



CIRCUIT RHYTHM

User Guide

Prašome perskaityti:

Dėkojame, kad atsisiuntėte šį vartotojo vadovą.

Naudojome mašininį vertimą, kad įsitikintume, jog turime vartotojo vadovą jūsų kalba. Atsiprašome už klaidas.

Jei norėtumėte matyti šio vartotojo vadovo anglišką versiją, kad galėtumėte naudoti savo vertimo įrankį, tai galite rasti mūsų atsisiuntimų puslapyje:

downloads.focusrite.com
downloads.novationmusic.com

Prekių ženklai

Prekės ženklas „Novation“ priklauso „Focusrite Audio Engineering Ltd.“. Visi kiti prekių ženklų, gaminių ir įmonių pavadinimai bei kiti registruoti pavadinimai ar prekių ženklai, paminėti šiame vadove, priklauso atitinkamų jų savininkų.

Atsisakymas

Novation ėmėsi visų įmanomų veiksmų, kad čia pateikta informacija būtų teisinga ir užbaigti. Jokiu būdu Novation negali prisiimti jokios atsakomybės už bet kokius įrangos savininko, trečiosios šalies ar bet kokios įrangos praradimą ar žalą, kuri gali atsirasti dėl šio vadovo arba jame aprašytos įrangos naudojimo. Šiame dokumente pateikta informacija gali būti pakeista bet kuriuo metu be išankstinio įspėjimo. Specifikacijos ir išvaizda gali skirtis nuo išvardytų ir iliustruotas.

Autorių teisės ir teisiniai pranešimai

Novation ir Circuit yra Focusrite Audio Engineering Limited prekių ženklai.

2021 © Focusrite Audio Engineering Limited. Visos teisės saugomos

Novacija

„Focusrite Audio Engineering Ltd.“ padalinys.

Windsor House, Turnpike Road

Cressex verslo parkas, High Wycombe

Bekingemšyras, HP12 3FX

Jungtinė Karalystė

Tel.: +44 1494 462246

Faksas: +44 1494 459920

paštas: sales@novationmusic.com

Svetainė: www.novationmusic.com

Turiny

Įvadas	6
Pagrindiniai bruožai.....	7 Apie šį
vadovą	8
Kas yra dėžutėje.....	8
Atsikėlimas ir bėgimas	9 Jei naudojate
„Mac“.....	9 Jei naudojate
„Windows“ :	9 Naujovių
komponentų apžvalga.....	9 Turite
problemų?	10 Galios
reikalavimai	10
Aparatinės įrangos apžvalga.....	12
Žodynėlis.....	12 Vaizdas iš
viršaus.....	16 Vaizdas iš
galo.....	19
Pagrindai	20
Įrenginio įjungimas	20 Darbo
pradžią.....	22 Įkeliami ir
taupymas.....	23 Pradėti nuo
nulio.....	25
Pavyzdinių takelių naudojimas	29 Pavyzdinis
vaizdas.....	29
Pavyzdžio apvertimas.....	31
Pavyzdžių režimai.....	32
Klaviatūros ir skilties užrašų rodiniai.....	33
Makrokomandų naudojimas pavyzdžiams sudaryti.....	36 Nekvantuotas
įrašas	37 Mažo žingsnio
redagavimas	37
Greitis.....	39
Tikimybė.....	41
Įrašymo rankenėlės judesiai (automatika).....	43 Išvalyti ir
kopijuoti	44 Būgnų trinkelį
vaizdas	45
Šablonai	47
Šablonų vaizdas.....	47
Išvalyti šablonus.....	48 Raštų
dubliavimas.....	48 Step Puslapis ir 16/ 32 žingsnių
modeliai	49 Sujungimo
modeliai	50 Šablonų
oktava	53
Žiūrėjimo užraktas	54
Šablono nustatymai.....	55 Pradžios ir pabaigos
taškai	55 Žaisti
tvarka.....	57
Šablonų sinchronizavimo greitis	57

Mutuoti.....	58
Scenos	59
Šablonų priskyrimas scenoms.....	59
Scenų sujungimas, kad būtų sukurtas išdėstymas.....	61
Eilės scenos	62
Scenų išvalymas.....	62
Scenų kopijavimas	62
Tempas ir svogas	63
Tempas	63
Išorinis laikrodis.....	63
Bakstelėkite Tempo	64
Sūpynės.....	64
Spustelėjimo takelis.....	65
Analoginis sinchronizavimas	65
Maišytuvas	66
FX skyrius.....	68
Reverb	69
Uždelsimas	69
Pagrindinis kompresorius.....	70
Šoninės grandinės	71
Filtro rankenėlė	72
Grid FX	73
Efekto užfiksavimas.....	75
Grid FX naudojimas su išoriniu garsu	75
Grid FX MIDI valdymas.....	75
Mėginių įrašymas (Sample Rec View).....	76
Įrašymas.....	77
Įrašymo nustatymai.....	78
Mėginio apipjaustymas	79
Atkūrimo režimai	80
Projektai.....	81
Projektų keitimas	81
Projektų išsaugojimas į naujus laiko tarpusius.....	81
Projektų spalvų keitimas	82
Pakuotės.....	83
Pakuotės įkėlimas	84
Paketų kopijavimas	84
„microSD“ kortelių naudojimas	85
Komponentai	87
Apie komponentus ir naršymą į grandinės ritmą.....	87

Priedas	88
Programinės aparatinės įrangos atnaujinimai	88
Sąrankos rodinys	88
Ryškus	89
MIDI kanalai	89
MIDI I/O	90
Laikrodžio nustatymai	91
Analoginio laikrodžio dažniai	91
Lipnysis poslinkis.....	91
Išplėstinės sąrankos rodinys	92
Lengvojo paleidimo įrankis (Mass Storage Device) .	92
MIDI Thru konfigūracija	92
Pagrindinis kompresorius.....	92
Išsaugoti užrašą	93
Projekto įkėlimo problemos	93
MIDI parametrai	93
Įkrovos įkrovos režimas.....	94

Įvadas

Circuit Rhythm yra universalus mėginių ėmiklis, skirtas ritmams kurti ir atlikti. Įrašykite pavyzdžius tiesiai į aparatinę įrangą, tada be vargo supjaustykite, formuokite ir iš naujo paaimkite garsus. Užfiksuokite savo groove kvantuotą arba ne tinklę į sekvenčinį įrenginį ir perkeltkite aštuonis takelius. Pagyvenkite savo gyvą rinkinį naudodami performanso FX: apkabinkite netobulumą naudodami vinilo modeliavimą, mikčiokite savo mišinį ritmo kartojimu... ir dar daugiau. Integruokite Circuit Rhythm į savo studiją arba atjunkite ir kurkite bet kur naudodami įmontuotą įkraunamą bateriją.

„Circuit Rhythm“ yra ir kompozicijos, ir gyvo atlikimo instrumentas. Tai aštuonių takelių pavyzdžiais pagrįsta griovelėlių dėžė, turinti išlyginimo ir pjaustymo galimybes. Tai leidžia greitai kurti muziką: modelių derinimas yra greitas ir intuityvus. Jei dirbate studijoje, puiki Novation garso kokybė reiškia, kad galite naudoti Circuit Rhythm kaip baigto takelio pagrindą.

Grojimo tinklėlis yra 32 apšviestų, greičiui jautrių trinkelėlių rinkinys, kuris veikia kaip chromatinė klaviatūra, mėginių gabalai, būgnų trinkelės, sekvenčinės pakopos ir atlieka daugybę kitų funkcijų. Vidinės trinkelės apšvietimas pažymėtas RGB spalvomis*, todėl galite akimirksniu pamatyti, kas vyksta.

Yra aštuoni sukamieji valdikliai, leidžiantys iki tobulo pakoreguoti mėginių parametrus, o pagrindinis filtro valdiklis visada pasiekiamas, kad dar labiau pagerintumėte jūsų našumą. Galite pradėti nuo paprasto 16 iš 32 žingsnių modelio ir greitai juos sujungti į sudėtingesnius modelius. puikus ilgis.

Savo darbą galite išsaugoti vienoje iš 64 vidinių projekto atmintinių. Be to, galinga Circuit Rhythm paketų funkcija leidžia pasiekti, kurti ir išsaugoti tūkstančius projektų ir pavyzdžių. nuimama microSD kortelė.

Circuit Rhythm integruojamas su Novation Components – galinga programine įranga, kuri leidžia keisti pavyzdžius ir saugoti savo darbus debesyje.

Norėdami gauti papildomos informacijos, naujausių pagalbos straipsnių ir formą, susisiekite su mūsų technine pagalba. Apsilankykite „Novation“ pagalbos centre adresu support.novationmusic.com

* RGB LED apšvietimas reiškia, kad kiekviename blokelyje yra vidiniai raudoni, mėlyni ir žali šviesos diodai, kurių kiekvienas gali šviesti skirtingu intensyvumu. Sujungus tris skirtingų ryškumo lygių spalvas, galima pasiekti beveik bet kokios spalvos apšvietimą.

Pagrindiniai bruožai

- Aštuoni takelių pavyzdžiai
- Supjaustykite mėginius arba paleiskite juos chromatiškai
- Lanksčios atkūrimo parinktys: kilpa, atbulinė eiga, vienas šūvis, užtvaras ir droselis
- RGB tinklė su 32 greičiui jautriais trinkelėmis, skirtomis leisti ir rodyti informaciją
- Aštuoni pritaikomi makrokomandų kodavimo įrenginiai, skirti tolesniam garsų „koregavimui“.
- Praktinis sekų nustatymas su aštuoniais grandininiais 32 žingsnių šablonais, nekvantizuotas įrašas, žingsnis tikimybė, modelio mutacija, sinchronizavimo greitis ir kt
- Pavyzdinis įrašymas per stereo įvestį arba iš naujo paimkite vidinį garsą
- Momentinis veikimo valdymas su Grid FX
- Būgno trinkelės veikimo režimas su ritmo kartojimo funkcija
- Reverbas, uždelsimas ir šoninė grandinė FX
- DJ stiliaus pagrindinis filtras (žemo dažnio / aukšto dažnio)
- „microSD“ palaikymas – išsaugokite tūkstančius pavyzdžių ir projektų 32 pakuotėse.
- Integruota įkraunama baterija, kurios veikimo laikas yra 4 valandos
- Novation Components integracija – siųskite pavyzdžius, redaguokite Grid FX ir atsargines kopijas
- Viso dydžio 5 kontaktų MIDI įėjimas, išėjimas ir išėjimas
- Analoginis sinchronizavimas
- Stereo garso išvestis (kairės ir dešinės pora)
- Ausinių išvestis

Apie šį vadovą

Stengėmės, kad šis vadovas būtų kuo naudingesnis visų tipų naudotojams – tiek pradedantiesiems, tiek turintiems daugiau patirties. Jei jau kurį laiką beatmakote, galbūt norėsite praleisti tam tikrą vadovo dalį. Jei tik pradedate, galbūt norėsite venkite tam tikrų dalių, kol nebūsime tikri, kad įvaldote pagrindus.

Tačiau yra keletas bendrų dalykų, kuriuos naudinga žinoti prieš toliau skaitant vadovą. Tekste naudojame kai kurias grafines nuostatas, kurios, tikimės, bus naudingos naršant informaciją, kad greitai rastumėte tai, ko jums reikia:

Santrumpos, susitarimai ir kt.

Kai kalbame apie viršutinio skydelio valdiklius arba galinio skydelio jungtis, naudojame skaičių: X, kad būtų pateikta kryžminė nuoroda į viršutinio skydelio diagramą, taigi: X, kad būtų nuoroda į galinio skydelio diagramą. (Pamatyti 16 ir 19 puslapiai). Naudojome paryškintą tekstą, norėdami pavadinti fizinius dalykus – viršutinio skydelio valdiklius ir galinio skydelio jungtis, ir stengėmės naudoti tuos pačius pavadinimus, kurie naudojami ir Circuit Rhythm. Naudojome mažesnę paryškintą kursyvą, norėdami pavadinti įvairius rodinius, kuriuos gali rodyti tinklėlis.

Patarimai



Tai apima patarimus, susijusius su aptariama tema, kurie turėtų supaprastinti grandinės ritmo nustatymą, kad galėtumėte daryti tai, ko norite. Jų laikytis neprivaloma, bet paprastai jie turėtų palengvinti gyvenimą.

Kas yra dėžutėje

Patikrinkite toliau pateiktą sąrašą, palyginti su pakuotės turiniu. Jei trūksta kokių nors elementų arba sugadintas, susisieki su Novation pardavėju arba platintoju, iš kurio įsigijote įrenginį.

- Novation Circuit Rhythm Groovebox
- USB tipo A–C tipo kabelis (1,5 m)
- Saugos informacijos lapas
- Kintamosios srovės adapteris: 5 V DC, 2 A; apima keičiamus kintamosios srovės kištukus

Atsikėlimas ir bėgimas

Su „Circuit Rhythm“ padėjome kuo lengviau pradėti ir veikti, nesvarbu, ar esate visiškai naujas beatmaker arba patyręs prodiuseris. „Easy Start Journey“ supažindins jus su pagrindais, kaip sukurti savo pirmąjį ritmą naudojant „Circuit Rhythm“, o vaizdo įrašai apims pagrindinius mašinos darbo eigą.

Norėdami pasiekti „Easy Start Journey“, pirmiausia prijunkite „Circuit Rhythm“ prie kompiuterio naudodami Priedamas USB-A į USB C laidas.

Jei naudojate „Mac“:

1. Darbalaukyje raskite ir atidarykite aplanką RHYTHM.
2. Aplanke spustelėkite failą Circuit Rhythm – Getting Started.
3. Disko viduje spustelėkite nuorodą Spustelėkite čia norėdami pradėti.html.
4. Būsime nukreipti į „Easy Start Journey“, kur padėsime jums nustatyti.

Arba, jei prisijungę „Circuit Rhythm“ atidarėte „Google Chrome“, pasirodys iššokantis langas, kuris nukreips jus tiesiai į „Easy Start Journey“.

Jei naudojate „Windows“:

1. Spustelėkite mygtuką Pradėti ir įveskite „Šis kompiuteris“, tada paspauskite „Enter“.
2. Lange „This PC“ suraskite diską pavadinimu RHYTHM ir dukart spustelėkite jį.
3. Disko viduje spustelėkite nuorodą Spustelėkite čia norėdami pradėti.html.
4. Būsime nukreipti į lengvo paleidimo įrankį, kuriame atliksime sąranką.

Novation komponentų apžvalga

Apsilankykite „Novation Components“ adresu komponentai.novationmusic.com atskleisti visas Circuit Rhythm potencialas.

Naudokite „Components“ programinę įrangą, kad įkeltumėte savo pavyzdžius, gautumėte naujus menininko sukurtus paketus, kurtumėte „Grid FX“ šablonus, sukurtumėte atsargines savo darbo kopijas ir įdiegtumėte naujausius programinės įrangos naujinius.

SVARBU!

Norėdami užtikrinti, kad jūsų grandinės ritmas galėtų naudotis visomis funkcijomis, atnaujinkite įrenginį naudodami komponentus.

Turite problemų?

Jei kyla problemų nustatant, nedvejodami susisiekite su mūsų palaikymo komanda!

Daugiau informacijos ir atsakymų į DUK galite rasti Novation pagalbos centre adresu

support.novationmusic.com.

Galios reikalavimai

Grandinės ritmas gali būti maitinamas vienu iš trijų būdų:

- iš kompiuterio su USB 3.0 prievadu, per USB-C jungtį
- iš kintamosios srovės tinklo, naudojant pateiktą kintamosios srovės adapterį ir USB-C jungtį
- iš vidinės ličio jonų baterijos

Maitinimas iš kompiuterio

Circuit Rhythm gali būti maitinamas iš kompiuterio ar nešiojamojo kompiuterio per USB jungtį. Norėdami prijungti įrenginį prie kompiuterio ar nešiojamojo kompiuterio A tipo USB prievado, naudokite pateiktą laidą. Vidinė baterija bus įkraunama, kol įrenginys bus prijungtas (su sąlyga, kad kompiuteris įjungtas ir jo USB prievadai turi tinkamą galią).

Jei reikia, „Circuit Rhythm“ galite maitinti naudodami USB-C į USB-C laidą. Panašaus ilgio laidas, kaip ir pridėdamas USB-A–USB-C laidas, veiks taip pat.

Naudojant kintamosios srovės adapterį

Kartu su įrenginiu pateikiamas kintamosios srovės adapteris yra 5 V DC, 2 A tipo su „A“ tipo USB išėjimu ir gali veikti nuo 100 V iki 240 V, 50 arba 60 Hz tinklo įtampa. Adapteris turi keičiamas įstumiamas kintamosios srovės kištukų galvutes; tiekiamos skirtingos kištukų galvutės, todėl adapteris yra suderinamas su kintamosios srovės lizdais daugelyje skirtingų šalių. Prireikus kištukų galvutes galima pakeisti paspaudus spyruoklinę pusapvaliu mygtuku adapterio centre ir pastumdami kištuko galvutę aukštyn, kad atskirtumėte ją nuo adapterio korpuso. Tada įstumkite tinkamą kištuko galvutę (kaip parodyta rodyklėmis) ir įsitikinkite, kad ji

tvirtai užsifiksuoja savo vietoje.

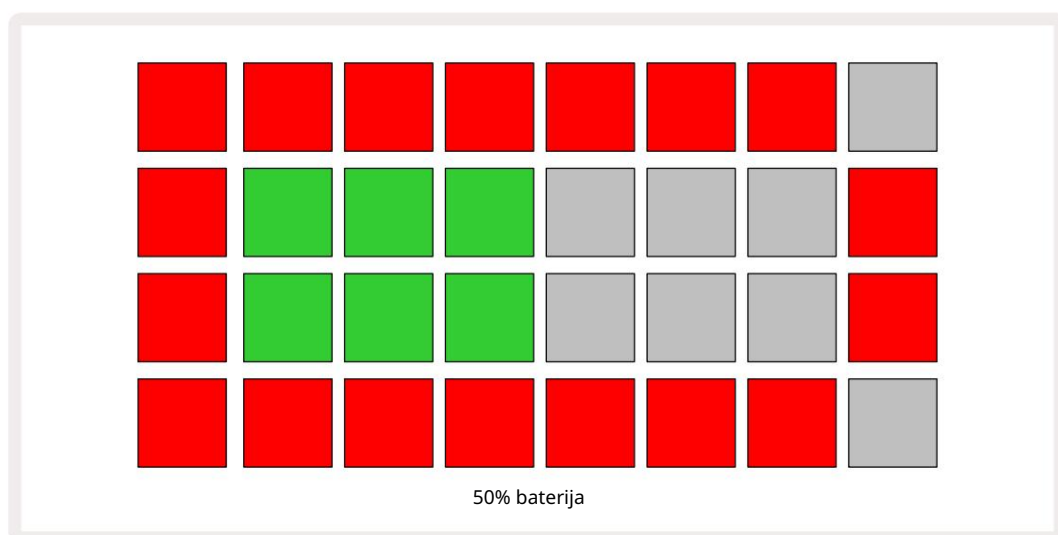
Prijunkite kintamosios srovės adapterį prie C tipo USB prievado galiniame skydelyje naudodami pateiktą laidą. Grandinės ritmas (6 19 puslapyje).

Nerekomenduojama naudoti kitokio tipo kintamosios srovės adapterių nei pateikti. Prašome susisiekti su savo Jei reikia, Novation atstovas patars dėl alternatyvių maitinimo šaltinių.

Vidinės baterijos naudojimas

Circuit Rhythm taip pat veiks iš vidinės ličio jonų baterijos. Vidinės baterijos naudotojas negali prižiūrėti. Jei kyla problemų dėl akumuliatoriaus, susisiekite su savo platintoju arba „Novation“ palaikymo komanda tiesiogiai.

Grandinės ritmas veiks iki 4 valandų, priklausomai nuo akumuliatoriaus būsenos. Įjungus grandinę Ritmas, likęs įkrovimo lygis bus rodomas ant trinkelio. Jei centrinės 12 trinkelio yra žalios, įkrovimo lygis yra aukštas. Kai įkrovimo lygis mažėja, akumuliatoriuje užsidegs mažiau centrinių trinkelio indikacinis vaizdas:



Akumuliatorius bus įkraunamas, kai „Circuit Rhythm“ yra prijungtas prie kintamosios srovės tinklo per kintamosios srovės adapterį arba prie kompiuterio USB 3.0 prievado: įkrovimo laikas yra iki 4 valandų, atsižvelgiant į pradinę akumuliatoriaus būseną. Kad būtų rodoma, kad Circuit Rhythm kraunasi, maitinimo mygtukas (8 , 19 psl.) šviečia žaliai.

Taip pat žiūrėkite svarbias saugos instrukcijas, pateiktas kartu su gaminiu, kad gautumėte informacijos apie akumuliatoriaus išmetimą: šią informaciją taip pat galima atsisiųsti iš Novation svetainės.

Aparatinės įrangos apžvalga

Žodynėlis

Kai kurie šiame vadove vartojami terminai turi specifinę reikšmę, taikomą grandinės ritmui. Čia yra a

sąrašas:

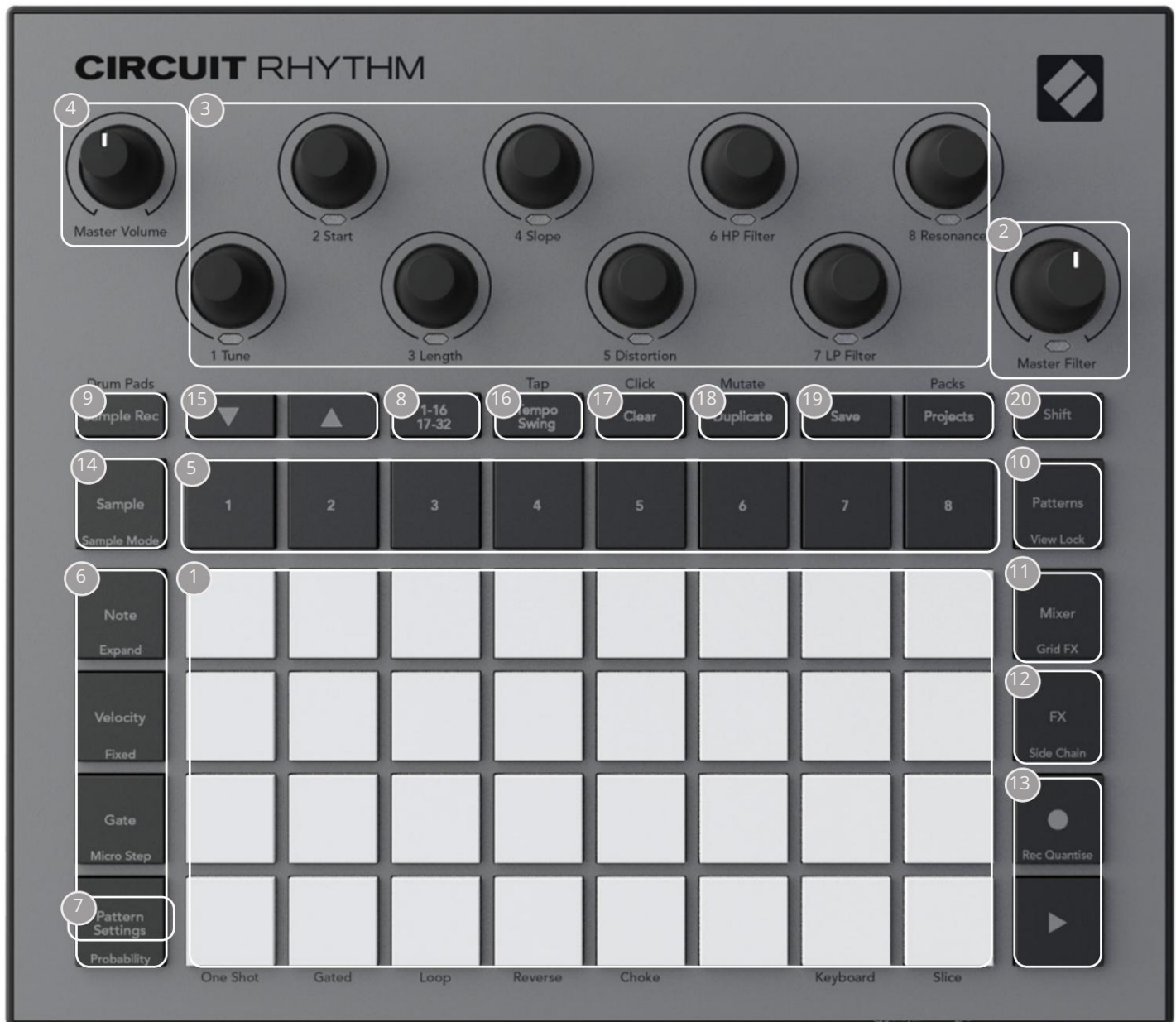
Terminas	Mygtukas	Apibrėžimas
Būgnų trinkelio vaizdas	Shift + pavyzdys Rec	Leidžia rankiniu būdu leisti kiekvienam takeliui priskirtus pavyzdžius. Galite žaisti juos rankiniu būdu arba su nata kartoti.
Išplėstas vaizdas	Shift + pastaba	Dvigubai padidina užrašų klaviatūros dydį nuo vieno iki dviejų oktavos.
Fiksuotas	Shift + greitis	Leidžia išjungti tinklelio trinkelio greičio reakciją.
FX vaizdas	FX	Leidžia pridėti aidėjimą ir uždelsimą prie atskirų takelių.
Vartų vaizdas	Vartai	Pavyzdžio vartų reikšmė yra tai, kiek žingsnių jis skamba. Vartų vaizdas leidžia redaguoti žingsnio ilgį. Kiekvienam pavyzdžiui, priskirtam vienu veiksmui, naudojant tiesioginį įrašą, galima nustatyti atskiras vartų vertes.
Grid FX	Shift + maišytuvas	Septynių skirtingų tinkinamų gyvai pritaikomų rinkinių našumo efektai.
Tinklelio padas		Viena iš 32 trinkelio, sudarančių pagrindinį pasirodymą plotas.
Laikykis		Laikydami nuspaudę tam tikrus mygtukus ilgiau nei pusę sekundės, rezultatas bus kitoks nei juos bakstelėjus. Toks veiksmas vadinamas „laikymu“. Taip pat žiūrėkite "Bakstelėti"
Įvesties slopintuvas		Perjungiamas 12 dB padas, skirtas sumažinti mėginių įrašymo lygį.
Įvesties stebėjimas		Pasirinkite, ar bus girdimas garsas iš įvesties.
Skląstis		Funkcija pasiekama Grid FX ir Drum Pads View kuris pakeičia mygtuko elgesį iš momentinio į perjungimą.

Terminas	Mygtukas	Apibrėžimas
Tiesioginis įrašas	Įrašas	Leidžia pridėti pavyzdžius realiuoju laiku prie šablono, kol jis grojamas. Taip pat įrašo visus makrokomandos judesius valdikliai.
Makro valdikliai		Aštuoni sukamieji valdikliai, kurių funkcija skiriasi priklausomai nuo šiuo metu pasirinkto rodinio; naudojamas mėginiui „pataisyti“ garsai.
Rankinis pavyzdys Įėjimas		Mėginių priskyrimas konkrečiam modelio žingsniui. Paspaudę žingsnio pagalvėlę, paspauskite efektyvumo pagalvėlę, kad būtų pridėtas mėginys. Galima padaryti, kai sekvenis veikia arba sustabdomas.
Mikro laiptelis	Shift + vartai	Intervalas tarp nuoseklių modelio žingsnių toliau skirstomas į šešis mikro žingsnius; jie gali būti naudojami mėginių ėmimo laikui „atjungti nuo tinklo“.
Mutuoti	Shift + dublikatas	Atsitiktinai nustato šablono žingsnius, kuriais bus grojami priskirti pavyzdžiai.
Pastaba Rodyti	Pastaba	Rodiny, suteikiantis standartinę chromatinę klaviatūrą pasirinktam pavyzdžiui leisti.
Paketas		Visas projektų ir pavyzdžių rinkinys. Iki 32 pakuočių galima eksportuoti į Micro SD kortelę išorinei saugykiai.
Šablonas		Pasikartojanti iki 32 žingsnių seka bet kuriame iš aštuonių takelių. Apima kiekvieno žingsnio duomenis apie greitį, vartus, tikimybę ir automatizavimą.
Šablonų grandinė		Ciklinis šablonų rinkinys, nuolat leidžiamas vieną po to kitas.
Šablono atmintis		kur saugomas šablonas; kiekviename projekte yra aštuoni.
Šablono nustatymai Žiūrėti	Šablono nustatymai	Rodiny, leidžiantis nustatyti šablono pradžios ir pabaigos taškus, šablonų dažnis, palyginti su BPM ir modelio žaidimu kryptis.
Šablonų vaizdas	Raštai	Šiame rodinyje rodomos aštuonios šablonų atmintinės kiekvienam takeliui (kaip du puslapiai iš keturių) ir leidžia pasirinkti juos atskirai arba kaip šablonų grandinę, ištrinti ir kopijuoti.

Terminas	Mygtukas	Apibrėžimas
Atkūrimo žymeklis		Atkuriant, balta trinkelė, kuri juda per šablono ekraną, nurodydama, kuris veiksmas šiuo metu grojamas. Įrašymo režimu pasikeičia į raudoną.
Tikimybė		Kiekvieno šablono žingsnio parametras, nurodantis, kokia tikimybė, kad veiksmas bus paleistas.
Tikimybių vaizdas	Shift + Pattern Nustatymai	Leidžia priskirti tikimybių reikšmes kiekvienam aktyviam a veiksmui takelį.
Projektas		Visų būtinų duomenų rinkinys, kad būtų galima visiškai atkurti visus takelius, įskaitant šablonus, sekas, automatizavimo duomenis ir kt. Iki 64 projektų galima išsaugoti viduje arba kaip paketą „flash“ atmintyje.
Įrašymo režimas		Circuit Rhythm veikimo režimas, kai pavyzdžiai gali būti įtraukti į šabloną arba kai koreguojami naudojant Makrokomandos gali būti išsaugotos. Įrašymo mygtukas bus užsidegė ryškiai raudonai.
Įrašymo šaltinis		Galite įrašyti pavyzdžius iš išorinio garso šaltinio arba „iš naujo paimti“ viduje apdorotus garsus: pasirinkta Sample Rec View.
Įrašymas Slenkstis		Vartotojo pasirenkama parinktis, naudojama įrašant mėginius: kai aktyvus, įrašymas neprasideda tol, kol signalo lygis neviršija iš anksto nustatyto lygio.
Pavyzdinis vaizdas	Pavyzdys	Rodinys, suteikiantis prieigą prie visų saugomų pavyzdžių ir šablonų sekos. Pavyzdžius galite priskirti veiksmams pavyzdiniame rodinyje.
Mėginio režimas Žiūrėti	Shift + pavyzdys	Rodinys, kuriame pateikiamos parinktys, kaip paleisti pavyzdį, įskaitant kryptį, kilpą, ribojimą ir pjaustymą.
Įrašo pavyzdys Žiūrėti	Pavyzdys Rec	Rodinys, naudojamas įrašant naujus pavyzdžius.
Projekto vaizdas	Projektai	Rodinys, naudojamas projektams įrašyti ir įkelti.
Scena	Maišytuvas	Viena iš 16 atmintinių, kuriai galima priskirti kelis šablonus ir šablonų grandines, kad ilgesnę seką būtų galima suaktyvinti vienu blokeliu. Scenos gali būti toliau sujungtos grandinėmis, kad būtų sukurta seka.

Terminas	Mygtukas	Apibrėžimas
Antrinis vaizdas	Shift + mygtukas arba dukart bakstelėkite a mygtuką	Visi rodiniai, pasiekiami naudojant Shift kartu su kitu mygtuku, yra vadinami antriniais rodiniais. Šiuos rodinis taip pat galima pasiekti pakartotinai paspaudus atitinkamą mygtuką, kad perjungtumėte antrinį ir pagrindinį rodinį.
Sąrankos rodinys	Shift + Išsaugoti	Leidžia valdyti MIDI laikrodį ir Tx / Rx nustatymus, pasirinkti MIDI kanalą kiekvienam takeliui ir reguliuoti ryškumą. Įprastas veikimas sustabdomas, kai atidarytas sąrankos rodinys .
Šoninės grandinės	Shift + FX	Metodas, leidžiantis pavyzdžiams viename takelyje keisti mėginių dinamiką kitame takelyje.
Žingsnis		Kiekvienas šablono takelis iš pradžių yra pagrįstas 16 arba 32 žingsniais, tačiau bet koks ilgio trumpesni modeliai gali būti apibrėžti šablono nustatymų rodinyje. Taip pat žiūrėkite „Micro step“.
Žingsnių mygtukai		Bendras mygtukų grupės, kurią sudaro Pastaba, greitis, vartai, mikro žingsnis ir tikimybė mygtukai.
Bakstelėkite		Greitai palietus tam tikrus mygtukus (mažiau nei per pusę sekundės), rezultatas bus kitoks nei juos „laikant“. Toks veiksmas vadinamas "čiaupu". Taip pat žr. „Sulaikyti“.
Trasa		Vienas iš aštuonių elementų, galinčių prisidėti prie a Projektas: kai paspausite mygtuką Track, pereinate į pavyzdį View arba Note View (atsižvelgiant į tai, kuris buvo pasirinktas paskutinį kartą). takelį.
Greičio vaizdas	Greitis	Leidžia redaguoti žingsnio greitį.
Žiūrėti		Vienas iš įvairių būdų, kaip 32 tinklelio bloknatai gali būti naudojami informacijai rodyti ir vartotojui sąveikauti.
Žiūrėti užraktą	Shift + šablonai	Funkcija, kuri palaiko šiuo metu pasirinkto šablono žingsnių rodyimą, leidžiant pasirinkti kitą šabloną arba leidžiant kitus šablonus šablonų grandinėje.

Vaizdas iš viršaus



- 1 32 bloką grojimo tinklėlis – 4 x 8 RGB trinkelėlių matrica. Priklausomai nuo pasirinkto vaizdo, tinklėlis gali būti „suskirstytas“ į logines sritis, turinčias skirtingas funkcijas.
- 2 Pagrindinis filtras – sukamasis valdymas su centriniu fiksatoriumi ir RGB šviesos diodu: valdo viso mišinio filtro dažnį, kaip ir analoginiame sintezatoriuje. Jis visada aktyvus.
- 3 Makro valdikliai nuo 1 iki 8 – aštuoni daugiafunkciniai sukamieji kodavimo įrenginiai su susijusiu RGB šviesos diodu. Šių valdiklių prieinamumas ir funkcijos skiriasi atsižvelgiant į įvairius Circuit Rhythm rodimus: tačiau skydelio legendose aprašomos kodavimo įrenginių funkcijos, kai rodomas pavyzdinis rodimys, pastabų rodimys ar bet kuris kitas takelis. Makrokomandų valdiklių judėjimas gali būti įrašytas ir atkuriamas iš naujo.

4 Pagrindinis garsumas – valdo bendrą Circuit Rhythm garso išėjimų lygį.

Dauguma likusių mygtukų pasirenka 32 kilimėlių tinklėlį, kad būtų rodomas konkretus rodinys. Kiekvienas vaizdas suteikia informaciją ir valdo tam tikrą konkretaus takelio, modelio ar garso aspektą pasirinkimas, laiko reguliavimas ir kt. Taip pat atkreipkite dėmesį, kad keli mygtukai turi papildomą „Shift“ funkciją, kuri ant mygtuko (arba virš jo) nurodoma legenda mažesniu šriftu.

Daugelis mygtukų, įskaitant **G** Record , turi ir trumpalaikį (ilgo paspaudimo), ir fiksavimo (trumpai paspaudus) režimą. Ilgai paspaudus, laikinai bus rodomas to mygtuko vaizdas, bet tik tol, kol mygtukas bus nuspaustas. Atleidus, vaizdas grįš į tą, kuris buvo prieš paspaudžiant mygtuką.

Trumpai paspaudus mygtuką, tinklėlio vaizdas persijungs į mygtuke užprogramuotą.

Mygtukas Įrašyti yra ypatingas atvejis, nes jis iškviečia ne alternatyvų tinklėlio ekraną, o jo momentinis veiksmas leidžia greitai įjungti ir išjungti įrašymo režimą.

5 Takelio mygtukai: 1–8 takeliai – bakstelėjimas pakeičia tinklėlio ekraną į to takelio pavyzdinį vaizdą ; paspaudus laikinai rodomas to takelio pavyzdinis vaizdas, bet atleidus mygtuką tinklėlis grįš į rodinį ir takelį, kuris buvo matomas jį paspaudus.

