálható. A Komponensekben minden effektust hozzárendelhet a 16 slot bármelyikéhez. Hét kü lönböző effekttí pus érhető el, amelyek mindegyike saját paraméterekkel rendelkezik, amelyeket felfedezhet. Ugyanannak az effektnek több változatát is használhatja kü lönböző paraméterekkel, kü lönböző padokon. A Grid FX készlet minden csomaggal (lásd **a 83. oldalt)** és az azon belü li bármely projekttel **elmentésre kerü l** A Pack hozzáférhet a csomaggal mentett Grid FX konfigurációkhoz.

Ha egy Grid FX készlet van betöltött, akkor egy olyan pad megnyomása, amelyhez effektus van betöltve, kiváltja a hatást, amely aktí v marad mindaddig, amí g a pad el nem engedi. Több Grid FX pad megnyomásával több effektust is kiválthat egyszerre, de ha ugyanazon hatású változatai vannak több padon (azaz eltérő paraméterekkel), akkor csak az utoljára megnyomott lesz aktí v. Ha ezután elengedi a párnát, miközben lenyomva tart egy másik, azonos hatású változatot, akkor a korábbi átveszi az irányí tást.



A Grid FX-ben elérhető hétféle effektus:

Hatás	Pad szí ne		
Beat Ismétlés	Piros		
Fordí tott	Borostyán		
Utcák	Homok		
Automatikus szű rő	Zöld		
Digitalizáld	Kék		
Phaser	Indigó		
Vinyl Simulation	nta		

Az effektusok szí nkóddal vannak ellátva, í gy a Circuit Rhythm alkalmazásba való feltöltése után azonosí thatja a rendelkezésre álló kü lönféle tí pusokat.

A Circuit Rhythm sok más funkciójához hasonlóan azt javasoljuk, hogy kí sérletezzen a Grid FX-szel, hogy megértse, melyik effektustí pus és -beállí tás mű ködik jól az Ön mintaválasztási stí lusában. Röviden, az alapvető hatások a következő k:

- Beat Repeat rögzí tse a tempóban szinkronizált hang rövid részletét a master mixbő l, és ismételje meg a dadogás effektus érdekében. A Beat Repeat lejátszás nincs szinkronizálva a szekvenszeres lejátszással.
- Reverser a master mix azonnali visszajátszása rövid tempójú szegmensekben.
 A fordí tott lejátszás nincs szinkronizálva a szekvenszeres lejátszással.
- Gater négyzethullámú LFO, amely a mesterkeverék hangerejét tempófü ggő ü temben befolyásolja.
 Ha megnyomja, a Gater mindig a maximális hangerő n lesz. A gater lejátszás nincs szinkronizálva a szekvenszeres lejátszással.
- Auto-Filter változó állapotú (alacsony/sáv/magas áteresztő képességű) 12/6 dB/oktáv szű rő tempó-szinkronizált LFOval. Az LFO alakzat háromszögre, négyzetre, felfelé vagy lefelé állí tható, és kulcsszinkronizálható ú gy, hogy az effektus hatására ú jraindul. A modulációs mélység is testreszabható.

- Digitalizálás csökkentse a master mix mintavételi gyakoriságát, és alkalmazzon bit-zú zás effektust.
- Phaser 4 pólusú fázishatás a master mixhez tempószinkronizált LFO-val. Az LFO mélysége személyre szabható, és visszajelzés is bevezethető
- Vinyl Simulation Lo-Fi effektus a master mixhez, amely egy rossz bakelit hangját szimulálja rekord. Alkalmazzon kü lönböző fokú hangmagasság-ingázást, reccsenést és sziszegést, valamint egy szélességi paramétert, amely csökkenti a magas és alacsony frekvenciákat.

Hatás Reteszelés

A Grid FX View 16-os padja lehető vé teszi a Reteszelés funkciót. Alapértelmezés szerint gyengén megvilágí tott fehér; megnyomásakor fényes fehéren világí t, és a most kiválasztott Grid FX effektpad aktí v marad mindaddig, amí g vagy a Retesz gombot ismét megnyomja. Vegye figyelembe, hogy ha egy effektust közvetlenü l letilt (pl. nem a Reteszelő gomb megnyomásával), az effektus letiltásra kerü l a feloldáskor.

Ha a reteszelés engedélyezve van, a rendszer több effektust is bekapcsol, amikor kiválasztja ő ket, azonban a hét tí pusból egyszerre csak egy effektus rögzí thető .

Az egyes effektustí pusok Reteszelési állapota a projekttel együ tt mentésre kerü l, í gy néhány vagy az összes effekt azonnal aktiválható a projekt betöltésekor.

Grid FX használata kü lső hanggal

A kü lső audiobemenetekre 5 adott hangjeleket a Grid FX dolgozza fel. Figyelés közben A mintafelvételi nézetben engedélyezve van , a bejövő hang a Grid FX-en (sztereóban) keresztü l lesz irányí tva. Ez lehető vé teszi a Circuit Rhythm sztereó FX egységként történő használatát. Továbbá, ha a Sample -ben engedélyezve van a resample Record View, Grid FX aktí v a minta rögzí tése során, a rögzí tett mintához lesz kötve mint hallott.

Grid FX MIDI vezérlése

A Grid FX paraméterek továbbfejlesztett vezérlése lehetséges kü lső MIDI vezérléssel, pl. MIDI vezérlő rő l vagy szekvenszerrő l. A részletek a Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide cí mű kü lön dokumentumban találhatók, amely letölthető a novationmusic.com/downloads oldalról.

