

User Guide



Version 1.0

Lūdzu lasi:

Paldies, ka lejupielādējāt šo lietotāja rokasgrāmatu.

Mēs esam izmantojuši mašīntulkošanu, lai pārliecinātos, ka mums ir pieejama lietotāja rokasgrāmata jūsu valodā. Atvainojamies par kļūdām.

Ja vēlaties skatīt šīs lietotāja rokasgrāmatas angļu valodas versiju, lai izmantotu savu tulkošanas rīku, varat to atrast mūsu lejupielāžu lapā:

downloads.focusrite.com

Preču zīmes

Preču zīme Novation pieder uzņēmumam Focusrite Audio Engineering Ltd. Visi pārējie zīmolu, produktu un uzņēmumu nosaukumi un visi citi reģistrētie nosaukumi vai preču zīmes, kas minēti šajā rokasgrāmatā, pieder to attiecīgie īpašnieki.

Atruna

Novation ir veikusi visus iespējamos pasākumus, lai nodrošinātu, ka šeit sniegtā informācija ir gan pareiza, gan pabeigt. Novation nekādā gadījumā nevar uzņemties nekādu atbildību vai atbildību par jebkādiem zaudējumiem vai bojājumiem iekārtas īpašniekam, jebkurai trešajai pusei vai jebkurai iekārtai, kas var rasties šīs rokasgrāmatas vai tajā aprakstītā aprīkojuma lietošanas rezultātā. Šajā dokumentā sniegtā informācija var tikt mainīta jebkurā laikā bez iepriekšēja brīdinājuma. Specifikācijas un izskats var atšķirties no uzskaitītajiem un ilustrēts.

Autortiesību un juridiskie paziņojumi

Novation un Circuit ir uzņēmuma Focusrite Audio Engineering Limited preču zīmes.

2021 © Focusrite Audio Engineering Limited. Visas tiesības aizsargātas

Novācija

Uzņēmuma Focusrite Audio Engineering Ltd nodaļa. Fakss: +44 1494 459920 Windsor House, Turnpike Road Cressex e-pasts: sales@novationmusic.com biznesa parks, High Wycombe Tīmekļa vietne: www.novationmusic.com Bekingemšīra, HP12 3FX Apvienotā Karaliste

Tālr.: +44 1494 462246

Saturs

Ievads	6
Galvenās iezīmes	7 Par šo
rokasgrāmatu	
Kas atrodas kastē	8
Celšanās un skriešana	9 Ja izmantojat Mac
datoru:	9 Ja
izmantojat operētājsistēmu Windows :	
Jauninājumu komponentu pārskats	9 Vai jums ir
problēmas?	10 Prasības
jaudai	10
Aparatūras pārskats	
Glosārijs	12 Skats no
augšas	16 Skats no
aizmugures	19
Pamati	
T	20 Davida
ierices iesiegsana	
saksana	22 Eālt po
	25
nulles	
Trases paraugu izmantošana	29 Skata
paraugs	
Pārvēršanas paraugs	
Parauga režīmi	
l astaturas un sadaļas piezīmju skatī	
Makro izmantošana paraugu veidošanai	
Mikropakāpiu rediģēšana	
Ātrums	
Varbūtība	41
Ierakstīšanas pogas kustības (automatizācija)	43 Notīrīt un
dublēt	
paliktņiem	
Baksti	47
Raketu ekate	17
	40 Daletu
	48 Stop Dage and 16/22 nakāniu
dublesafia	40 Kādas
modeli	
oktāva	
Skata blokēšana	
Modela iestatījumi	55 Sākuma un heigu
punkti	
kārtība	
Modeļa sinhronizācijas ātrums	

Mutēt	58
Ainas	59
Rakstu piešķiršana ainām	
Ainu ķēdēšana, lai izveidotu izkārtojumu	61
Rindas ainas	
Ainu dzēšana	
Ainu dublēšana	
Temps un šūpoles	63
Temps	63
Ārējais pulkstenis	
Pieskarieties Tempo	
Sūpoles	64 Klikšķa
ieraksts	65
Analogā sinhronizācijas izeja	
/ikseris	
X sadaļa	
Reverb	69
Kavēšanās	
kompresors	
ānu ķēdes	71
ltra rokturis	72
rid FX	
Efekta fiksēšana	75 Grid FX izmantošana ar
ārējo audio	
vadība	
	74
araugu ierakstisana (Sample Rec View)	
Ierakstīšana	77 Ieraksta
iestatījumi	
paraugs	
Atskaņošanas režīmi	
rojekti	
Proiektu maina	
projekti	81 Projektu saglabāšana uz jaunām
laika ničām	82 Projekta kršcu
maiņa	
epakojumi	
Iepakojuma ielāde	
pakotnes	
lietošana	
astāvdaļas	87 Par komponentiem un virzību uz
kēdes ritmu87	