6 Žingsnių mygtukai: pastaba, greitis, vartai ir tikimybė – jie perjungia tinklėlį į kitus rodinius ir leidžia individualiai įvesti, ištrinti arba modifikuoti kiekvieno modelio žingsnio parametrus šiuo metu pasirinktam takeliui. Atkreipkite dėmesį, kad Probability yra mygtuko „Patern Settings“ funkcija „Shift“, o „Micro Step“ yra mygtuko „Gate“ funkcija „Shift“.

7 Šablono nustatymai – perjungia tinklėlį į rodinį , leidžiantį reguliuoti rašto ilgį, šiuo metu pasirinkto takelio atkūrimo dažnis ir kryptis.

8 Žingsnių puslapis (1-16/17-32) – pasirenka, ar šiuo metu pasirinkto takelio šablonas yra 16 ar 32 žingsnių ilgio. Kai pasirenkamas 32 žingsnių šablonas, mygtuko legendos spalva pasikeičia, kai vykdoma seka, kad būtų nurodyta, kuri sekos „pusė“ šiuo metu rodoma tinklėlyje. Bet kuriame takelyje galite pasirinkti 16 arba 32 žingsnių šabloną.

9 Sample Rec – atidaro Sample Record View: šį rodinį galima naudoti naujiems pavyzdžiams įrašyti Circuit Rhythm per garso įvestis arba iš vidinio mišinio.

10 Raštų – atidaromas šablonų rodinys: leidžia išsaugoti kelis kiekvieno takelio raštus ir sujungti juos, kad būtų sudaryta šablono grandinė.

11 Mixer – įjungia maišytuvo rodinį, kuriame galite nutildyti arba reguliuoti kiekvieno seką sudarančio takelio lygį, taip pat kiekvieną takelį perkelti stereo vaizde.

12 FX – atidaromas FX vaizdas; leidžia kiekvienam takeliui atskirai pridėti aidėjimo ir uždelsimo efektus.

13 **G** Record ir **H** Play – šie du mygtukai pradeda ir sustabdo seką (Play) ir įeina Įrašymo režimas (Įrašyti). Atkūrimo režimu viskas, ką grojate tinklėlyje, bus girdima; Įrašymo režimu viskas, ką grojate, bus girdima ir įtraukta į seką.

- 14 Sample – atidaro šiuo metu pasirinkto takelio pavyzdžio rodinį . Kiekvienas takelis gali pasirinkti iš 128 pavyzdžių, išdėstyti aštuoniuose puslapiuose po 16 dviejose apatinėse tinkelio eilutėse.
- 15 J ir K – šie du mygtukai turi skirtingus veiksmus (ir spalvas), priklausomai nuo šiuo metu pasirinkto rodinio, pvz., klaviatūros pastabų rodyje jie leidžia perkelti klaviatūros mygtukų aukštį aukštyrą arba žemyn nuo vienos iki penkių oktavų, o pavyzdyje Peržiūrėkite aštuonis pavyzdžių puslapius.
- 16 Tempo and Swing – Tempo leidžia nustatyti sekos BPM (tempą) naudojant 1 makrovaldiklį; Sūpynės keičia laiką tarp žingsnių, kad pakeistų rašto jausmą, o koregavimui naudojama makrokomanda 2. Šiuo režimu „Macro 5“ reguliuoja paspaudimo takelio lygį.
- 17 Clear – leidžia ištrinti atskirus sekos žingsnius, šablonus, projektus, pavyzdžius arba saugomus Makro valdymo judesiai.
- 18 Duplicate – veikia kaip kopijavimo ir įklijavimo funkcija, skirta šablonams ir atskiriems žingsniams.
- 19 Išsaugoti ir projektai – leidžia išsaugoti dabartinį projektą ir atidaryti anksčiau išsaugotą.
- 20 „Shift “ – keli mygtukai turi „antrąją funkciją“, kuri pasiekama laikant nuspaudus mygtuką „Shift “ ir tuo pačiu metu paspausti atitinkamą mygtuką. Taip pat galima sukonfigūruoti Shift mygtuko veiksmą kaip perjungimo funkciją; tai atliekama sąrankos rodyje (žr . 88 psl .). Šiuo atveju vienas paspaudimas įjungia ir užfiksuoja antrąją funkciją, o antrasis paspaudimas ją išjungia.

Galinis vaizdas



- 1 Išvestis – L/Mono ir R – pagrindinės Circuit Rhythm garso išvestys dviejuose ¼" TS lizduose.
Maks. išėjimo lygis yra +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Be R lizdo kištuko, L/Mono lizdas turi monofoninį L ir R kanalų derinį.
- 2 Sync – 3,5 mm TRS lizdas, tiekiantis 5 V amplitudės laikrodžio signalą proporcingas tempo laikrodžiui: faktinį santykį galima nustatyti sąrankos rodyne. Numatytasis dažnis yra du impulsai per ketvirtį.
- 3 (Ausinės) – čia prijunkite porą stereo ausinių. Pagrindiniai išėjimai 1 išlieka aktyvūs, kai prijungtos ausinės. Ausinių stiprintuvas gali įvesti +5 dBu į porą 150 omų stereo ausinių.
- 4 MIDI In, Out ir Thru – trys MIDI jungtys 5 kontaktų DIN lizduose. Leidžia išorinį įrangą, kurią suaktyvina grandinės ritmo sekos, arba išoriniai valdikliai, kad suaktyvintų grandinės ritmo sekas ir pakeistų pavyzdžius, Grid FX ir FX parametrus. Atminkite, kad MIDI Thru prievadas gali būti sukonfigūruotas Advanced Setup View, kad veiktų kaip MIDI Out prievado klonas: daugiau informacijos rasite 92 puslapyje.
- 5 Sample In L/Mono ir R – mono arba stereo išoriniai garso įėjimai, skirti mėginiams įrašyti Grandinės ritmas. 1/4" TS lizdų įėjimai yra nesubalansuoti.
- 6 - USB-C prievadas. Tai taip pat yra nuolatinės srovės maitinimo įvestis į įrenginį išoriniam maitinimui ir akumuliatoriaus įkrovimui. Su įrenginiu tiekiamas C tipo–A tipo kabelis. Prisijunkite prie kompiuterių, kad galėtumėte susieti su Novation Components. Prievadas yra suderinamas su MIDI klase; prisijungti prie kitų įrenginių, palaikančių MIDI per USB, kad galėtumėte perduoti ir priimti MIDI duomenis. Taip pat naudojamas programinės įrangos atnaujinimams. PASTABA – Circuit Rhythm USB prievadas neperduoda garso.
- 7 „microSD“ – čia įdėkite suderinamą „microSD“ kortelę, kad išsaugotumėte arba importuotumėte paketus.
- 8 – „minkštas“ įjungimo/išjungimo jungiklis; kad išvengtumėte netyčinio maitinimo padidinimo/išjungimo, paspauskite maždaug. vienas antrasis reikalingas įrenginiui įjungti arba išjungti. Mygtukas turi šviesos diodą, kuris šviečia žaliai, nurodymas, kad vidinė baterija kraunasi.
- 9 Kensington MiniSaver – jei norite, pritvirtinkite savo Circuit Rhythm prie tinkamos konstrukcijos.

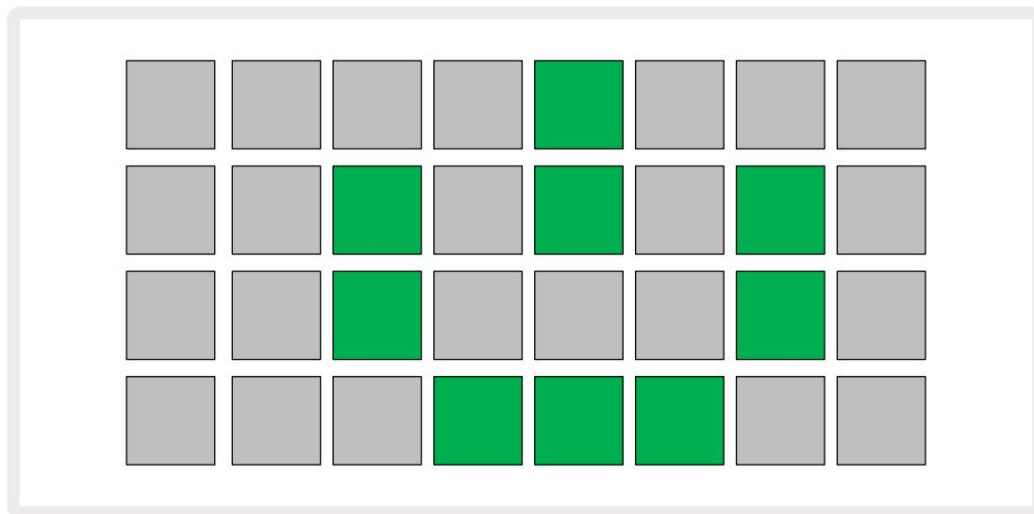
Pagrindai

Įrenginio įjungimas

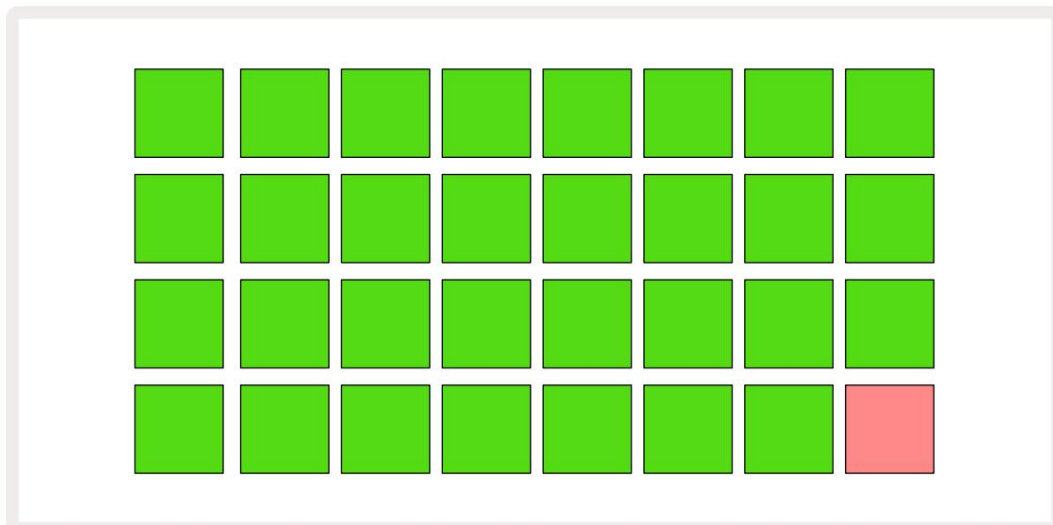
Prijunkite pateiktą kintamosios srovės adapterį prie USB prievado 6 naudodami pateiktą laidą ir prijunkite adapterį į kintamosios srovės tinklą. Tai užtikrins, kad vidinė baterija bus visiškai įkrauta.

Prijunkite pagrindinius išėjimus prie stebėjimo sistemos (maitinamų garsiakalbių arba atskiro stiprintuvo ir pasyvūs monitoriai); arba prijunkite porą ausinių, jei norite.

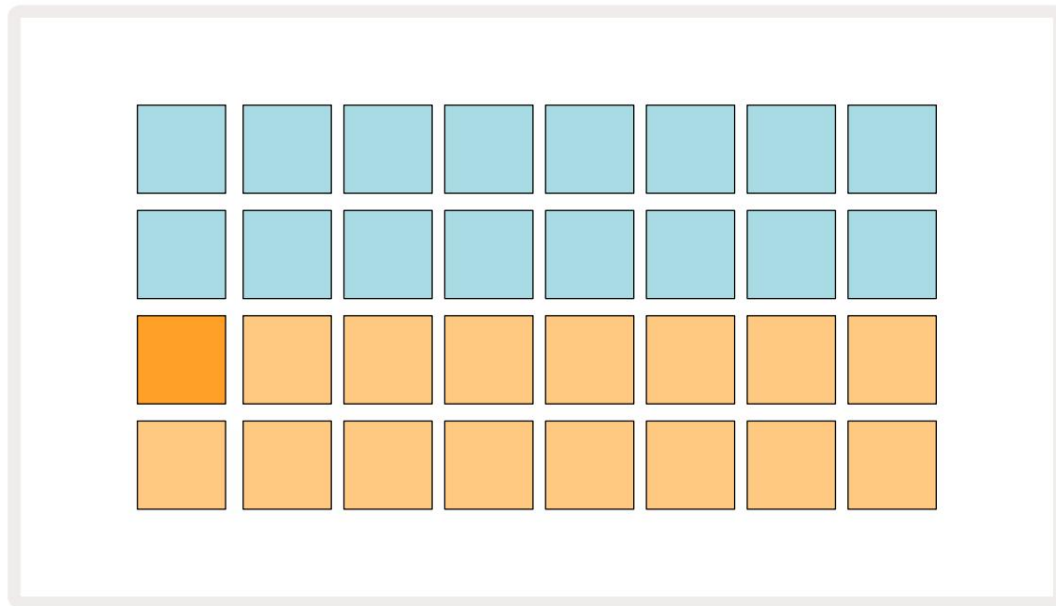
Ilgai paspauskite maitinimo mygtuką 8, ir tinklelyje maždaug bus rodomas įkrovos ekranas dvi sekundes:



Po pradinio įkrovimo ekranas keisis spalvą iš šviesiai raudonos į ryškiai žalią iš viršaus į kairę į apačią dešinėje, o tai reiškia, kad pakuotė įkeliama.



Po įkrovos tinklėlio ekranas pasikeis į tokį, kaip parodyta toliau:



Darbo pradžia

Mes iš anksto įkėlėme 16 demonstracinių projektų į atmintį, kad suprastumėte, kaip veikia grandinės ritmo paleidimo mygtukas darbai. Paspauskite  13; turėtumėte išgirsti pirmąjį demonstracinį projektą.

Jei jie dar neužsidega, paspauskite mygtuką 1. 5 dabar , pasirinkti 1 takelį ir 14 pavyzdį; Grandinės ritmas rodomas 1 takelio pavyzdinis vaizdas. Šiame rodinyje dvi apatinės eilutės rodo mėginių, kuriuos galima suaktyvinti bakstelėjimu, banką, o dvi viršutinės eilutės – Šablono žingsniai – parodykite eigą pagal šabloną. Paspauskite 2 mygtuką 5, kad suaktyvintumėte mėginius ir įveskite 2 takelio veiksmus. Atkreipkite dėmesį, kad 1 takelio mėginių pagalvėlės yra pažymėtos oranžine spalva, o 2 takelio – geltonos spalvos.

Rašto trinkelės yra šviesiai mėlynos, bet tampa baltos, kai „žaidimo žymeklis“ juda per šabloną.

Pavyzdžių rodinyje galite slinkti per pavyzdžių bankus naudodami J ir K mygtukus 15; pamatysite, kad kiekvienas iš pirmųjų šešių puslapių atspindi žanro rinkinį, sudarytą iš 16 pavyzdžių. Kiekviename rinkinyje yra dvylika perkusinių garsų ir keturi melodiniai garsai. 7 banke yra papildomų melodinių ir harmoninius garsus, o 8 banką sudaro 12 melodinių kilpų ir keturios būgnų pertraukos.

Pavyzdinius paleidiklius galima įvesti žingsniais, bakstelėjus blankiai mėlynas pagalvėlės, kurios užima viršutinę tinkelio pusę. Žingsnis, kuriame yra paleidiklis, bus apšviesta ryškiai mėlynai (arba rausvai, jei veiksmas yra apverstas pavyzdys). Norėdami pašalinti veiksmą, dar kartą bakstelėkite atitinkamą bloknotą.

„Circuit Rhythm“ įvairiuose takeliuose naudojamos skirtingos spalvos, kad būtų galima greitai atpažinti: šis principas taikomas daugeliui tinkelio rodinių. Spalvos yra (apytiksliai):

Trasa	Pamušalo spalva
1	Oranžinė
2	Geltona
3	Violetinė
4	Aqua
5	Violetinė
6	Blyškiai žalia
7	Mėlyna
8	Rožinis

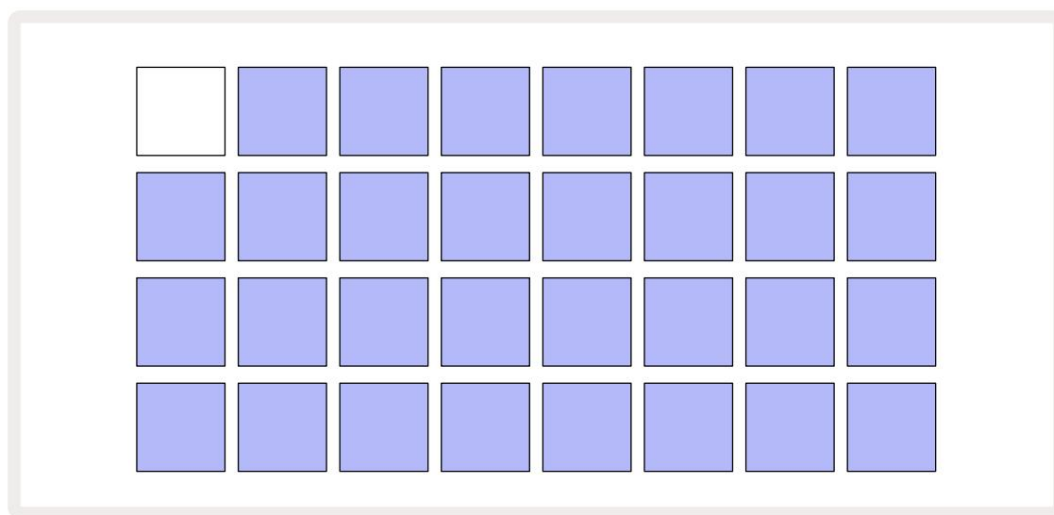
Paspauskite  Paleisti mygtukas sustabdyti.

Vėliau vadove paaiškinsime, kaip galite pasirinkti norimą garsą savo šablone ir kaip galite manipuliuoti garsais realiuoju laiku.

Įkėlimas ir išsaugojimas

Kai paspausite,  Pirmą kartą paleiskite įjungę „Project which Circuit Rhythm“ .
paleidimai bus paskutiniai naudojami, kai jis buvo išjungtas. Ankstesniame skyriuje aprašyta gamyklos demonstracinė versija buvo įkelta į 1 atminties lizdą.

Norėdami įkelti kitą projektą, naudokite projektų rodinį. Paspauskite Projects 19, kad atidarytumėte tai:



Yra 64 atminties lizdai, išdėstyti kaip du puslapiai po 32. Norėdami slinkti tarp puslapių, naudokite J ir K mygtukus.

Kiekvienas blokas atitinka vieną iš atminties lizdų. Pamušalo spalva rodo lizdo būseną:

- Balta – šiuo metu pasirinktas projektas (tik vienas bloknatas bus baltas)
- Ryški spalva (iš pradžių mėlyna) – lizde yra vartotojo išsaugotas projektas* arba gamykla demonstracinis projektas
- Tamsiai mėlyna – lizdas tuščias

* Žr. pastraipą „Seanso spalvų tinkinimas“ 82 puslapyje.

Galite pasirinkti kitą gamyklos demonstracinę versiją, kurią norite klausytis ir žaisti. Galite pereiti tarp išsaugotų projektų, kai esate paleidimo režimu: dabartinis projektas užbaigs esamą šabloną prieš prasidedant naujam projektui. (Tačiau jei pasirinkdami kitą projektą laikysite nuspaudę klavišą Shift, šiuo metu leidžiamas projektas iš karto sustos ir prasidės naujas.)



Projektai, įkelti, kai sekos programa neveikia, bus grojami tokiu tempu, kuris buvo naudojamas projekto išsaugojimo metu.

Projektai, įkelti, kol veikia sekvencija, bus grojami esamu tempu. Tai reiškia, kad galite prisiminti skirtingus projektus nuosekliai, tikėdami, kad tempas išliks pastovus.

Lizduose, kuriuose yra gamykliniai demonstraciniai projektai, nėra nieko ypatingo: jei norite, galite juos perrašyti: visada galite iš naujo įkelti juos iš Novation Components.

Nereikia būti projektų rodinyje, kad išsaugotumėte projektą, su kuriuo dirbate. Jei paspausite mygtuką , išsaugoti **19**, mirksi baltai; Jei paspausite antrą kartą, jis greitai mirksi žaliai, kad patvirtintų išsaugojimo procesą. Tačiau šiuo atveju jūsų darbas bus išsaugotas paskutinėje pasirinktoje projekto atmintyje, kuri greičiausiai bus toje, kurioje buvo ankstesnė versija; ankstesnė versija bus perrašyta.

Norėdami išsaugoti savo darbą kitoje projekto atmintyje (palikdami nepakeistą pradinę versiją), įveskite projektų rodinį. Paspauskite Išsaugoti; ir Išsaugoti, ir šiuo metu pasirinkto projekto skydelis mirksi baltai. Paspauskite kitą atminties klaviatūrą: visos kitos trinkelės užtems, o pasirinktas skydelis maždaug sekundę mirksės žaliai, kad patvirtintų išsaugojimo procesą.

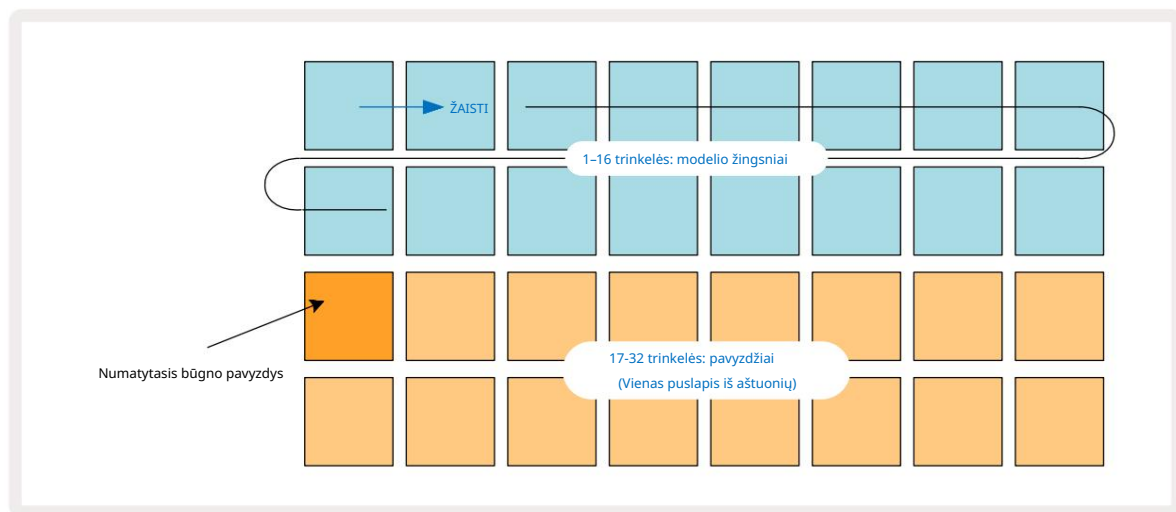
Kad būtų lengviau atpažinti projektus, galite priskirti vieną iš 14 spalvų bet kuriai projektų rodinio trinkelei. Žr. „Projekto spalvos keitimas“ 82 puslapyje.

Pradedant nuo nulio

Jei jau esate susipažinę su muzikos kūrimu naudojant aparatinę įrangą, tikriausiai galite praleisti šį skyrį!
Bet jei esate naujokas, jums tai gali būti naudinga.

Kai kurį laiką eksperimentuosite su gamykliniais demonstraciniais modeliais, tikriausiai norėsite sukurti modelį nuo nulio.

Pasirinkite „Projektai“ ir pasirinkite tuščią atminties angą (blyškiai mėlyna spalva). Dabar paspauskite 1 5, kad įeitumėte į 1 takelio pavyzdinį vaizdą. Kai paspausite  Žaisdami pamatysite baltą trinkelę (grojimo žymeklį).
per 16 modelio žingsnių:



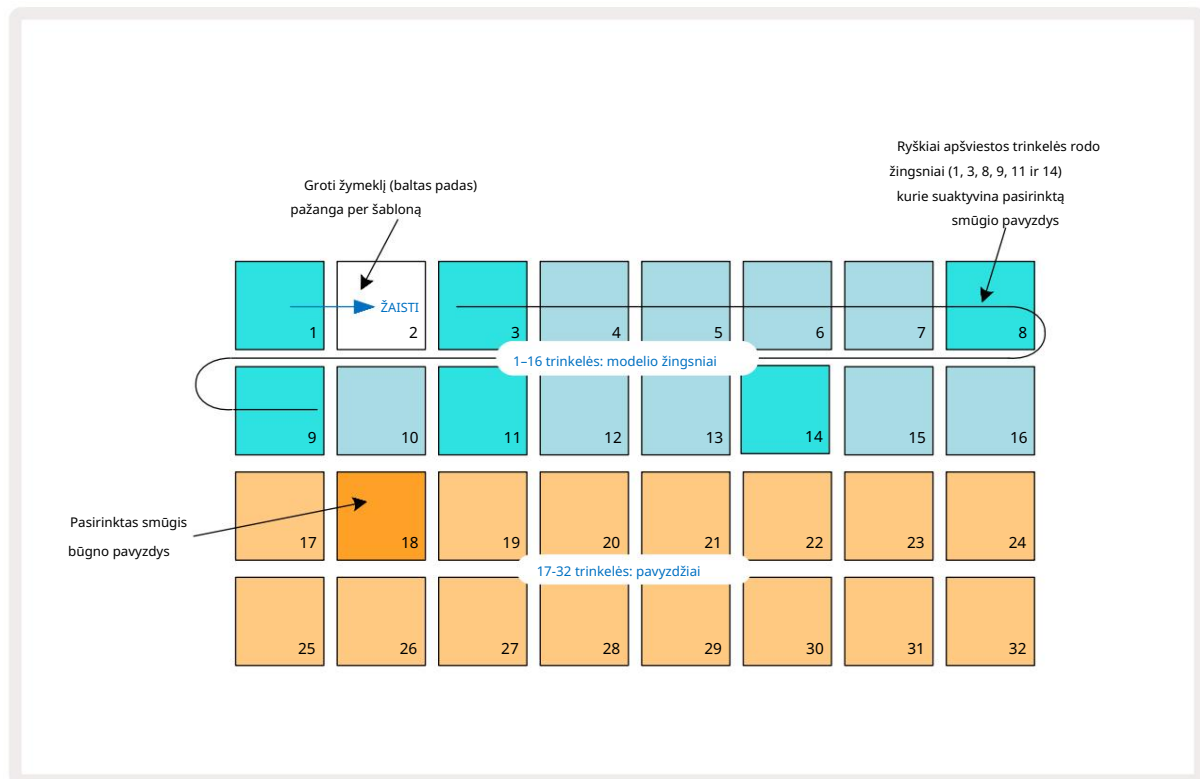
Dar nieko neišgirsi.

PASTABA: Grandinės ritmu pagal numatytuosius nustatymus šablonai yra 16 žingsnių ilgio. Tai gali būti pakeista į 32 žingsnius bet kuriam arba visiems aštuoniems takeliams. Ši tema paaiškinta „Žingsnio puslapis“ 49 puslapyje.

Siekiant paprastumo, šio skyriaus diskusijoje kaip pavyzdžiai naudojami 16 žingsnių šablonai.

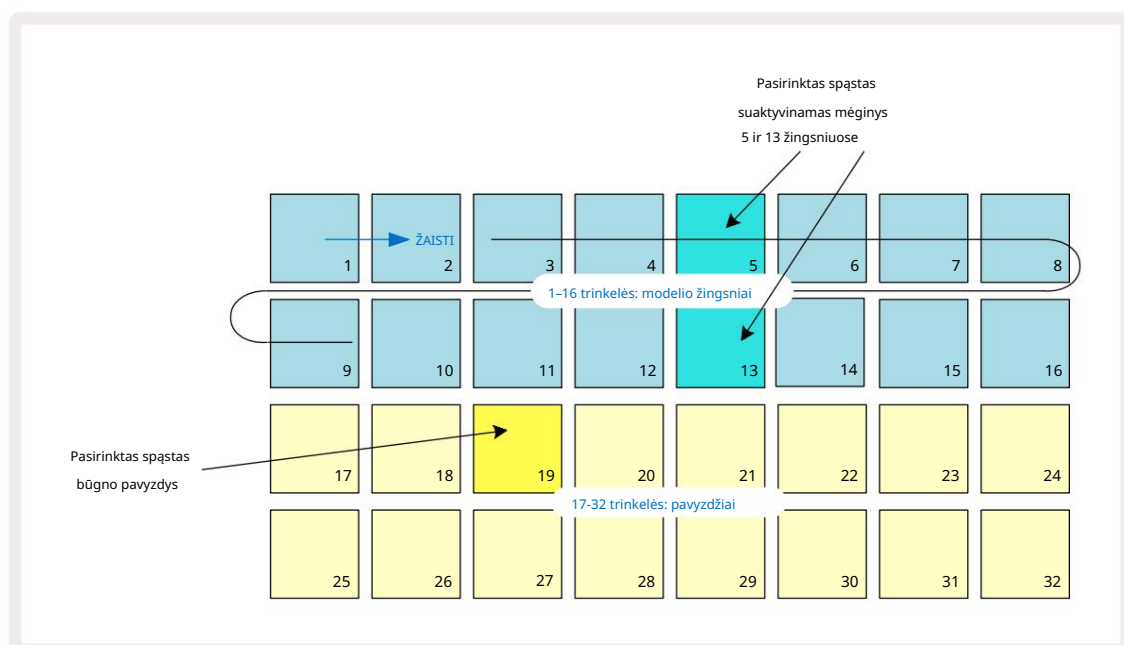
Norėdami sukurti ritmą, pirmiausia bakstelėkite 1 arba 2 mėginio lizdus (1 lizdas yra 17, 2 lizdas 18), kad pasirinktumėte smūgio būgną. pavyzdį, tada bakstelėkite* veiksmus, kad pridėtumėte aktyvikius prie šablono. Norėdami sumušti pagrindinį hiphopo būgno ritmą, pridėkite žingsnius toliau esančiame paveikslėlyje (1, 3, 8, 9, 11 ir 14). Dabar paspauskite paleisti, kad išgirstumėte savo ritmą.

*Daugelis „Circuit Rhythm“ mygtukų veikia skirtingai, priklausomai nuo to, ar mygtukas „paspaudžiamas“ (pusę sekundės ar mažiau), ar „laikomas“. Tokiu atveju, laikant laiptelio padėkliuką, žingsnis bus įjungtas pavyzdiniam apvertimui: ši funkcija aptariama 31 puslapyje.



Galite pasirinkti kitą pavyzdį, kol groja šablonas, paspausdami kitą klaviatūros mygtuką apatinės dvi eilutės: galite naudoti bet kurį iš aštuonių pavyzdinių puslapių.

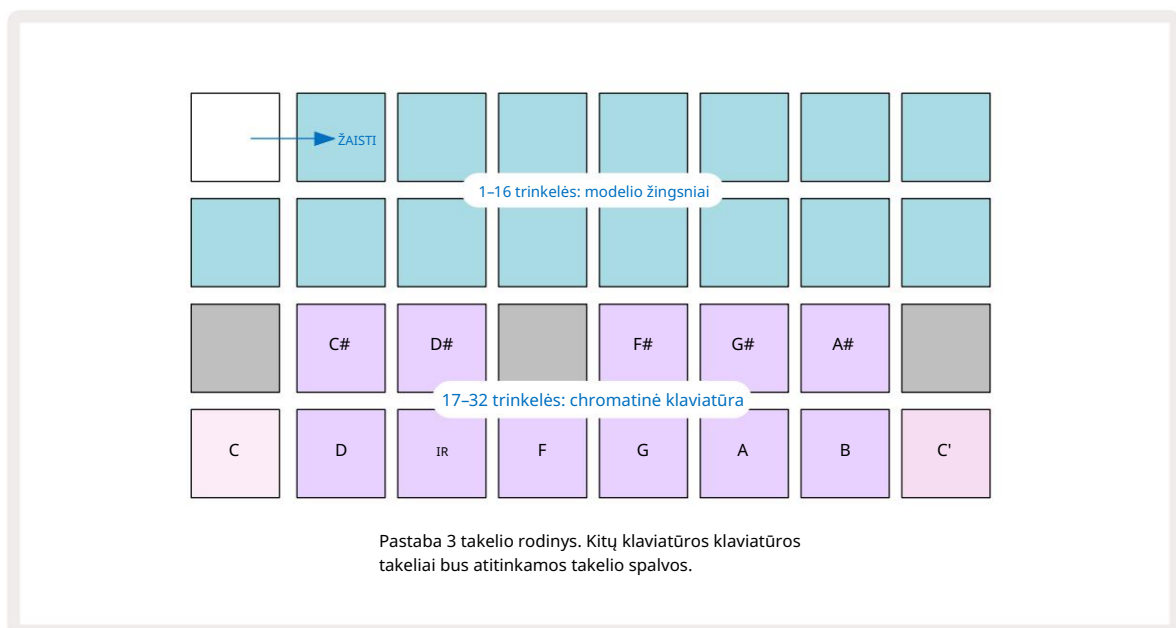
Dabar tokiu pačiu būdu pridėkite spąstą prie kitų sekos veiksmų. Paspauskite 2 5, kad įeiturėte į 2 takelio mėginio rodinį, tada paspauskite 3 arba 4 mėginio lizdus (19 arba 20 trinkelės), kad pasirinktumėte spąstų pavyzdį. Palieskite žingsnius 5 ir 13, kaip parodyta toliau, norėdami pridėti spąstų 2 ir 4 takto takto metu.



Jei norite ištrinti būgno smūgį, tiesiog dar kartą paspauskite jo šablono žingsnio bloknatą: tai galite padaryti, kol seka leidžiama arba sustabdyta. Ryškiai apšviestos pagalvėlės nurodo, kur yra hitai.

Norėdami pridėti melodiją prie savo ritmo, turėsite naudoti pastabų rodinį. Pirmiausia paspauskite 3 5, kad įeitumėte į 3 takelio pavyzdinį vaizdą ir pasirinkite melodijos pavyzdį iš paskutinių keturių banko angų (29–32 trinkelės). Dabar paspauskite 6 pastabą, kad įeitumėte į 3 takelio pastabų rodinį. Dabar pamatysite, kad yra 16 apatinių trinkelėlių pakeista į chromatinę klaviatūrą su „baltomis natomis“ apatinėje eilutėje ir „juodomis natomis“ virš jos. Paspauskite trinkeles, kad pasirinktas mėginys būtų paleistas skirtingais žingsniais. Naudokite J ir K rodykles 15, kad slinktumėte aukštesnėmis ir žemesnėmis oktavomis. Paspaudus J ir K kartu, aukštis bus iš naujo nustatytas į numatytąją oktavą.

Numatytosios oktavos šakninė nata yra „vidurinė C“ standartinėje pianino klaviatūroje.



Norėdami įvesti natas į šabloną, galite paliesti žingsnį, kad pridėtumėte paskutinę grojamą natą, arba įrašyti grojimą realiuoju laiku (tai vadinama „tiesioginiu įrašu“). Norėdami įjungti tiesioginį įrašymą, paspauskite mygtuką Įrašyti, kad jis užsidegtų raudonai **G** – kai įjungtas tiesioginis įrašymas, atkuriamos natos bus įrašomos į žingsnius. Galite bet kada grįžti į imties rodinį ir pakeisti pasirinktą pavyzdį – jis bus atkurtas kiekvienam žingsniui pasirinktose aikštelėse.

Galite antrą kartą paspausti pastabą , kad atidarytumėte išplėstinį užrašo rodinį. Šiame rodinyje sekvencinė programa žingsniai pakeičiami antra chromatine klaviatūra, kuri suaktyvina viena oktava aukštesnius mėginius nei žemesnė:

	C#'	D#'		F#'	G#'	A#'	
C'	D'	IR'	F'	G'	A'	B'	C''
	C#	D#		F#	G#	A#	
C	D	IR	F	G	A	B	C'

Išplėstas 3 takelio pastabų rodinys.

Dar kartą paspauskite pastabą , kad grįžtumėte į standartinį pastabų rodinį.