Minták rögzí tése (Sample Rec View)

A Circuit Rhythm képes mintákat rögzí teni a külső bemeneteken keresztül 5

Ezt a Sample Rec nézetben teheti meg: nyomja meg a Sample Rec 9 gombot a megnyitáshoz:



A Sample Rec View felső két sora a 16 mintából álló nyolc oldal egyikét jelenti; megfelelnek a Mintanézetben megjelenő nyolc mintaoldalnak. Az oldalak között görgethet a J és K gombokkal. Vegye figyelembe, hogy a mintaoldalak görgetése során az éppen megtekintett oldalt az 1–8 gombok **egyike jelzi**, amely pillanatnyilag élénk fehéren világí t; azaz ha az 5. oldalra görget, az 5 gomb rövid idő re világí t. A J és K gombok megvilágí tásának intenzitása is jelzi az éppen használt oldalt.

A halványszü rke pad jelzi a foglalt memóriahelyet – amelyen már van minta; ü res hely az halványpiros pad jelzi. Az aktuálisan kiválasztott minta padja világosabb árnyalattal világí t fehér vagy piros.

Ha megnyomja a betétet egy foglalt helyhez, akkor a minta lejátszható. Ha törölni szeretne egy foglalt nyí lást, hogy ú j mintához használhassa, tartsa lenyomva a Clear 17 **gombot**, és nyomja meg a slot padját, hogy törölje azt a flash memóriából.

Vegye figyelembe, hogy a minta kiválasztása visszaáll, ha ú j csomagot tölt be.

Felvétel

ýminta rögzí téséhez lépjen be a Sample Rec Viewba , és válasszon egy ü res mintahelyet: a Record 13 -at . gomb halvány narancssárgán világí t, megerő sí tve, hogy rögzí thet a nyí lásba. Nyomja meg a Felvétel gombot, élénk narancssárgán világí t, és a két alsó rácssor kezdetben halványszü rke lesz, de szí ne egyenként narancssárgára változik, kezdve a 17. paddal (a 3. sor első padja). Ez folyamatjelző ként mű ködik, és megmutatja, hogy a maximális felvételi hosszból mennyit használtak fel. A mintanyí lásonkénti maximális rögzí tési idő 32 másodperc, tehát a két alsó rácssorban mind a 16 pad két másodpercet jelent.

Ha kevesebb mint 32 másodpercnyi mintatároló marad az Circuit Rhythm-en, akkor kevesebb mint 16 pad világí t. A világí tó párnák száma megfelel a rendelkezésre álló idő nek. Például, ha 6 másodperc van hátra, az első három pad halványszü rkén világí t, a többi panel nem világí t.

A felvétel leállí tásához nyomja meg ismét a Felvétel gombot . Ha eléri a maximális 32 másodperces mintavételi idő t, vagy nem marad mintatárhely, a rögzí tés automatikusan leáll.

Amí g a minta rögzí tése folyamatban van, a Felvétel gomb más nézetekben is elérhető , í gy a mintafelvétel más nézetekbő l leállí tható.

Ha 32 másodpercnél hosszabb ideig kell rögzí tenie, választhat másik ü res helyet. Ebben az esetben az első nyí lásba történő felvétel leáll, de közvetlenü l a második nyí lásba folytatódik, lehető vé téve a zökkenő mentes rögzí tést több nyí láson keresztü l.

A mintákat a rögzí tést követő en normalizáljuk, biztosí tva, hogy minden rögzí tett minta megfelelő hangerő n legyen. Ügyeljen arra, hogy ha csendet rögzí t, az alacsony zajszint normalizálódik, ami azt eredményezi nagyon hangos mintában.

A minta rögzí tése után azonnal használható lesz, de eltart egy ideig, amí g elmentik a csomagba. A minta mentése közben a mintanyí lás zölden villog a Sample Rec nézetben – ne kapcsolja ki a Circuit Rhythm funkciót, és ne vegye ki a microSD-kártyát, amí g ez a folyamat zajlik, vagy adatvesztés megeshet.

Rögzí tési beállí tások

Négy további beállí tás van, amelyek befolyásolják a mintafelvétel mű ködését: Kü szöb, Csillapí tó, Felvételi forrás és Bemenetfigyelő . Ezek a beállí tások kikapcsoláskor mentésre kerü lnek.

Felvételi kü szöb be/ki

A 4. sor 29. padja (a Fojtó szöveg felett) be- vagy kikapcsolja a felvételi kü szöb funkciót.

Ha a kü szöbérték ki van kapcsolva (halványan pirosan világí t), a felvétel azonnal elindul a Felvétel gomb megnyomása után. Ha a kü szöb be van kapcsolva (a pad élénkzölden világí t, és a rács rövid ideig a "Thr" feliratot jelzi), a felvétel csak akkor indul el, ha a jelszint tú llép egy bizonyos kü szöböt (-54 dBFS) a Record gomb megnyomása után. A kü szöbérték engedélyezése akkor hasznos, ha azt szeretné, hogy a rögzí tés azonnal elkezdő djön, amint a hang elkezdő dik, í gy elkerü lhető , hogy a minta elejétő l le kell vágni a csendet.