Pielikums	
Programmaparatūras atjauninājumi	
Iestatīšanas skats8	8
Spilgtums	
MIDI kanāli	
MIDI I/O	
Pulkstena iestatījumi	
Analogā pulkstena frekvences	
Sticky Shift	
Papildu iestatīšanas skats	92 Vienkāršās 92
MIDI Thru konfigurācija	92
Galvenais kompresors	
Saglabāt bloķēšanu9	93
Projekta ielādes problēmas93 M	IDI
parametri93 Sāknēšanas iel	lādes
režīms94	

Ievads

Circuit Rhythm ir daudzpusīgs paraugs bītu veidošanai un izpildīšanai. Ierakstiet paraugus tieši aparatūrā, pēc tam bez piepūles sadaliet, veidojiet un atkārtoti izveidojiet skaņas paraugus. Ietveriet savu groove kvantitatīvi vai ārpus režģa sekvencerā un slāņojiet pa astoņiem izlases celiņiem. Uzmundriniet savu tiešraides komplektu ar performance FX: aptveriet nepilnības ar vinila simulāciju, stostieties ar savu miksu ar ritma atkārtojumu... un daudz ko citu. Integrējiet Circuit Rhythm savā studijā vai atvienojiet un izveidojiet jebkurā vietā, izmantojot iebūvēto uzlādējamo akumulatoru.

Circuit Rhythm ir gan kompozīcijas instruments, gan dzīvā izpildījuma instruments. Tas ir astoņu celiņu parauga groovebox ar piķēšanas un sagriešanas iespējām. Tas ļauj ātri izveidot mūziku: modeļu apvienošana ir ātra un intuitīva. Ja strādājat studijā, Novation izcilā skaņas kvalitāte nozīmē, ka varat izmantot Circuit Rhythm kā sava gatavā ieraksta pamatu.

Atskaņošanas režģis ir 32 apgaismotu, ātrumam jutīgu spilventiņu komplekts, kas darbojas kā hromatiska tastatūra, paraugu šķēles, bungu spilventiņi, sekvencēra soļi un veic daudzas citas funkcijas. Spilventiņu iekšējais apgaismojumam ir RGB krāsu kods*, lai jūs īsumā redzētu, kas notiek.

Tiek nodrošināti astoņi rotējošie vadības elementi, lai ļautu jums pielāgot paraugu parametrus līdz pilnībai, un galvenā filtra vadība vienmēr ir pieejama, lai vēl vairāk uzlabotu jūsu veiktspēju. Varat sākt ar vienkāršu 16 no 32 pakāpju modeli un pēc tam ātri apvienot tos sarežģītākos

liels garums.

Jūs varat saglabāt savu darbu vienā no 64 iekšējām projekta atmiņām. Turklāt Circuit Rhythm jaudīgā pakotņu funkcija ļauj piekļūt, izveidot un saglabāt tūkstošiem projektu un paraugu noņemama microSD karte.

Circuit Rhythm integrējas ar Novation Components — jaudīgu programmatūras lietojumprogrammu, kas ļauj apmainīt savus paraugus un glabāt savus darbus mākonī.

Lai iegūtu papildinformāciju, jaunākos atbalsta rakstus un veidlapu, lai sazinātos ar mūsu tehnisko atbalstu Komanda, lūdzu, apmeklējiet Novation palīdzības centru vietnē support.novationmusic.com

* RGB LED apgaismojums nozīmē, ka katrā spilventiņā ir iekšējās sarkanās, zilās un zaļās gaismas diodes, no kurām katra var iedegties ar dažādu intensitāti. Apvienojot trīs krāsas dažādos spilgtuma līmeņos, var iegūt gandrīz jebkuru apgaismojuma krāsu.