Pavyzdinių takelių naudojimas

Circuit Rhythm turi aštuonis atskirus takelius, atitinkančius aštuonis mygtukus nuo 1 iki 8

5 virš pagrindinės žaidimo tinklės. Kiekviena iš 16 apatinių dviejų eilučių trinkelų suaktyvina skirtingą pavyzdį: jų yra aštuoni puslapiai (kiekvienas su 16 pavyzdžių), kuriuos galima pasirinkti mygtuku J

ir K mygtukai. 15. Atkreipkite dėmesį, kad slenkant pavyzdiniais puslapiais, puslapis esate

šiuo metu žiūrimas bus rodomas vienu iš 1–8 mygtukų, trumpam užsidegsiančių ryškiai balta spalva; ty jei slinksite į 5 puslapį, trumpam užsidegs mygtukas 5. J ir K intensyvumas

mygtukų apšvietimas taip pat rodo šiuo metu naudojamą puslapį.

Kiekvieną takelį galima pasirinkti ir užprogramuoti atskirai, naudojant takelio mygtukus nuo 1 iki 8.

Kad būtų lengviau atpažinti, takeliai naudoja pavyzdinių trinkelų ir kitų vietų spalvų kodą

(žr. 22 psl.).

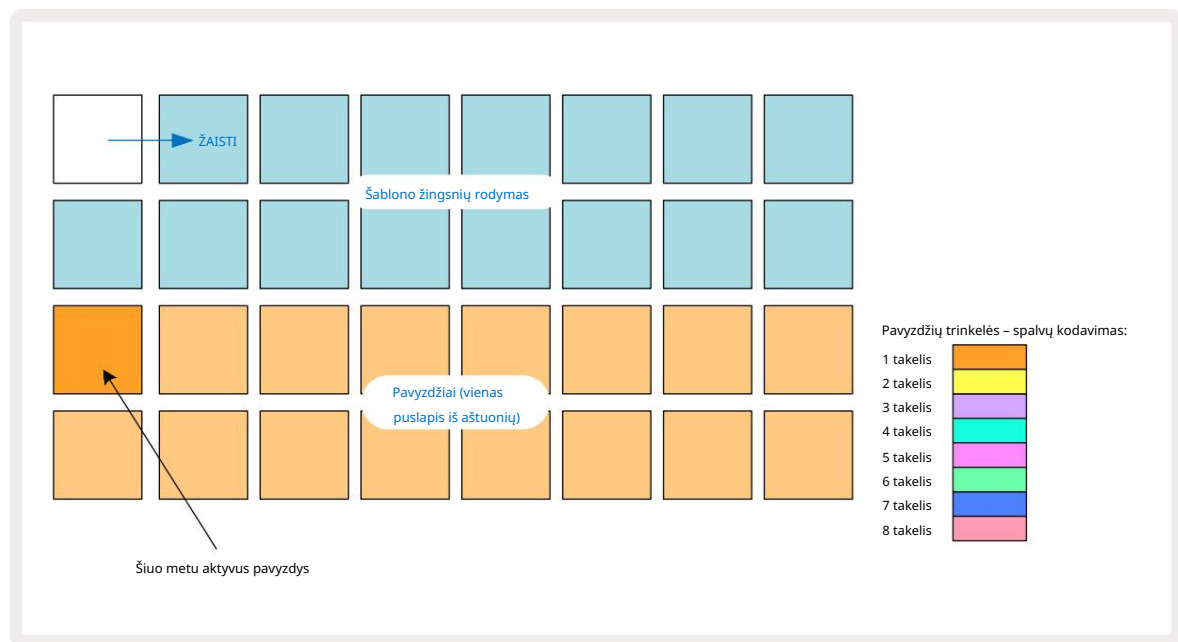
Numatytasis pavyzdinis puslapio paskirstymas yra:

1 takelis:	1 puslapis, 1 vieta (1 smūgis)
2 takelis:	1 puslapis, 3 lizdas (1 spąstas)
3 takelis:	1 puslapis, 5 lizdas (uždaryta hi-hat 1)
4 takelis:	1 puslapis, 7 lizdas (Atidaryti hi-hat 1)
5 takelis:	1 puslapis, 9 lizdas (plojimas)
6 takelis:	1 puslapis, 11 vieta (Tomas)
7 takelis:	1 puslapis, 13 lizdas (sintetinis plėšimas)
8 takelis:	1 puslapis, 15 lizdas (sintezės laidas)

Kiekvienas iš pirmųjų šešių puslapių vaizduoja rinkinį: 1 ir 2 lizdai yra smūginiai būgnai, 3 ir 4 yra spąstai, 5 ir 6 yra uždaros hi-skrybėlės, 7 ir 8 yra atviros hi-skrybėlės, 9–12 dažniausiai yra papildomi mušamieji ir Nuo 13 iki 16 yra melodiniai garsai. Puslapyje 7 pateikiama 16 melodijų pavyzdžių, o 8 puslapyje yra 12 papildomų melodinių ciklų ir keturios būgno pertraukos (nuo 13 iki 16 lizdų).

Pavyzdinis vaizdas

Pavyzdinis rodinys yra numatytasis kiekvieno takelio rodinys. Paspaudę takelio mygtuką pateksite tiesiai į to takelio pavyzdinį vaizdą. Šis vaizdas yra identiškas kiekvienam takeliui, išskyrus spalvų kodavimą. Toliau pateiktas pavyzdys iliustruoja 1 takelį.



Mėginius galite išklaudyti paspausdami mėginių pagalvėles. Norėdami pakeisti aktyvųjį pavyzdį, greitai bakstelėkite kitą mėginio padėklą: ilgiau paspaudus bus paleistas pavyzdys, bet ankstesnis pavyzdys bus priskirtas kaip aktyvus.

Norėdami priskirti aktyvųjį pavyzdį šablono žingsniams, bakstelėkite šablono žingsnių blokelius, atitinkančius vietą, kurioje norite suaktyvinti pavyzdžius. Žingsniai su smūgiais nušvis ryškiai mėlyna spalva. Žingsnio pagalvėlės yra perjungiamos – norėdami ištrinti pavyzdį iš žingsnio, bakstelėkite žingsnio bloknatą dar kartą.

Norėdami pakeisti aktyvų pavyzdį, bakstelėkite kitą pavyzdį. Tai turės įtakos sekvenserio atkūrimui – šviesus mėlyni žingsniai visada suaktyvins šiuo metu aktyvų takelio pavyzdį. Paspaudus mėginio padėklą (priešingai nei bakstelėjus), aktyvus mėginys nepasikeis. Šis elgesys yra naudingas mėginio apvertimui, kurį galite padaryti daugiau apie tai skaitykite 31 puslapyje (taip pat žr. žemiau).

Mėginių paleidikliai, užprogramuoti bakstelėjus aukščiau aprašytais žingsniais, bus priskirti šablonui su numatytosiomis greičio, vartų, mikro žingsnio ir tikimybės reikšmėmis: tada šiuos parametrus galima redaguoti.

Pavyzdiniai paleidikliai taip pat gali būti tiesiogiai įrašyti į sekvenčinį įrenginį. Pirmiausia įjunkite įrašymo režimą paspausdami mygtuką Rec 13, kad jis užsidegtų ryškiai raudonai G. Dabar paspauskite Leisti, šie hitai bus įrašyti į žingsnius. Atkreipkite dėmesį, kad šie žingsniai bus šviesiai alyviniai – tai rodo, kad žingsniai turėti paskirtą pavyzdį. Šie veiksmai nepaisys šiuo metu aktyvaus takelio pavyzdžio, o suaktyvins pavyzdį, kurį ką tik naudojote. Šis elgesys vadinamas Sample Flip, apie kurį galite perskaityti daugiau

31 puslapis

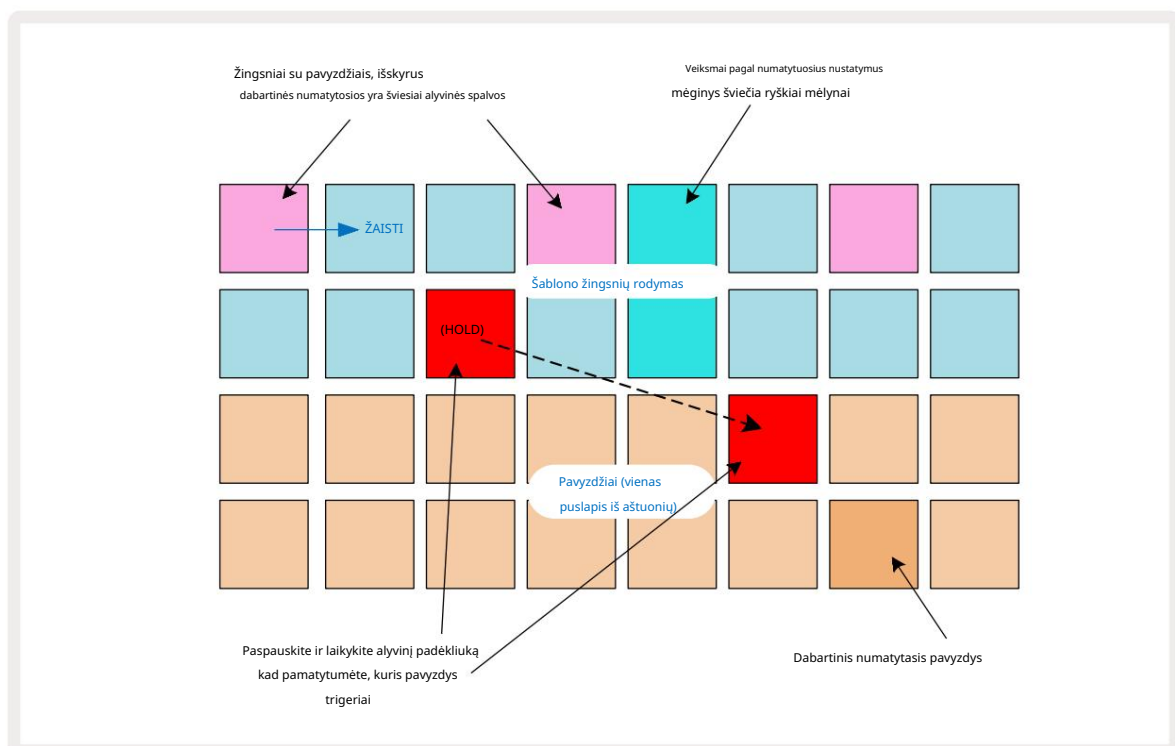
Pavyzdys apversti

Nors kiekvienas Circuit Rhythm takelis yra monofoninis, galima priskirti skirtingus pavyzdžius atskiri žingsniai vienu takeliu. Tai naudinga kuriant įdomius ir sudėtingus būgnų ritmus. The skirtingų pavyzdžių priskyrimo veiksmas kiekvienam žingsniui vadinamas Sample Flip.

Veiksmams pavyzdys gali būti priskirtas dviem skirtingais būdais:

- Pirmasis yra tiesioginis įrašymas pavyzdiniame rodinyje. Norėdami tai padaryti, pirmiausia įjunkite įrašymo režimą paspauskite mygtuką Rec, kad užsidegtų ryškiai raudona G. Dabar paspauskite Play sample  ir pataikė kai kuriuos pėds – šie smūgiai bus įrašyti į žingsnius. Atkreipkite dėmesį, kad šie žingsniai šviečia alyvine spalva – tai reiškia, kad Sample Flip buvo naudojamas kitam pavyzdžiui priskirti. Atlikus šiuos veiksmus bus nepaisoma šiuo metu aktyvaus takelio pavyzdžio, o atkuriamas priskirtas pavyzdys.
- Antrasis priskyrimas rankiniu būdu. Paspauskite ir palaikykite mėginio padėkliuką (jis taps raudonas po a momentas) ir paspauskite žingsnius, kur norite įdėti mėginį – žingsniai taps raudoni, kol atleisite mėginio padėkliuką, tada jie taps alyvinės spalvos, rodydami, kad jiems priskirtas mėginys. Jei dar kartą paspausite ir palaikysite mėginio padėkliuką, veiksmas, atitinkantis priskirtą pavyzdį, taps raudoni, nurodant ryšį. Paspaudus ir palaikius žingsnį su priskirtu pavyzdžiu, atitinkamas mėginio blokas taip pat užsidegs raudonai – tai naudinga, kai viename šablone yra daug žingsnių su skirtingais priskirtais pavyzdžiais.

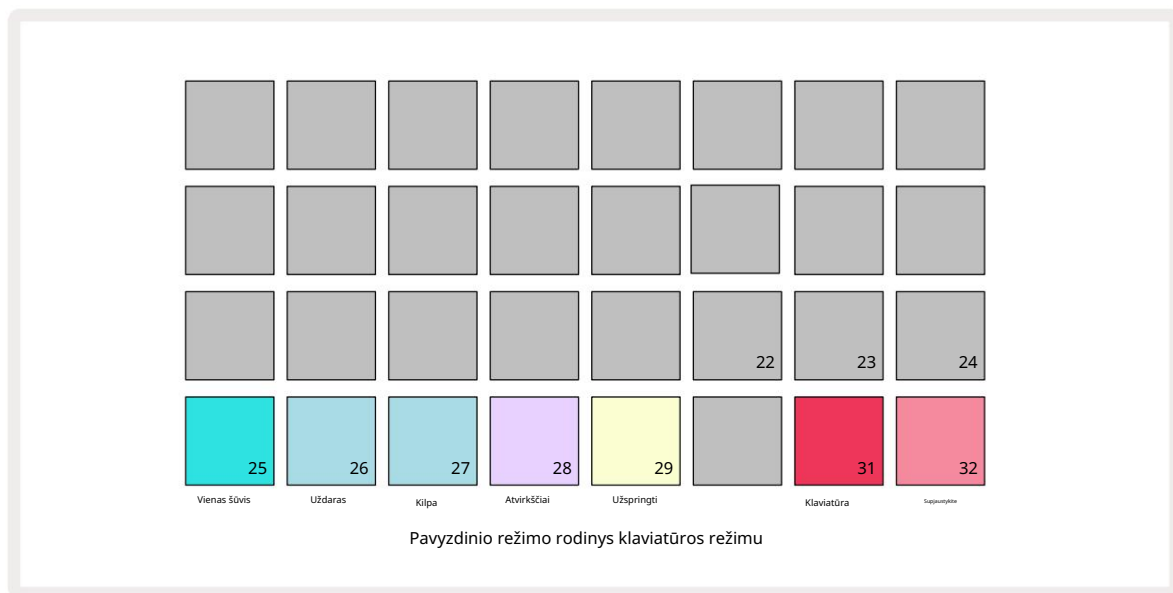
Žingsniai, kurie yra apversti, bus apšviesti ryškiai alyvine spalva, o žingsniai, atkuriantys aktyvųjį pavyzdį, – ryškiai mėlynai.



Pavyzdiniai režimai

Circuit Rhythm siūlo keletą pavyzdinių atkūrimo parinkčių: jos pasirenkamos Sample Mode View.

Įeikite į mėginio režimo rodinį paspausdami Shift 20 ir Sample 5 , arba dar kartą paspauskite Sample , jei esate jau pavyzdiniame rodyne. Visas Sample Mode View parinktis galima atskirai pritaikyti bet kuriam iš aštuonių takelių.



Atkūrimo režimų pavyzdžiai

Trys mėlynos trinkelės (nuo 25 iki 27) nustato, kaip bus grojamas šiuo metu aktyvus pavyzdys, kai jis suveikia.

- One Shot (numatytasis nustatymas) – pavyzdys grojamas nuo pradžios iki pabaigos, neatsižvelgiant į tai, kada Pastaba Išjungta (ty kai atleidžiamas klaviatūros mygtukas).
- Gated – pavyzdys grojamas vieną kartą, kol įvyksta pastaba išjungta, tada pavyzdžio atkūrimas sustabdomas (pagal voką).
- Ciklas – mėginys nepertraukiamai sukasi nuo pradžios iki pabaigos, kol įvyks pastaba išjungta.

Atvirkščiai

Pad 28 – Reverse – pasirenkama pavyzdžio atkūrimo kryptis. Numatytasis nustatymas yra išjungtas (šviečia blyškiai rožinė), kai pavyzdis atkūrimo elgesys bus toks, kaip aprašyta aukščiau. Pasirinkus Reverse (šviečia ryškiai), mėginys bus paleistas – pasirinktame pavyzdinio atkūrimo režime – atgal, pradedant nuo jo pabaigos.

Užspringti

Pad 29 – Droselis – kiekvienas takelis gali būti priskirtas vienai droselių grupei. Tik vienas takelis droselyje grupė vienu metu gali atkurti garsą. Paspauskite mygtuką, kad įjungtumėte „Choke“ (šviečia ryškiai, kai aktyvus). Kai suaktyvinamas bet kurio droselio grupės takelio pavyzdys, bet kuris kitas droselio grupės takelis, kuris šiuo metu leidžia garsą, bus nutildytas, užleisdamas vietą vėliausiai suaktyvintam takeliui.

Klaviatūros ir „Slice Note“ rodiniai

Pad 31 (klaviatūra) ir 32 (slice) leidžia perjungti šiuos du režimus; režimas keičia

Note View išvaizda (žr. 25 psl.). Klaviatūra yra numatytoji kiekvienam takeliui (Pad 31 šviečia ryškiai raudona ir Pad 32 dim red).

Pastabų režimas

Pastaba Rodinys leidžia leisti pavyzdžius chromatiškai arba supjaustyti, todėl galite kurti boso linijas, melodijas arba susmulkintus ritmus su Circuit Rhythm.

Klaviatūros pastabų rodinys

Pagal numatytuosius nustatymus kiekvieno takelio pastabų rodinys bus klaviatūros režimu. Šiuo režimu apatinės dvi pastabų rodinio eilutės, pasirinktos  pastabos mygtuku, yra išdėstytos taip, kad atspindėtų vieną chromatinės klaviatūros oktavą. (Taip pat galimas išplėstinis užrašų rodinys su dviem oktavomis klaviatūra.)

Grojančią klaviatūrą bus paleistas aktyvus takelio pavyzdys pustonio žingsniais.

Didesnį ir žemesnį žingsnį galima pasiekti paspausdami aukštyn ir žemyn rodyklės , kad slinktumėte  oktavos. Didžiausias mėginio aukštis arba sumažinimas yra trys oktavos. Atkreipkite dėmesį, kad šis yra veikiamas derinimo parametro, todėl, jei Tune nustatyta maksimali teigiama vertė (+1 oktava), klaviatūra grojamos natos, kurios yra didesnės nei dvi oktavos virš viduriniojo C, bus grojamos fiksuotu maksimaliu aukščiu. Norėdami iš naujo nustatyti klaviatūrą į numatytąją padėtį (kai vidurinis C yra apatiniame kairiajame skydelyje), paspauskite abu rodyklių mygtukus kartu.

Atkūrimo pavyzdžiai klaviatūros pastabų rodinyje gali būti tiesiogiai įrašyti į šablonus, kai atkuriamą sekvenciją

yra aktyvus įjungus įrašymo režimą. Arba pastabas galima įvesti rankiniu būdu, bakstelėjus veiksmus.

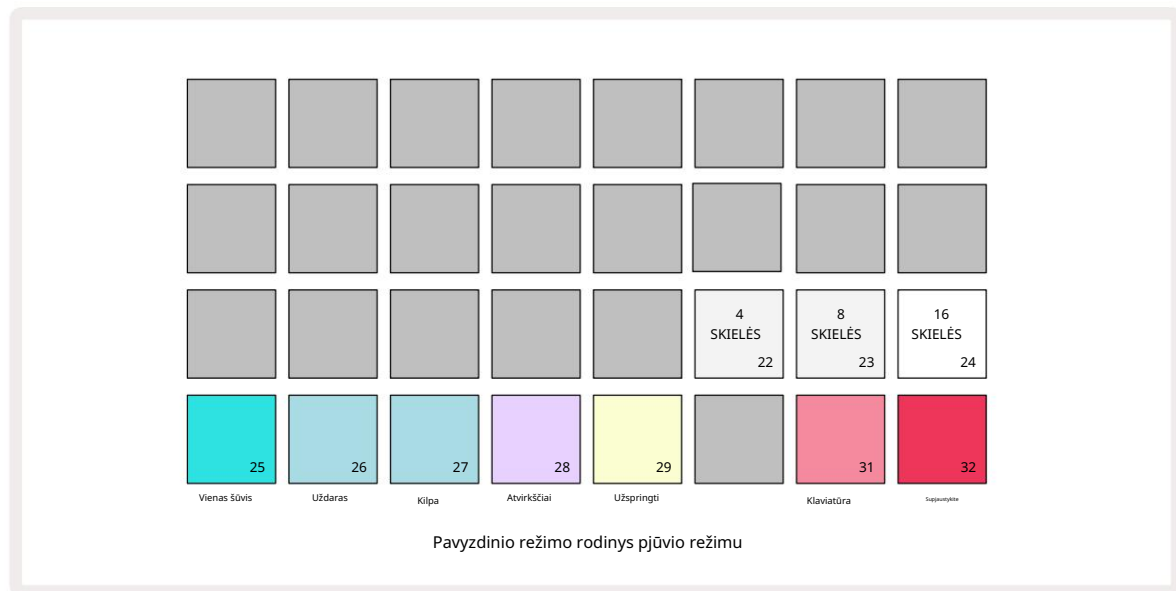
Žingsniai bus priskirti su šiuo metu pasirinkta natos reikšme, kuri ryškiai šviečia klaviatūroje.

Skirtingai nuo aktyvaus pavyzdžio pavyzdžio rodinyje, žingsniai visada gros tuo metu pasirinktą natą paskyrimas. Norėdami pakeisti žingsniui priskirtą pastabą išlaikant kitus žingsnio parametrus (greitį, automatizavimą ir kt.), laikykite užrašų bloknotą ir paspauskite žingsnį arba atvirkščiai.

Slice Note View

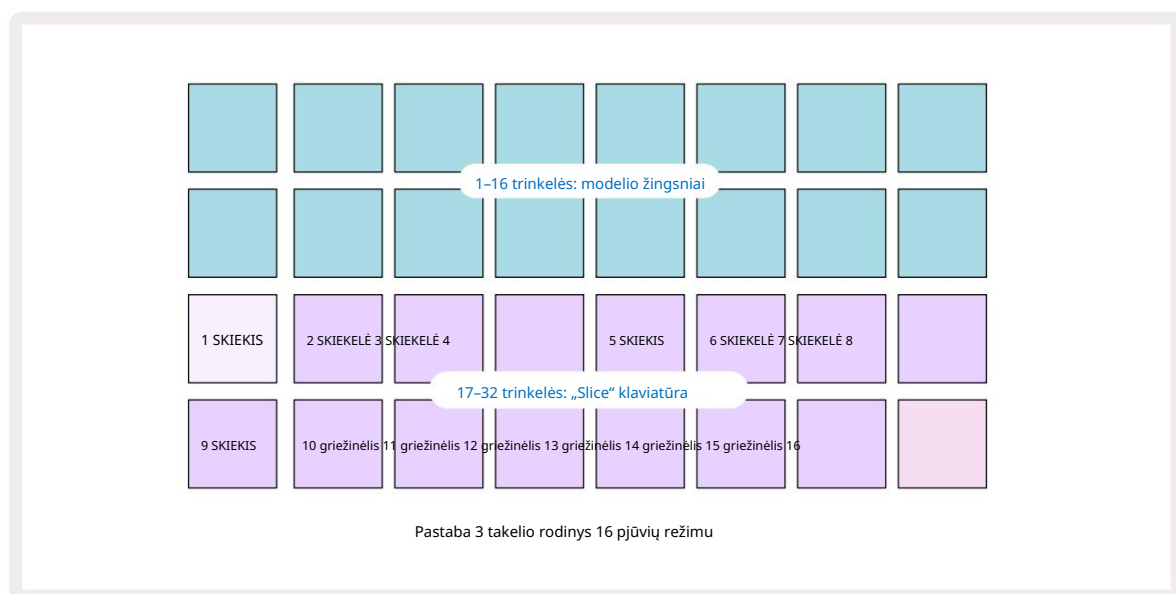
Naudodami Slice Note View galite susmulkinti pavyzdžius ir atkurti skilteles, kad galėtumėte sukurti kilpas savo.

Norėdami įjungti pjūvio režimą, įveskite pavyzdžio režimo rodinį, tada paspauskite apatinį dešinįjį skydelį, pažymėtą Slice. Trys Dabar aukščiau esančioje eilutėje trinkelės bus apšviestos balta spalva, kurią galima naudoti norint pasirinkti griežinėlių skaičių, kurį mėginys bus automatiškai supjaustytas.



Pasirinkus kairėje esantį baltą trinkelę, mėginiai bus padalinti į 4 lygias skilteles, vidurinė – 8 skilteles, o dešiniausia – 16 griežinėlių. Numatytasis nustatymas yra 16 gabalų. Tęsiant Pastaba

Rodinys, 4, 8 arba 16 trinkelė bus apšviesta pagal jūsų pasirinkimą pavyzdinio režimo rodinyje.



Pagal numatytuosius nustatymus kiekvienas pjūvis prasidės ten, kur baigiasi ankstesnis, o kartu visi pjūviai sudaro visą mėginį. Pjūvio pastabos rodinyje kiekvienos pjūvio pradžia ir ilgis gali būti koreguojami, leidžiant gabalams persidengti, jei pageidaujama.

Norėdami tiksliai sureguliuoti šias reikšmes, laikykite nuspaudę klavišą „Shift“, reguliuodami pradžią ir ilgį.

Atminkite, kad suaktyvinus pjūvio režimą, visas pavyzdys bus atkurtas mėginio rodinyje, todėl galėsite naršyti visus pavyzdžius. Be to, 2 ir 3 makrokomandos neveiks ir nebus apšviestos pavyzdiniame rodinyje.

Žingsnio įvedimas skilties pastabos rodinyje veiks taip pat, kaip anksčiau aprašytas klaviatūros pastabų rodinys . Perjungimas tarp „ Slice Note View “ ir „ Keyboard Note View “ dažnai gali sukelti laimingų nelaimingų atsitikimų ir gali būti naudojamas kaip našumo įrankis.

Tiesioginis pjūvio taško įrašymas

Kai kurie mėginiai nebus padalinti į 4, 8 ar 16 gabalų, o taškai, kuriuose norite dėti griežinėlius, gali būti netolygiai paskirstyti visame mėginyje. Čia labai naudingas „Live Slice Point“ įrašymas.

Norėdami tiesiogiai įrašyti pjūvio taškus, būdami pjūvio pastabos rodinyje įveskite išplėstinį užrašo rodinį. Šiuo metu gabalų pagalvėlės taps auksinės spalvos, o tai reiškia, kad tiesioginis pjūvio taško įrašymas pradėtas.

Bakstelėkite pjūvio kilimėlį, kad pradėtumėte tiesioginį pjūvio taško įrašymą. Pasirinktas pavyzdys dabar bus paleistas nuo mėginio pradžios iki mėginio pabaigos. Atkuriant pavyzdį, bakstelėkite antrą trinkelę, kad nustatytumėte to trinkelės pradžios tašką ir ankstesnio bloknoto pabaigos tašką. Tęskite šį procesą, kol pasieksite mėginio pabaigą.

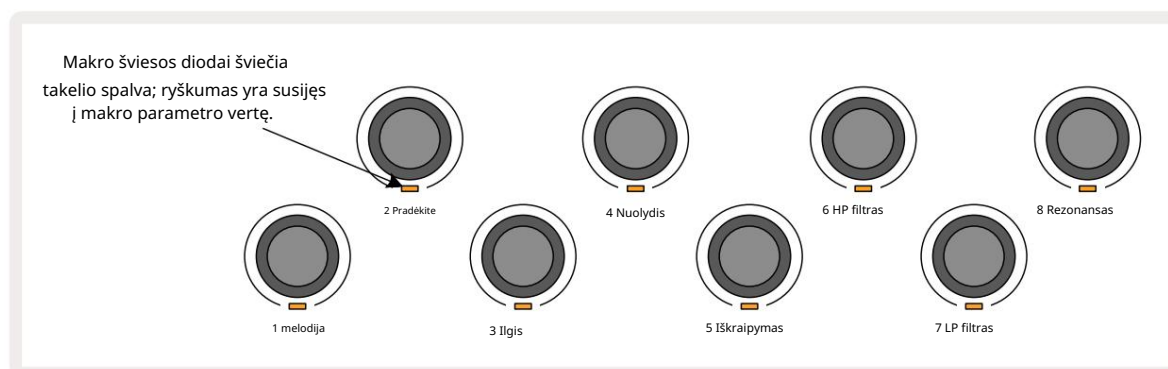
Dabar grįžkite į pastabų rodinį, kur pamatysite, kad jūsų pjūvių pradžios ir pabaigos taškai nustatyti tiksliai tuo momentu, kurį įrašėte išplėstiniame pastabos rodinyje. Norėdami dar kartą pabandyti tiesiogiai įrašyti pjūvio taškus, dar kartą įveskite išplėstinį užrašo rodinį .

Atminkite, kad „Live Slice Point“ įrašymas negali būti naudojamas sekvencinio atkūrimo metu

Makrokomandų naudojimas pavyzdžiams formuoti

„Circuit Rhythm“ makrokomandos suteikia pagrindinius parametrus, leidžiančius reguliuoti jūsų pavyzdžių garsą. The po juo atspausdintas kiekvienos makrokomandos valdomas parametras.

- Makro 1 – (Tune) pakeis mėginių derinimą takelyje +/-1 oktavos diapazone.
Derinimas keisis 20 centų žingsniu (1/5 pustonio). Norėdami keisti pustonio žingsniais, reguliuodami laikykite nuspaudę Shift .
- 2 makrokomanda – (pradžią) pakeis mėginių pradžios tašką takelyje, o 3 makrokomandos (ilgis) pakeisti ilgį. Tai yra, imties taškas, nuo kurio prasideda atkūrimas, kai suaktyvinamas, ir kiek pavyzdžio atkuriamas nuo pradžios taško. Norėdami tiksliai sureguliuoti pradžią arba ilgį, laikykite nuspaudę Shift , kad padidintumėte skiriamąją gebą, ir pasukite atitinkamą makrokomandą.
- 4 makrokomanda – (nuolydis) suaktyvinus pakeis nuolydį, kuris valdo mėginio tūrį. Sukant pagal laikrodžio rodyklę bus pridėta atakos fazė, o po to – slopinimo fazė uždarojo arba kilpinio atkūrimo režimuose: garsumas padidės paspaudus paleidiklį ir sumažės po to, kai užtvaras bus atleistas, kai atkūrimo režimas bus uždarytas arba kilpinis. Kuo didesnis sukimasis pagal laikrodžio rodyklę, tuo ilgesnė bus rampa. Sukant prieš laikrodžio rodyklę, bus pridėta skilimo fazė. Suaktyvinus mėginį, tūris sumažės. Kuo didesnis sukimasis prieš laikrodžio rodyklę, tuo greitesnis skilimas bus iki trumpo momento lieka paspaudimas.
- Macro 5 – (iškraipymas) papildys garsą harmonikų iškraipymo forma. Padidinus valdymą, būgnų mėginiai pradės skambėti agresyviau, o melodiniai garsai bus per daug intensyvesni.
- Macro 6 – (HP filtras) reguliuoja aukšto dažnio filtro ribinį dažnį. Sukant valdiklį pagal laikrodžio rodyklę, pašalinami daugiau žemų dažnių, todėl garsas gali geriau įsiliesti į mišinį.
- „Macro 7“ – (LP filtras) veikia priešingai nei „Macro 6“ ir reguliuoja žemo dažnio filtro ribinį dažnį. Sukant valdiklį prieš laikrodžio rodyklę, pašalinamas viršutinio dažnio garso turinys. Jis gali būti naudojamas aukštiems dažniams pašalinti, kai jų nereikia, ir garsams formuoti.
- Macro 8 – (rezonansas) reguliuoja žemo dažnio filtro rezonansą. Vietoj to, kad filtro atsakas sklandžiai nukristų virš ribinio dažnio, dažniai aplink ribinį tašką yra padidinami. Naudokite tai kartu su Macro 7, kad „sureguliuotumėte“ garso aspektą, kurį norite paryškinti.



Toliau pateiktoje lentelėje apibendrinamos kiekvieno makrokomandos valdiklio funkcijos, taikomos pavyzdžiams:

Makro	Funkcija
1	Derinimas
2	Pradžios taškas
3	Mėginio ilgis
4	Ataka/skilimas
5	Iškraipymas
6	HP filtras
7	LP filtras
8	LP filtro rezonansas

Makrokomandų pakeitimus galima įrašyti į šabloną – daugiau informacijos rasite 43 puslapyje .

Makrokomandos gali būti atkurtos į numatytąsias reikšmes laikant Clear **17** ir pasukus valdiklį

pagal laikrodžio rodyklę, kol jos šviesos diodas užsidegs mėlynai.

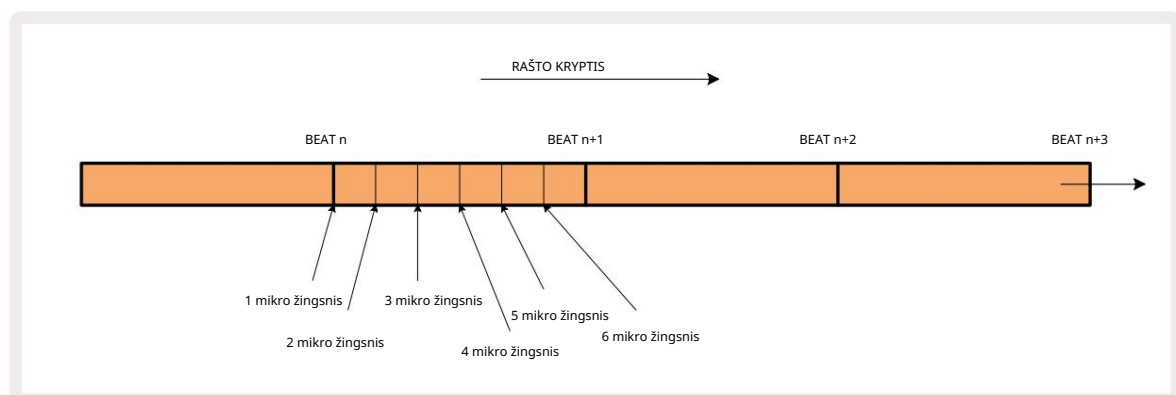
Nekvantuotas įrašas

Tiesioginis pavyzdžių grojimas gali būti įrašytas kiekybiškai arba nekvantuotas. Kvantifikuotas įrašymas būgno smūgius patalpina artimiausiame įrašymo žingsnyje, o nesuskaičiuotas įrašymas – tiesiai ant tarpinių mikro žingsnių. Norėdami perjungti tarp kvantuoto ir nekvantuoto įrašymo, laikykite nuspaudę Shift

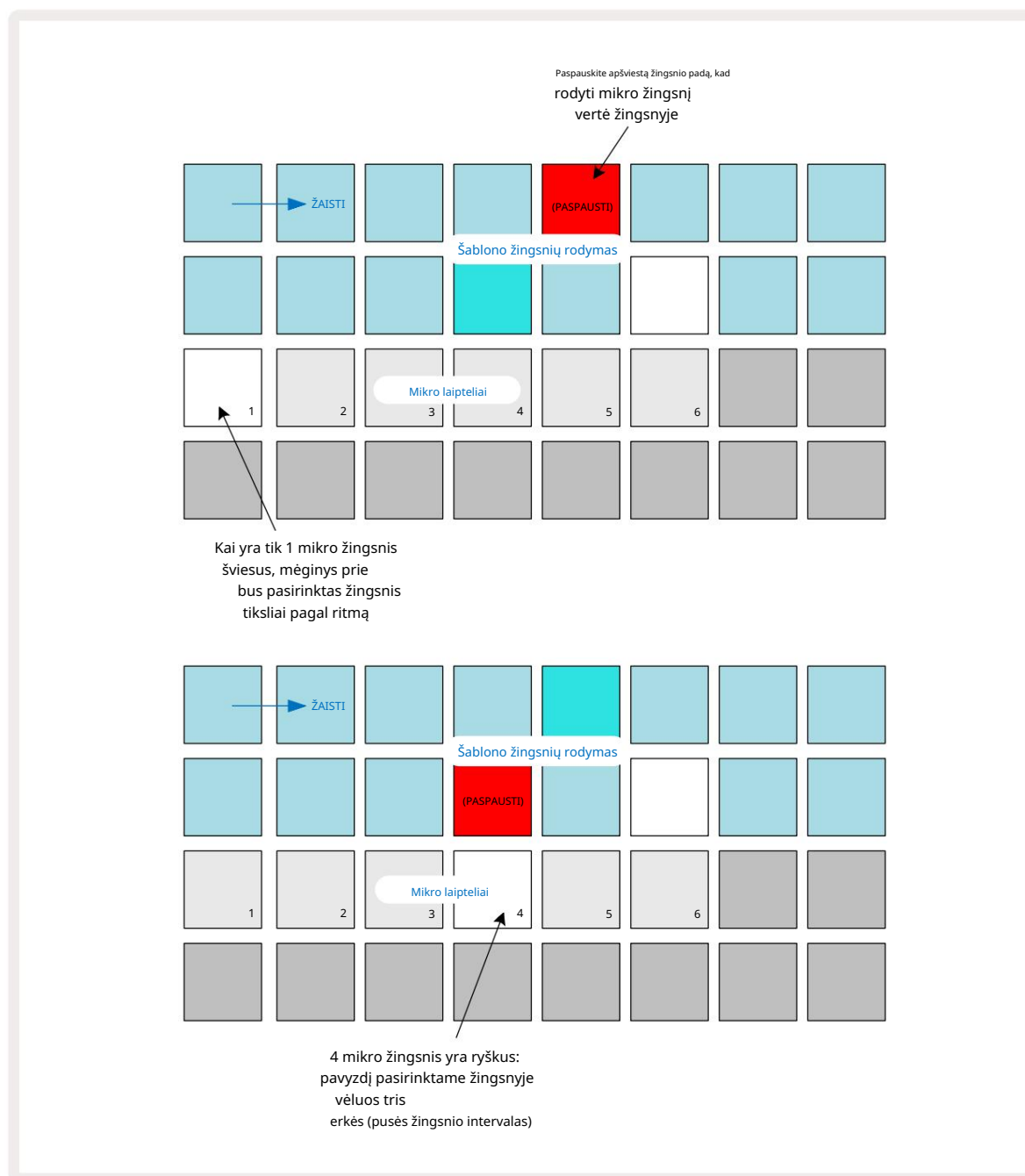
ir paspauskite **G** įrašyti. Jei įjungta Record Quantise, įrašymo mygtukas užsidegs ryškiai žaliai, kai paspaudžiamas Shift . Jei Record Quantise išjungtas (nequantised), mygtukas Record ims šviesti blyškiai raudonai kai laikomas Shift .