Csillapí tó be/ki

A 4. sor 30-as padja a rögzí tési jelú t részeként egy 12 dB-es csillapí tót kapcsol be vagy ki. Alapértelmezés szerint, a csillapí tó ki van kapcsolva (a panel halványpirosan világí t, a rács rövid ideig 0-t jelez, ami 0 dB-es szintcsökkenést jelent). Ha a csillapí tó be van kapcsolva (a pad élénkzölden világí t, és a rács rövid ideig a "-12" jelzést jelzi) a felvétel szintje 12 dB-lel csökken. Használja a csillapí tót, ha a kü lső hangforrás jelszintje tú I magas, és nemkí vánatos torzí tást okoz a felvételen.

Resample On/Off

A 4. sor 31. padja (a Billentyű zet szöveg felett) kiválasztja a hangforrást a mintafelvételhez.

Az alapértelmezett beállí tás (halványan pirosan világí t) lehető vé teszi a rögzí tést a kü lső audio bemenetekrő l. A pad megnyomásával (élénk zölden világí t, és a rács rövid idő re az "RSP" feliratot jelzi ki) a belső hangmotort választja felvételi forrásként: válassza ezt a lehető séget, ha a belső leg feldolgozott hangokat ú jra mintavételezni szeretné, vagy a Grid FX általi feldolgozás után mintát szeretne venni a kü lső bemenetekrő l. Ha az ú jramintavétel engedélyezve van, hangot rögzí thet kü lső és belső forrásokból egyszerre.

Bemenet figyelése

A 4. sorban lévő 32. pad (a Szelet szöveg felett) aktiválja a bemenet figyelését. Ha a bemenet figyelése aktí v (a pad élénkzölden világí t, és a rács rövid ideig az "Mn" feliratot jelzi)

A bemenet figyelésének letiltása a bejövő hang elnémí tásához – ez hasznos lehet egy szélesebb körű beállí tás részeként, ahol a hang mind a Circuit Rhythm-en keresztü l irányí tható mintavétel céljából, mind pedig közvetlenü l a forrásból a keverő vagy audio interfész.

Ez a pad használható teljesí tmény-kill-kapcsolóként is a külső hanghoz, ami akkor hasznos, ha a Circuit Rhythm-et külső hang effektegységeként használja.

Monitor szint

A Macro 8 segí tségével digitális erő sí tést alkalmazhat a bejövő hangra. Ez az alapértelmezett érték 0 dB bekapcsoláskor, és soha nem kerü l mentésre. Ez az érték +12 dB-re növelhető, vagy csendre csökkenthető.

Mintavágás

Használhatja a 2. makróvezérlő t (Start) a rögzí tett minta kezdő pontjának, a 3. makróvezérlő vel (hosszú ság) pedig az idő tartamát. Ha valamelyik makróvezérlő t elmozdí tja, a rács 3. sorában lévő párnák világí tsa meg a homokot, jelezve a minta kezdetét és idő tartamát. Ha mind a nyolc pad világí t, a minta teljes eredeti idő tartama alatt fog játszani, attól a ponttól kezdve, amikor a felvétel elkezdő dött. A kezdő pont "elő re" mozgatható a Start vezérlő vel, a végpont pedig "vissza" a Length vezérlő vel: mindkét vezérlő lerövidí ti a minta teljes hosszát. A párnák elsötétednek szemléltetésképpen

a vágás hatása; vegye figyelembe, hogy a kezdő pontnak és a hossznak olyan értékei lehetnek, amelyek nem integrálnak lépések száma: ezt a "vég" pad fényerejének világí tása jelzi. A grafika alább ezt illusztrálja:



Amint a kezdet vagy a hossz beállí tása megtörtént, a Mentés pulzálni kezd. Nyomja meg a Mentés gombot az ú j kezdet és hossz véglegesí téséhez. A minta mentése után tovább vágható, de nem lehet visszaállí tani a mentett változtatásokat.

Ne feledje, hogy a 3. sor nem jelzi az abszolú t mintaidő t: a rövid minta és a hosszú minta egyaránt nyolc világí tó padként jelení ti meg teljes idő tartamát. Vegye figyelembe azt is, hogy a minták csak lerövidí thető k – nem adhat hozzá csendet a minta elején vagy végén.

A kezdő és végpozí ciók alapértelmezett pontossága 10 ms padonként, tartsa lenyomva a Shift billentyű t a szám növeléséhez 1 ms pontossággal.

Lejátszási módok

A mintalejátszás mintafelvétel nézetben beállí tható One Shot, Gated vagy Looped; A fordí tott ezen kí vü l engedélyezhető vagy letiltható. Ezek a módok ugyanú gy viselkednek, mint az 1-8. sáv (lásd Minta módok a 32. oldalon). Az alapértelmezett mód a One Shot, amely bekapcsoláskor kerü l kiválasztásra. Ez a választék az nincs mentve a projekttel.

Ha a lejátszást Looped értékre állí tja, akkor a hurkolt minták (például dobtörések) tökéletes levágása érdekében hasznos lehet.



A visszafelé történő lejátszás hasznos lehet a minta végpontjának finomhangolásához. Például érdemes lehet egyetlen ü tést elkü löní teni egy dobhurokban, és eltávolí tani a következő ü tés tranziensét, miközben a lehető legtöbbet megő rzi az elő ző végbő l – ha a visszafordí tás engedélyezve van, nem kell várja meg, amí g a minta teljes egészében lejátssza, és ellenő rizze, hogy helyesen vágta-e le.

Projektek

A projektek betöltésének és mentésének alapvető áttekintése a 23. oldalon található. Ez a fejezet a Projektek használatával kapcsolatos további szempontokat tekinti át.