Galvenās iezīmes

- Astoņi ierakstu paraugi
- Sagrieziet paraugus vai atskaņojiet tos hromatiski
- Elastīgas atskaņošanas iespējas: cilpa, reverss, viens kadrs, vārti un aizrīšanās
- RGB režģis ar 32 ātrumam jutīgiem spilventiņiem informācijas atskaņošanai un parādīšanai
- Astoņi pielāgojami makro kodētāji turpmākai skaņu "pielāgošanai".
- Praktiska secība ar astoņiem ķēdējamiem 32 pakāpju modeļiem, nekvantizēts ieraksts, solis varbūtība, modeļa mutācija, sinhronizācijas ātrums un daudz kas cits
- · Ierakstīšanas paraugs, izmantojot stereo ieeju, vai atkārtoti iztveriet iekšējo audio
- Tūlītēja veiktspējas kontrole ar Grid FX
- Drum Pad veiktspējas režīms ar sitienu atkārtošanas funkcionalitāti
- Reverbs, aizkave un sānu ķēde FX
- DJ stila galvenais filtrs (zemās caurlaidības/augstās caurlaidības)
- microSD atbalsts saglabājiet tūkstošiem paraugu un projektu 32 pakotnēs.
- Iebūvēts uzlādējams akumulators ar akumulatora darbības laiku 4 stundas
- Novation Components integrācija nosūtiet paraugus, rediģējiet Grid FX un dublēšanas projektus
- Pilna izmēra 5-pin MIDI In, Out un Thru
- Analogā sinhronizācija
- Stereo audio izeja (pāris L/R)
- Austiņu izeja

Par šo rokasgrāmatu

Mēs esam centušies padarīt šo rokasgrāmatu pēc iespējas noderīgāku visu veidu lietotājiem — gan jaunpienācējiem bītmakingā, gan tiem, kam ir lielāka pieredze. Ja esat jau kādu laiku nodarbojies ar bītmeiku, iespējams, vēlēsities izlaist noteiktas rokasgrāmatas daļas. Ja jūs tikko sākat darbu, iespējams, vēlēsities to darīt izvairieties no noteiktām daļām, līdz esat pārliecināts, ka esat apguvis pamatus.

Tomēr ir daži vispārīgi punkti, kas ir noderīgi zināt, pirms turpināt lasīt rokasgrāmatu. Tekstā mēs izmantojam dažus grafiskos apzīmējumus, kas, cerams, ikvienam noderēs, lai ātri atrastu informāciju, kas jums jāzina:

Saīsinājumi, apzīmējumi utt.

Ja mēs atsaucamies uz augšējā paneļa vadības ierīcēm vai aizmugurējā paneļa savienotājiem, mēs esam izmantojuši skaitli šādi: X, lai norādītu uz augšējā paneļa diagrammu, un tādējādi: X, lai norādītu uz aizmugurējā paneļa diagrammu. (Skat 16. un 19. lpp.). Mēs esam izmantojuši treknrakstu , lai nosauktu fiziskas lietas — augšējā paneļa vadības ierīces un aizmugurējā paneļa savienotājus, un esam izmantojuši tos pašus nosaukumus, kas tiek lietoti pašā Circuit Rhythm. Mēs esam izmantojuši mazāku treknrakstu , lai nosauktu dažādus skatus, ko var attēlot režģī.

Padomi



Tie ietver padomus, kas attiecas uz apspriežamo tēmu, kam vajadzētu vienkāršot Circuit Rhythm iestatīšanu, lai darītu to, ko vēlaties. Jums tie nav obligāti jāievēro, taču parasti tiem vajadzētu atvieglot dzīvi.

Kas atrodas Kastē

Lūdzu, pārbaudiet zemāk esošo sarakstu ar iepakojuma saturu. Ja kādu priekšmetu trūkst vai bojāta, sazinieties ar Novation izplatītāju vai izplatītāju, no kura iegādājāties ierīci.

- Novation Circuit Rhythm Groovebox
- A tipa līdz C tipa USB kabelis (1,5 m)
- Drošības informācijas lapa
- Maiņstrāvas adapteris: 5 V DC, 2 A; ietver maināmas maiņstrāvas kontaktdakšas

Celšanās un skriešana

Mēs esam padarījuši stāšanos un skriešanu ar Circuit Rhythm pēc iespējas vienkāršāku neatkarīgi no tā, vai esat a pavisam jauns bītmeikers vai pieredzējis producents. Easy Start Journey sniegs jums pamatus, kā izveidot pirmo ritmu ar Circuit Rhythm, un videoklipi aptvers mašīnas darbplūsma.