Mikro etapų redagavimas

Kai įrašymo kvantavimas išjungtas, realiuoju laiku įrašytų būgno smūgių laikas priskiriamas vienam iš šešių mikroveiksmy tarp gretimų šablono žingsnių. Bet kokie būgno smūgiai, pridėti rankiniu būdu, visada bus priskirti pirmajam žingsniui, kuris yra tiksliai žingsnio ritmas.

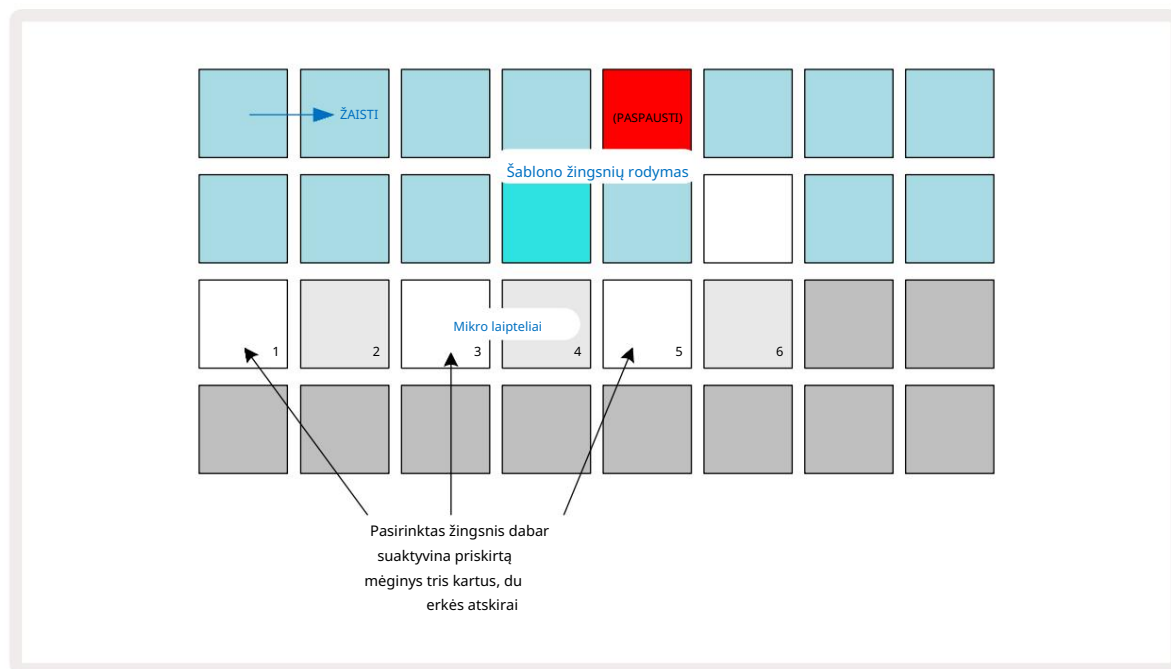


Įeikite į „Micro Step View“ paspausdami „Shift 20“ ir „Gate 6 Gate“, arba dar kartą paspauskite „Vartai“, jei jau esate View“. 17–22 trinkelės rodo šiuo metu pasirinkto žingsnio mikro žingsnio reikšmes. Paspauskite kitą žingsnių klaviatūrą, kad ją pasirinktumėte ir peržiūrėtumėte jos mažus žingsnius.



Jei pirmoji trinkelė apšviesta (kaip pirmame pavyzdyje aukščiau), tai reiškia, kad mėginys prie pasirinktas žingsnis bus tiksliai „į ritmą“ modelio žingsnyje. Antrame aukščiau pateiktame pavyzdyje panaikinus 1 mikroveiksma pasirinkimą ir pasirinkus 4 mikroveiksma, paspaudimas atidėtas trimis šeštadaliais intervalo tarp žingsnių.

Jūs neapsiribojate vien pavyzdinio laiko keitimu – galite pasiekti tiek mikro žingsnelių, kiek norite: kiekvieną mikro žingsnio padą galima įjungti arba išjungti. Toliau pateiktame pavyzdyje 5 veiksmas suaktyvins jam priskirtą pavyzdį tris kartus, vieną kartą per ritmą ir dar du kartus po du ir keturias varneles vėliau.



Jei įvedate pavyzdžius įrašymo režimu (kai išjungta Rec Quantise) ir galite leisti pakankamai greitai, galite (priklausomai nuo BPM!) generuoti kelis smūgius per vieną veiksmą. Patikrinkite mikro žingsnių ekraną, kad pamatytumėte tai.

Mikropakopų naudojimas bet kokiam modeliui gali suteikti visiškai naujų ritminių galimybių ir sukurti subtilius ritminius efektus arba dramatiškai niūrius griovelius. Kaip ir daugelyje kitų „Circuit Rhythm“ aspektų, raginame jus eksperimentuoti!

Atminkite, kad galite modifikuoti šablono elementus naudodami mikro žingsnių rodinį, taip pat pridėti papildomų įvykių, pridėdami mikro žingsnių reikšmes prie tuščių žingsnių: jie bus užpildyti pagal numatytuosius nustatymus. naudojamo būgno takelio pavyzdys.

Taip pat atkreipkite dėmesį, kad visi mikro žingsnio smūgiai perima greičio reikšmę ir imtį, priskirtą žingsniui yra viduje (žr. toliau).

Greitis

Pavyzdžiai, įvesti į pastabų rodinį, gali naudoti fiksuotą arba kintamą greitį. Kintamasis greitis yra numatytasis nustatymas; jei paspausite Shift, pamatysite, kad Velocity 6 šviečia raudonai, tai patvirtina. Pasirinkus kintamą greitį, tiesiogiai įrašytų mėginių greičio reikšmės bus nustatytos pagal mėginio stiprumą trinkelės sumuštos. Tai taikoma pastabų rodiniai (ir skyreliui, ir klaviatūrai), išplėstinei klaviatūros pastabų rodiniai, Pavyzdis vaizdas ir būgno trinkelės vaizdas.

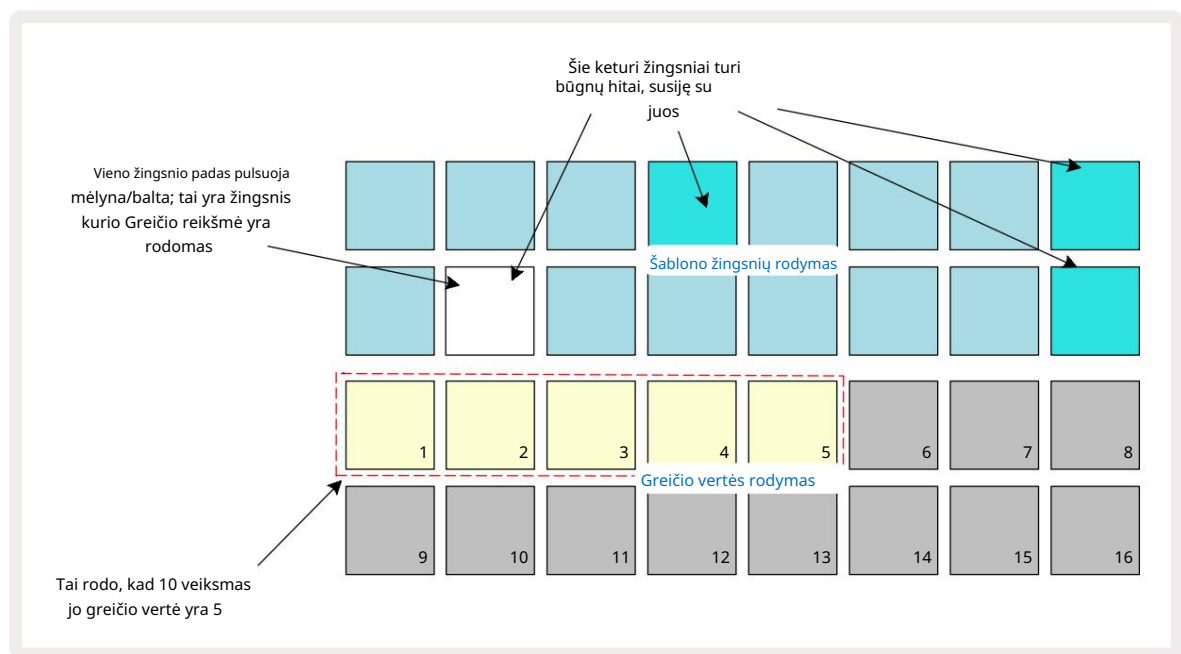
Norėdami pasirinkti Fiksuotą greitį, laikykite nuspausę Shift 20 ir paspauskite Velocity 6: mygtukas Velocity pakeičia spalvą į žalią. Dabar visų mėginių, įvestų naudojant mėginių pagalvėles, greitis visada bus 96 (12 trinkelėlių

apšviestas Velocity View – žr. toliau). Tai taip pat taikoma pastabų rodimui (ir skyreliui, ir klaviatūrai), išplėtam Klaviatūros pastabų rodinys, pavyzdinis vaizdas ir būgno blokelių vaizdas.

Mėginiams, užprogramuotiems naudojant šablono žingsnio trinkelės, visada bus naudojamas fiksuotas greitis, nepaisant pasirinkto greičio režimo. Atkreipkite dėmesį, kad fiksuoto arba kintamo greičio pasirinkimas yra visuotinis, ty jis taikomas į visus takelius.

Sukūrę šabloną galite pakeisti žingsnio greičio reikšmę. Tai daroma Velocity

Rodinys, kuris pasirenkamas paspaudus Velocity 6 .



Greičio rodinys dvi viršutinės tinklės eilutės rodo šiuo metu pasirinkto pavyzdžio 16 žingsnių modelį, o dvi apatinės eilutės – 16 segmentų „fader“, išsiliejusios per dvi eilutes; smėliu apšviestų trinkelės skaičius rodo pasirinkto žingsnio greičio reikšmę.

Aukščiau pateiktame pavyzdyje 4, 8, 10 ir 16 žingsniai šviečia ryškiai, o tai rodo, kad su šiais veiksmais yra susieti pavyzdžiai. Viename šablono žingsnio ekrane mirksės pakaitomis mėlyna/balta: tai žingsnis, kurio greičio reikšmė rodoma. Pavyzdyje šio žingsnio Velocity reikšmė yra 40; pirmieji penki 3 eilutės trinkelės yra apšviestos smėliu (nes $5 \times 8 = 40$), likusi greičio reikšmės ekrano dalis nedega. Jei Velocity reikšmė nėra 8 kartotinis, Velocity ekrane bus silpnai apšviestas paskutinis skydelis

nurodyti, kad jis yra tarp trinkelės verčių. Tokios reikšmės gali būti įrašytos gyvai leidžiant, bet negali būti būti užprogramuotas rankiniu būdu.

Taip pat atkreipkite dėmesį, kad paspaudę žingsnio bloknotą išgirsite pavyzdį žingsnyje.

Greičio reikšmę galite pakeisti paspausdami mygtuką Greičio reikšmės rodymo eilutėje, atitinkančioje Velocity reikšmę. Jei norėjote, kad anksčiau pateiktame pavyzdyje atlikto 12 veiksmo paspaudimo Velocity vertė būtų

96 vietoj 40, paspaustumėte pad 12; Pagalvėlės nuo 1 iki 12 dabar apšviečia smėlį. Jei norite sumažinti greičio reikšmę, paspauskite reikiamą reikšmę atitinkantį mygtuką.

Apšviestų trinkelė skaičius	Greičio vertė	Apšviestų trinkelė skaičius	Greičio vertė
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

Taip pat galite naudoti Velocity View, norėdami pakeisti greičio reikšmes, kol groja šablonas. Tokiu atveju reikia paspausti ir palaikyti žingsnio mygtuką, kad pasikeistų jo greičio reikšmė; tai galite padaryti bet kurioje modelio vietoje. Laikytas žingsnio skydelis užsidegs raudonai, o kitos dvi eilutės „užstos“, kad būtų rodoma pasirinkto žingsnio greičio reikšmė. Paspauskite mygtuką, atitinkantį naują vertę reikalaujama. Šablonas ir toliau žaidžiamas, todėl galite eksperimentuoti su skirtingomis greičio reikšmėmis realiu laiku.



Taip pat galite pridėti pavyzdžių Velocity View. Laikykite nuspaudę klavišą, atitinkantį žingsnį, kuriame reikia pridėti smūgio, ir paspauskite mygtuką ant dviejų apatinių eilučių; padas apibrėžia to smūgio greitį. Tai puikiai tinka pridėti „vaiduoklio“ hitų seriją esant mažam garsui.

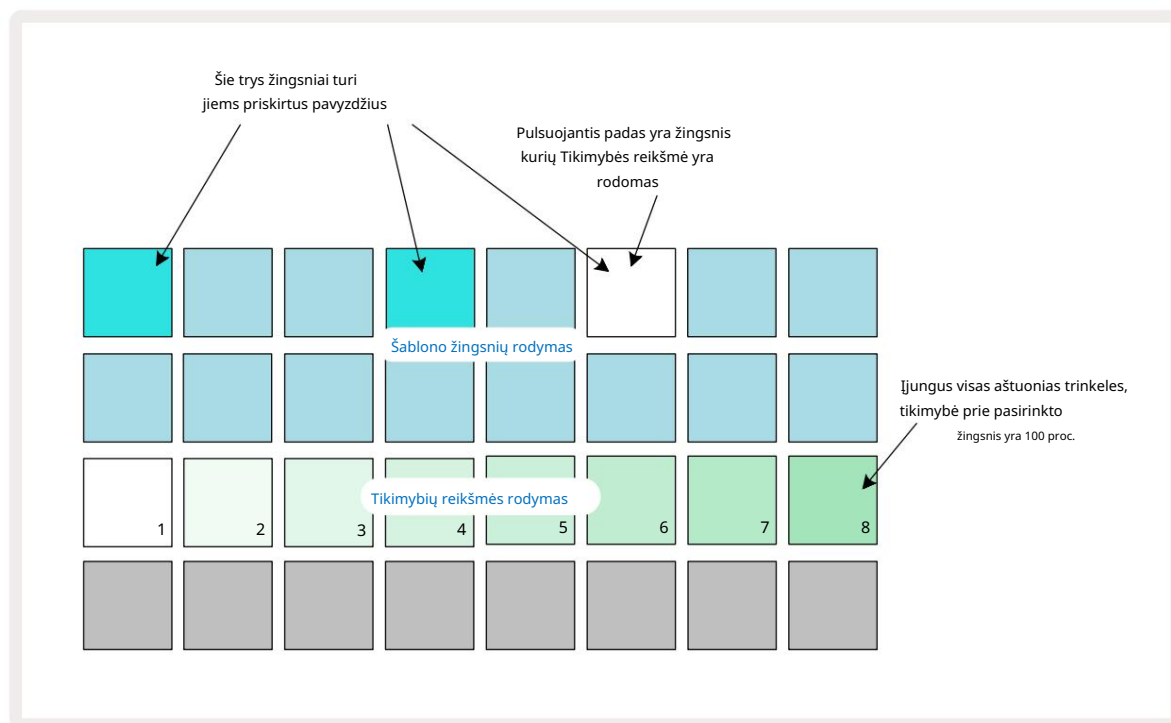
Tikimybė

Grandinės ritmo tikimybės funkcija gali būti taikoma atskiriems žingsniams bet kuriame takelyje. Tikimybė įveda į modelį atsitiktinės variacijos laipsnį. Iš esmės tai yra tolesnio žingsnio parametras, kuris nusprendžia, ar žingsnio natos bus grojamos per kiekvieną šabloną.

Iš pradžių visiems žingsniams priskiriama 100% tikimybės reikšmė, o tai reiškia, kad visi žingsniai visada bus grojo, nebent jų tikimybės reikšmė būtų sumažinta: tai daroma naudojant tikimybių rodinį.

Tikimybių vaizdas yra antrinis mygtuko Pattern Settings rodinys  7. Atidarykite jį laikydami nuspaudę Shift ir paspausdami Šablono nustatymai arba paspauskite Šablono nustatymai antrą kartą, jei jau yra šablono nustatymų rodyje norėdami perjungti rodinį.

Šablono ekrane pasirinkite žingsnį, kuriam norite pakeisti natų tikimybę tame žingsnyje. 17–24 trinkelės sudaro „tikimybių matuoklį“: iš pradžių bus apšviesti visi aštuoni trinkelės, o spalva pagilės nuo 17 iki 24.



Yra aštuonios galimos tikimybės reikšmės, nulemiančios tikimybę, kad pasirinkto žingsnio natos bus grojamos bet kuriuo metu per šabloną. Šviečiančių trinkelės skaičius rodo tikimybės reikšmę: aukštesnės eilutės trinkelės bus tamsios. Galimos tikimybės reikšmės yra šios:

Apšviestos trinkelės (3 eilutė) Tikimybė	
1-8	100 %
1-7	87,5 %
1-6	75 %
1-5	62,5 %
1-4	50 %
1-3	37,5 %
1-2	25 %
tik 1	12,5 %

Norėdami priskirti tikimybę žingsniui, kai sekvenčio atkūrimas sustabdytas, paspauskite ir atleiskite veiksmo, kurį norite redaguoti, klavišą ir paspauskite 3 eilutės klavišą, atitinkantį tikimybės reikšmę. Norėdami priskirti veiksmui tikimybę, kai sekvenčio atkūrimas yra aktyvus, nustatydami tikimybę, turite laikyti žingsnio klaviatūrą. Visi žingsnyje esantys mikro žingsniai turės bendrą galimybę būti sužaisti pagal aukščiau nurodytus procentus. Tai reiškia, kad arba visi mikro žingsniai žais arba nei vienas iš jų nežais.

- Tikimybė 100 % reiškia, kad žingsnio pavyzdžiai visada bus grojami.
- Tikimybė 50 % reiškia, kad vidutiniškai žingsnio pavyzdžiai bus grojami per pusę modelių.
- Tikimybė 25 % reiškia, kad vidutiniškai žingsnio mėginiai bus paleisti per ketvirtį modelių.

Išvalius veiksmus, šablonus ir projektus visos tikimybės taip pat bus iš naujo nustatytos iki 100%. Tiesioginis naujo pavyzdžio įrašymas į veiksmą taip pat iš naujo nustatys 100 % tikimybę to žingsnio metu.

Įrašymo rankenėlės judesiai (automatika)

Galite reguliuoti priskirtų mėginių garso parametrus realiuoju laiku naudodami makro valdiklius  . Circuit Rhythm funkcijos yra automatizuotos, o tai reiškia, kad galite pridėti šių patobulinimų efektą įrašytą raštą įjungdami įrašymo režimą (spausdami  Record ) ir judindami rankenėles.

Įjungus įrašymo režimą, šviesos diodai, esantys po aktyviais makrokomandomis, iš pradžių išlaiko spalvą ir ryškumą, kurį jie turėjo anksčiau, bet kai tik atliksite reguliavimą, šviesos diodas užsidega raudonai, kad patvirtintų kad dabar įrašote rankenėlės judesį.

Kad rankenėlės judesiai būtų išsaugoti, turite išeiti iš įrašymo režimo, kol seka grįžta už modelio taško, kuriame iš pradžių pasukote makrokomandą, kitaip grandinės ritmas perrašys automatizavimo duomenis naujai rankenėlės padėtimi.

Jei tai padarysite, išgirsite makrokomandos valdiklio atkūrimo efektą, kai seka sukasi toliau, toje šablono vietoje, kur pasukote valdiklį.

Taip pat galite įrašyti makrokomandos valdymo pakeitimus, kai seka negrojama: greičio rodinyje, vartuose View arba Probability View, paspauskite  Įrašyti, pasirinkite žingsnį, kuriame turėtų įvykti pakeitimas, spausdami ir palaikydami žingsnį atitinkantį klavišą; tame veiksmo bus paleistas pavyzdys. Tada sureguliuokite makrokomandą (-us) pagal pageidavimą; nauja (-os) reikšmė (-ės) bus įrašyta į automatikos duomenis; paspauskite  Įrašykite dar kartą, kad išeitumėte iš įrašymo režimo.

Vykdam seką išgirsite makro rankenėlės judesių poveikį tame žingsnyje. Taip pat galite redaguoti makrokomandų valdiklių automatizavimą tam tikriems veiksmams tokiu būdu, kol seka atkuriama. Kai įjungtas įrašymo režimas, laikykite nuspaudę žingsnio klaviatūrą ir pasukite a Makro valdymas.

Visi makrokomandų reikšmių pakeitimai, įrašyti kaip modelio dalis, bus išsaugoti, net jei pavyzdys bus pakeistas modelio metu (žr. „Pavyzdžio apvertimas“ 31 puslapyje). Galite pakoreguoti garsą konkrečiame veiksmo ir pakeisti pavyzdį tame žingsnyje: koregavimas vis tiek bus veiksmingas.

Galite ištrinti bet kokius makrokomandos automatizavimo duomenis, kurių nenorite saugoti, laikydami nuspaudę Clear  ir pasukite atitinkamą rankenėlę prieš laikrodžio rodyklę bent 20 % jos sukimosi – šviesos diodas po rankenėle pasidarys raudona, kad patvirtintų. Tačiau atminkite, kad tai išvalys tos makrokomandos automatizavimo duomenis Šablonas, ne tik dabartiniame sekvencinio žingsnyje.

Išvalyti ir kopijuoti

Norėdami pašalinti žingsnį iš piešinio, laikykite nuspaudę Clear  ir paspauskite žingsnio bloknatą. Tai pašalins mėginį triggerį ir visus automatizuotus parametrus (greitį, mikro žingsnius ir tikimybę), kurie buvo priskirti žingsnis.

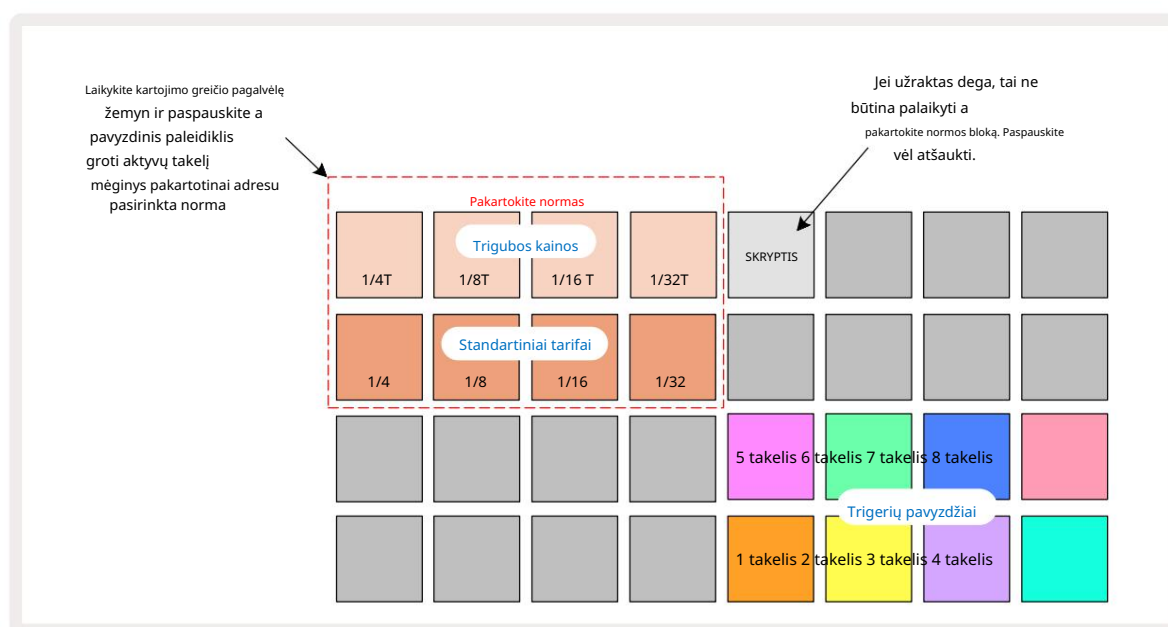
Norėdami kopijuoti veiksmą šablone, laikykite nuspaudę Duplicate  ir paspauskite žingsnį. Nukopijuotas žingsnis užsidegs šviesiai žalia. Vis dar laikydami nuspaudę Duplicate, paspauskite žingsnio bloknatus, kad įklijuotumėte pradinio veiksmo duomenis. Tai pakartos mėginio apvertimą, žingsnio parametrus (greitį, mikro žingsnius, vartus ir tikimybę) ir makrokomandą automatizavimas į naują žingsnį.

Būgnų trinkelėlių vaizdas

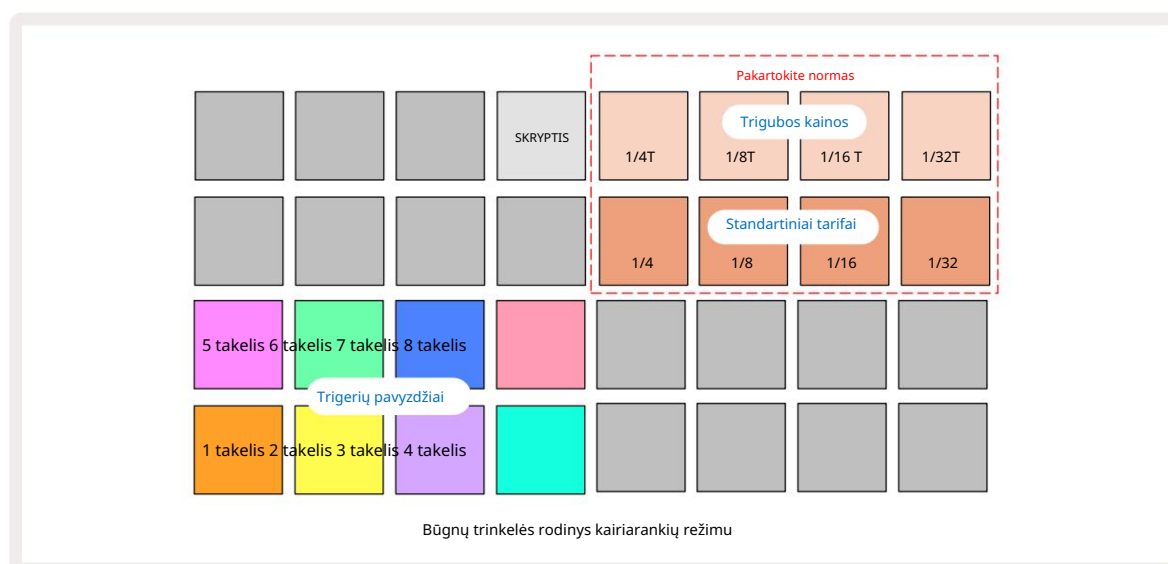
Drum Pads View puikiai tinka žaisti gyvai. Galite suaktyvinti visų aštuonių takelių mėginus rankiniu būdu, taip pat automatiškai pakartoti kiekvieną aktyvų vienu iš aštuonių su tempu susijusių dažnių. Šis vaizdas leidžia pridėti sparčius būgnų dūžių pliūpsnius, ypač „trap“ stiliaus „hi-hat“ modelius su tripleto pojūčiu.

Drum Pads View yra antrinis Sample Rec mygtuko vaizdas . Atidarykite jį laikydami nuspaudę Shift ir paspausdami Sample Rec arba paspauskite Sample Rec antrą kartą, jei jau esate Sample Rec rodinyje, kad perjungtumėte Žiūrėti.

Numatytoji „Drum Pads View“ konfigūracija parodyta toliau:



Jei esate kairiarankis, galite pakeisti trinkelės išdėstymą paspausdami J mygtuką:



Paspauskite K, kad grįžtumėte ir pakeistumėte atgal. Toliau pateiktuose aprašymuose nurodoma dešiniarankė versija.

Aštuonios pagalvėlės, esančios dešinėje iš dviejų apatinių eilučių, yra kiekvieno takelio paleidimo pagalvėlės. Paspaudus vieną iš jų, suaktyvinamas šiuo metu aktyvus to takelio pavyzdys: tai taikoma neatsižvelgiant į tai, ar seka vykdoma, ar ne. Jei norite pridėti daugiau gyvų pavyzdžių prie šablono, kol jis grojamas, įjunkite įrašymo režimą paspausdami Rec G: visi papildomi pavyzdžiai, pridėti realiuoju laiku, dabar bus įtraukti į šabloną pagal takelį. Kai paspaudžiamas paleidimo mygtukas, makrokomandos bus atnaujintos, kad būtų rodomi paskutinio suaktyvinto takelio takelio parametrai – tai yra greitas būdas pakoreguoti kiekvienas takelis su nuoroda vienas į kitą.

Pastaba Pasikartojimo dažnis

Aštuonios trinkelės, esančios kairėje iš dviejų viršutinių eilučių, leidžia pasirinkti natų kartojimo dažnį. Trinkelės nuo 9 iki 12 2 eilutėje pasirenkami standartiniai tarifai šiuo metu nustatyto BPM kartotiniams, o 9 blokas yra pats BPM. 1-osios eilutės trinkelės nuo 1 iki 4 pasirenka trijų šių rodiklių kartotinius.

Norėdami paleisti pavyzdį su natų kartojimu, laikykite nuspaudę Repeat Rate (Pakartojimo dažnio) klaviatūrą ir paspauskite pavyzdžio paleidimo mygtuką, kad pasirinktumėte reikiamą takelį. Mėginys kartosis tol, kol bus nuspaustos abi pagalvėlės. Galite pašalinti reikia naudoti du pirštus paspausdami Pad 5, todėl kartojimo dažnio pagalvėlės užsifiksuos, kai jas bakstelėsite. Pad 5 šviečia ryškiai baltai, kai suaktyvinta užrakto funkcija. Paspauskite antrą kartą, kad išjungtumėte užrakto funkciją. Atminkite, kad pakartotinis atkūrimas pakeis visus esamus žingsnių duomenis šablone. Pavyzdžiui, jei atliekate $\frac{1}{4}$ natos kartojimo dažnį, bet esamą šabloną sudaro žingsniai, kurių kiekviename yra šeši mikro žingsniai, išgirsite tik $\frac{1}{4}$ natų dažnio, kol bus aktyvus natos kartojimas. Tai gali būti labai naudinga norint sukurti dramatiškų užpildų atliekant gyvą pasirodymą.

Galite įrašyti pasikartojančius natų atlikimus tiesiai į šablonus, kai įjungtas įrašymo režimas.

Įrašymo natos kartojimas yra žalingas ir perrašys visus šiuo metu esančius šablone esančius mikroveiksmus – tai, ką girdėsite įrašymo metu, ir taps šablonu.

Žr. tinklėlio vaizdus 45 puslapyje, kad pamatytumėte, kuris padas būgno trinkelė rodinyje pasirenka kiekvieną kartojimo dažnį.

Raštai

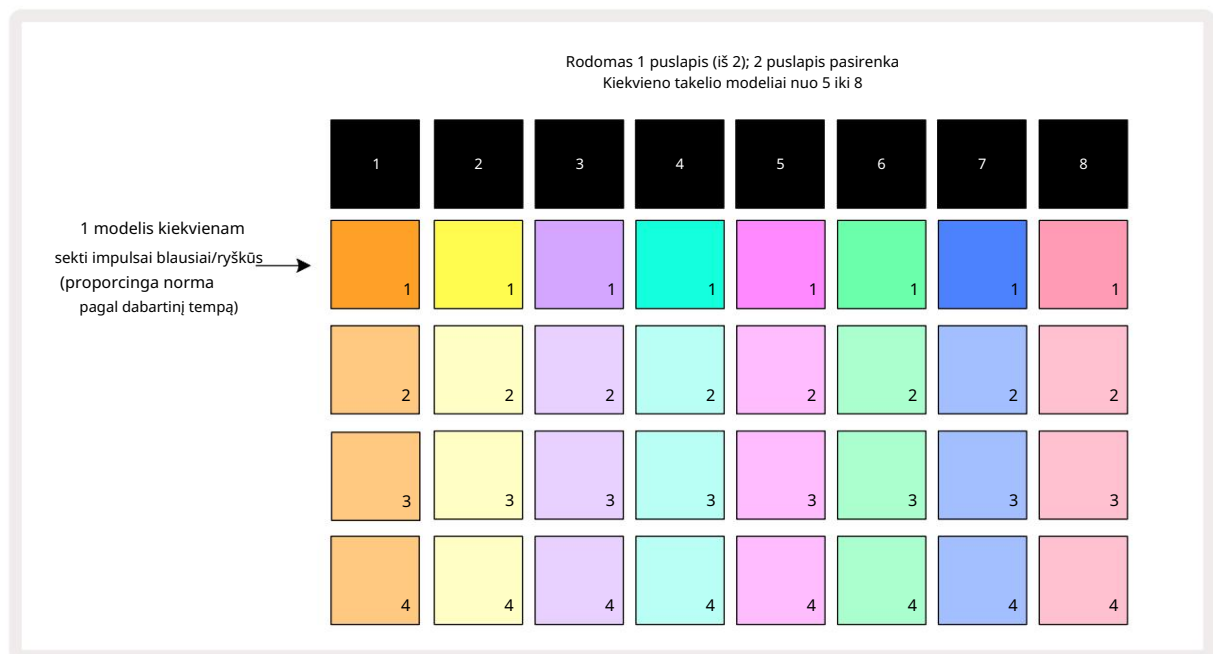
Kiekvienas Circuit Rhythm projektas turi atminties vietos aštuoniems atskiriems takeliams.

Tikrasis grandinės ritmo potencialas pradedamas suvokti, kai pradedate kurti įdomius modelio variantus, o paskui juos derinate, kad būtų galima išnaudoti visą iki 256 (8 x 32) žingsnių grandinę. Be to, ne visi kiekvieno takelio šablonai turi būti sujungti vienodai: 1 ir 2 takeliuose galite turėti 64 žingsnių būgnų šablonus kartu su ilgesne boso ir (arba) sintezės eilučių seka 3 ir 4 takeliuose. pavyzdys. Nėra jokių apribojimų, kaip derinti šablonus iš skirtingų takelių (nors šablonai gali būti sujungti tik iš eilės; žr. 50 psl.).

Daugiau informacijos).