Projektváltás

Vannak szabályok, amelyek szabályozzák, hogy a Circuit Rhythm hogyan reagál, amikor egyik projektrő l a másikra vált.
 Ha a szekvenszer lejátszás leáll, amikor ú j projektet választ ki a Projektnézetben, akkor nyomja meg a gombot
 Lejátszás gomb, az ú j projekt mindig a kezdő pontjaként meghatározott lépésnél kezdő dik
 Minta (alapértelmezés szerint 1. lépés) minden sávhoz; ha a Projekt láncolt mintákat tartalmaz, akkor az idő pontban kezdő dik
 az első minta kezdő pontja. Ez a helyzet fü ggetlenü l attól, hogy a szekvenszer melyik lépésnél volt az utolsó leállí táskor.
 Az ú j Projekt tempója felváltja az elő ző ét.

Két lehető ség van a projektek megváltoztatására, miközben a szekvenszer lejátszás aktí v:

- Ha egy ú j projektet választ ki a padjának megnyomásával, az aktuális minta lejátszása az utolsó lépésig történik (Megjegyzés – csak az aktuális minta, nem egy jelenet vagy egy teljes mintalánc), és az ú j projekt padja fehéren villog, jelezve, hogy "sorba áll". Az ú j projekt ezután a mintájának kezdő pontjától (alapértelmezés szerint 1. lépés), vagy a lánc első mintájának kezdő pontjától vagy az első jelenettő l indul el, az esettő l fü ggő en.
- 2. Ha ú j projekt kiválasztásakor lenyomva tartja a Shift billentyű t, az ú jonnan kiválasztott projekt lejátszása megkezdő dik azonnal. Az ú j projekt a mintalánc ugyanattól a lépésétő l fog játszani, mint ahová az elő ző projekt elérte. Az azonnali projektváltás kü lönösen érdekessé válhat, ha a két projekt vagy kü lönböző hosszú ságú mintákat tartalmaz, vagy kü lönböző számú mintát alkot. Minta lánc.

Amint azt ebben a felhasználói ú tmutatóban máshol is emlí tettü k, gyakran a kí sérletezés a legjobb módja megérteni, hogyan kezeli ezt a Circuit Rhythm

Elszámolási projektek

A Clear Thasználható Projektnézetben a nem kí vánt projektek törlésére. Nyomja meg és tartsa lenyomva a Clear; azt élénkvörösen világí t, és az összes rácspárna kialszik, kivéve a jelenleg kiválasztott projektet, amely élénk fehéret mutat. Nyomja meg ezt a gombot a projekt törléséhez.

Vegye figyelembe, hogy ez az eljárás csak az aktuálisan kiválasztott Projekt törlését teszi lehető vé; í gy biztosí tékot nyú jt a rossz Projekt törlése ellen. Mindig ellenő rizze, hogy a Project pad tartalmaz-e a törölni kí vánt projektet ú gy, hogy lejátssza a Clear használata elő tt.

Projektek mentése ú j helyekre

Használja a Save ^(Mentés 19) parancsot, hogy egy Project memóriahelyen tárolja azokat a számokat, amelyeken dolgozott. A mentési folyamat befejezéséhez kétszer kell megnyomni a Mentés gombot: az első megnyomásra felvillan a Mentés gomb; egy második megnyomás a munkát az utoljára használt Project memóriába menti. Ez azt jelenti, hogy ha a jelenlegi munkája egy korábban elmentett projekten alapult, akkor az eredeti verziót felü lí rja.

Annak biztosí tásához, hogy a munkája egy másik projektmemóriába kerü ljön mentésre, váltson Projektnézetre . Látni fogja, hogy a Mentés **gomb első megnyomására** az utoljára kiválasztott projekt padja fehéren villog. Ha egy ú j memóriahelyre szeretné menteni a munkáját, nyomja meg az adott nyí lás padját: az összes többi pad elsötétü l, és a kiválasztott pad zölden villog néhány másodpercig.

Vegye figyelembe, hogy a Mentés rutint a Mentés első megnyomása után bármely másik gomb megnyomásával "megszakí thatja".

A projekt szí neinek megváltoztatása

A Project View bármelyik padjához más szí nt is rendelhet – ez nagy segí tség lehet az élő elő adásban. A szí nt a fent leí rt mentési eljárások részeként választhatja ki.

A Mentés gomb első megnyomása után a Makró 1 forgóvezérlő alatti LED az aktuálisan kiválasztott projekthez tartozó pad aktuális szí nében világí t: ha még nem változtatta meg a szí nt, akkor sötétkék lesz. Most már a 14 szí nbő l álló palettán görgethet a Makró 1 gomb elforgatásával. Ha látja a kí vánt szí nt, vagy nyomja meg másodszor a Mentés gombot , vagy nyomja meg a memóriahelynek megfelelő gombot: ezzel a Mentés folyamat befejező dik egy villogó zöld gombbal a fent leí rtak szerint.

Ne feledje, hogy a pad fehér lesz a Mentés mű velet után, í gy nem fogja azonnal látni az ú j szí nt, de megteszi, amint másik projektet választ.