Lai piekļūtu Easy Start Journey, vispirms savienojiet Circuit Rhythm ar datoru, izmantojot Komplektācijā iekļauts USB-A–USB C kabelis.

Ja izmantojat Mac datoru:

1. Darbvirsmā atrodiet un atveriet mapi ar nosaukumu RHYTHM.

- 2. Mapē noklikšķiniet uz faila Circuit Rhythm Getting Started.
- 3. Diska iekšpusē noklikšķiniet uz saites Noklikšķiniet šeit, lai sāktu.html.
- 4. Jūs tiksit novirzīts uz Easy Start Journey, kur mēs veiksim iestatīšanu.

Alternatīvi, ja ir atvērts pārlūks Google Chrome, kad pievienojat Circuit Rhythm, tiks parādīts uznirstošais logs, kas novirzīs jūs tieši uz Easy Start Journey.

Ja izmantojat Windows:

- 1. Noklikšķiniet uz pogas Sākt un ierakstiet "Šis dators", pēc tam nospiediet taustiņu Enter.
- 2. Logā "Šis dators" atrodiet disku ar nosaukumu RHYTHM un veiciet dubultklikšķi uz tā.
- 3. Diska iekšpusē noklikšķiniet uz saites Noklikšķiniet šeit, lai sāktu.html.
- 4. Jūs tiksit novirzīts uz Easy Start Tool, kur mēs veiksim iestatīšanu.

Novation komponentu pārskats

Apmeklējiet vietni Novation Components vietnē components.novationmusic.com lai atraisītu visu Circuit Rhythm potenciālu. Izmantojiet programmatūru Components, lai ielādētu savus paraugus, iegūtu jaunas mākslinieku izstrādātas pakotnes, izveidotu Grid FX veidnes, dublētu savu darbu un instalētu jaunākos programmaparatūras atjauninājumus.

SVARĪGS!

Lai nodrošinātu, ka jūsu Circuit Rhythm ir piekļuve pilnai funkcionalitātei, lūdzu, atjauniniet ierīci, izmantojot komponentus.

Ir problēmas?

Ja jums rodas problēmas ar iestatīšanu, sazinieties ar mūsu atbalsta komandu! Plašāku informāciju un atbildes uz bieži uzdotajiem jautājumiem varat atrast Novation palīdzības centrā vietnē support.novationmusic.com.

Jaudas prasības

Circuit Rhythm var darbināt jebkurā no trim veidiem:

- no datora ar USB 3.0 portu, izmantojot USB-C savienojumu
- no maiņstrāvas tīkla, izmantojot komplektācijā iekļauto maiņstrāvas adapteri un USB-C savienojumu
- no iekšējā litija jonu akumulatora

Barošana no datora

Circuit Rhythm var darbināt no datora vai klēpjdatora, izmantojot USB savienojumu. Izmantojiet komplektācijā iekļauto kabeli, lai savienotu ierīci ar datora vai klēpjdatora A tipa USB portu. Iekšējais akumulators tiks uzlādēts, kamēr ierīce ir pievienota (ar nosacījumu, ka dators ir ieslēgts un tā USB portiem ir atbilstoša jauda).

Ja nepieciešams, varat barot savu Circuit Rhythm, izmantojot USB-C–USB-C kabeli. Kabelis, kura garums ir līdzīgs komplektācijā iekļautajam USB-A–USB-C kabelim, nodrošinās tādu pašu veiktspēju.