Šablonų vaizdas

Norėdami sutvarkyti ir tvarkyti savo šablonus, naudokite šablonų rodinį, pasiekiamą paspausdami Šablonai 10. Pirmą kartą atidarius šablonų rodinį naujame projekte, jis atrodys taip:



Šablonų rodyje yra du puslapiai, pasirinkti mygtukais J ir K 15. Puslapiai yra identiški, o modelio atmintinės išdėstytos vertikalios; 1 puslapyje trinkelės pasirenka 1–4 šablonus kiekvienam takeliui, 2 puslapyje jie pasirenka 5–8 modelius.

Tai, kaip šviečia kiekviena trinkelė, rodo jo būseną. Tamsus padas reiškia, kad šablonas šiuo metu nepasirinktas žaisti. Vienas takelis pulsuoja nuo blausaus iki šviesaus: tai yra šablonas, kuris buvo leidžiamas, kai paskutinį kartą buvo sustabdytas atkūrimas. Iš pradžių (ty kai pradedamas naujas projektas), 1 šablonas kiekviename takelyje bus tokios būsenos, o visi kiti atmintis bus tušti, o trinkelės bus silpnai apšviestos.

Norėdami pasirinkti kitą bet kurio takelio šabloną, paspauskite jo mygtuką. Jei tai padarysite, kai jau yra kitas šablonas žaisdami, naujasis šablonas bus įtrauktas į eilę, kad būtų galima pradėti žaisti dabartinio pabaigoje, todėl jums bus suteiktas a sklandus perėjimas tarp raštų. Tokiu atveju kito modelio bloknatas greitai mirksės, kol jis bus „eilyje“, kol pradės groti. Tačiau jei laikysite nuspaudę klavišą Shift, kol pasirinksite kitą šabloną, jis bus paleistas iš karto nuo atitinkamo šablono žingsnio, taip užtikrinant, kad bendras laikas išlaikys tęstinumą. Pavyzdžiui, jei dabartinis šablonas pasiekė 11 veiksmą, kai paspausite antrą šablono klaviatūrą laikydamiesi nuspaudę klavišą Shift, grandinės ritmas prisimins, kur yra žymeklis, o antrasis šablonas bus paleistas nuo 12 veiksmo.

Pradėti Kiekvieną kartą paspaudus  šablonas bus paleistas iš žingsnio, kurio vietoje šablonas pasirodė. Jei norite tęsti šabloną nuo vietos, kurioje sekvencinė buvo paskutinį kartą sustabdyta, paspauskite Shift ir Groti kartu.

Valymo šablonai

Šablonų atmintį galima išvalyti šablonų rodyne laikant nuspaudus Clear  (šviečia raudonai) ir paspaudus atitinkamą padą. Pasirinktas raštų blokas užsidegs ryškiai raudonai, kad patvirtintumėte ištrynimą, kol jūs paspausite jį. Jei atkūrimas sustabdomas, jei išvalytas šablonas nėra šiuo metu aktyvus šablonas (nurodytas pulsuojančia takelio spalva) ir nėra šablonų grandinės dalis, jis užsidegs baltai. Tai rodo, kad šis šablonas bus rodomas visuose takelio žingsnių rodyniuose. Tai atitinka rodinio užrakto veikimą, žiūrėkite 54 psl.

Pasikartojantys modeliai

Šablonų rodyne mygtukas Duplicate  gali būti naudojamas kopijavimo ir įklijavimo funkcijai atlikti, leidžiančią kopijuoti šabloną iš vienos atminties į kitą. Tai labai naudinga funkcija, nes ji leidžia naudoti esamą šabloną kaip kito, šiek tiek kitokio, pagrindą: dažnai lengviau pakeisti esamą šabloną taip, kaip norite, nei sukurti naują nuo nulio.

Norėdami nukopijuoti šabloną iš vienos atminties į kitą, laikykite nuspaudę Duplicate (jis šviečia žaliai), paspauskite klaviatūrą su norimu kopijuoti piešiniu (jis šviečia žaliai, kol jį spaudžiate), tada paspauskite atminties klaviatūrą, kur norite. saugotina kopija: ji užsidegs raudonai, o jei atkūrimas sustabdomas, jis taps baltas, kai atleisite dublikatą, o tai reiškia, kad šis šablonas bus rodomas, kai persijungsite į žingsninį rodinį. Dabar turite identišką modelio kopiją. Jei norite nukopijuoti šablono duomenis į keletą atmintinių, galite toliau laikyti nuspaudę mygtuką Duplicate ir pakartoti operacijos dalį „įklijuoti“

kiti prisiminimai.

Galima kopijuoti šablonus tarp takelių, taip pat viename takelyje.

Žingsnio puslapis ir 16/32 žingsnių šablonai

Numatytasis grandinės ritmo modelio ilgis yra 16 žingsnių, tačiau galite padvigubinti ilgį iki 32 žingsnių naudodami 8 žingsnio puslapio mygtuką (pažymėtą 1-16/17-32). 16 žingsnių ar mažiau rašto ilgis rodomas mygtuku Step Page, rodomas blyškiai mėlynai. Norėdami išplėsti šiuo metu peržiūrimo piešinio ilgį daugiau nei 16 žingsnių, paspauskite žingsnio puslapio mygtuką: dabar jis rodomas ryškiai mėlynas 1 puslapyje, kai rodomi 1–16 žingsniai, ir oranžinė spalva 2 psl., kai rodomi 17–32 veiksmai.

Ši funkcija leidžia sukurti įdomesnes ir įvairesnes vieno modelio kilpas. Jei kai kurie takeliai yra 16 žingsnių ilgio, o kai kurie 32 žingsnių ilgio, 16 žingsnių šablonai kartosis po 16 veiksmo, o 32 žingsnių šablonai tęsis nuo 17 iki 32 žingsnių, todėl kiekvieną kartą išgirsite du trumpesnių takelių pasikartojimus. vienas iš ilgesnių.

Paspaudus žingsnio puslapį (1-16/17-32) , kai groja 32 žingsnių šablonas, ekranas pakeičiamas į kitą puslapį, bet šablonas nenutraukiamas. Galite nustatyti šablono ilgį atgal į numatytąjį 16 žingsnių laikydami žemyn Išvalyti ir paspausdami žingsnio puslapio mygtuką: šablonas vėl bus 16 žingsnių ilgio. Pavyzdžiai, priskirti visiems 32 veiksmams, išsaugomi, tačiau išgirsite tik tuos, kurie priskirti pirmiesiems 16 veiksmų po to, kai naudojate Clear. Jei dar kartą padidinsite šablono ilgį iki 32 žingsnių, visos anksčiau priskirtos pastabos / smūgiai 17–32 žingsniai vis tiek bus ten.

Taip pat galite naudoti Duplicate su mygtuku Step Page. Laikydami nuspaudę Duplicate ir paspaudę Step Page mygtuką, šiuo metu pasirinkto takelio šablono ilgis bus padidintas iki 32 žingsnių ir nukopijuos visus duomenis Atitinkamai 1–16–17–32 veiksmams, įskaitant automatizavimo duomenis. Visi puslapyje jau esantys duomenys 2 bus perrašyti ši operacija.

Grandinėjimo modeliai

Sukūrę kelis šablonus vienam ar keliems takeliams, galite pradėti juos sujungti, kad sudarytumėte ilgesnę seką. Paspauskite Patterns 10, kad atidarytumėte šablonų rodinį.



Raštai gali būti suskirstyti į grandines kiekvienam takeliui. Kai šablonai yra suskirstyti į grandinę, jie grojami paeiliui, pvz., šablonų grandinė, kurią sudaro keturi šablonai, leis juos skaitine tvarka vieną po kito, o tada kartos. Jei jie visi yra 32 žingsnių modeliai, grandinė bus 128 žingsnių ilgio. Kitas takelis su vienu 32 žingsnių šablonu bus grojamas keturis kartus per kiekvieną grandinę; 16 žingsnių šablonas bus žaidžiamas aštuonis kartus.

Norėdami sukurti šablono grandinę, paspauskite ir laikykite paspaudę žymeklį, kad pasirinktumėte mažiausio numerio šabloną, o tada paspauskite žymeklį, kad pamatytumėte didžiausią reikalingą šabloną. (Arba iš tikrųjų atvirkščiai.) Pavyzdžiui, jei norite sujungti takelio šablonus 1–3 atmintyje, laikykite nuspaudę 1 klavišą ir paspauskite 3. Pamatysite, kad dabar visos trys trinkelės šviečia ryškiai takelio spalva, nurodant, kad dabar jie sudaro grandininę seką.

Jei norite pasirinkti grandinę iš šablonų per puslapio ribas, pasirinkimas veikia taip pat: pavyzdžiui, norėdami pasirinkti šablonus nuo 3 iki 6 kaip grandinę, paspauskite ir palaikykite 3 šablono klaviatūrą, tada paspauskite J

Norėdami pereiti į 2 puslapį, tada paspauskite 6 piešinio žymeklį. Dabar pamatysite, kad 3, 4, 5 ir 6 šablonų trinkelės šviečia.

Norėdami sujungti šablonus, kuriuose dviejuose puslapiuose kaip pradžios/pabaigos taškai (pvz., 1 ir 5) naudojami tie patys bloknotai (pvz., 1 ir 5), laikykite pagalvėlę pirmam šablonui, pereikite prie 2 puslapio, tada atleiskite bloknotą. Šiame pavyzdyje a Tada sukurama 1–5 modelių grandinė.

Svarbu atsiminti, kad šablonai, kuriuos sujungiate, turi būti nuoseklūs. Galite sujungti 1, 2, 3 ir 4 šablonus arba 5, 6 ir 7 arba 4 ir 5 kartu, bet negalite sujungti 1, 2 ir 6 modelių. (Tačiau „Circuit Rhythm“ scenų funkcija leidžia įveikti šį apribojimą: daugiau informacijos apie scenų naudojimą rasite 59 puslapyje.)

Toliau pateiktame pavyzdyje bus parodytas grandinės sujungimas:



Aukščiau pateiktame šablonų rodinio pavyzdyje parodytas galimas 8 raštų sekos šablonų išdėstymas. Mes naudojame šiuos šablonus ir dėl paprastumo manysime, kad visi modeliai susideda iš 16 žingsnių:

- 1 takelis – 1–4 šablonai
- 2 takelis – tik 1 šablonas
- 3 takelis – 1 ir 2 šablonai
- 4 takelis – 6 ir 7 šablonai
- 5 takelis – 2 ir 3 šablonai
- 6 takelis – 3–6 šablonai
- 7 takelis – 5 ir 6 šablonai
- 8 takelis – 1–8 šablonai

Kai paspausite Groti, kiekvienas takelis suksis aplink savo šablonų grandinę. Ilgiausia grandinė yra 8 takelis – tai apibrėžia bendrą sekos ilgį, šiuo atveju 128 (8 x 16) žingsnių. 8 takelis paleis 1–8 šablonus eilės tvarka, tada grįš į 1 šabloną ir pradės iš naujo. Priešingai, 1 takelis paleis 1–4 šablonus eilės tvarka, tada grįš atgal ir kartos; 2 takelis turi tik vieną šabloną, todėl jis kartosis aštuonis kartus

8 raštų seka. 5 ir 7 takelių grandinėse yra du šablonai, todėl kiekvienas iš jų bus žaidžiamas keturis kartus, o 6 takelis turi keturis šablonus grandinėje, taigi jis bus žaidžiamas du kartus. Tai, ką girdi, yra parodyta žemiau esančioje laiko juostoje:



Aukščiau pateiktas pavyzdys iliustruoja pagrindinius dalykus, susijusius su šablonų sujungimu, kad būtų sudaryta ilgesnė seka. Ilgesnių, sudėtingesnių ir įdomesnių sekų kūrimas yra jų išplėtimas principus. „Circuit Rhythm“ leidžia sukurti iki 256 (8 x 32) žingsnių šablonų grandines, kuriose yra bet kuris iš aštuonių takelių gali keisti savo šabloną kas 16 žingsnių (arba rečiau, jei pradžios / pabaigos taškai taip pat keičiami nuo numatytojo).

Kiekvieną kartą paspaudus ► Žaisti, šablono grandinė paleidžiama iš naujo nuo pirmojo modelio pradžios taško grandine. Galite iš naujo paleisti grandinę nuo taško, kuriame buvo sustabdytas sekvencinis režimas, paspausdami Play while laikydami nuspaudę Shift.

Šablonas oktava

Galite perkelti šiuo metu peržiūrimo šablono aukštį aukštyn arba žemyn viena ar keliomis oktavomis laikydami nuspaudę Shift 20 ir paspausdami J arba K 15. Tai galite padaryti atkūrimo žingsnio rodinyje, išskyrus atveį, kai šablono pastabą galima pakeisti bet kuriame

ir Slice Point Record View. Koreguojamas tik šiuo metu pasirinkto takelio aukštis, kitų liks nepakitęs.

Jei šablone yra natų, kurios jau yra aukščiausioje oktavoje, kurią gali generuoti Circuit Rhythm, joms nepaveiks oktavos poslinkis į viršų; tas pats pasakytina apie žemiausias natas ir oktavos poslinkį žemyn. Tokiu atveju mygtukas J arba K užsidegs raudonai, nurodydamas, kad komandos negalima vykdyti. Taip pat yra viršutinė atkūrimo žingsnio pavyzdžio riba (kaip aprašyta skyriuje apie

Klaviatūros pastabų rodinys – žr. 33 psl.) – su tuo galite susidurti nepasiekę didžiausios leidžiamos oktavos, priklausomai nuo parametro Tune (Makro 1) nustatymo.

Žiūrėti užraktą

Pagal numatytuosius nustatymus šablono žingsnio ekranas viršutinėse dviejose eilutėse keičiasi pagal pasirinktą šabloną (ir dabartinį puslapį), kad paleidimo žymeklis būtų visada matomas. Jei norite redaguoti vieną šabloną ir toliau žaisti kitą šabloną arba užbaigti šablonų grandinę, galite pasinaudoti peržiūros užraktu. Vienas iš „View Lock“ naudojimo būdų yra „užšaldyti“ šablono žingsnio ekraną iki esamo šablono (ir puslapio), laikant nuspaudus klavišą Shift ir paspausdami šablonus 10 . Viršutinės dvi eilutės dabar bus užrakintos pagal šabloną, kuris buvo rodomas pasirinkus View Lock.

Šablonų rodinyje tšiuo metu žiūrimi raštai bus apšviesti baltai. Pulsuojantis baltas skydelis rodo, kad šablonas yra ir peržiūrimas, ir grojamas, o pastoviai balta spalva rodo, kad žiūrimas šablonas, kol grojamas kitas (to paties takelio): šis skydelis pulsuoja takelio spalva. Norėdami pakeisti peržiūrimą šabloną, laikykite nuspaudę klavišą Shift ir paspauskite šablono klaviatūrą. Vis tiek galite pakeisti, kurie šablonai ir šablonų grandinės groja įprastu būdu, aprašytu šablonų rodinyje 47 puslapyje.

Rodinio užraktas taip pat leidžia sustabdyti žingsnių rodymą dabartiniame šablono puslapyje, kai dirbate su 32 žingsnių piešiniu. Kai „View Lock“ yra aktyvus, šablonas bus rodomas toliau abu puslapiai, bet dabar rodomas tik tas puslapis, kuris buvo peržiūrėtas pasirinkus View Lock . The Alternatyvus Step Page gali būti rodomas paspaudus mygtuką Step Page 8 .

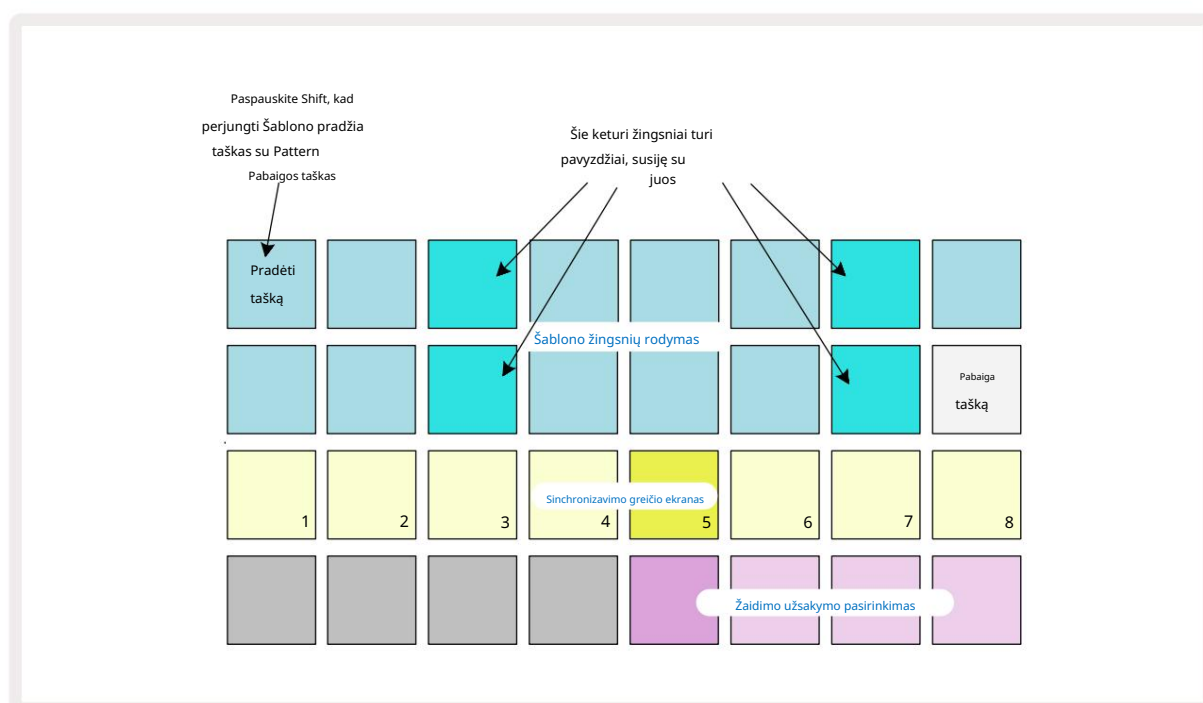
Kai paspaudžiamas Shift , mygtukas Patterns šviečia žaliai, kai yra aktyvus View Lock ; kai neaktyvus, jis yra raudonas. Galite bet kada paspausti Shift : mygtuko spalva patvirtins, ar View Lock yra aktyvus, ar ne.

Rodinio užraktas taikomas visiems takeliams, taip pat visiems rodiniams, turintiems šablono žingsnio ekraną (ty greičio rodinį, vartų vaizdą ir kt., taip pat pastabų rodinį). Jį galima atšaukti paspausdami Shift + Patterns vėl. Atminkite, kad peržiūros užrakto būseną neišsaugoma. Numatytasis nustatymas bus „neaktyvus“, kai tik bus įjungta grandinė Ritmas įjungtas.

Šablono nustatymai

Nors numatytasis šablono ilgis yra 16 arba 32 žingsnių (taip pat žr. „Žingsnio puslapis ir 16/32 žingsnių šablonai“ 49 puslapyje), bet kurio takelio šablonas gali būti bet kokio kito žingsnių ilgio, iki ne daugiau kaip 32 žingsniai. Be to, šablono pradžios ir pabaigos taškai gali būti apibrėžti nepriklausomai, todėl bet kokio ilgio šablono poskyriai gali būti žaidžiami prieš kitus takelius su skirtingo ilgio šablonu, sukuriant labai įdomių efektų. Taip pat galite pasirinkti šablono atkūrimo tvarką ir nustatyti takelio greitį, palyginti su kitų takelių greičiu.

Visos šios parinktys nustatomos šablono nustatymų rodyne; paspauskite Pattern Settings, kad atidarytumėte tai:



Bet kokius raštų pakeitimus, padarytus šablonų nustatymų rodyne, projekte galima įrašyti įprastu būdu: paspauskite Išsaugoti 19 – mirksi baltai, paspauskite dar kartą – mirksi žaliai, kad patvirtintumėte išsaugojimą. (Prisiminti, kad tai perrašo ankstesnę projekto versiją; jei norite, pasirinkite kitą projekto atmintį pasilikti ankstesnę versiją.)

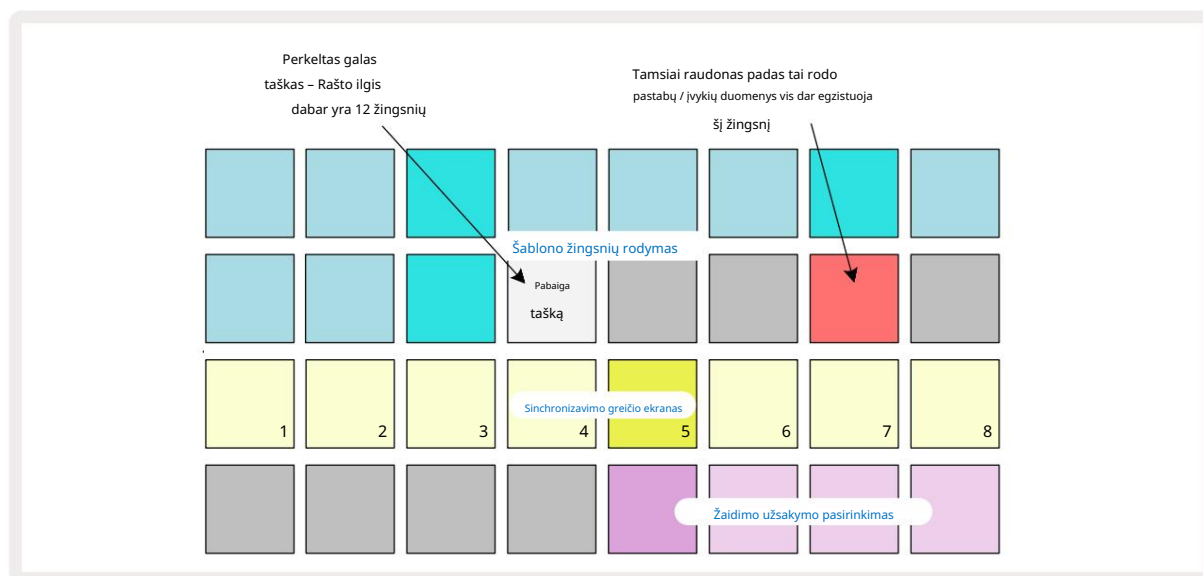
Pradžios ir pabaigos taškai

Viršutinėse dviejose šablonų nustatymų rodinio eilutėse rodomi šiuo metu pasirinkto takelio šablono žingsniai. Jei rašto ilgis dar nebuvo pakoreguotas, Pad 16 bus apšviestas smėlis: tai

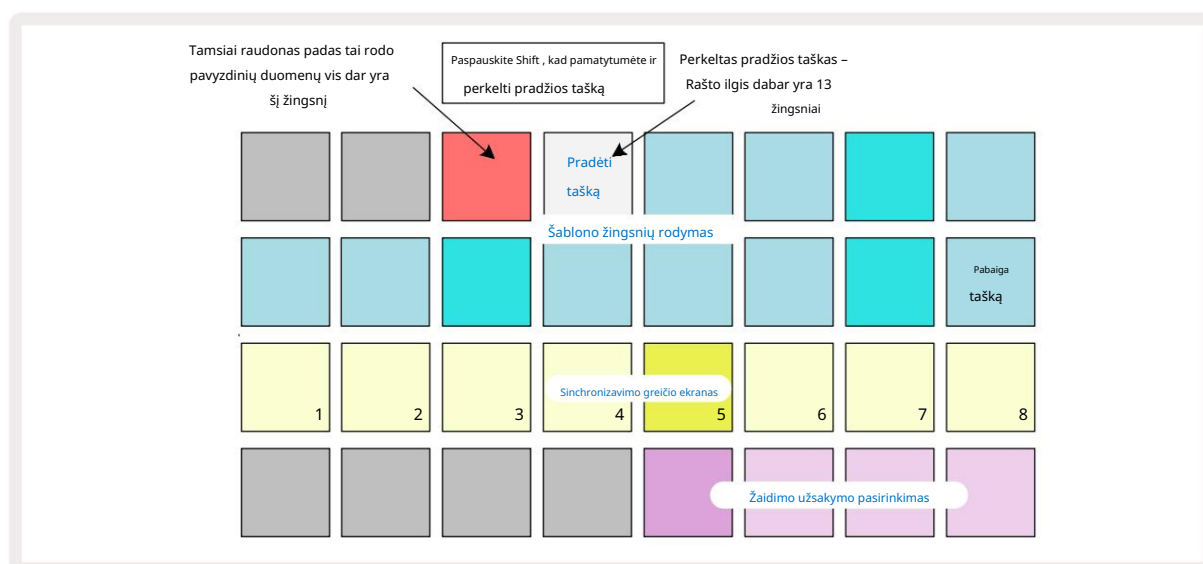
nurodo paskutinį šablono žingsnį. Tačiau jei rašto ilgis yra 32 žingsniai, turėsite paspausti

8 žingsnio puslapio mygtuką, kad atidarytumėte 2 puslapį, kad pamatytumėte žingsnio pabaigos indikaciją. Norėdami pamatyti, kuris žingsnis šiuo metu yra šablono pradžios taškas, paspauskite ir palaikykite Shift. Pabaigos taško žingsnis grįžta į mėlyną ir a skirtingi žingsniai šviečia smėliu: tai bus 1 padas, jei rašto ilgis dar nebuvo pakeistas.

Galite pakeisti takelio pabaigos tašką – taigi ir sutrumpinti piešinio ilgį – paspausdami kitą šablono žingsnio klaviatūrą. Naują galutinį tašką rodo smėlio apšvietimas, o „aukštesnis“ trinkelės tampa tamsios arba blyškios raudonos, o pastaroji rodo, kad natos / smūgio duomenys anksčiau buvo priskirti tam veiksmui. Jei iš naujo pasirinksite pradinį pabaigos tašką, šie duomenys vis tiek išliks ir bus paleisti.



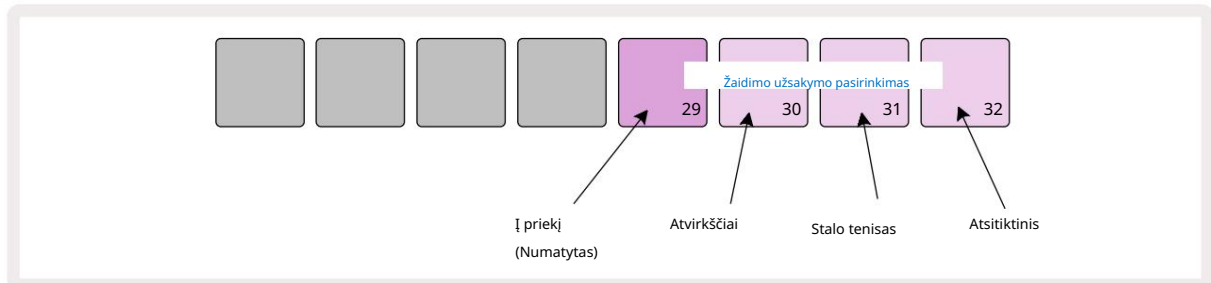
Pradinio taško keitimas yra lygiai toks pat procesas, išskyrus tai, kad pasirenkant naują pradžios tašką reikia palaikyti nuspaudę Shift :



Jei dirbate su 32 žingsnių šablonais, būkite atsargūs, kuriame iš dviejų žingsnių puslapių esate. 8 žingsnio puslapio mygtuko spalva visada tai rodo – mėlyna 1 puslapiui (1–16 žingsniai) ir 2 puslapiui oranžinė (17–32 žingsniai).

Žaidimo tvarka

Rašto nustatymų rodinyje esantys 29–32 blokeliai leidžia pasirinkti žaidimo tvarką, kurią naudos šiuo metu pasirinktas šablonas. Pasirinktos grojimo tvarkos mygtukas šviečia ryškiai: numatytoji grojimo tvarka yra į priekį (ty normali), pažymėta 29 klaviatūra.



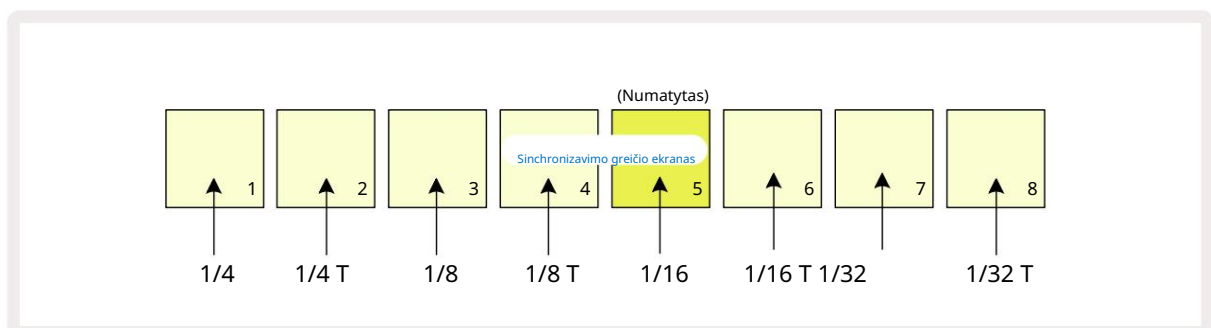
Įprastos žaidimo į priekį tvarkos alternatyvos yra šios:

- Reversas (30 padas). Šablonas pradedamas žaisti pabaigos taške, o žingsniai atliekami atvirkštine tvarka pradžios tašką ir kartojasi.
- Ping-pong (Pad 31). Šablonas groja į priekį nuo pradžios iki pabaigos, grįžta atgal į pradžią tašką, ir kartojasi.
- Atsitiktinis (32 blokas). Kelio žingsniai grojami atsitiktinai, neatsižvelgiant į natos / smūgio priskyrimą, nors vis tiek žingsneliais.

Jei paleidimo tvarka pakeičiama grojimo režimu, šablonas visada baigia esamą ciklą anksčiau pradėti ciklą su nauja kryptimi. Tai taikoma neatsižvelgiant į dabartinį modelio ilgį arba žingsnį Pustlapio pasirinkimas.

Šablono sinchronizavimo greitis

Trečioje šablono nustatymų rodinio eilutėje nustatomas takelio atkūrimo greitis Projekto BPM. Tai iš tikrųjų yra BPM daugiklis / daliklis.



Pasirinktas sinchronizavimo greitis rodomas ryškiai apšviestame skydelyje: numatytasis dažnis yra „x1“ (5 laukelis 3 eilutėje), o tai reiškia, kad takelis bus leidžiamas nustatyti BPM. Pasirinkus aukštesnio numerio bloknotę, paleidimo žymeklis eina per šabloną, palyginti su ankstesniu. Panašiai ir a

Mažesnio numerio bloknatai sumažins atkūrimo greitį. Galimi sinchronizavimo dažniai: 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, o T reiškia trynukus.

1/16 yra numatytasis sinchronizavimo greitis, kai kiekvienas veiksmas atitinka 16 natų. Sinchronizavimo greičio didinimas yra puikus būdas padidinti sekvenčio žingsnio skiriamąją gebą, sumažinant bendrą atkūrimo laiką. Sumažinti sinchronizavimo greitis yra naudingas kuriant ilgesnius modelius, kuriems nereikia labai smulkių detalių, pvz., suaktyvinant ilgo pavyzdžio dalis.

Jei sinchronizavimo sparta pakeičiama, kol sekveninis atkūrimas yra aktyvus, šablonas visada užbaigia esamą ciklą esamu greičiu, o ciklo pabaigoje pakeičiamas į naują. Tai taikoma neatsižvelgiant į dabartinį šablono ilgį arba žingsnio puslapio pasirinkimą.

Mutuoti

Mutate yra funkcija, leidžianti įvesti kitus atsitiktinius atskirų šablonų variantus takelio pagrindu. Mutate „sumaišo“ dabartinio šablono natas ar smūgius į skirtingus veiksmus. Natų/hitų skaičius Pattern ir būgno pavyzdžiuose nesikeičia, jie tiesiog priskiriami skirtingiems žingsniams. „Mutate“ iš naujo priskiria visus žingsnių parametrus, įskaitant mikro žingsnius, vartų reikšmes, mėginių apvertimus, tikimybių ir automatizavimo duomenis.

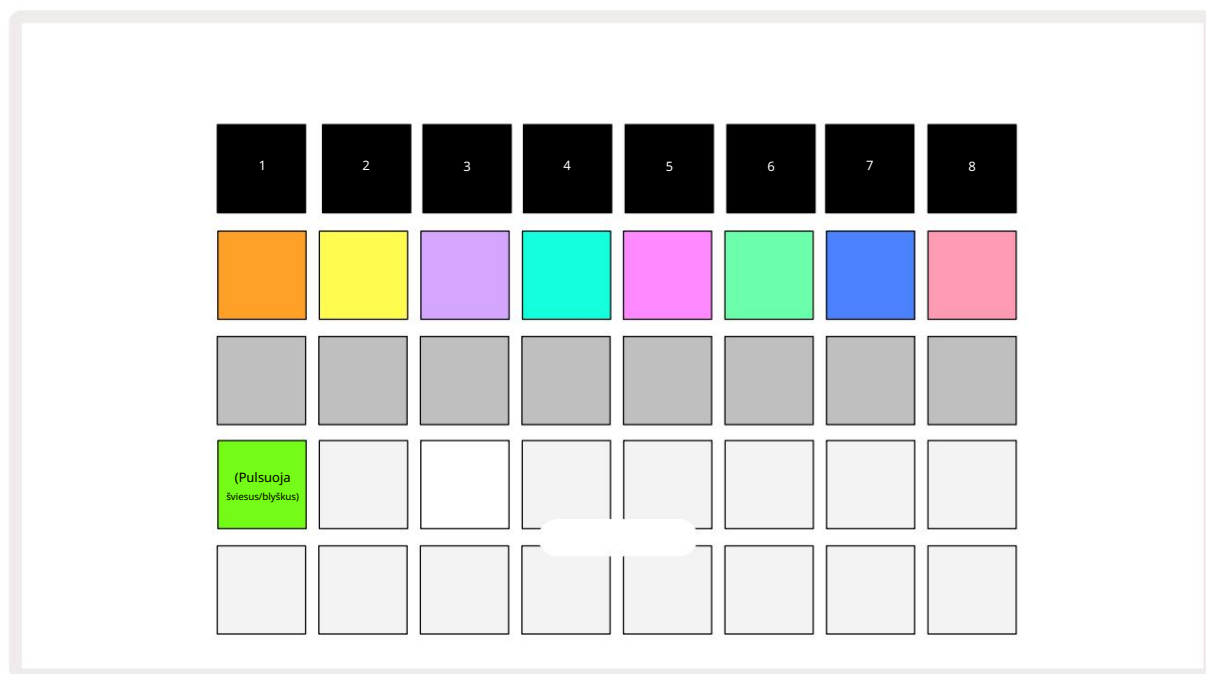
Norėdami pakeisti šabloną, laikykite nuspaudę Shift 20 ir paspauskite Duplicate 18. Tai galite padaryti bet kuriame rodinyje, kuriame yra a Rašto žingsnių rodymas, ty pastabos rodinys, greičio rodinys, vartų vaizdas arba šablono nustatymų rodinys. Tik mutuoti paveikia šiuo metu grojamą šabloną, todėl jei jis yra šablonų grandinės dalis, kiti grandinės šablonai nebus paveikti. Priskiriant pastabas / hitus, bus atsižvelgta į žingsnio puslapio ilgį. Galite pritaikyti Mutate tiek kartų, kiek norite bet kuriam modeliui, pakartotinai paspausdami „ Shift “ + „ Duplicate “: natos / smūgiai šablone kiekvieną kartą bus atsitiktinai priskirti iš naujo.

Atminkite, kad Mutate negalima „anuliuoti“; pravartu išsaugoti pradinį projektą, kad galėtumėte prie jo grįžti pritaikę Mutate.

Scenos

Scenos leidžia vienam projekte priskirti kelis šablonus ir šablonų grandines, kad galėtumėte lengvai suaktyvinti skirtingas dainos dalis. Pačias scenas taip pat galima sujungti grandinėmis, kad būtų galima daug ką išdėstyti ilgesnes sekas ir taip sukurti užbaigtas dainų struktūras.

Scenos pasiekiamos maišytuvo rodyne: paspauskite Mixer , kad atidarytumėte:



Dvi apatinės trinkelės eilutės „ Mixer View “ rodo 16 scenų, kurios galimos dabartiniame projekte. Naujame projekte visos trinkelės suaktyvins 1 šabloną iš visų aštuonių takelių, nes dar nebuvo apibrėžta ar priskirta šablonų grandinė. Pirmasis (Pad 17) pulsuoja ryškiai žaliai, kas rodo, kad šiuo metu leidžiami šablonai atitinka paskutinę pasirinktą sceną (1 scena pagal numatytuosius nustatymus).