Csomagok

A Pack a minták, projektek és Grid FX teljes készlete: exportálhatja az aktuális csomagot egy kivehető microSD kártya. A kártyanyí lás a hátlapon található 7

Egy csomag tartalmazza a Circuit Rhythm jelenlegi mű ködésének összességét, beleértve mind a 64 Projektmemóriák, mind a 128 minta és 16 Grid FX preset. Egy kártya 31 további csomagot tartalmazhat: ez lehető vé teszi óriási mennyiségű mű ködő tartalom biztonságos mentését, és nagyon kü lönböző mű fajú projekteket is tartalmazhat, szü kség szerint személyre szabott mintákkal kiegészí tve. Az elv még tovább bő ví thető , hiszen természetesen annyi microSD kártyát használhat, amennyit csak akar.

A Packs View a Projektek gomb 19 másodlagos nézete . Nyissa meg a Shift billentyű lenyomva tartásával és a Projektek megnyomásával , vagy nyomja meg a Projektek gombot másodszor is, ha már a Projektnézetben van a nézet váltásához.

FONTOS:

A Pack View csak akkor érhető el, ha microSD-kártya van a hátlapi nyí lásban.



A csomagokat a Novation Components használatával lehet elkü Ideni a Circuit Rhythm-nek a cí men parts.novationmusic.com. Mindegyik pad egy csomagot képvisel: az aktuálisan betöltött lap fehéren világí t, a többi pedig a hozzárendelt szí nekben világí t, amelyek a Novation Components-ban vannak beállí tva.

Csomag betöltése

Elő ször válasszon ki egy csomagot az aktuálisan betöltött Csomaghoz tartozó bármely más világí tó gomb megnyomásával. Pulzálni kezd a halvány és a világos között (a hozzárendelt szí nben), hogy megbizonyosodjon arról, hogy fel van töltve, és most már betölthető . Üres csomaghelyek betölthető k, ami ü res vásznat biztosí t az ú jak rögzí téséhez minták. Az aktuális csomag ú jratöltése sem lehetséges.

[Ha nem kí ván feltöltött csomagot betölteni, vagy töltse fel egy másik csomagot a betöltéshez, vagy lépjen ki a Pack View-ból. Amikor visszatér a Packs View-ba, egyetlen csomag sem jelenik meg feltöltött állapotban.]

A csomag feltöltése után nyomja meg a lejátszás gombot a csomag betöltéséhez. A Pack betöltése közben néhány másodpercig animáció fog lejátszani a padokon, majd a betöltés befejeztével ú jra megjelenik a Csomagok nézete , az ú jonnan betöltött csomag padja fehéren világí t.

Egy ü res csomaghely betöltésével ú j csomagot hozhat létre minták vagy projektek nélkü l. Az ú jonnan létrehozott csomagok az alapértelmezett Grid FX elrendezést fogják tartalmazni (amely megegyezik a gyári csomaggal).

Csomagok sokszorosí tása

Ha kifogy a csomagban lévő projektekbő l, de szeretne továbbra is ú j projekteken dolgozni mintakészletbő l, akkor megkettő zheti az aktuális csomagot.

Az aktuális csomag megkettő zéséhez elő ször lépjen be a Csomagok nézetébe. Tartsa lenyomva a Duplicate 18 -at és a jelenleg kiválasztottat A Pack zölden villog, mí g a rendelkezésre álló Pack nyí lások halvány kéken világí tanak. Nyomja meg a halványkék nyí lást az í ráshoz az aktuális csomagot az ú j helyre.

Vegye figyelembe, hogy a csomagokat csak a fájl SD-kártyáról való törlésével lehet eltávolí tani, és nem törölhető k közvetlenü l a készü lékrő l.

microSD kártyák használata

FIGYELEM:

Ne távolí tsa el a microSD-kártyát a Circuit Rhythm-bő l a mentési vagy betöltési mű veletek közben. Ez a korábban elmentett munka elvesztését eredményezheti. Vegye figyelembe, hogy a mentési mű veletek magukban foglalják a csomag sokszorosí tását, a tartalom átvitelét az összetevő kbő l, valamint az ú jonnan rögzí tett és vágott minták mentését.

A hátlapi kártyanyí lásba helyezett microSD-kártya lehető vé teszi több csomag elérését. A Circuit Rhythm belső memóriája csak egyetlen csomagot tartalmaz: a microSD-kártya további 31 csomag tárolására alkalmas, í gy akár 32 csomag is elérhető a Circuit Rhythm-be való betöltéshez, miközben a kártya be van helyezve.

Ha a bekapcsolás óta nem helyeztek be microSD-kártyát, a Packs View egy piros és sárga ikont jelení t meg ez azt jelenti, hogy "nincs elérhető SD":



A "nincs SD" ikon más helyzetekben is megjelenik, további részletekért lásd alább a "MicroSD-kártya eltávolí tása" részt. A Circuit Rhythm teljesen mű ködő képes MicroSD-kártya nélkü l, de csak a belső csomaghoz férhet hozzá. Ha van microSD-kártya, a Packs View megjelení ti az elérhető csomagokat, és lehető vé teszi ú j csomag betöltését a fenti "Csomag betöltése" részben leí rtak szerint.

Ha az egység ú gy van bekapcsolva, hogy nincs benne microSD-kártya (ami a belső csomag betöltését eredményezi), Bármikor behelyezhető , hogy hozzáférjen a kártya tartalmához. Ha a kártya korábban eltávolí tva, ú jbóli behelyezése lehető vé teszi a hozzáférést a kártya tartalmához és a normál mű ködéshez folytassa, ha korábban a kártya eltávolí tása megzavarta a mű ködést.