Maiņstrāvas adaptera izmantošana

Ierīces komplektācijā iekļautais maiņstrāvas adapteris ir 5 V līdzstrāvas, 2 A tipa ar A tipa USB izeju, un tas var darboties ar tīkla spriegumu no 100 V līdz 240 V, 50 vai 60 Hz. Adapterim ir maināmas iebīdāmas maiņstrāvas spraudņu galviņas; tiek piegādātas dažādas spraudņu galviņas, kas padara adapteri saderīgu ar maiņstrāvas rozetēm daudzās dažādās valstīs. Ja nepieciešams, spraudgalvas var nomainīt, nospiežot atsperu pusapaļa poga adaptera centrā un bīdiet spraudņa galvu uz augšu, lai to atdalītu no adaptera korpusa. Pēc tam iebīdiet pareizo spraudņa galvu (kā parādīts ar bultiņām), pārliecinoties, ka tā stingri nofiksējas vietā. Izmantojiet komplektācijā iekļauto kabeli, lai savienotu maiņstrāvas adapteri ar C tipa USB portu aizmugurējā panelī

Ķēdes ritms (6 19. lpp.).

Nav ieteicams izmantot cita veida maiņstrāvas adapterus, nevis komplektācijā iekļautos. Lūdzu, sazinieties ar savu Novation izplatītājs, lai saņemtu padomu par alternatīviem barošanas blokiem, ja nepieciešams.

Izmantojot iekšējo akumulatoru

Circuit Rhythm darbosies arī no tā iekšējā litija jonu akumulatora. Iekšējo akumulatoru lietotājs nevar apkalpot. Ja rodas problēmas ar akumulatoru, lūdzu, sazinieties tieši ar savu izplatītāju vai Novation atbalsta komandu.

Circuit Rhythm darbosies līdz 4 stundām atkarībā no akumulatora stāvokļa. Ieslēdzot ķēdi Ritms, atlikušais uzlādes līmenis tiks parādīts uz spilventiņiem. Ja centrālie 12 spilventiņi ir zaļi, uzlādes līmenis ir augsts. Samazinoties uzlādes līmenim, akumulatorā degs mazāk centrālo spilventiņu indikācijas skats:





Akumulators tiks uzlādēts, kamēr Circuit Rhythm ir pievienots maiņstrāvas tīklam, izmantojot maiņstrāvas adapteri, vai datora USB 3.0 portam: uzlādes laiks ir līdz 4 stundām, atkarībā no sākotnējā akumulatora stāvokļa. Lai norādītu, ka Circuit Rhythm notiek uzlāde, barošanas poga (8 19. lpp.) ir iedegta zaļā krāsā.

Informāciju par akumulatoru iznīcināšanu skatiet arī svarīgos drošības norādījumos, kas pievienoti izstrādājumam: šo informāciju var arī lejupielādēt no Novation vietnes.

Aparatūras pārskats

Glosārijs

saraksts:

Dažiem šajā rokasgrāmatā lietotajiem terminiem ir īpaša nozīme, kas attiecas uz ķēdes ritmu. Šeit ir a

Jēdziens	Poga	Definīcija
Drum Pads View	Shift + paraugs Rec	Ļauj manuāli atskaņot katram celiņam pašlaik piešķirtos paraugus. Varat tos atskaņot manuāli vai ar piezīmi ^{atkārtojiet.}
Izvērsts skats	Shift + piezīme	Divkāršo piezīmju tastatūras izmēru no viena līdz diviem oktāvas.
Fiksēts	Shift + ātrums	Ļauj atspējot režģa spilventiņu ātruma reakciju.
FX skats	FX	Ļauj pievienot reverbu un aizkavi atsevišķiem ierakstiem.
Vārtu skats	Vārti	Parauga vārtu vērtība norāda, cik soļu tas skan. Vārtu skats ļauj rediģēt soļa garumu. Katram paraugam, kas piešķirts vienam solim, var iestatīt atsevišķas vārtu vērtības, izmantojot tiešraides ierakstu.
Grid FX	Shift + mikseris	Septiņu dažādu pielāgojamu tiešraides kolekcija veiktspējas efekti.
Režģa paliktnis		Viens no 32 spilventiņiem, kas veido galveno sniegumu _{apgabalā.}
Turiet		Turot nospiestas noteiktas pogas ilgāk par pussekundi, rezultāts būs atšķirīgs, nekā to "pieskaršanās". Šāda darbība tiek saukta par "aizturēšanu". Skatīt arī "Pieskarieties"
Ievades vājinātājs		Pārslēdzams 12 dB spilventiņš, lai samazinātu parauga ierakstīšanas līmeni.
Ievades uzraudzība		Izvēlieties, vai tiks dzirdams audio no ieejām.
Aizbīdnis		Funkcija, kas pieejama Grid FX un Drum Pads View kas maina pogas darbību no īslaicīgas uz pārslēgšanu.