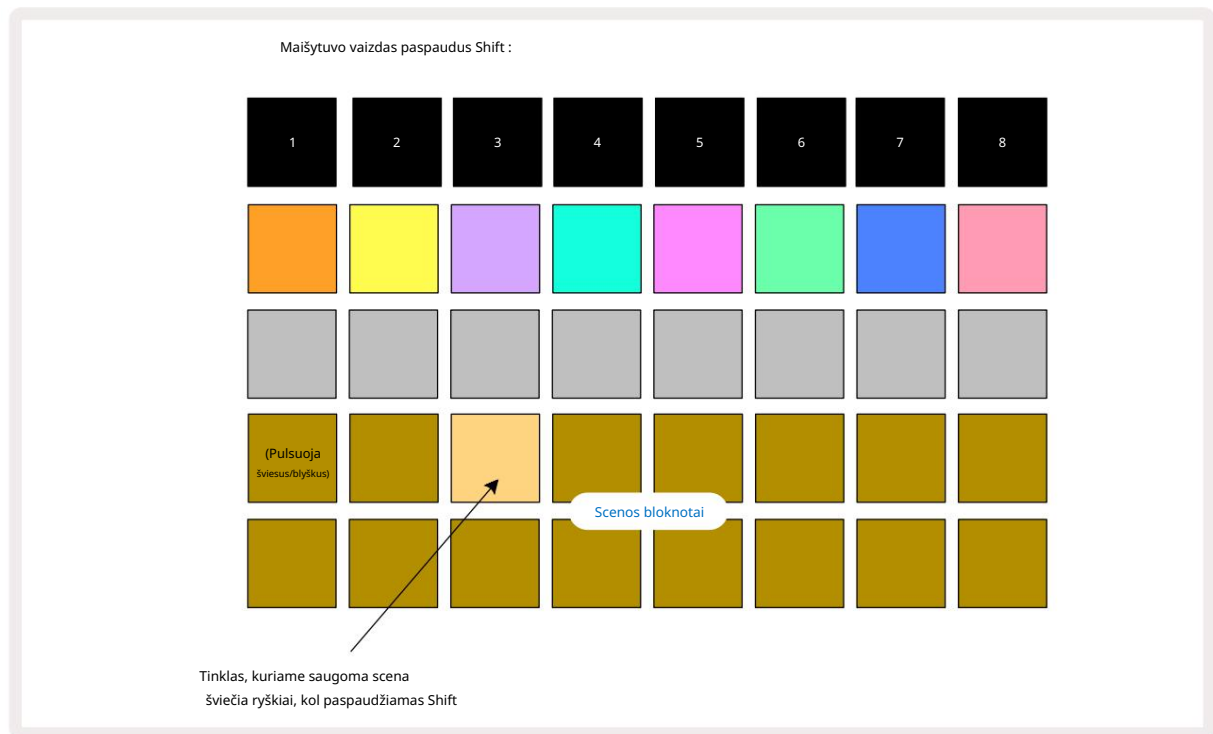


Iš anksto įkeltuose gamykliniuose šablonuose plačiai išnaudojamos scenos funkcijos – būtinai tai patikrinkite, kaip jie naudojami.

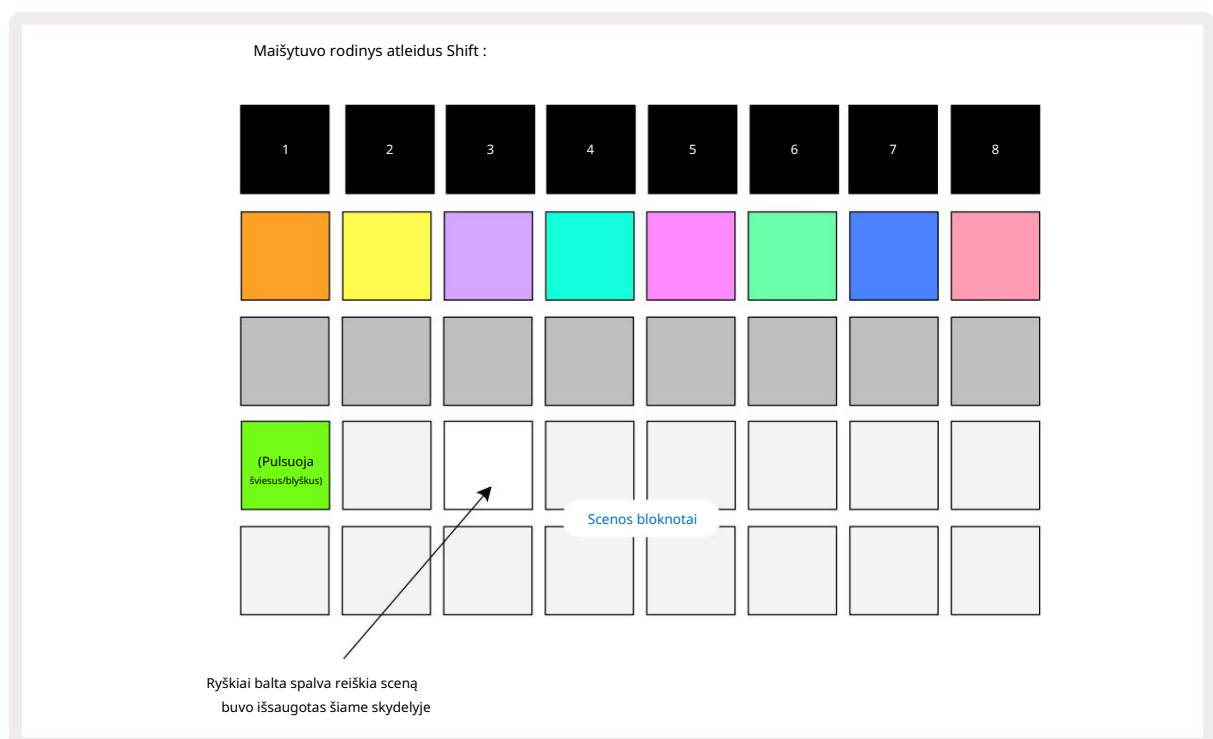
Raštų priskyrimas scenoms

Atidarykite šablonų rodinį ir kiekvienam takeliui nustatykite visas šablonų grandines, kurios turi sudaryti sceną.

Perjunkite į Mixer View, paspauskite ir laikykite nuspaudę Shift: scenos mygtukai pakeičia spalvą į tamsiai auksinę. Paspauskite scenos klaviatūrą (vis dar laikydami nuspaudę Shift) – paspaudus jis užsidegs ryškiai auksine spalva, o tai rodo, kad raštai dabar yra jam priskirtas.



Visos pasirinktos raštų grandinės dabar saugomos kaip ta scena. Atleidus „Shift“, skydelis su išsaugota scena dabar rodomas ryškiai baltai:



Dabar, kai paspausite klaviatūrą, scena pasirenkama ir bus paleistas ankstesnių šablonų grandinių rinkinys priskirtas jam kitą kartą paspaudus Play .

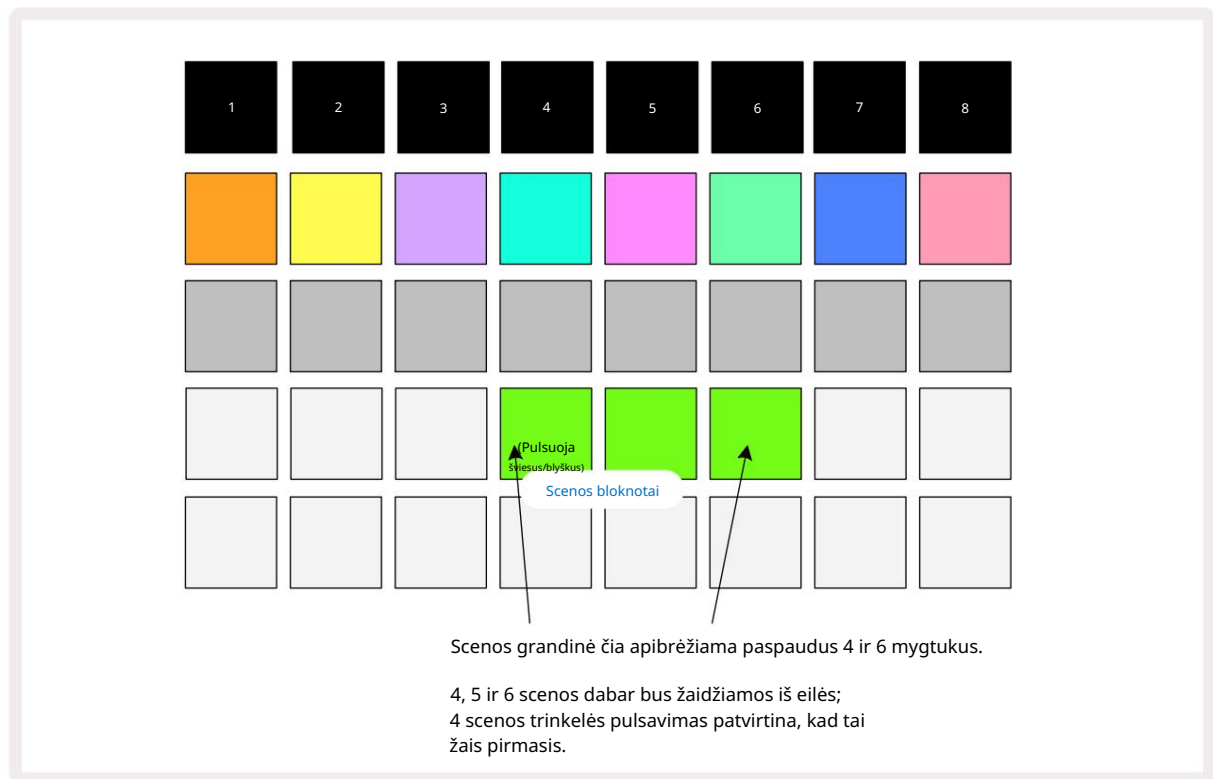
Pasirinkę „Mixer View“ iš karto matysite, kur jau yra saugomos scenos, nes paspaudus „Shift“ jų pagalvėlės užsidegs ryškiai baltai arba ryškiai aukso spalvos.

Raštų grandinių priskyrimas scenai neturi įtakos dabartiniam atkūrimui ir nepasirinks scenos ir nepakeis scenos grandinės (žr. toliau), jei jau esate atkūrimo režime: prasidės pasirinkta scena kai baigiasi esamas piešinys arba šablonų grandinė – žr. „Scenos eilėje“ 62 psl.

Scenos duomenys išsaugomi esamame projekte, kai atliekate įrašymą du kartus paspausdami Išsaugoti  9 . Jei scenos skydelis mirksi žaliai, tai rodo, i) kad tai šiuo metu pasirinkta scena, ir ii) kad šiuo metu pasirinkti modeliai atitinka tuos, kurie priskirti scenai. Jei šablonų rodinyje pakeičiami pasirinkti raštai, scenos skydelis vėl tampa blyškus baltas. Jei dar kartą pasirenkami atitinkami raštai, scenos skydelis vėl mirksi žaliai. Atkreipkite dėmesį, kad taip elgsis tik paskutinę pasirinktą sceną – jei pasirinksite kitokius scenos modelius, o ne paskutinę pasirinktą vieną, atitinkama trinkelė netaps žalia.

Scenų sujungimas, kad būtų sukurtas išdėstymas

Lygiai taip pat, kaip galite sujungti šablonus šablonų rodinyje, galite sujungti scenas maišytuvo rodinyje sukurti ilgesnes sekas. Tai galite padaryti laikydami nuspaudę mygtuką, kad atidarytumėte pirmą sceną, o tada paspausdami mygtuką, kad atidarytumėte paskutinę sceną: šios trinkelės ir visos tarp jų užsidegs žaliai. Scenos grandinė dabar bus rodomos scenos, priskirtos visoms trinkelėmis tarp dviejų, kurias paspaudėte; Pavyzdžiui, jei norite scenos grandinę, sudarytą iš 1–5 scenų, laikykite 1 scenos mygtuką ir paspauskite 5 scenos mygtuką. Kiekviena scena vieną kartą paleidžia jai priskirtą šablonų grandinę ir pereina į kitą sceną. Scenos bus paleidžiamos skaitine tvarka ir kartojamos.



Atminkite, kad galite naudoti scenas, kad įveiktumėte šablonų rodinio apribojimą, kai negalėsite apibrėžti nenuoseklių raštų šablonų grandinė. Galite priskirti nuoseklias šablonų grupes nuosekliams scenos prisiminimams ir paleisti jas kaip scenos grandinę. Pavyzdžiui, jei norite paleisti 1, 2, 5 ir 6 šablonus iš eilės, galite sukurti 1 ir 2 šablonų grandinę ir priskirti ją scenos atminčiai, o tada kitą 5 ir 6 šablonų grandinę ir priskirti tai į kitą

Scenos atmintis. Tada galite apibrėžti tų dviejų scenų scenų grandinę ir gausite keturias reikalingas scenas Raštai iš eilės.

Eilės scenos

Scenos gali būti „iš anksto parinktos“ taip pat, kaip ir šablonai, taigi, jei scena jau groja, eilėje yra kita. Eilėje esančios scenos mygtukas mirksi žaliai, o šiuo metu leidžiamo 1 takelio šablono pabaigoje nauja scena bus paleista iš pradžių neprarandant sinchronizavimo.

Scenų išvalymas

Norėdami išvalyti scenos atmintį, laikykite nuspaudę Clear **17** ir paspauskite scenos, kurią norite išvalyti, mygtuką. Tai sugrąžins scenos atmintį į numatytąją būseną – 1 šabloną visiems takeliams.

Scenų kopijavimas

Norėdami nukopijuoti sceną, laikykite nuspaudę Duplicate **18**, paspauskite scenos, kurią norite kopijuoti, mygtukus, tada paspauskite scenos atminties, kurioje norite išsaugoti kopiją, mygtuką. Išleisk dublikatą. Tačiau nukopijuotą sceną galite įklijuoti kelis kartus (į skirtingas atminties vietas), jei laikysite dublikatą.

Tempas ir swingas

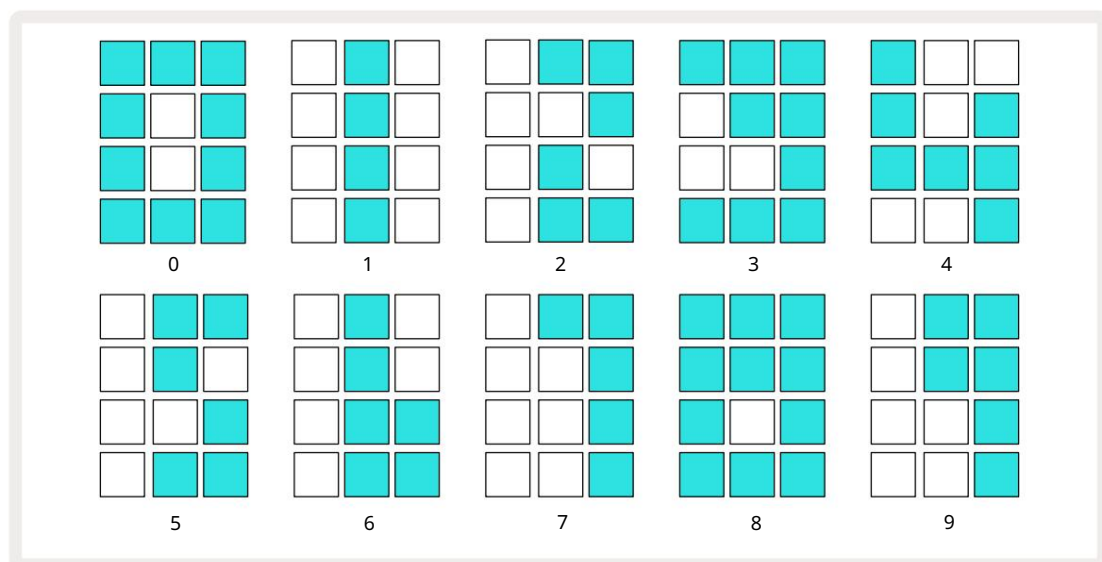
Tempo ir Swing yra glaudžiai susiję, o jų reguliavimo metodai yra labai panašūs.

Laikas

Circuit Rhythm veiks bet koku tempu nuo 40 iki 240 BPM; numatytasis naujo projekto tempas yra 90 BPM. Tempą galima nustatyti vidinio tempo laikrodžiu arba išoriniu MIDI laikrodžiu šaltinis. Išorinis MIDI laikrodis gali būti naudojamas per USB prievadą arba MIDI įvesties prievadą.

Norėdami parodyti ir reguliuoti vidinio tempo laikrodžio BPM, paspauskite Tempo/Swing mygtuką **16**, kad atidarytumėte Tempo View. (Kaip ir daugumą „Circuit Rhythm“ mygtukų, galite trumpai paspausti, kad perjungtumėte tinkelį į Tempo View arba ilgai paspauskite, kad akimirksniu patikrintumėte BPM.)

BPM rodomas trinkelį tinkelį kaip du arba trys dideli mėlynos ir baltos spalvos skaitmenys. „Šimtų“ skaitmuo (kuris gali būti tik „1“, „2“ arba išjungtas) užima 1 ir 2 tinkelio stulpelius, o „dešimtys“ ir „vienetų“ skaitmenys užima po tris stulpelius. Kaip vaizduojami skaitmenys nuo 0 iki 9, parodyta toliau.



1 makrovaldiklis (Tune) naudojamas tempui reguliuoti; jo šviesos diodas šviečia ryškiai mėlynai.

Išorinis laikrodis

Nereikia perjungti, kad grandinės ritmas būtų sinchronizuojamas su išorinio MIDI laikrodžio šaltiniu (priklauso nuo laikrodžio nustatymų – žr. „Laikrodžio nustatymai“ 91 puslapyje). Jei taikomas galiojantis išorinis laikrodis, jis bus automatiškai pasirinktas kaip laikrodžio šaltinis, o tinkelįje raudonai bus rodoma „SYN“, jei įjungta „Macro 1“ Paaiškėjo. 1 makrokomandos reguliavimas nepakeis vidinio tempo, kai naudojamas išorinis laikrodis.

Nors vidinis tempo laikrodis leidžia tik sveikuosius BPM (ty nėra trupmeninių tempo verčių), grandinės ritmas sinchronizuojasi su bet kokiais išoriniais laikrodžio dažniais, įskaitant trupmenines vertes, diapazone nuo 30 iki 300 BPM.

Jei pašalinamas išorinis laikrodis (arba išeina už diapazono ribų), Circuit Rhythm grojimas nustos. „SYN“ lieka rodomas tol, kol paspaudžiamas Play . Tada tinklėlis rodo BPM, kuris buvo išsaugotas su projektu, makro 1 bus vėl įjungta ir galėsite reguliuoti tempą.

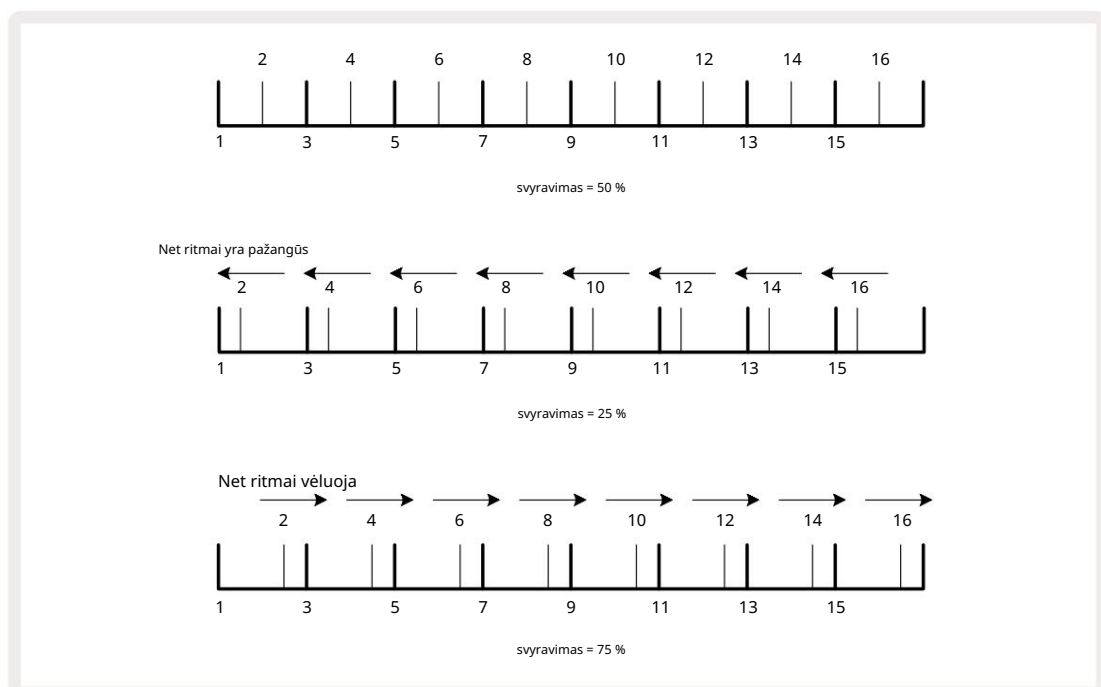
Bakstelėkite Tempo

Jei norite suderinti „Circuit Rhythm“ tempą su esamu muzikos kūrinio, bet nežinote jo BPM, galite naudoti „Tap Tempo“. Laikykite nuspaudę Shift ir bakstelėkite Tempo / Swing mygtuką tuo pačiu metu, kai klausote takelio. Jums reikia bent trijų bakstelėjimų, kad grandinės ritmas pakeistų tempo nustatymą į rankinį įvestį, o tada jis apskaičiuos BPM vidurkį, suskaičiuodamas paskutinių penkių paspaudimų vidurkį.

Galite naudoti „Tap Tempo“ bet kuriuo metu, bet jei esate tempo rodyje, pamatysite, kad BPM ekranas atnaujins palietimo tempą.

Sūpynės

Pagal numatytuosius nustatymus visi modelio žingsniai yra vienodai išdėstyti laike. Esant 120 BPM tempui, 16 žingsnių schema kartosis kas 2 sekundes, todėl žingsniai bus vienas aštuntoji sekundės. Swing parametro keitimas nuo numatytosios vertės 50 (diapazonas yra nuo 20 iki 80) pakeičia lyginio skaičiaus žingsnių laiką (išjungta plaka); mažesnė svyravimo reikšmė sutrumpina laiką nuo lyginio žingsnio iki ankstesnio nelyginio žingsnio, o didesnis Sūpynės vertė turi priešingą poveikį.



Sūpynės reguliuojamos naudojant Macro 2, esant Tempo View; jo šviesos diodas šviečia oranžine spalva. Atkreipkite dėmesį, kad reguliuodami tempą ir siūbavimą pakaitomis, galite pastebėti trumpą delsą, kol rankenėlės reguliavimas įsigalios. Tai leidžia patikrinti esamas Tempo ir Swing vertes jų nekeičiant.

Sūpynės gali būti naudojamos norint pridėti papildomą „griovelį“ prie modelio. Atminkite, kad tai yra lygūs žingsniai „svyravo“, tai gali būti aiškinama kaip 1/16 natos (puskvadračiai).

Spustelėkite takelį

„Click“ (arba metronomą) galima įjungti arba išjungti laikant „Shift“ ir paspaudus „Clear“  „Clear“ užsidegs ryškiai žaliai, kai įjungta „Click“, ir blyškiai raudonai, kai neįjungta. Kai įjungta, išgirsite metronomo varnelę kas ketvirtį visose garso išvestėse, kai groja sekvencija. Tai yra visuotinis nustatymas, todėl „Click“ liks įjungtas arba išjungtas, nepaisant paketo ar projekto pakeitimų. Nustatymas neišsaugomas, kai grandinės ritmas yra išjungtas.

Norėdami sureguliuoti paspaudimo garsumą, paspauskite Tempo/Swing ir naudokite 5 makrokomandą (iškraipymas). Paspaudimo lygis taip pat yra visuotinis nustatymas, todėl taikomas visiems paketams ir projektams. Lygio nustatymas išsaugomas, kai įrenginys išjungiamas naudojant maitinimo mygtuką .

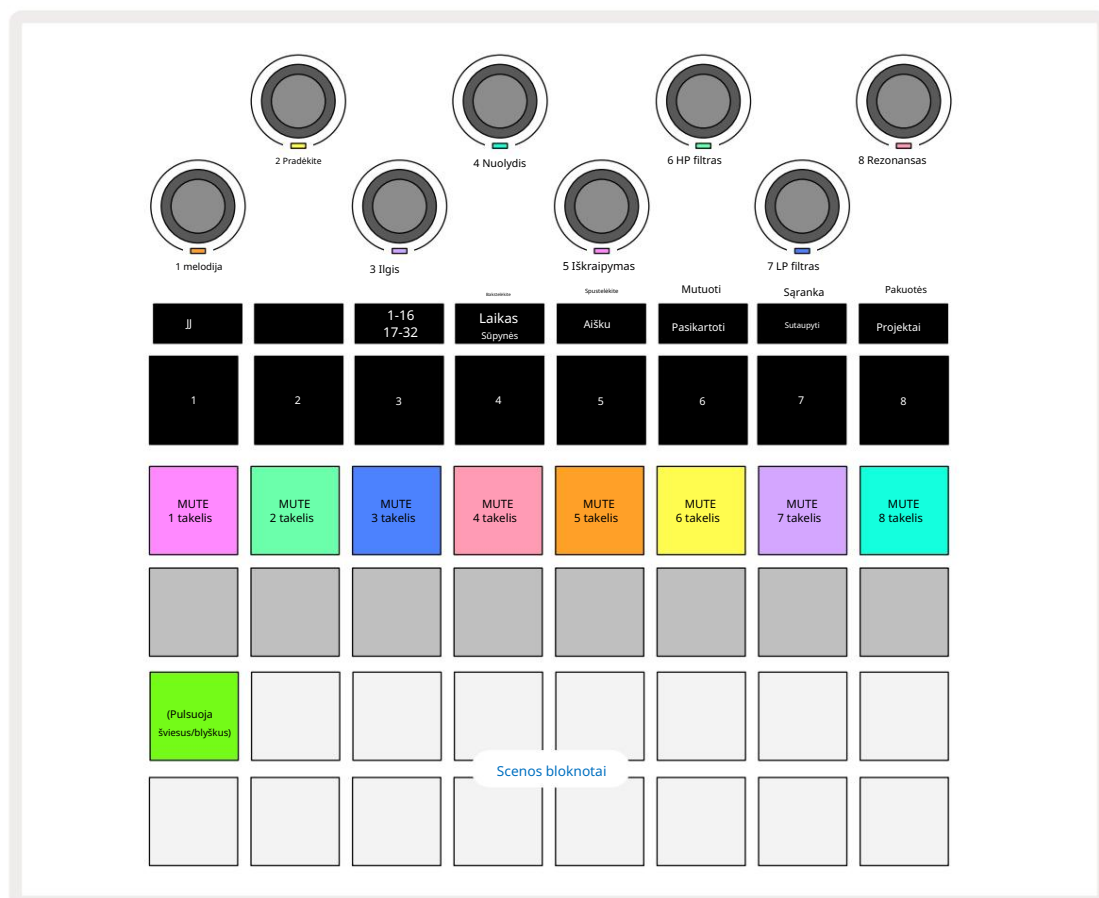
Analoginis sinchronizavimas

Galite sinchronizuoti išorinę įrangą, pvz., analoginius sintezatorius, prie grandinės ritmo su galine dalimi skydelio Sync Out jungtis  2. Tai suteikia sinchronizavimo impulsą, kurio dažnis proporcingas tempo laikrodžiui (BPM); faktinį santykį galima nustatyti sąrankos rodinyje – žr. 88 psl. Numatytasis dažnis yra du impulsai vienam ketvirčio nata.

Maišytuvas

Circuit Rhythm apima aštuonių kanalų maišytuvą, leidžiantį reguliuoti kiekvieno takelio garsumą, palyginti su kitais. Pagal numatytuosius nustatymus visi takeliai grojami 100 garsumo lygiu (savavališki vienetai, diapazonas nuo 0 iki 127), paliekant jums pagrindinį garsumo valdiklį **4**, kad galėtumėte reguliuoti išvesties lygį pagal poreikį.

Paspauskite Mixer **1**, kad atidarytumėte maišytuvo vaizdą:



Šviečiančios 1 eilutės trinkelės yra kiekvieno takelio nutildymo mygtukai. Norėdami sustabdyti sekvenciją, paspauskite klaviatūros mygtuką takelio pavyzdžių ir CC automatizavimo įjungimas; tai savo ruožtu nutildys takelį. Paspauskite dar kartą, kad įjungtumėte garsą. Pagalvėlės apšvietimas pritemsta, rodydamas nutildymo būseną.

Trasos lygis

Pagal numatytuosius nustatymus maišytuvo rodytyje makrokomandos valdo kiekvieno takelio garsumo lygį. Tai rodo mygtukas **15** dega. Makrokomandos šviesos diodai šviečia atitinkama takelio spalva ir pritemsta, kai takelio lygis sumažėja.

Takelio lygio reguliavimas naudojant makrokomandas gali būti automatizuotas. Jei grandinės ritmas yra įrašymo režimu, atskirų takelių lygių pakeitimai bus įrašyti į šabloną. Norėdami ištrinti garsumo lygio automatizavimą, laikykite nuspaudę Clear **17** ir pasukite makrokomandos valdiklį. Makrokomandos šviesos diodas užsidegs raudonai, nurodymas, kad ištrynimasis baigtas.

Panorinimas

Taip pat galite išdėstyti kiekvieną takelį bet kurioje stereo vaizdo vietoje (tačiau turėsite stebėti abu kairę ir dešinę išvestis arba naudokite ausines, kad išgirstumėte bet kokį efektą). Paspaudus J mygtuką 16, makrokomandos valdikliai paverčiami kiekvieno takelio panoraminiais valdikliais. Mygtukas J užgesa, o mygtukas K užsidega. Numatytoji kiekvieno takelio panoramavimo padėtis yra stereocentrinė, kurią rodo baltai šviečiantys makro šviesos diodai. Pasukant takelį į kairę, šviesos diodas tampa vis ryškiau mėlynas; slenkant į dešinę, jis tampa vis ryškesnis rausvas.

Norėdami greitai grąžinti panoraminį takelį į stereo vaizdo centrą, laikykite nuspaudę Clear 17 ir pasukite makrokomandą pagal laikrodžio rodyklę. Makrokomandos šviesos diodas užsidegs purpurine spalva, nurodydamas, kad veiksmas baigtas.

Pan valdikliai yra automatizuoti taip pat, kaip ir lygio valdikliai. Norėdami ištrinti Pan automatizavimą, laikykite nuspaudę Clear ir pasukite makrokomandą prieš laikrodžio rodyklę. Makro šviesos diodas užsidegs raudonai, nurodydamas, kad veiksmas baigtas.

Paspaudus K, makrokomandos grįš į jų lygio valdymo funkciją.

Atlikimas su nutildytais takeliais

Nutildymas gali būti naudojamas kūrybiškesniems tikslams nei tiesiog nutildyti takelį; tai leidžia jums pasirodyti realiuoju laiku per nenutildytus takelius. Kai takelis yra nutildytas, jo sekvencinės žingsnių klaviatūros tampa neaktyvios. Tačiau tada jie tampa prieinami pavyzdžiams žaisti realiuoju laiku Velocity View, Gate View arba Tikimybių vaizdas.

Norėdami tai eksperimentuoti, pasirinkite projektą ir nutildykite takelį maišytuvo rodinyje. Nutildytam takeliui pasirinkite Velocity View, Gate View arba Probability View : žingsnių klaviatūros vis tiek rodys vykstančią seką, bet kadangi takelis nutildytas, sekvenavimo priemonė nesuaktyvins pavyzdžių. Dabar pakopomis galima paleisti pavyzdžius „rankiniu būdu“ – realiu laiku. Ši funkcija tampa ypač galinga, kai naudojama kartu su šablonu, kuriame yra makrokomandų automatizavimas, nes kiekvienas veiksmas bus atkurtas su išsaugotu automatizavimu, todėl galėsite sukurti garsų paletę, kurią norite atlikti.

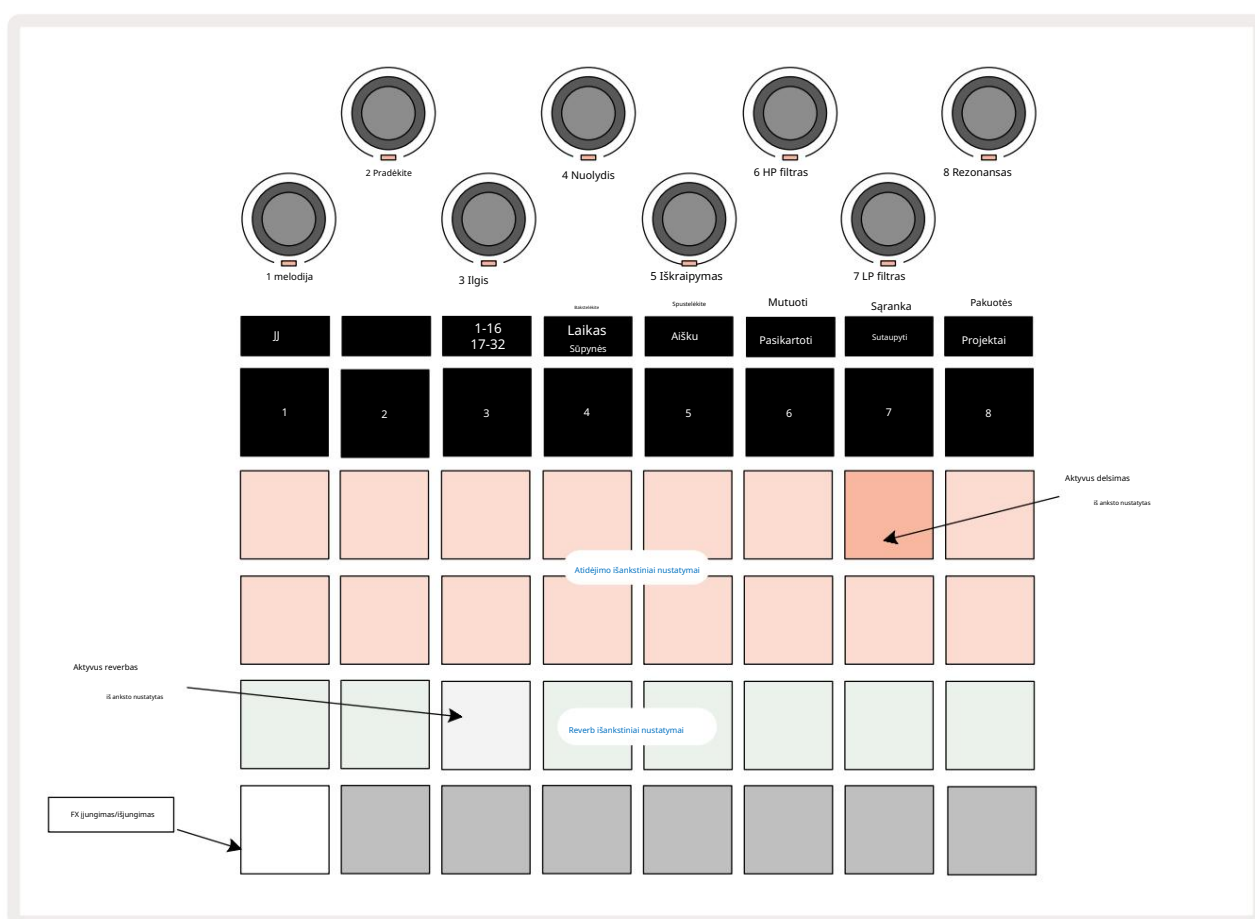
Atminkite, kad nors tokiu būdu atkuriami veiksmai gali būti įrašyti į kitus šablonus naudojant peržiūros užrašą, automatizavimo duomenys iš veiksmų nebus įrašomi.

FX skyrius

„Circuit Rhythm“ apima skaitmeninių efektų procesorių (FX), leidžiantį pridėti delsos ir (arba) reverb efektus prie bet kurio arba visų jūsų projekto takelių. Taip pat yra pagrindinis kompresorius, kuris pagal numatytuosius nustatymus taikomas jūsų mišiniui.