A microSD kártya eltávolí tása

Ha a microSD-kártyát eltávolí tják, miközben a belső csomag be van töltve, a Circuit Rhythm ú gy fog viselkedni, mint a fent leí rtak szerint a kártya jelenléte nélkü li bekapcsolásról történő mű ködéshez. Ez nem akadályozza meg a minták betöltését, illetve a projektek mentését és betöltését.

Lehető ség van a microSD-kártya eltávolí tására, miközben az SD-kártyáról betöltött Pack éppen használatban van. A szekvencer lejátszása nem áll le, és a nem mentett módosí tások ezen a ponton nem vesznek el. Mivel azonban a kártya nincs jelen, nincsenek betölthető adatok. A projekt lejátszása folytatódik, amint az aktuális projektadatok betöltő dnek az egység RAM-jába, de a projektet nem lehet módosí tani vagy mentse az aktuális Projektet ebben az állapotban. A csomag betöltése közben azonban módosí thatja a mintát. Ennek megfelelő en a Projects View megjelení ti a "Nincs SD" ikont a fent leí rtak szerint, és a Mentés gomb 19 nem világí t a kártya visszahelyezéséig. A Packs View a "Nincs SD" ikont is megjelení ti a kártya visszahelyezéséig. Ha a belső csomagot a microSD-kártya ú jbóli behelyezése nélkü l szeretné betölteni, be kell kapcsolnia az egységet le, majd ismét fel a belső csomag betöltéséhez.

Ha másik microSD-kártyát helyez be, a Circuit Rhythm viselkedése meghatározatlan. Ha fel kell tölteni a Csomagolás egy másik microSD-kártyáról, kapcsolja ki az egységet, majd kapcsolja be ú jra. Az ú j A microSD-kártya bármikor behelyezhető a bekapcsolási ciklus elő tt, közben vagy után, de a bekapcsolási ciklust az ú j kártyatartalom betöltése elő tt be kell fejezni, hogy elkerü ljü k a meghatározatlan viselkedést.

MicroSD kártya kompatibilitás

A MicroSD-kártyáknak legalább 10-es osztályú aknak kell lenniü k, és FAT32 formátumot kell használniuk. További információért a A Circuit Rhythm-mel való használatra javasolt bizonyos microSD-kártyákat, kérjü k, tekintse meg a Novation Sú gót.

Alkatrészek

Az alkatrészekrő l és az áramköri ritmushoz való navigálásról

A Novation Components a Circuit Rhythm online társa. A Components segí tségével a következő ket teheti:

- ýtartalom letöltése
- Töltse be saját mintáit
- Edit Grid FX
- Készí tsen biztonsági másolatot a projektekrő l
- Töltsön be ú j csomagokat
- Frissí tse a firmware legú jabb verzióját

Az összetevő k használatához webes MIDI-kompatibilis böngésző re van szü kség az eszközzel való kommunikációhoz. Javasoljuk a Google Chrome vagy az Opera használatát. Alternatí v megoldásként letöltheti az Összetevő k önálló verzióját Novation-fiókjából, miután regisztrálta termékét.

A Components a component.novationmusic.com cí men érhető el.

JEGYZET:

Ha problémái vannak a Components webes verziójával, próbálja meg telepí teni az önálló alkalmazást

a Novation Ügyfélportálról. Ezenkí vü l, ha Windows rendszert használ, javasoljuk, hogy tegye meg telepí tse a Novation Driver-t a novationmusic.com/downloads webhelyrő l.

Fü ggelék

Firmware frissí tések

Az összes funkció eléréséhez szü kség lehet a Circuit Rhythm frissí tésére a legú jabb firmware-verzióra. Az összetevő k jelzik, hogy a csatlakoztatott egység naprakész-e, és ha nem, az összetevő k frissí thetik az egység firmware-jét a legú jabb verzióra.

Beállí tás nézet

A Setup View lehető vé teszi a "globális" egységbeállí tások elvégzését: ezek közé tartozik a MIDI csatorna hozzárendelése, a MIDI I/O konfiguráció, az órajelforrás kiválasztása, a kü lső órajel és a fényerő beállí tása. A Shift lenyomva tartásával és a Mentés 19 **megnyomásával lehet beí és**imegnyomásával kilép Játssz 13





Fényerő sség

A 24-es pad (fehéren világí t) szabályozza a rácspárnák fényerejét. Az alapértelmezett beállí tás a teljes fényerő , de a Pad 24 megnyomása körü lbelü l 50%-kal elhalványí tja ő ket. Ez hasznodra válhat, ha futsz Circuit Rhythm a belső akkumulátorán. Elő adás közben csökkentett fényerő vel is érdemes futtatni gyenge környezeti megvilágí tás mellett.

A fényerő beállí tása mentésre kerü l, amikor a Circuit Rhythm ki van kapcsolva.

MIDI csatornák

A gyári alapértelmezett MIDI csatornák a következő k:

Vágány	MIDI csatorna
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

Módosí thatja az egyes számok által használt MIDI-csatornát a Setup View-ban. Mindegyik sáv bármelyikére beállí tható MIDI csatornák 1-15. A 16-os csatorna a Projekt számára van fenntartva.

A szám által használt MIDI-csatorna megváltoztatásához nyomja meg a 5 -ös számválasztó gombot vagy a kí vánt számot. A Setup View felső két sora az 1-16 MIDI csatornákat jelenti. Nyomja meg a párnát a szü kséges MIDI csatorna.

Fontos: Egyazon MIDI csatornán nem lehet két számot továbbí tani.