Jēdziens	Poga	Definīcija
Tiešraides ieraksts	Ieraksts	Ļauj reāllaikā pievienot paraugus rakstam, kamēr tas tiek atskaņots. Reģistrē arī visas makro kustības vadīklas.
Makro vadīklas		Astoņas grozāmās vadības ierīces, kuru funkcija atšķiras atkarībā no pašlaik atlasītā skata; izmanto parauga "pielāgošanai". skaņas.
Manuālais paraugs Ieeja		Paraugu piešķiršana konkrētam modeļa posmam. Nospiežot soli, nospiediet izpildes spilventiņu, lai pievienotu paraugu. To var izdarīt, ja sekvencers darbojas vai apstājies.
Mikro solis	Shift + vārti	Intervāls starp secīgiem raksta posmiem ir sīkāk sadalīts sešos mikrosoļos; tos var izmantot paraugu ņemšanas laika noteikšanai ārpus tīkla.
Mutēt	Shift + Dublikāts	Izlases secībā nosaka modeļa soļus, kuros tiks atskaņoti piešķirtie paraugi.
Piezīme Skats	Piezīme	Skats, kas nodrošina standarta hromatisko tastatūru atlasītā parauga atskaņošanai.
Komplekts		Pilns projektu un paraugu komplekts. Līdz 32 pakotnēm var eksportēt uz Micro SD karti ārējai glabāšanai.
Raksts		Atkārtota secība līdz 32 soļiem jebkurā no astoņiem ierakstiem. Ietver katra soļa datus par ātrumu, vārtiem, varbūtību un automatizāciju.
Rakstu ķēde		Ciklisks rakstu kopums, kas tiek atskaņots nepārtraukti vienu pēc tam cits.
Rakstu atmiņa		kur tiek glabāts modelis; katrā projektā katrā celiņā ir astoņi.
Modeļa iestatījumi Skatīt	Modeļa iestatījumi	Skats, kas ļauj iestatīt modeļa sākuma un beigu punktus, Pattern likme attiecībā pret BPM un Pattern play virziens.
Rakstu skats	Raksti	Šis skats parāda astoņas raksta atmiņas katrā ierakstā (kā divas lapas no četrām) un ļauj tās atlasīt atsevišķi vai kā modeļu ķēdi, dzēst un pavairot.

Jēdziens	Poga	Definīcija
Atskaņošanas kursors		Atskaņošanas laikā baltais spilventiņš, kas pārvietojas pa raksta displeju, norādot, kurš solis pašlaik tiek atskaņots. Ierakstīšanas režīmā mainās uz sarkanu.
Varbūtība		Katra modeļa posma parametrs, kas nosaka, cik liela ir iespējamība, ka solis tiks atskaņots.
Varbūtības skats	Shift + raksts Iestatījumi	Ļauj piešķirt varbūtības vērtības katram aktīvajam solim a trase.
Projekts		Visu nepieciešamo datu kopums, lai pilnībā atskaņotu visus ierakstus, ieskaitot modeļus, secības, automatizācijas datus utt. Līdz 64 projektiem var saglabāt iekšēji vai kā pakotni zibatmiņā.
Ierakstīšanas režīms		Circuit Rhythm darbības režīms, kad shēmai var pievienot paraugus vai ja pielāgojumus, izmantojot Makro vadīklas var saglabāt. Poga Ierakstīt būs ^{iedegās spilgti sarkanā krāsā.}
Ieraksta avots		Varat vai nu ierakstīt savus paraugus no ārēja skaņas avota, vai arī "atkārtoti paraugēt" iekšēji apstrādātas skaņas: atlasīta ieraksta parauga skatā.
Ierakstīšana Slieksnis		Lietotāja izvēles iespēja, ko izmanto izlases ierakstīšanā: kad tā ir aktīva, ierakstīšana nesākas, kamēr signāla līmenis pārsniedz iepriekš iestatīto līmeni.
Skata paraugs	Paraugs	Skats, kas nodrošina piekļuvi visiem saglabātajiem paraugiem un modeļu secībai. Paraugu skatā soļiem varat piešķirt paraugus.
Parauga režīms Skatīt	Shift + paraugs	Skats, kas sniedz opcijas par parauga atskaņošanu, tostarp virzienu, cilpu, slēgšanu un sagriešanu.
Ieraksta paraugs Skatīt	Paraugs Rec	Skats, ko izmanto, ierakstot jaunus paraugus.
Projekta skats	Projekti	Skats, ko izmanto, lai saglabātu un ielādētu projektus.
Aina	Mikseris	Viena no 16 atmiņām, kurai var piešķirt vairākus modeļus un modeļu ķēdes, lai ar vienu spilventiņu varētu aktivizēt garāku secību. Ainas var vēl vairāk savienot ķēdē, lai izveidotu secību.