Pateikta šešiolika uždelsimo ir aštuonių reverb nustatymų, ir jūs galite pasirinkti bet kurį iš kiekvieno tipo. Siuntimo lygiai iš kiekvieno takelio – ty kiek aidėjimo ir (arba) delsos pridedama – kiekvienam takeliui reguliuojami individualiai, naudojant makro valdiklius. Bet kokie pridėti efektai gali būti įrašyti į projektą įprastu būdu.

Paspauskite FX 12, kad atidarytumėte FX rodinį.



Kiekviena iš 1 ir 2 eilučių „persikų“ trinkelė išskviečia išankstinį delsos nustatymą, o 3 eilutėje esantys „grietinėlės“ pagalvėlės įgalina išankstinius reverb nustatymus. Iki šiol geriausias būdas įvertinti įvairius efektus yra jų klausytis, veiksmingiausiai naudojant vieną pasikartojantį smūgį kaip būgną. Tačiau paprastai išankstiniai aidėjimo nustatymai yra išdėstyti didėjant aidėjimo laikui nuo 17 iki 24, o uždelsimo nustatymai tampa vis sudėtingesni, nuo 1 trinkelės iki 16. Visi išankstiniai uždelsimo nustatymai turi grįžtamąjį ryšį su keliais aidais, o kai kurie apima ir siūbavimą. taip pat laiko nustatymą ir stereofoninius „ping-pong“ efektus. Išankstinių nustatymų nuo 3 iki 16 delsos laikas yra susijęs su BPM: visą išankstinių nustatymų sąrašą rasite lentelėje 70 puslapyje.

Reverb

Norėdami pridėti aidėjimą prie vieno ar kelių takelių, pasirinkite iš anksto nustatytą aidėjimą. Aktyvų išankstinį nustatymą atitinkantis kilimėlis šviečia ryškiai. Dabar makrokomandos yra aštuonių takelių reverb siuntimo lygio valdikliai: tai lygiai tokia pati tvarka, kaip ir „Mixer View“. Makro šviesos diodai dabar yra silpnai šviečiantys kreminiai; Kai padidinsite siuntimo lygį, išgirsite, kaip prie jo valdomo takelio pridedamas reverb ir šviesos diodas ryškumo padidėjimas.

Pasirinktą aidėjimo efektą galite pridėti prie bet kurio ar visų takelių skirtingu laipsniu naudodami kitus makrokomandos valdiklius. Tačiau negalima naudoti skirtingų reverb nustatymų skirtinguose takeliuose.

Išsami informacija apie aštuonis išankstinius reverb nustatymus pateikiama toliau:

NUSTATYMAS	DELAY TIPAS
1	Mažoji kamera
2	Mažas kambarys 1
3	Mažas kambarys 2
4	Didelis kambarys
5	Salė
6	Didžioji salė
7	Salė – ilgas apmąstymas
8	Didžioji salė – ilgas atspindys

Uždelsimas

Uždelsimo pridėjimas yra tas pats procesas, kaip ir aidėjimas: norėdami pridėti delsos takeliams, pasirinkite efektą iš trinkelės 1 ir 2 eilutėse. Dabar makrokomandos yra siuntimo uždelsimo lygio valdikliai; pamatysite, kad jų šviesos diodai dabar rodo persikų spalvą, kad patvirtintų jų perskyrimą į delsos FX.

Nors tos pačios makrokomandos naudojamos kaip reverb siuntimo lygiai ir uždelsimo siuntimo lygiai, abu efektai išlieka nepriklausomi: makrokomandos naudoja vieną ar kitą funkciją, atsižvelgiant į tai, ar paskutinis paspaustas FX mygtukas buvo iš anksto nustatytas reverb, ar uždelsimas.

Išsami informacija apie 16 išankstinių delsos nustatymų pateikta lentelėje žemiau:

NUSTATYMAS	DELAY TIPAS	MUZIKINIS APRAŠYMAS
1	Slapback Fast	Labai greitai pasikartojimai
2	Slapback Slow 32-	Greitai kartojasi
3	ieji trynukai	48 ciklai viename bare
4	32 d	32 ciklai vienam barui
5	16-asis trynukas	24 ciklai viename bare
6	16 d	16 ciklų vienam barui
7	16-asis stalo tenisas,	16 ciklų vienam barui
8	16-asis stalo tenisas, 8-asis	16 ciklų vienai juostai su sūpuokliu
9	trynukas	12 ciklų vienam barui
10		8 ciklai per 3 dūžius su Stereo Spread
11	8-oji	8 ciklai vienam barui
12	8-asis stalo tenisas	8 ciklai vienam barui
13	8-asis stalo tenisas	8 ciklai vienai juostai su sūpuokliu
14	sūpuojamas 4-asis trijulėlis	6 ciklai vienam barui
15	4-asis taškuotas stalo tenisas 4-asis	4 ciklai per 3 barus su siūbavimu
16	trijulė stalo tenisas platus	6 ciklai vienam barui

Atminkite, kad esant tam tikroms BPM vertėms, išankstiniai delsos nustatymai neatitiks aukščiau nurodytų rodiklių.

FX siuntimų automatizavimas

Reverb ir delsos siuntimo lygiai gali būti automatizuoti sukanč makrokomandą, kai įjungtas įrašymo režimas. Sekos metu galite keisti efekto dydį. Išvalymo mygtukas **17** gali būti naudojamas FX siuntimo valdymo automatizavimo duomenims ištrinti: laikykite nuspaudę Išvalyti ir pasukite siuntimo valdiklį, kurio neturite.

ilgiau reikalauja automatikos; LED užsidega raudonai, kad patvirtintų veiksmą.

Taip pat žr. „Ranktelių judesių įrašymas“ 43 puslapyje.

Pagrindinis kompresorius

Tai įjungama arba išjungama FX mygtuku išplėstinės sąrankos rodinyje: žr. 92 psl.

Šoninės grandinės

Kiekvienas takelis gali būti atskirai sujungtas su šonine grandine. Šoninė grandinė leidžia vieno takelio hitams sumažinti kito takelio garso lygį. Naudodami „Side Chains“ savo ritmams galite suteikti veržlumo – tai pagrindinis hiphopo ir EDM garsas. Išbandykite Side Chaining savo žemųjų dažnių arba pagrindinių akordų seką savo smūgiu.

Galimi septyni iš anksto nustatyti šoninės grandinės nustatymai, kurių kiekvienas leidžia pasirinktam šoninės grandinės paleidimo šaltiniui nuleisti takelį didėjančiu intensyvumu nuo kairiausio iki dešiniojo. Numatytoji būseną yra kad šoninė grandinė būtų IŠJUNGTa visuose takeliuose.

Šoninis grandininis vaizdas yra antrinis FX mygtuko vaizdas 12. Atidarykite laikydami nuspaukę Shift ir paspausdami FX arba paspauskite FX antrą kartą, jei jau yra FX rodyne, kad perjungtumėte rodinį.



Šoninės grandinės rodyne bus rodomi takelio šoninės grandinės valdikliai, kurie buvo rodomi paspaudus Shift + FX. Galite naudoti J ir K mygtukus 15, kad slinktumėte per keturis šoninius puslapius.

Grandininiai rodiniai: kiekviename puslapyje rodomi takelių poros šoninės grandinės valdikliai (kaip parodyta aukščiau).

Dvi apatinės trinkelės eilės atitinka septynis šoninės grandinės išankstinius nustatymus (padėty nuo 2 iki 8 kiekvienoje eilutėje) atitinkamai nelyginis ir lyginis takelis; pirmoji kiekvienos eilutės trinkelė yra 'OFF mygtukas' – tai išjungia takelio šoninės grandinės apdorojimą. Pad 1 šviečia ryškiai raudonai, kai šoninė grandinė

yra išjungtas; paspauskite bet kurią kitą eilėje esančią trinkelę, kad įjungtumėte vieną iš šoninės grandinės nustatymų: 1 padas tampa blyškus ir pasirinktas Pad rodomas ryškiai takelio spalva.

Viršutinėje eilutėje esantys 1–8 trinkelės leidžia pasirinkti, kuris takelis bus pasirinkto takelio šoninės grandinės paleidimo šaltinis (pasirenkamas paspaudus takelio šoninės grandinės išankstinį nustatymą).

Kaip ir daugelis kitų Circuit Rhythm funkcijų, geriausias būdas suprasti šoninę grandinę apdorojimas yra eksperimentuoti ir klausytis. Geras atspirties taškas yra nustatyti, kad takelis grotų ilgą mėginį, kad jis skambėtų nepertraukiamai, o kitam takeliui grotų keli būgnų mėginiai. Kai pasirenkate skirtingus šoninės grandinės išankstinius nustatymus, išgirsite skirtingus būdus, kuriais nuolatinis mėginys „pertraukiamas“ būgno. Taip pat atminkite, kad poveikis bus didesnis ar mažesnis, atsižvelgiant į santykinį mėginio paleidimo laiką ir jo paleidimo šaltinį.

Šoninės grandinės sumažinimas tęsis net tada, kai šaltinio takelio lygis bus sumažintas iki nulio maišytuvo rodinyje. Tai funkcija, kurią galima naudoti gana kūrybiškai! Tačiau jei nutildote būgno takelį pasirinktas kaip raktas maišytuvo rodinyje, šoninės grandinės paleidimas išjungtas.

Filtro rankenėlė

Visa „Circuit Rhythm“ garso išvestis – visų aštuonių takelių garsų suma – perduodama per tradicinę DJ stiliaus filtro sekciją. Valdymas yra didelė pagrindinio filtro rankenėlė 2.

Filtro rankenėlė yra vienas iš pagrindinių veikimo valdiklių ir gali būti naudojamas radikaliai pakeisti bendrą vaizdą garsas.

Filtrai apima tiek žemųjų, tiek aukštųjų dažnių tipus. Aukšto dažnio filtras pašalina žemus dažnius (žemuosius dažnius) iš išvesties, o žemųjų dažnių filtras pašalina aukštus dažnius (aukštus).

„Circuit Rhythm“ pagrindinio filtro rankenėlė valdo žemųjų dažnių filtrą, kai sukate jį prieš laikrodžio rodyklę iš centrinės padėties, ir aukšto dažnio filtrą, kai sukate jį pagal laikrodžio rodyklę iš centrinės padėties. Atkreipkite dėmesį, kad valdiklis turi fiksatorių centre – šioje padėtyje filtravimas nevyksta, o šviesos diodas šviečia žemiau rankenėlė silpnai apšviesta balta.

Sukdami rankenėlę pagal laikrodžio rodyklę, išgirsite, kad žemesni dažniai išnyks, todėl garsas bus daug plonesnis; priešinga kryptimi pirmiausia dingsta aukšti dažniai, todėl garsas yra duslus. Šviesos diodas pasikeičia į šviesiai mėlyną, kai aktyvus bet kurio tipo filtras, o ryškumas didėja, kai valdiklis sukasi.

Grid FX

„Circuit Rhythm“ „Grid FX“ leidžia greitai pridėti papildomų garso efektų iš tam skirtų trinkelėlių rinkinio: tai puikus būdas pridėti variacijų prie gyvo pasirodymo modelių.

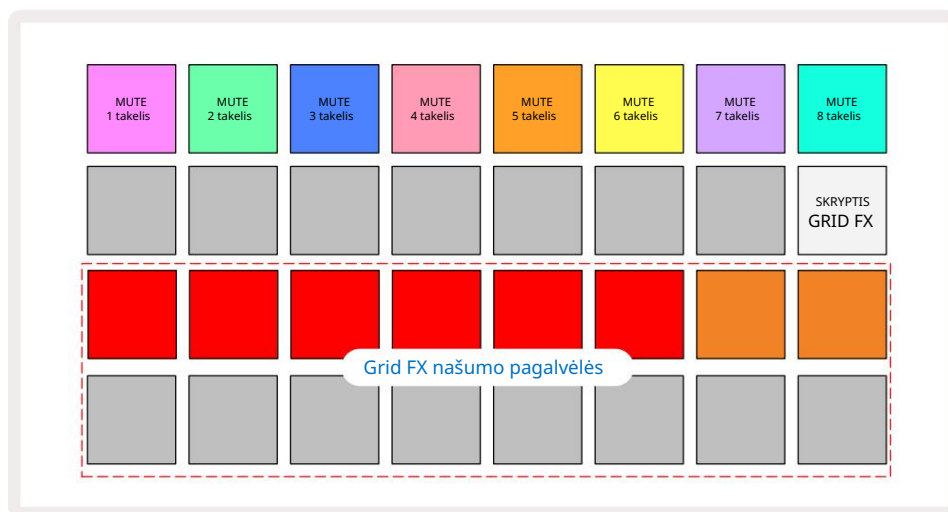
Grid FX pasiekiamas Grid FX rodinyje, kuris yra antrinis maišytuvo mygtuko vaizdas . Atidarykite laikydami nuspaudę klavišą Shift ir paspausdami maišytuvą arba paspauskite Mixer antrą kartą, jei jau yra maišytuvo rodinyje, kad perjungtumėte rodinį. Makrokomandos valdikliai išlieka aktyvūs, nes maišytuvo takelio lygio valdikliai, o viršutinė tinkelio eilutė taip pat nepakitusi, palyginti su „Mixer View“, ir toliau yra kiekvieno takelio nutildymo mygtukai. Dvi apatinės eilės (nuo 17 iki 32) galimos kaip „Grid FX“ našumo trinkelės. Pagal numatytuosius nustatymus „Grid FX on Circuit Rhythm“ yra:

LĖŠŲ EFEKTAS	
1	Beat Repeat, 1/4 norma
2	Beat Repeat, 1/8 norma
3	Beat Repeat, 1/16 norma
4	Beat Repeat, 1/32 norma
5	Beat Repeat, 1/8T norma
6	Beat Repeat, 1/16T norma
7	Atvirkščiai, 1/4 norma
8	Atvirkščiai, 1/16 norma
9	Gatvės, 1/4 norma
10	Gatvės, 1/8 norma
11	Gatvės, 1/16 norma
12	Gatvės, 1/32 tarifas
13	Fazeris, šviesa
14	Fazinis, sunkus
15	Vinilas, šviesus
16	Vinilas, sunkus

Grid FX galima konfigūruoti naudojant Novation Components. Komponentuose kiekvieną efektą galite priskirti bet kuriam iš 16 lizdų. Galimi septyni skirtingi efektų tipai, kurių kiekvienas turi savo parametrų rinkinį, kurį reikia ištirti. Galite naudoti kelias to paties efekto versijas su skirtingais parametrais ant skirtingų trinkelėlių. „Grid FX“ rinkinys išsaugomas su kiekvienu paketu (žr. 83 psl.) ir bet kuriuo jame esančiu projektu

Pack gali pasiekti Grid FX konfigūracijas, kurios buvo išsaugotos kartu su paketu.

Kai įdėtas „Grid FX“ rinkinys, paspaudus pagalvėlę, kuri turi įdėtą efektą, suaktyvinamas efektas, išlieka aktyvus, kol trinkelė bus atleista. Norėdami suaktyvinti kelis efektus, galite paspausti kelis Grid FX kilimėlius iš karto, bet jei turite to paties efekto variantus keliose trinkelėse (ty su skirtingais parametrais), bus aktyvus tik paskutinis paspaustas. Jei atleisite trinkelę, kol laikysite nuspauštą kitą to paties efekto varianto trinkelę, ankstesnė bus pakeista.



Septyni „Grid FX“ efektų tipai yra šie:

Efektas	Pamušalo spalva
Beat Pakartokite	Raudona
Atvirkščiai	Gintaras
Gatvės	Smėlis
Automatinis filtras	Žalias
Skaitmeninti	Mėlyna
Fazeris	Indigo
Vinilo imitacija	Violetinė

Efektai koduojami spalvomis, todėl įkėlę juos į Circuit Rhythm galite nustatyti įvairius galimus tipus.

Kaip ir su daugeliu kitų „Circuit Rhythm“ funkcijų, rekomenduojame eksperimentuoti su „Grid FX“, kad suprastume, koks efekto tipas ir nustatymas tinka jūsų konkrečiam pavyzdžių pasirinkimo stiliui. Trumpai tariant, pagrindiniai efektai yra šie:

- **Beat Repeat** – užfiksokite trumpą tempo sinchronizuoto garso segmentą iš pagrindinio mišinio ir pakartokite jį, kad gautumėte mikčiojimo efektą. Beat Repeat atkūrimas nėra sinchronizuojamas su sekvencinės atkūrimu.
- **Reverseris** – iš karto atkurkite pagrindinį mišinį trumpais su tempu susijusiais segmentais. Atkūrimas atvirkštine tvarka nėra sinchronizuojamas su sekvenciniu atkūrimu.
- **Gater** – kvadratinės bangos LFO, kuris įtakoja pagrindinio mišinio garsumą su tempu susijusiais tempais. Paspaudus Gater visada bus maksimaliu garsu. Gater atkūrimas nėra sinchronizuojamas su sekvenciniu atkūrimu.
- **Automatinis filtras** – kintamos būsenos (žemo dažnio/juosto/aukšto dažnio) 12/6 dB/oktavos filtras su tempu sinchronizuotu LFO. LFO forma gali būti nustatyta kaip trikampis, kvadratas, padidinimas arba sumažinimas ir sinchronizuojama taip, kad ji būtų paleista iš naujo, kai suaktyvinamas efektas. Moduliavimo gylis taip pat gali būti pritaikytas.

- Skaitmeninti – sumažinkite pagrindinio mišinio mėginių dažnį ir pritaikykite bitų sutraiškymo efektą.
- Phaser – 4 polių fazavimo efektas pagrindiniam mišiniui su tempo sinchronizuotu LFO. LFO gylis gali būti pritaikyti ir pateikti atsiliepimai
- Vinyl Simulation – pagrindinio mišinio Lo-Fi efektas, imituojantis prasto vinilo garsą rekordas. Taikykite įvairaus laipsnio svyravimą, traškėjimą ir šnypštimą kartu su pločio parametru, kuris sumažina aukštus ir žemus dažnius.

Efekto užfiksavimas

Pad 16 Grid FX View įgalina fiksavimo funkciją. Pagal numatytuosius nustatymus jis yra silpnai apšviestas baltas; paspaudus jis užsidega ryškiai baltai, o bet kuri dabar pasirinkta Grid FX efekto padėkliukas išliks aktyvus, kol jis arba Užrakto mygtukas paspaudžiamas dar kartą. Atminkite, kad išjungus efektą tiesiogiai (ty ne paspaudus užrakto mygtuką), jis bus išjungtas jį atleidus.

Kai fiksavimas įjungtas, keli efektai bus užfiksuoti juos pasirinkus, tačiau vienu metu gali būti užfiksuotas tik vienas kiekvieno iš septynių tipų efektas.

Kiekvieno efekto tipo fiksavimo būseną išsaugoma kartu su projektu, kad kai kurie arba visi efektai būtų aktyvūs iškart įkeliant projektą.

Grid FX naudojimas su išoriniu garsu

Garso signalus, taikomus išorinėms garso įvestims 5, apdoroja Grid FX. Stebėdami yra įjungtas Sample Record View, gaunamas garsas bus nukreipiamas per Grid FX (stereo režimu). Tai leidžia „Circuit Rhythm“ naudoti kaip stereofoninį FX įrenginį. Be to, kai pavyzdyje įjungtas resample Įrašo rodinys, pavyzdžio įrašymo metu aktyvus Grid FX bus priskirtas įrašytam mėginiui kaip išgirdo.

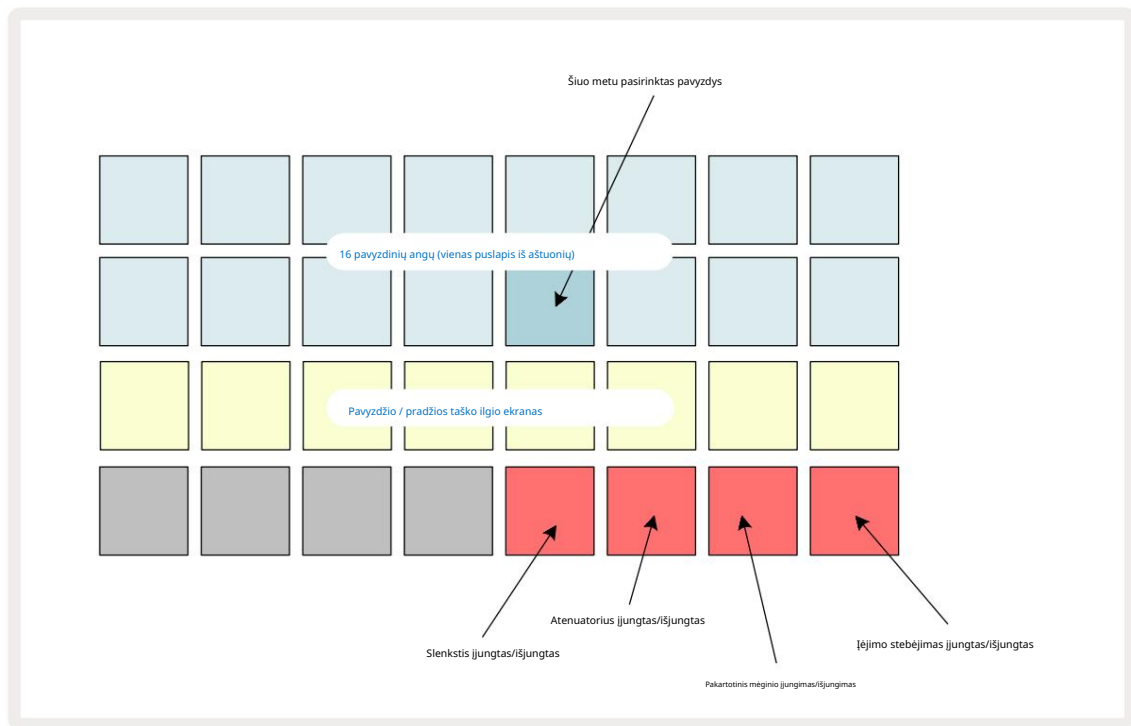
Grid FX MIDI valdymas

Patobulintas Grid FX parametrų valdymas galimas naudojant išorinį MIDI valdymą, pvz., iš MIDI valdiklio arba sekvencerio. Išsamią informaciją rasite atskirame dokumente Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, kurį galima atsisiųsti iš novationmusic.com/downloads.

Mėginių įrašymas (pavyzdžių įrašų peržiūra)

Circuit Rhythm turi galimybę įrašyti pavyzdžius per išorines įvestis 5

Tai galite padaryti naudodami Sample Rec View: paspauskite Sample Rec mygtuką 9, kad atidarytumėte:



Dvi viršutinės eilutės Sample Rec rodinyje yra vienas iš aštuonių puslapių iš 16 pavyzdžių; jie atitinka aštuonis pavyzdžių rodinyje rodomus pavyzdžių puslapius. Puslapius galite slinkti naudodami J ir K mygtukus. Atkreipkite dėmesį, kad slenkant pavyzdžiais puslapiais, šiuo metu peržiūrimas puslapis bus rodomas vienu iš 1–8 mygtukų, trumpam šviečiančiu ryškiai balta spalva; ty jei slinksite į 5 puslapį, trumpam užsidegs mygtukas 5. J ir K mygtukų apšvietimo intensyvumas taip pat rodo šiuo metu naudojamą puslapį.

Neryškus pilkas skydelis rodo užimtą atminties angą – tą, kurioje jau yra pavyzdys; tuščia vieta yra rodomas blausiai raudonu blokeliu. Šiuo metu pasirinkto pavyzdžio padėklas bus apšviestas ryškesniu atspalviu balta arba raudona.

Paspaudus užimto lizdo bloknutą, bus paleistas pavyzdys. Jei norite išvalyti užimtą angą, kad galėtumėte ją panaudoti naujam pavyzdžiui, laikykite nuspaudę Clear 17 ir paspauskite lizdo kilimėlį, kad ištrintumėte jį iš „flash“ atminties.

Atminkite, kad pavyzdžio pasirinkimas bus nustatytas iš naujo, jei bus įkeltas naujas paketas.

Įrašymas

Norėdami įrašyti naują pavyzdį, įveskite Sample Rec View ir pasirinkite tuščią mėginio angą: įrašą 13. mygtukas  užsidegs blyškiai oranžine spalva, patvirtindamas, kad galite įrašyti į lizdą. Paspauskite Įrašyti, jis užsidegs ryškiai oranžine spalva, o dvi apatinės tinklės eilutės iš pradžių bus šviesiai pilkos spalvos, bet po vieną keisis iki oranžinės spalvos, pradedant nuo 17 skiltelės (pirmasis 3 eilutės skydelis). Tai veikia kaip eigos juosta ir rodo, kiek maksimalios įrašymo trukmės buvo panaudota. Maksimalus įrašymo laikas mėginio lizde yra 32 sekundės, taigi kiekviena iš 16 trinkelė dviejose apatinėse tinklės eilėse reišia dvi sekundes.

Jei grandinės ritme lieka mažiau nei 32 sekundžių mėginio saugojimo vietos, užsidegs mažiau nei 16 trinkelė. Šviečiančių trinkelė skaičius atitinka likusį laiką. Pavyzdžiui, jei liko 6 sekundės, pirmosios trys trinkelės bus apšviestos neryškiai pilkai, o likusios trinkelės nebus apšviestos.

Norėdami sustabdyti įrašymą, dar kartą paspauskite Įrašyti. Pasiekus maksimalų 32 sekundžių mėginių ėmimo laiką arba nelieka mėginio saugyklos, įrašymas bus automatiškai sustabdytas.

Kol vyksta mėginio įrašymas, įrašymo mygtukas pasiekiamas kituose rodomuose, kad pavyzdžio įrašymą būtų galima sustabdyti kituose rodomuose.

Jei reikia įrašyti ilgiau nei 32 sekundes, galite pasirinkti kitą tuščią vietą. Tokiu atveju įrašymas į pirmąjį lizdą bus sustabdytas, bet bus tęsiamas tiesiai į antrąjį, todėl bus galima sklandžiai įrašyti keliuose lizduose.

Mėginiai bus normalizuoti po įrašymo, užtikrinant, kad visų įrašytų mėginių garsumas būtų tinkamas. Saugokitės, kad jei bus įrašyta tyla, žemo lygio triukšmo lygis bus normalizuotas labai garsiaame pavyzdyje.

Įrašius pavyzdį, jį bus galima naudoti iš karto, tačiau užtruks šiek tiek laiko, kol jis bus išsaugotas pakuotėje. Kol mėginys išsaugomas, mėginio lizdas mirksės žaliai Sample Rec rodyje – neišjunkite grandinės ritmo ir neišimkite „microSD“ kortelės, kol vyksta šis procesas, arba nepraraskite duomenų.
gali atsirasti.

Įrašymo nustatymai

Yra keturi papildomi nustatymai, kurie turi įtakos mėginio įrašymo veikimui: slenkstis, slopintuvas, įrašymo šaltinis ir įvesties monitorius. Šie nustatymai išsaugomi išjungus maitinimą.

Įrašymo slenkstis įjungtas/išjungtas

29 4 eilutės bloknotas (virš „Choke“ teksto) įjungia arba išjungia įrašymo slenksčio funkciją.

Kai slenkstis išjungtas (padėklas šviečia blyškiai raudonai), įrašymas prasidės iš karto paspaudus įrašymo mygtuką. Kai slenkstis įjungtas (padėtis šviečia ryškiai žaliai, o tinklelyje trumpai rodoma „Thr“), įrašymas bus tik paleisti, kai signalo lygis viršija tam tikrą slenkstį (-54 dBFS) po to, kai paspaudžiamas įrašymo mygtukas.

Slenksčio įgalinimas yra naudingas, kai norite, kad įrašymas būtų pradėtas iš karto, kai tik prasidės garsas, kad nereikėtų apkarpyti tylos nuo pavyzdžio pradžios.

Attenuatorius įjungtas/išjungtas

Pad 30 4 eilutėje įjungia arba išjungia 12 dB slopintuvą kaip įrašymo signalo kelio dalį. Pagal numatytuosius nustatymus atenuatorius yra išjungtas (padėklas šviečia neryškiai raudonai, tinklelis trumpai rodo „0“, reiškiantį 0 dB lygio sumažėjimą).

Kai atenuatorius įjungtas (padėtis šviečia ryškiai žaliai, o tinklelis trumpai rodo „-12“), įrašymas lygis sumažinamas 12 dB. Naudokite slopintuvą, jei signalo lygis iš išorinio garso šaltinio yra per aukštas ir sukelia nepageidaujamus įrašo iškraipymus.

Pakartotinis mėginio įjungimas/išjungimas

31 laukelis 4 eilutėje (virš klaviatūros teksto) pasirenka garso šaltinį pavyzdiniam įrašymui.

Pagal numatytąjį nustatymą (pamušalas šviečia neryškiai raudonai) leidžia įrašyti iš išorinių garso įvesties. Paspaudus mygtuką (šviečia ryškiai žaliai, o tinklelis trumpai rodo „RSP“), pasirenkamas vidinis garso variklis kaip įrašymo šaltinis: pasirinkite šią parinktį, jei norite iš naujo atrinkti viduje apdorotus garsus arba atrinkti išorines įvestis po to, kai juos apdoroja Grid FX. Įjungę pakartotinį mėginį, galite įrašyti garsą iš išorinių ir vidinių šaltinių vienu metu.

Įvesties stebėjimas

32 laukelis 4 eilutėje (virš teksto Slice) suaktyvina įvesties stebėjimą. Kai įvesties stebėjimas yra aktyvus (padėtis šviečia ryškiai žaliai, o tinklelis trumpai rodo „Mn“)

Išjunkite įvesties stebėjimą, kad nutildytumėte gaunamą garsą – tai gali būti naudinga kaip platesnės sąrankos dalis garsas gali būti nukreiptas tiek per grandinės ritmą, kad būtų imami mėginiai, ir tiesiai iš šaltinio į a maišytuvą arba garso sąsaja.

Šis blokas taip pat gali būti naudojamas kaip išorinio garso efektyvumo užmušimo jungiklis, kuris yra naudingas naudojant Circuit Rhythm kaip išorinio garso efektų įrenginį.

Monitoriaus lygis

Naudokite 8 makrokomandą, kad įeinančiam garsui pritaikytumėte skaitmeninį stiprinimą. Numatytoji vertė bus 0 dB įjungus ir niekada neišsaugoma. Šią reikšmę galima padidinti iki +12 dB arba sumažinti iki tylos.

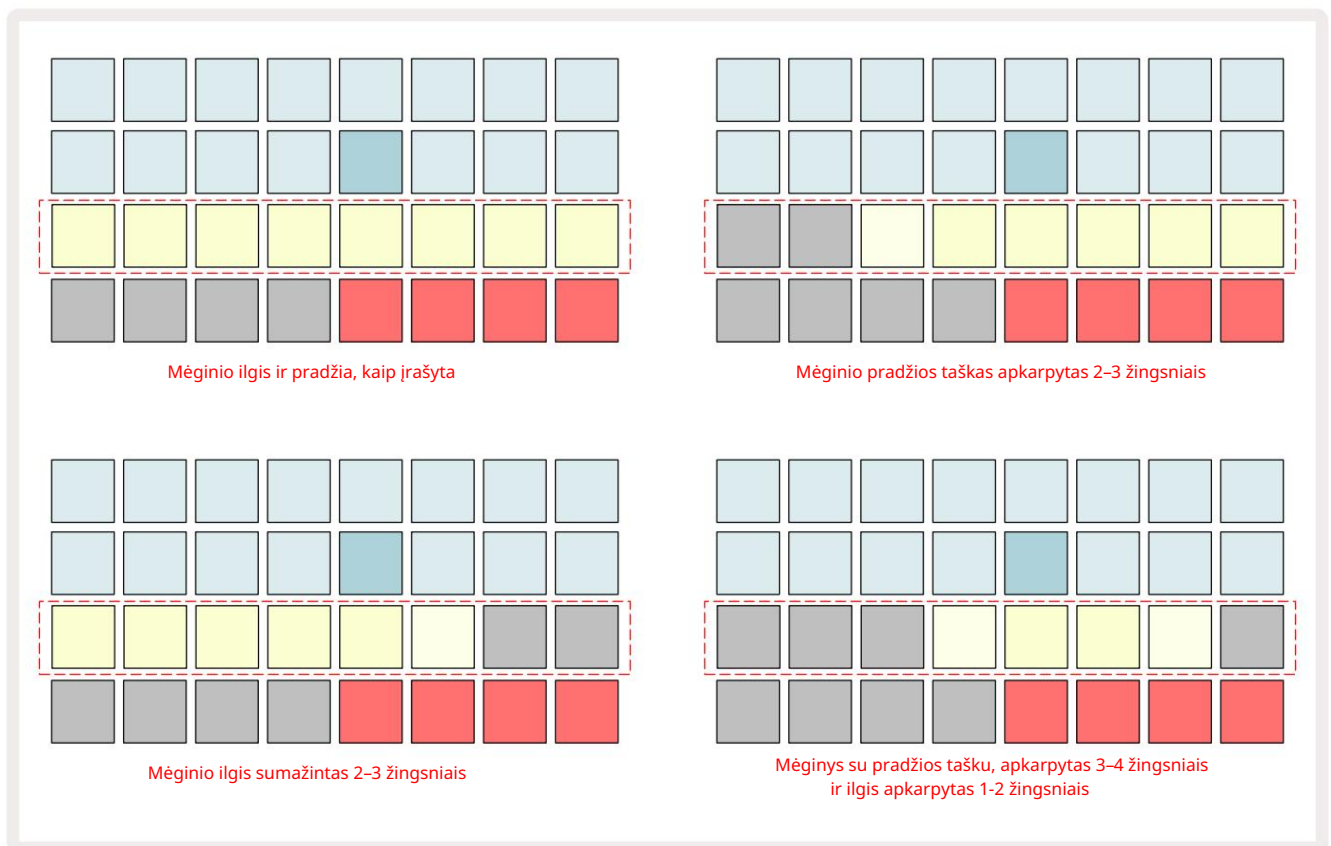
Mėginio apipjaustymas

Galite naudoti 2 makrovaldiklį (pradžią), kad apkarpytumėte įrašyto mėginio pradžios tašką, o 3 makrokomandą (ilgis) – jo trukmei. Kai perkeliama bet kuris makrokomandos valdiklis, trinkelės 3 tinkelio eilutėje apšvieskite smėlį, kad nurodytumėte mėginio pradžią ir trukmę. Įjungus visas aštuonias trinkelės, mėginys bus grojamas visą pradinę trukmę nuo įrašymo pradžios. Pradinį tašką galima perkelti „į priekį“ valdikliu „Start“, o pabaigos tašką – „atgal“ valdikliu „Length“: abu valdikliai sutrumpina bendrą mėginio ilgį. Kad iliustruotų, trinkelės tamsėja

kirpimo efektas; atkreipkite dėmesį, kad pradžios taškas ir ilgis gali turėti reikšmes, kurios nėra integralios

žingsnių skaičius: tai rodo apšvietimas ant „galinės“ trinkelės pritemdymo. Grafika

žemiau tai iliustruoja:



Kai tik bus pakoreguota pradžia arba ilgis, „Save“ pradės pulsuoti. Norėdami nustatyti naują pradžią ir ilgį, paspauskite Išsaugoti.

Išsaugojus pavyzdį, jį galima dar labiau apkarpyti, tačiau išsaugotų pakeitimų grąžinti neįmanoma.

Atminkite, kad 3 eilutėje nenurodytas absoliutus mėginio laikas: trumpas mėginys ir ilgas pavyzdys visą savo trukmę rodo kaip aštuonios apšviestos trinkelės. Taip pat atkreipkite dėmesį, kad mėginius galima tik sutrumpinti – negalite pridėti tylos mėginio pradžioje ar pabaigoje.

Numatytasis pradžios ir pabaigos padėčių tikslumas yra 10 ms kiekviename bloke, laikykite nuspaudę Shift, kad padidintumėte tikslumą iki 1 ms.

Atkūrimo režimai

Pavyzdinis atkūrimas įrašo pavyzdyje gali būti nustatytas į „One Shot“, „Gated“ arba „Loped“; Atvirkštinis režimas gali būti papildomai įjungtas arba išjungtas. Šie režimai veikia taip pat, kaip ir 1–8 takeliai (žr. Pavyzdžių režimus 32 puslapyje). Numatytasis režimas yra „One Shot“, kuris bus pasirinktas įjungus. Šis pasirinkimas yra neišsaugotas su projektu.