A 88. oldalon található grafika az 1. szám kiválasztásakor mutatja a kijelzést, és az alapértelmezett MIDI csatorna hozzárendeléseket mutatja: a nem használt MIDI csatornák padjainak szí nei narancssárgák (az 1. szám szí ne), de követni fogják az éppen kiválasztott szám szí nét. . A 2-8 MIDI csatornák padjai halványan világí tanak a hozzájuk rendelt sáv szí nében: a példában ezek az alapértelmezett feladatokat.

A Beállí tási nézet összes módosí tásához hasonlóan a Lejátszás gombbal mentheti el a változtatásokat, és kiléphet a Beállí tás nézetbő l.

MIDI I/O

A Circuit Rhythm képes MIDI adatok kü ldésére és/vagy fogadására az USB 6 -os porton és a MIDI bemeneten keresztü l egyaránt. Out/Thru aljzatok 4

A Setup View lehető vé teszi, hogy eldöntse, hogyan szeretné, hogy a Circuit Rhythm mű ködjön más MIDI-berendezésekkel fü ggetlenü l a MIDI-adatok négy kategóriájához: Note, CC (Control Change), Program Change (PGM) és MIDI Clock. Ez biztosí tja a nagyfokú rugalmasságot abban, hogy a Circuit Rhythm hogyan integrálható a rendszer többi részével.

A MIDI Rx (vétel) és Tx (átvitel) egymástól fü ggetlenü l engedélyezhető az egyes adatkategóriákhoz. A 25-32-es párnák négy pár gombként vannak elrendezve, a táblázat szerint:

Pad funkció		Szí n
25	MIDI Note Rx be/ki	
26	MIDI Note Tx be/ki	Zöld
27	MIDI CC Rx be/ki	
28	MIDI CC Tx be/ki	narancssárga
29	MIDI Program Change Rx be/ki	
30	MIDI Program Change Tx be/ki	Lila
31	MIDI Clock Rx be/ki	
32	MIDI Clock Tx be/ki	Halványkék

Alapértelmezés szerint mind a MIDI Rx, mind a MIDI Tx be van kapcsolva (a gombok erő sen világí tanak) minden adatkategóriához.

Órabeállí tások

Ha a Clock Rx ki van kapcsolva, az óra belső módban van, és az áramköri ritmus BPM-jét csak a belső tempós óra. A rendszer figyelmen kí vü l hagy minden kü lső órát. Ha a Clock Rx be van kapcsolva, az áramköri ritmus be van kapcsolva Az AUTO módot és a BPM-et egy kü lső leg alkalmazott MIDI óra állí tja be a MIDI bemeneten vagy a USB-portok, ha érvényesek vannak; ha nem ez a helyzet, a Circuit Rhythm automatikusan átvált a sajátjára belső óra.

Ha a Clock Tx be van kapcsolva, a Circuit Rhythm az óravezető, és az órája – bármilyen forrás is legyen – lesz MIDI óraként kapható a hátlapi USB és MIDI Out csatlakozókon. A Clock Tx OFF állásba állí tása megtörténik azt eredményezi, hogy nem kerü l továbbí tásra óraadat.

Lásd még: "Kü lső óra", 63. oldal.

Analóg órajelek

A Circuit Rhythm folyamatos analóg órát ad ki a hátlapi Sync Out csatlakozóból 5 V amplitú dóval. Ennek az órajelnek a frekvenciája a (belső vagy kü lső) tempóórához kapcsolódik. A kimeneti órajelet a rács harmadik sorában található első öt gombbal lehet beállí tani (17-21. számok). A megfelelő gomb megnyomásával kiválaszthatja a sebességet 1, 2, 4, 8 vagy 24 ppqn (impulzus negyed hangonként) között.

párna. Az alapértelmezett érték 2 ppqn. Az alábbi táblázat összefoglalja a beállí tásokat:

Párna	Analóg órajel			
17	1 ppqn			
18	2 ppqn			
19	4 ppqn			
20	8 ppqn			
21	24 ppqn			

Vegye figyelembe, hogy a Swing (ha nem 50%-ra van állí tva) nem érvényesü l az analóg órakimenetre.

Sticky Shift

A Sticky Shift egy kisegí tő lehető ség, amely lehető vé teszi, hogy a Shift gomb kapcsolóként mű ködjön a helyett pillanatnyi vezérlés. A Sticky Shift engedélyezéséhez nyomja meg a Shift billentyű t a beállí tási nézetben, hogy az élénkzölden világí tson. Nak nek tiltsa le a funkciót, nyomja meg ismét a Shift billentyű t, hogy halványpirosan világí tson.

Speciális beállí tás nézet

Néhány további beállí tás beállí tható a Speciális beállí tás nézetben. Ebbe a nézetbe ú gy léphet be, hogy lenyomva tartja a Shift billentyű t , miközben bekapcsolja a készü léket, és a Lejátszás ikon beszú rása gombbal lép ki.

A 8 x 4-es rács nem világí t a Speciális beállí tás nézetben; a beállí tásokat kü lönféle módon hajtják végre egyéb gombok.

Easy Start eszköz (háttértároló eszköz)

Az Easy Start eszköz letiltható a Speciális beállí tási nézetben , ha nem szeretné, hogy a Circuit Rhythm háttértárként jelenjen meg, amikor számí tógéphez csatlakoztatja.

Az Easy Start Tool be-/kikapcsolásához nyomja meg a Megjegyzés gombot 6. 🛛 Ha a Note élénkzölden világí t, akkor engedélyezve van, ha a Note halványpirosan világí t, akkor le van tiltva.