Jēdziens	Poga	Definīcija
Sekundārais skats	Shift + poga vai veiciet dubultskārienu a pogu	Visi skati, kuriem piekļūst, izmantojot taustiņu Shift kombinācijā ar citu pogu, tiek saukti par sekundārajiem skatiem. Šiem skatiem var piekļūt arī, atkārtoti nospiežot atbilstošo pogu, lai pārslēgtos starp sekundāro un primāro skatu.
Iestatīšanas skats	Shift + Saglabāt	Ļauj kontrolēt MIDI pulksteni un Tx / Rx iestatījumus, MIDI kanālu izvēli katram celiņam un spilventiņu spilgtuma regulēšanu. Normāla darbība tiek apturēta, kamēr ir atvērts iestatīšanas skats .
Sānu ķēde	Shift+FX	Metode, kas ļauj paraugiem vienā celiņā mainīt paraugu dinamiku citā.
Solis		Katrs raksta celiņš sākotnēji ir balstīts uz 16 vai 32 soļiem, lai gan modeļa iestatījumu skatā var definēt jebkura garuma īsākus modeļus. Skatīt arī Micro step.
Soļu pogas		Kolektīvs nosaukums pogu grupai, kurā ietilpst Piezīme, ātrums, vārti, mikrosoli un varbūtība pogas.
Krāns		Pieskaroties noteiktām pogām ātri (mazāk nekā pussekundi), rezultāts atšķiras no to turēšanas. Šāda darbība tiek saukta par "pieskārienu". Skatīt arī "Aizturēt".
Trase		Viens no astoņiem elementiem, kas var veicināt a Projekts: nospiežot pogu Track, tiek atvērts paraugs Skats vai Piezīme Skats (atkarībā no tā, kurš tika atlasīts pēdējo reizi). trase.
Ātruma skats	Ātrums	Ļauj rediģēt soļa ātrumu.
Skatīt		Viens no dažādiem veidiem, kā 32 režģa paliktņus var izmantot, lai parādītu informāciju un ļautu lietotājam mijiedarboties.
Skata bloķēšana	Shift + raksti	Funkcija, kas uztur pašlaik atlasītā modeļa soļu displeju, vienlaikus ļaujot jums izvēlēties citu modeli vai atskaņot citus modeļus modeļu ķēdē.

Skats no augšas



132 bloku atskaņošanas režģis – 4 x 8 RGB spilventiņu matrica. Atkarībā no izvēlētā skata, režģis var "sadalīt" loģiskās zonās ar dažādām funkcijām.

Galvenais filtrs – rotējoša vadība ar centrālo fiksatoru un RGB LED: kontrolē visa maisījuma filtra frekvenci, tāpat kā analogajā sintezatorā. Tas vienmēr ir aktīvs.

³Makro vadības ierīces no 1 līdz 8 — astoņi daudzfunkcionāli rotējoši kodētāji ar saistīto RGB LED. Šo vadīklu pieejamība un funkcijas atšķiras atkarībā no Circuit Rhythm dažādajiem skatiem: tomēr paneļu leģendas apraksta kodētāju funkcijas, atrodoties parauga skatā, piezīmju skatā vai jebkurā citā skatā, kas fokusēts uz celiņu. Makro vadīklu kustību izpildē var ierakstīt un atskaņot atkārtoti. 4 Galvenais skaļums — kontrolē Circuit Rhythm audio izvadu kopējo līmeni.