Nustatyti atkūrimą į Looped yra naudinga siekiant užtikrinti, kad kilpiniai mėginiai (pvz., būgno pertraukos) būtų puikiai apkarpyti.



Atkūrimas atbuline eiga gali būti naudingas norint tiksliai sureguliuoti pavyzdžio pabaigos tašką. Pavyzdžiui, galbūt norėsite atskirti vieną smūgį būgno kilpoje ir pašalinti kito smūgio pereinamąjį veiksni, išlaikant kiek įmanoma daugiau ankstesnės dalies – įjungus atbulinę eigą, jums nereikia palaukite, kol bus paleistas visas pavyzdys, kad patikrintumėte, ar teisingai apkarpėte.

Projektai

Pagrindinę projektų įkėlimo ir išsaugojimo apžvalgą rasite 23 puslapyje. Šiame skyriuje aptariami kai kurie papildomi projektų naudojimo aspektai.

Projektų perjungimas

Yra keletas taisyklių, reglamentuojančių, kaip Circuit Rhythm reaguoja, kai keičiate vieną projektą į kitą. Jei sekterio atkūrimas sustabdomas, kai projektų rodinyje pasirenkate naują projektą, paspausdami  Paleisti mygtuką, naujas projektas visada prasideda nuo žingsnio, apibrėžto kaip pradžios taškas Šablonas (1 veiksmas pagal numatytuosius nustatymus) kiekvienam takeliui; jei Projektą sudaro grandininiai modeliai, jis prasidės pirmojo modelio pradžios taškas. Taip bus neatsižvelgiant į tai, kuriame žingsnyje sekvenceris buvo paskutinį kartą sustabdytas. Naujojo projekto tempas pakeis ankstesnio.

Yra dvi parinktys, kaip pakeisti projektus, kai sekterio atkūrimas yra aktyvus:

1. Jei pasirinksite naują projektą paspausdami jo klaviatūrą, dabartinis šablonas bus paleistas iki paskutinio žingsnio (pastaba – tik dabartinis piešinys, o ne scena ar visa šablonų grandinė), o naujojo projekto skydelis mirksės baltai, nurodydamas, kad jis yra „į eilę“. Tada naujasis projektas bus pradėtas žaisti nuo savo šablono pradžios taško (pagal nutylėjimą 1 veiksmas) arba nuo pirmojo grandinės šablono pradžios taško arba nuo pirmosios scenos, atsižvelgiant į atvejį.
2. Jei pasirinkdami naują projektą laikysite nuspaudę Shift , bus paleistas naujai pasirinktas projektas nedelsiant. Naujasis projektas bus paleistas nuo to paties modelio grandinės žingsnio, kurį pasiekė ankstesnis projektas. Momentinis projektų perjungimas gali tapti ypač įdomus, kai dviejuose projektuose yra skirtingo ilgio šablonų arba skirtingo skaičiaus šablonų, sudarančių Rašto grandinė.

Kaip jau minėjome kitur šiame vartotojo vadove, eksperimentavimas dažnai yra geriausias būdas suprasti, kaip Circuit Rhythm tai sprendžia

Kliringo projektai

Išvalyti  gali būti naudojama projektų rodinyje norint ištrinti nepageidaujamus projektus. Paspauskite ir palaikykite Išvalyti; tai šviečia ryškiai raudonai ir užgęsta visos tinkelio trinkelės, išskyrus šiuo metu pasirinkto projekto, kuri rodo ryškiai baltą. Norėdami ištrinti projektą, paspauskite šį mygtuką.

Atminkite, kad ši procedūra leidžia ištrinti tik šiuo metu pasirinktą projektą; taip užtikrinant apsaugą nuo netinkamo projekto ištrynimo. Visada patikrinkite, ar projekto blokelyje yra Projektą, kurį norite ištrinti, paleiskite jį prieš naudodami Clear.

Projektų įrašymas į naujus laiko tarpsnius

Naudokite  19, kad įrašytumėte takelius, su kuriais dirbote, projekto atminties lizde. Išsaugoti reikia paspausti du kartus, kad būtų baigtas saugojimo procesas: pirmą kartą paspaudus mirksi mygtukas Išsaugoti; antras paspaudimas išsaugos jūsų darbą paskutinėje naudotoje projekto atmintyje. Tai reiškia, kad jei jūsų dabartinis darbas buvo pagrįstas anksčiau išsaugotu projektu, pradinė versija bus perrašyta.

Norėdami užtikrinti, kad jūsų darbas būtų išsaugotas kitoje projekto atmintyje, perjunkite į projektų rodinį. Pamatysite, kad pirmą kartą paspaudus mygtuką Išsaugoti, paskutinio pasirinkto projekto skydelis mirksi baltai. Jei norite išsaugoti savo darbą naujoje atminties angoje, paspauskite to lizdo bloknatą: visos kitos trinkelės užtems, o pasirinktas padas porą sekundžių mirksės žaliai.

Atkreipkite dėmesį, kad įrašymo veiksmų seką galite „nutraukti“ pirmą kartą paspaudę mygtuką Išsaugoti paspausdami bet kurį kitą mygtuką.

Projekto spalvų keitimas

Be to, bet kuriai „Project View“ trinkelei galite priskirti kitą spalvą – tai gali būti puiki pagalba atliekant tiesioginį pasirodymą. Spalvą pasirenkate atlikdami aukščiau aprašytas išsaugojimo procedūras.

Pirmą kartą paspaudus Išsaugoti, sukamuoju valdikliu „Makro 1“ esantis šviesos diodas užsidegs esama pasirinkto projekto trinkelės spalva: jei spalvos dar nepakeitėte, ji bus tamsiai mėlyna. Dabar galite slinkti per 14 spalvų paletę sukdami 1 makrokomandos rankenėlę. Kai pamatysite norimą spalvą, antrą kartą paspauskite Išsaugoti arba paspauskite atminties vietą atitinkančią klaviatūrą: tai užbaigia įrašymo procesą mirksinčia žalia spalva, kaip aprašyta aukščiau.

Atkreipkite dėmesį, kad trinkelė taps balta po operacijos Išsaugoti, todėl naujos spalvos iš karto nematysite, bet tai padarysite iškart, kai pasirinksite kitą projektą.

Pakuotės

Paketas apibrėžiamas kaip visas pavyzdžių, projektų ir tinkelio FX rinkinys: dabartinį paketą galite eksportuoti į nuimama microSD kortelė. Kortelės lizdas yra galiniame skydelyje 7 .

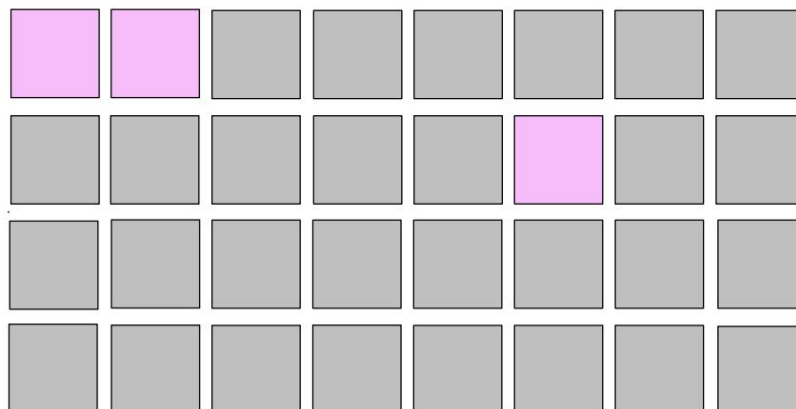
Pakuotėje yra visa „Circuit Rhythm“ dabartinė operacija, įskaitant visų 64

Projekto atmintis, visi 128 pavyzdžiai ir 16 išankstinių Grid FX nustatymų. Kortelėje gali būti 31 papildoma pakuotė: tai leidžia saugiai išsaugoti didžiulį kiekį darbinio turinio ir gali apimti labai skirtingų žanrų projektus su prireikus suasmenintais pavyzdžiais. Principą galima dar labiau išplėsti, nes, žinoma, galite naudoti tiek „microSD“ kortelių, kiek norite.

Paketų rodinys yra antrinis mygtuko Projects rodinys 19 . Atidarykite laikydami nuspaudę Shift ir paspausdami Projektai arba paspauskite Projektai antrą kartą, jei jau yra projektų rodinyje, kad perjungtumėte rodinį.

SVARBU:

Packs View galite pasiekti tik tada, kai galinio skydelio angoje yra „microSD“ kortelė.



Paketai gali būti siunčiami į Circuit Rhythm naudojant Novation Components adresu

komponentai.novationmusic.com. Kiekvienas trinkelės žymi pakuotę: šiuo metu įdėtos trinkelės šviečia baltai, o kitos – joms priskirtomis spalvomis, nustatytomis Novation Components.

Pakuotės įkėlimas

Pirmiausia pasirinkite pakuotę paspausdami bet kurį kitą šviečiantį skydelį, išskyrus šiuo metu įkeltą paketą. Jis pradės pulsuoti nuo blausaus iki šviesaus (priskirta spalva), kad patvirtintų, jog jis „užpildytas“ ir dabar gali būti įkeltas. Gali būti įkeltos tuščios pakuotės lizdai, todėl turėsite tuščią drobę naujai įrašyti pavyzdžiai. Taip pat neįmanoma iš naujo įkelti esamos pakuotės.

[Jei nenorite įkelti užpildyto paketo, užpildykite kitą paketą, kad būtų galima įkelti, arba išseikite iš paketų rodinio. Kai grįšite į paketų rodinį, joks paketas nebus rodomas kaip paruoštas.]

Kai paketas bus užpildytas, paspauskite paleidimo mygtuką, kad įkeltumėte paketą. Kelias sekundes, kol paketas bus įkeltas, ant trinkelio bus rodoma animacija, o kai įkėlimas bus baigtas, pakuotės rodinys vėl bus rodomas, o naujai įkelto paketo kilimėlis šviečia baltai.

Galite sukurti naują paketą be pavyzdžių ar projektų, įkeldami tuščią paketo angą. Naujai sukurtuose paketuose bus numatytasis Grid FX išdėstymas (atitinka gamyklinį paketą).

Paketų kopijavimas

Jei baigiasi projektų paketas, bet norėtumėte toliau dirbti su naujais projektais su tuo pačiu pavyzdžių rinkiniu, galite kopijuoti esamą pakuotę.

Norėdami kopijuoti dabartinį paketą, pirmiausia įveskite paketų rodinį. Laikykite  ir šiuo metu pasirinktą Paketą mirksi žaliai, o galimi paketo lizdai bus šviesiai mėlynai. Norėdami rašyti, paspauskite blankiai mėlyną angą dabartinį paketą į naują vietą.

Atminkite, kad paketus galima pašalinti tik ištrinus failą iš SD kortelės ir jų negalima išvalyti tiesiai iš įrenginio.

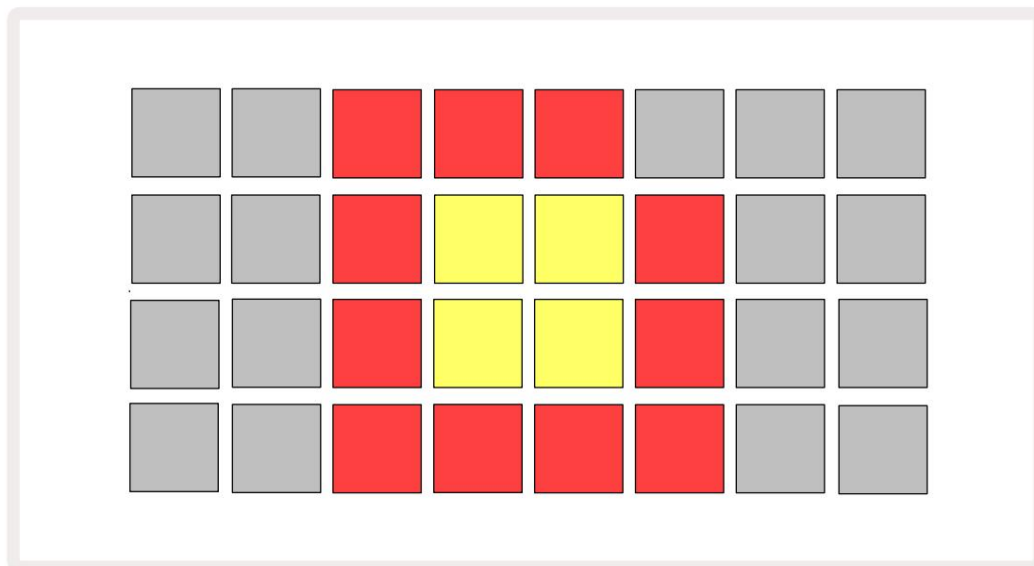
„microSD“ kortelių naudojimas

ĮSPĖJIMAS:

Neišimkite „microSD“ kortelės iš „Circuit Rhythm“ išsaugodami arba įkeldami. Taip darydami galite prarasti anksčiau išsaugotą darbą. Atminkite, kad išsaugojimo operacijos apima paketo kopijavimą, turinio perkėlimą iš komponentų ir naujai įrašytų bei apkarpytų pavyzdžių išsaugojimą.

Į galinio skydelio kortelės lizdą įdėta „microSD“ kortelė leidžia pasiekti kelis paketus. „Circuit Rhythm“ vidinėje atmintyje telpa tik vienas paketas: „microSD“ kortelėje gali būti dar 31 paketas, todėl galima įkelti iki 32 paketų, kuriuos galima įkelti į „Circuit Rhythm“, kol kortelė įdėta.

Jei „microSD“ kortelė nebuvo įdėta po maitinimo įjungimo, „Packs View“ parodys raudoną ir geltoną piktogramą, tai reiškia, kad SD nėra:



Piktograma „be SD“ taip pat rodoma ir kitose situacijose. Daugiau informacijos rasite toliau esančiame skyriuje „MicroSD kortelės išėmimas“. „Circuit Rhythm“ visiškai veikia be „MicroSD“ kortelės, tačiau turėsite prieigą tik prie vidinio paketo. Jei yra „microSD“ kortelė, „Packs View“ parodys galimus paketus ir leis įkelti naują paketą, kaip aprašyta aukščiau esančiame skyriuje „Paketo įkėlimas“.

Jei įrenginys įjungtas be „microSD“ kortelės (dėl to įkeliamas vidinis paketas), vieną galima įkišti bet kurioje vietoje, kad būtų galima pasiekti kortelės turinį. Jei kortelė anksčiau buvo pašalintas, ji įdėjus vėl bus galima pasiekti kortelės turinį, o įprastai veiks. Tęskite, jei anksčiau išėmus kortelę buvo sutrikęs kurios nors funkcijos.

„microSD“ kortelės išėmimas

Jei „microSD“ kortelė išimama, kai įdėtas vidinis paketas, „Circuit Rhythm“ veiks kaip aprašyta aukščiau, jei norite veikti iš maitinimo įjungimo be kortelės. Tai netrukdytų jūsų galimybei įkelti pavyzdžius arba išsaugoti ir įkelti projektus.

Galima išimti „microSD“ kortelę, kai šiuo metu naudojamas iš SD kortelės įkeltas paketas. Sekos atkūrimas nebus sustabdytas, o visi neišsaugoti pakeitimai nebus prarasti.

Tačiau, kadangi kortelės nėra, nėra duomenų, kuriuos būtų galima įkelti. Projektas ir toliau bus paleistas, kai dabartiniai projekto duomenys įkeliami į įrenginio RAM, tačiau projekto pakeisti negalima arba išsaugokite dabartinį projektą, kai jis yra šioje būsenoje. Tačiau pavyzdį galite pakeisti paketo įkėlimo metu. Todėl projektų rodinyje bus rodoma piktograma „Nėra SD“, kaip aprašyta aukščiau, o mygtukas „Išsaugoti“ ¹⁹ nebus rodomas. Švies, kol kortelė vėl bus įdėta. Paketų rodinyje taip pat bus rodoma piktograma „Nėra SD“, kol kortelė nebus įdėta iš naujo. Jei norite įkelti vidinį paketą iš naujo neįdėdami „microSD“ kortelės, turite maitinti nuleiskite įrenginį ir vėl pakelkite, kad įkeltumėte vidinį paketą.

Jei įdėsite kitą „microSD“ kortelę, „Circuit Rhythm“ elgsena neapibrėžta. Jei reikia įkelti a Pakuotė iš kitos „microSD“ kortelės, turėtumėte išjungti įrenginį ir vėl įjungti. Nauja „microSD“ kortelę galima įdėti bet kuriuo metu prieš maitinimo ciklą, jo metu arba po jo, tačiau maitinimo ciklas turi būti baigtas prieš įkeliant naują kortelės turinį, kad būtų išvengta neapibrėžto elgesio.

„MicroSD“ kortelių suderinamumas

„MicroSD“ kortelės turi būti bent 10 klasės ir naudoti FAT32 formatą. Norėdami gauti daugiau informacijos apie konkrečias „microSD“ korteles, rekomenduojamas naudoti su „Circuit Rhythm“, žr. „Novation“ [pagalbos centrą](#).

Komponentai

Apie komponentus ir naršymą į grandinės ritmą

Novation Components yra internetinis Circuit Rhythm kompanionas. Naudodami komponentus galite:

- Atsisiųskite naujo turinio
- Įkelkite savo mėginius
- Redaguoti Grid FX
- Kurkite atsargines savo projektų kopijas
- Įdėkite naujas pakuotes
- Atnaujinkite į naujausią programinės įrangos versiją

Norint susisiekti su jūsų įrenginiu, komponentams reikalinga žiniatinklio MIDI naršyklė. Rekomenduojame naudoti Google Chrome arba Opera. Arba galite atsisiųsti atskirą komponentų versiją iš savo Novation paskyros, kai užregistruosite savo produktą.

Komponentus galite pasiekti adresu komponentai.novationmusic.com.

PASTABA:

Jei kyla problemų naudojant žiniatinklio komponentų versiją, pabandykite įdiegti atskirą programą iš Novation klientų portalo. Be to, jei naudojate „Windows“, rekomenduojame tai padaryti įdiekite Novation tvarkyklę iš novationmusic.com/downloads.

Priedas

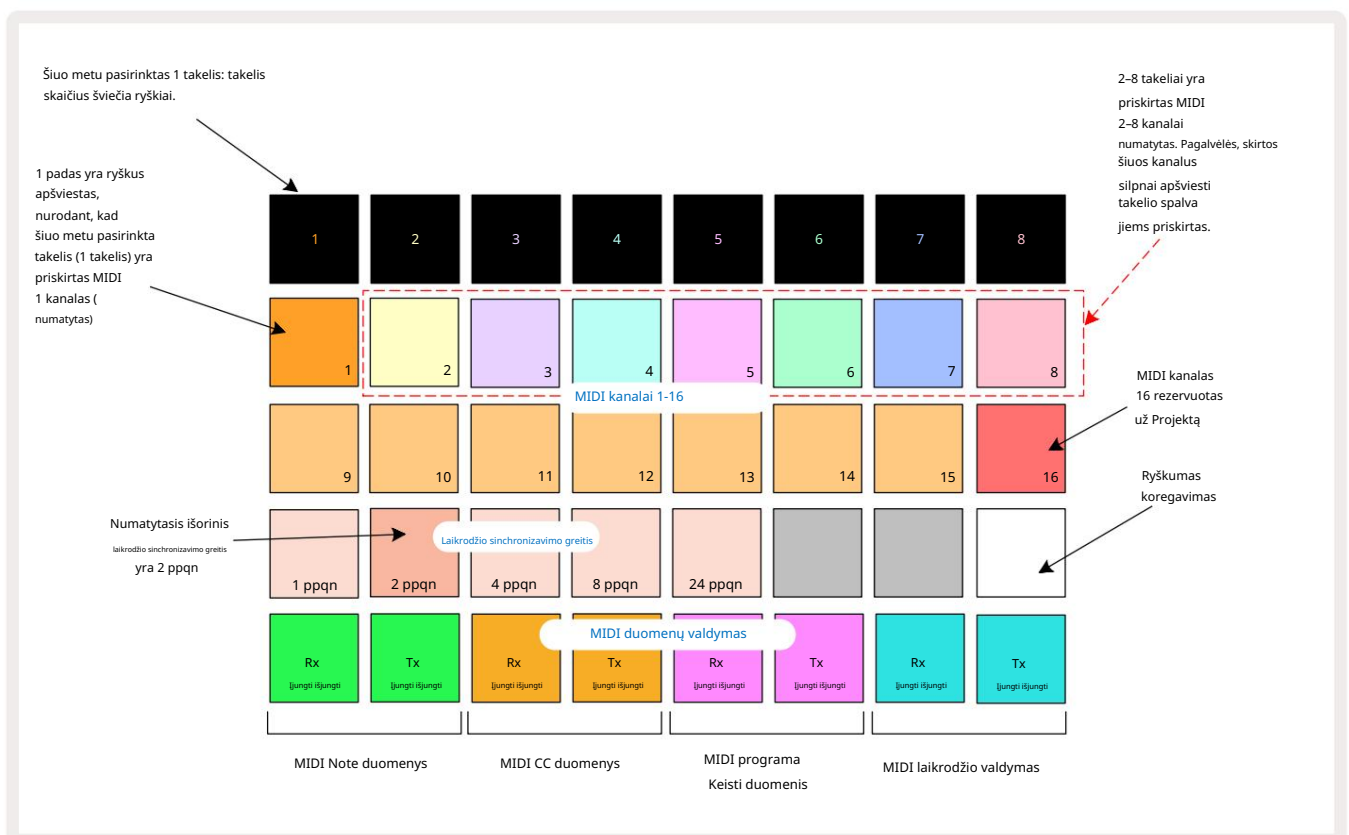
Firmware atnaujinimai

Norint pasiekti visas funkcijas, gali tekti atnaujinti Circuit Rhythm į naujausią programinės įrangos versiją. Komponentai praneš, ar prijungtas įrenginys yra atnaujintas, o jei ne, komponentai gali atnaujinti įrenginio programinę-aparatinę įrangą į naujausią versiją.

Sąrankos rodinys

Sąrankos vaizdas pateikiamas, kad būtų galima atlikti „visuotinius“ įrenginio nustatymus: tai apima MIDI kanalo priskyrimą, MIDI įvesties / išvesties konfigūraciją, laikrodžio šaltinio pasirinkimą, išorinį laikrodžio dažnį ir ryškumo reguliavimą. Jis įvedamas laikant nuspaudus Shift ir paspaudus Išsaugoti, ir išeinama paspausdami Žaisti .

Atidarius sąrankos rodinį rodomas toliau pateiktas ekranas:



Ryškus

Pad 24 (šviečia baltai) valdo tinkelio trinkelų ryškumą. Numatytasis nustatymas skirtas visam ryškumui, tačiau paspaudus Pad 24 jie pritemdomi maždaug 50%. Tai gali būti naudinga, jei bėgate Circuit Rhythm ant vidinės baterijos. Taip pat galite paleisti su sumažintu ryškumu esant silpnam aplinkos apšvietimui.

Ryškumo nustatymas išsaugomas, kai grandinės ritmas išjungiamas.

MIDI kanalai

Gamykliniai numatytieji MIDI kanalai yra tokie:

Trasa	MIDI kanalas
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

Sąrankos rodinyje galite pakeisti MIDI kanalą, kurį naudoja kiekvienas takelis. Kiekvienas takelis gali būti nustatytas į bet kurį iš MIDI kanalų 1-15. 16 kanalas rezervuotas projektui.

Norėdami pakeisti MIDI kanalą, kurį naudos takelis, paspauskite takelio pasirinkimo mygtuką 5 arba reikiamą takelį. Dvi viršutinės trinkelų eilutės sąrankos rodinyje žymi 1–16 MIDI kanalus. Paspauskite pagalvėlę reikalingas MIDI kanalas.

Svarbu: tuo pačiu MIDI kanalu negalima perduoti dviejų takelių.

Grafikas 88 puslapyje iliustruoja ekraną, kai pasirenkamas 1 takelis, ir rodo numatytuosius MIDI kanalų priskyrimus: nenaudojamų MIDI kanalų trinkelų spalvos yra oranžinės (1 takelio spalva), tačiau jos atitiks šiuo metu pasirinkto takelio spalvą. 2–8 MIDI kanalų trinkelės yra silpnai apšviestos jiems priskirto takelio spalva: pavyzdyje tai yra numatytoji

užduotys.

Kaip ir atliekant visus sąrankos rodinio pakeitimus, paspauskite Leisti, kad išsaugotumėte pakeitimus ir išeitumėte iš sąrankos rodinio.

MIDI I/O

Circuit Rhythm gali siųsti ir (arba) priimti MIDI duomenis tiek per USB 6 prievadą, tiek per MIDI įvestį/ Išvesties / išėjimo lizdai 4 .

Sąrankos rodinys leidžia nuspręsti, kaip norite, kad grandinės ritmas veiktų su kita MIDI įranga, nepriklausomai nuo keturių kategorijų MIDI duomenų: pastaba, CC (valdymo keitimas), programos keitimas (PGM) ir MIDI laikrodis. Tai užtikrina didelį lankstumą, kaip Circuit Rhythm integruojasi su likusia jūsų sistema.

MIDI Rx (gavimas) ir Tx (perdavimas) gali būti įjungti atskirai kiekvienai duomenų kategorijai.

Pagalvėlės nuo 25 iki 32 yra išdėstytos kaip keturios mygtukų poros, kaip parodyta lentelėje:

Pad funkcija	Spalva
25 MIDI Note Rx įjungimas / išjungimas	Žalias
26 MIDI Note Tx įjungimas/išjungimas	
27 MIDI CC Rx įjungimas / išjungimas	Oranžinė
28 MIDI CC Tx įjungimas/išjungimas	
29 MIDI programos keitimo Rx įjungimas / išjungimas	Violetinė
30 MIDI Program Change Tx įjungimas / išjungimas	
31 MIDI Clock Rx įjungimas / išjungimas	Šviesiai mėlyna
32 MIDI Clock Tx įjungimas / išjungimas	

Pagal numatytuosius nustatymus ir MIDI Rx, ir MIDI Tx yra ĮJUNGTI (mygtukai šviečia ryškiai) visoms duomenų kategorijoms.

Laikrodžio nustatymai

Kai Clock Rx yra IŠJUNGTA, laikrodis veikia vidiniame režime, o grandinės ritmo BPM apibrėžia tik vidinis tempo laikrodis. Bet koks išorinis laikrodis bus ignoruojamas. Kai Clock Rx įjungtas, grandinės ritmas yra įjungtas AUTO režimas ir BPM bus nustatyti išoriniu MIDI laikrodžiu MIDI įėjime arba USB prievadais, jei yra tinkamas; Jei taip nėra, Circuit Rhythm automatiškai persijungs į savo vidinį laikrodį.

Jei Clock Tx yra ĮJUNGTA, Circuit Rhythm yra laikrodžio lyderis ir jo laikrodis, nesvarbu, koks šaltinis, bus Galima įsigyti kaip MIDI laikrodį prie galinio skydelio USB ir MIDI Out jungčių. Nustačius Clock Tx į OFF todėl laikrodžio duomenys nebus perduodami.

Taip pat žr. „Išorinis laikrodis“ 63 puslapyje.

Analoginio laikrodžio dažniai

Circuit Rhythm iš galinio skydelio Sync Out jungties 2 išveda nenutrūkstamą analoginį laikrodį, kurio amplitudė yra 5 V. Šio laikrodžio dažnis yra susijęs su tempo laikrodžiu (vidiniu arba išoriniu). Išvesties laikrodžio dažnis nustatomas pirmaisiais penkiais mygtukais, esančiais trečioje tinklėlio eilėje (Pad Nr. 17-21). Galite pasirinkti dažnį 1, 2, 4, 8 arba 24 ppqn (impulsas per ketvirtį natos), paspausdami atitinkamą padą. Numatytoji reikšmė yra 2 ppqn. Šioje lentelėje apibendrinami nustatymai:

Pad	Analoginis laikrodžio dažnis
17	1 ppqn
18	2 ppqn
19	4 ppqn
20	8 ppqn
21	24 ppqn

Atminkite, kad „Swing“ (jei nustatyta kitaip nei 50%) analoginio laikrodžio išvestis netaikoma.

Sticky Shift

„Sticky Shift“ yra pritaikymo neįgaliesiems funkcija, leidžianti mygtukui „Shift“ veikti kaip perjungikliu, o ne kaip momentinis valdymas. Norėdami įjungti Sticky Shift, sąrankos rodinyje paspauskite Shift, kad jis užsidegtų ryškiai žaliai. Į išjunkite funkciją, dar kartą paspauskite Shift, kad jis užsidegtų neryškiai raudonai.

Išplėstinės sąrankos vaizdas

Kai kurios papildomos nuostatos gali būti nustatytos Išplėstinės sąrankos rodinyje. Į šį rodinį įeiname laikant nuspaudę klavišą Shift , kai įjungiamas įrenginys, ir išeinama paspaudus įterpimo paleidimo piktogramą  Žaisti.

8 x 4 tinklėlis nėra apšviestas išplėstinės sąrankos rodinyje; koregavimai atliekami naudojant įvairius kiti mygtukai.

Lengvo paleidimo įrankis (Mass Storage Device)

„Easy Start“ įrankis gali būti išjungtas išplėstinio nustatymo rodinyje , jei nenorite, kad grandinės ritmas būtų rodomas kaip talposios atminties įrenginys, kai jį prijungiate prie kompiuterio.

Norėdami įjungti/išjungti Easy Start Tool, paspauskite mygtuką Pastaba 6 .  Jei užrašas šviečia ryškiai žaliai, jis įjungtas, o jei užrašas dega neryškiai raudonai, jis išjungtas.

Daugiau informacijos apie Easy Start Tool rasite 8 puslapyje.

MIDI Thru konfigūracija

Išplėstinės sąrankos rodinyje galite nustatyti MIDI Thru prievado veikimą, esantį Circuit Rhythm galiniame skydelyje . Galima pasirinkti, kad prievadas veiktų kaip įprastas MIDI Thru prievadas (tai yra numatytasis) arba dubliuotų MIDI Out prievado išvestį. Tai naudinga, jei turite dvi aparatūros dalis nori valdyti, kad patys neturi MIDI prievadų.

Norėdami nustatyti elgseną, naudokite mygtuką Duplicate 18 . Kai Duplicate šviečia ryškiai žaliai, MIDI Thru prievadas veiks kaip antrasis MIDI išvestis. Kai jis šviečia neryškiai raudonai, suaktyvinamas aparatūros jungiklis ir prievadas veikia kaip įprastas MIDI Thru.

Pagrindinis kompresorius

Circuit Rhythm apima pagrindinį kompresorių, kuris taikomas visoms įrenginio garso išvestims. Jį galima įjungti arba išjungti paspaudus FX 12 , kai esate išplėstinės sąrankos rodinyje. Kai kompresorius įjungtas, FX mygtukas šviečia ryškiai žaliai, o tinklėlyje trumpam pasirodo „CMP“. Kai jis išjungtas, FX mygtukas šviečia neryškiai raudonai.

Išsaugoti užraktą

Išsaugoti užrakto funkcija leidžia laikinai išjungti išsaugojimo funkciją. Tai gali būti naudinga, jei Paruoškite tiesioginį rinkinį savo Circuit Rhythm ir nenorite rizikuoti netyčia perrašyti kokių nors svarbių projektų. Norėdami įjungti išsaugojimo užraktą, laikykite nuspaudę ir Shift , ir Save , kol įjungsite įrenginį įjungta. Kai įjungtas Išsaugoti užraktas, mygtukas Išsaugoti visą laiką nedega.

Išsaugoti Užrakto būseną išsaugoma per kitus maitinimo ciklus. Jo išjungimas yra ta pati procedūra kaip įjungimas: įjunkite įrenginį laikydami nuspaudę Shift ir Save.

Pagal numatytuosius nustatymus Išsaugoti užraktą yra išjungta, todėl projektus galima laisvai išsaugoti ir perrašyti.

Projekto įkėlimo problemos

Circuit Rhythm įkelia paskutinį naudojamą projektą, kai jis įjungiamas. Gali būti, kad jei galia būtų buvo nutrauktas išsaugant projektą, jis galėjo būti tam tikru būdu sugadintas. Tai gali reikšti, kad grandinės ritmas įjungus maitinimą patenka į kažkokią anomaliją būseną.

Nors tai mažai tikėtinas įvykis, mes įtraukėme metodą, kaip įjungti Circuit Rhythm ir priversti jį įkelti tuščią projektą. Norėdami tai padaryti, įjungdami grandinės ritmą laikykite nuspaudę ir Shift , ir Clear .

Jei kuris nors projektas yra koku nors būdu sugadintas, visada galima juos ištrinti išvalius projektą (žr. 81 psl.).

MIDI parametrai

Circuit Rhythm buvo sukurtas įvairiais būdais reaguoti į išorinius MIDI duomenis. MIDI pastaba įjungta/
Pastaba Išjungta, programos keitimo (PGM) ir nuolatinio valdiklio (CC) pranešimai atpažįstami.

Išsamią informaciją apie MIDI nustatymus ir parametrus rasite atskirame dokumente: Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, kurį galima atsisiųsti iš novationmusic.com/downloads.

Bootloader režimas

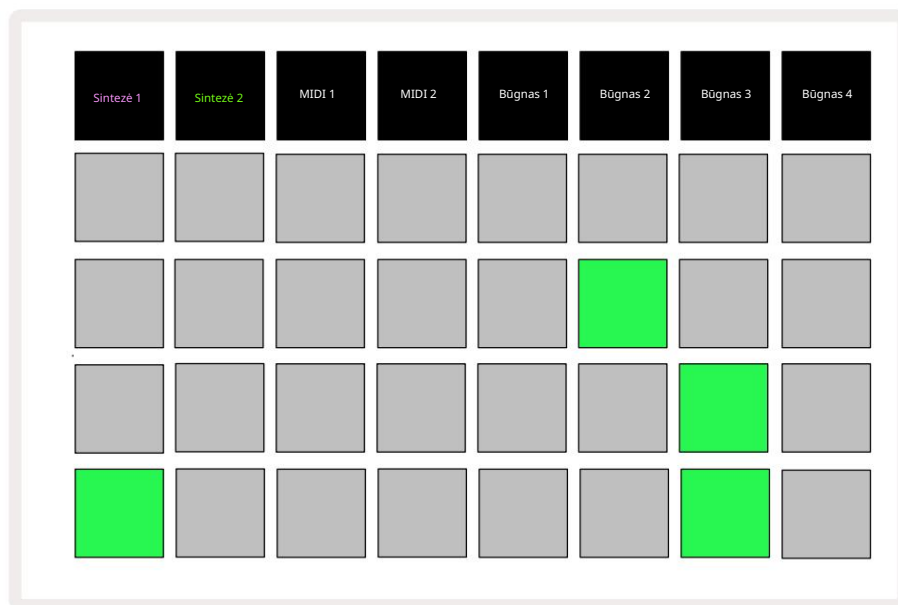
Kilus problemų dėl grandinės ritmo, gali prireikti įjungti įkrovos režimą. Tai yra „inžinerinis režimas“, o visos įprastos įrenginio funkcijos neveikia. Neturėtumėte naudoti „Bootloader“ režimo be „Novation“ techninio palaikymo komandos nurodymų.

Įkrovos įkrovos režimas leidžia patikrinti šiuo metu įdiegtos programinės aparatinės įrangos versiją, taip pat atnaujinti programinę aparatinę įrangą (ir gamyklinius pataisymus), jei anksčiau aprašyta programinės aparatinės įrangos atnaujinimo procedūra dėl kokių nors priežasčių tinkamai neveiks.

Norėdami įjungti įkrovos įkrovos režimą:

1. Išjunkite Circuit Rhythm
2. Laikykite nuspaudę mygtukus Sample Rec 9, Sample 14 ir Note 6
3. Vėl įjunkite maitinimo grandinės ritmą

Circuit Rhythm dabar bus įkrovos įkėlimo režimu, o tinkelio ekrane bus rodoma žalia spalva apšviestos pagalvėlės (kurios gali skirtis nuo pavaizduotų žemiau):



1 ir 2 takelio mygtukai šviečia; pasirinkus vieną iš šių, rodomas šviečiančių trinkelio raštas; į modelis reiškia trijų programinės įrangos elementų versijų numerius dvejetainė forma. Jums gali prireikti iškilus problemai, aprašyti šiuos modelius „Novation“ techninės pagalbos komandai.

Įkrovos įkrovos režimą lengviausia išeiti tiesiog paspaudus
tada paleiskite iš naujo į įprastą veikimo būseną.

 Paleisti mygtukas. Grandinės ritmo valia