Az Easy Start eszközzel kapcsolatos további információkért lásd a 8. oldalt.

MIDI Thru konfiguráció

Meghatározhatja a MIDI Thru port viselkedését a Circuit Rhythm hátlapján az Advanced Setup View menü ben. A lehető ségek között szerepel, hogy a port normál MIDI Thru portként mű ködjön (ez az alapértelmezett), vagy a MIDI Out port kimenetét duplikálja. Ez akkor hasznos, ha két hardverrel rendelkezik vezérelni akarják, hogy maguknak nincs MIDI-portja.

Használja a Duplicate (18) gombot a viselkedés beállí tásához. Ha a Duplicate élénkzölden világí t, a MIDI Thru A port második MIDI-kimenetként fog mű ködni. Ha halvány pirosan világí t, egy hardveres kapcsoló aktiválódik, és a A port normál MIDI Thruként mű ködik.

Mester kompresszor

A Circuit Rhythm egy mesterkompresszort tartalmaz, amely az eszköz összes audiokimenetére vonatkozik. Engedélyezhető vagy letiltható az FX 12 **megnyomásával** a Speciális beállí tás nézetben. Ha a kompresszor engedélyezve van, az FX gomb élénkzölden világí t, és a rácson rövid idő re a "CMP" felirat látható. Ha le van tiltva, az FX gomb halvány pirosan világí t.

Mentse a zárat

A Save Lock funkció lehető vé teszi a Mentés funkció ideiglenes letiltását. Ez hasznos lehet, ha készí tsen egy élő szettet a Circuit Rhythm-en, és ne kockáztassa meg, hogy véletlenü l felü lí rjon bármilyen fontos projektet. A Save Lock engedélyezéséhez tartsa lenyomva a Shift és a Save **billentyű** t , miközben bekapcsolja a készü léket tovább. Amí g a Mentés zár be van kapcsolva, a Mentés gomb mindig nem világí t.

A zárolás mentése a következő tápciklusok alatt is megmarad. A letiltása ugyanaz, mint az engedélyezés: kapcsolja be az egységet, miközben lenyomva tartja a Shift és a Mentés billentyű t.

A Save Lock alapértelmezés szerint le van tiltva, í gy a projektek szabadon menthető k és felü lí rhatók.

Projektbetöltési problémák

A Circuit Rhythm az utolsó használt Projektet tölti be, amikor be van kapcsolva. Lehetséges, hogy ha a hatalom volt megszakadt a projekt mentése közben, lehet, hogy valamilyen módon megsérü lt. Ez azt jelentheti, hogy a Circuit Rhythm valamilyen rendellenes állapotba kerü l bekapcsoláskor.

Bár ez nem valószí nű , beiktattunk egy módszert a Circuit Rhythm bekapcsolására, és egy ü res projekt betöltésére kényszerí tjü k. Ehhez tartsa lenyomva a Shift és a Clear billentyű t, miközben bekapcsolja a Circuit Rhythm funkciót.

Ha bármely projekt bármilyen módon megsérü l, mindig lehetséges a projekt törlésével törölni (lásd 81. oldal).

MIDI paraméterek

A Circuit Rhythm-et ú gy tervezték, hogy kü lönféle módon reagáljon a kü lső MIDI adatokra. MIDI jegyzet be/ Megjegyzés Kikapcsolva, a programváltoztatás (PGM) és a folyamatos vezérlő (CC) ü zenetek mind felismerhető k.

A MIDI beállí tások és paraméterek részletes leí rása egy kü lön dokumentumban érhető el: Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, amely letölthető a novationmusic.com/downloads oldalról.

Bootloader mód

Az áramköri ritmussal kapcsolatos probléma esetén szü kségessé válhat a Bootloader mód engedélyezése. Ez egy "mérnöki mód", és minden normál egységfunkció mű ködésképtelenné válik. Ne használja a Bootloader módot a Novation mű szaki támogatási csapatának erre vonatkozó utasí tása nélkü l.

A Bootloader mód lehető vé teszi a jelenleg telepí tett firmware verziójának ellenő rzését, valamint a firmware (és a gyári javí tások) frissí tését, ha a fent leí rt firmware-frissí tési eljárás valamilyen okból nem mű ködik megfelelő en.

A Bootloader módba való belépéshez:

1. Kapcsolja ki a Circuit Rhythm funkciót

2. Tartsa lenyomva a Sample Rec 9 , Sample 14 és Note 6 gombot

3. Kapcsolja be ú jra a Power Circuit Rhythm funkciót

A Circuit Rhythm mostantól Bootloader módban lesz, és a rács kijelző jén zöld szí n jelenik meg. világí tó párnák (amelyek eltérhetnek az alább láthatótól):

Szint 1 Sontizátor 2	MIDI 1	MIDI 2	1. dob	2. dob	3. dob	4. dob

Az 1. és 2. sáv gomb világí t; ezek közü l bármelyiket kiválasztva megvilágí tott párnák mintázata jelenik meg; az minta a három firmware elem verziószámát jelöli bináris formában. Lehet hogy kell hogy probléma esetén leí rja ezeket a mintákat a Novation mű szaki támogatási csoportjának.

A Bootloader módból a legegyszerű bben a gomb megnyomásával lehet kilépni 🕨 Lejátszás gomb. Circuit Rhythm akarat majd indí tsa ú jra a normál mű ködési állapotba.