Lielākā daļa atlikušo pogu atlasa 32 spilventiņu režģi, lai parādītu konkrētu skatu. Katrs skats nodrošina informāciju un kontroli pār konkrētu celiņa, raksta vai skaņas aspektu atlase, laika regulēšana utt. Ņemiet vērā arī to, ka vairākām pogām ir papildu funkcija "Shift", ko uz pogas (vai virs tās) norāda ar leģendu mazākā fontā.

Daudzām pogām, tostarp G ierakstīšanai , ir gan mirkļa (ilgas nospiešanas), gan fiksācijas (īsi nospiešanas) režīms. Ilgi nospiežot, īslaicīgi tiks parādīts šīs pogas skats, bet tikai tad, kad poga tiek turēta nospiesta. Pēc atlaišanas skats atgriezīsies uz to, kāds tas bija pirms pogas nospiešanas. Īsi nospiežot pogu, režģa skats tiks pārslēgts uz pogā ieprogrammēto.

Poga Ierakstīt ir īpašs gadījums, jo tas neizsauc alternatīvu režģa displeju, bet gan to mirkļa darbība ļauj ātri ievadīt un izslēgt ierakstīšanas režīmu.

- 5 Track pogas: 1. līdz 8. celiņi pieskāriens maina režģa displeju uz šī ieraksta paraugskatu ; nospiežot, īslaicīgi tiek parādīts šī ieraksta paraugskats, bet, atlaižot pogu, režģis atgriezīsies uz skatu un ierakstu, kas bija redzams, kad tas tika nospiests.
- (6) akāpju pogas: piezīme, ātrums, vārti un varbūtība tās pārslēdz režģi uz citiem skatiem un ļauj atsevišķi ievadīt, dzēst vai modificēt katras shēmas soļa parametrus pašlaik atlasītajam ierakstam. Ņemiet vērā, ka varbūtība ir pogas Pattern Settings funkcija Shift un ka Micro Step ir vārti pogas Shift funkcija.
- Praksta iestatījumi pārslēdz režģi uz skatu , kas ļauj pielāgot raksta garumu, atskaņošanas ātrums un virziens pašlaik atlasītajam ierakstam.
- 8 Step Page (1-16/17-32) atlasa, vai pašreiz atlasītā ieraksta raksts ir 16 vai 32 soļus garš. Ja ir atlasīts 32 pakāpju modelis, pogas leģendas krāsa mainās, kad notiek secība, lai norādītu, kura secības "puse" pašlaik tiek rādīta režģī. Jebkurā celiņā varat izvēlēties 16 vai 32 pakāpju rakstu.
- Sample Rec atver parauga ieraksta skatu: šo skatu var izmantot jaunu paraugu ierakstīšanai Circuit Rhythm caur audio ieejām vai no iekšējā miksa.
- Imaksti atver modeļu skatu: ļauj saglabāt vairākus modeļus katram celiņam un savienot tos, lai izveidotu paraugu ķēdi.
- Mixer iespējo Mixer View, kurā varat izslēgt vai pielāgot katra celiņa līmeni, kas veido secību, kā arī panoramēt katru celiņu pa stereo attēlu.
- 12FX atver FX skatu; ļauj pievienot reverb un aizkaves efektus katram ierakstam atsevišķi.
- Ierakstīt un H atskaņot šīs divas pogas sāk un aptur secību (Atskaņot) un ievada Ierakstīšanas režīms (Ierakstīt). Atskaņošanas režīmā tiks dzirdams viss, ko atskaņojat režģī; ierakstīšanas režīmā viss, ko atskaņosiet, tiks dzirdams un arī pievienots secībai.

- Paraugs atver pašlaik atlasītā ieraksta parauga skatu . Katrs celiņš var izvēlēties kādu no 128 paraugi, kas sakārtoti astoņās lappusēs pa 16 divās apakšējās režģa rindās.
- un K šīm divām pogām ir dažādas darbības (un krāsas) atkarībā no pašlaik atlasītā skata, piemēram, tastatūras piezīmju skatā tās ļauj pārvietot tastatūras taustiņu augstumu uz augšu vai uz leju par vienu līdz piecām oktāvām, kamēr paraugā Skatiet , viņi ritina astoņas paraugu lapas.
- Tempo and Swing Tempo ļauj iestatīt secības BPM (tempo), izmantojot makrovadību 1; Funkcija Swing maina laiku starp soļiem, lai mainītu raksta "sajūtu", pielāgošanai izmantojot makro 2. Šajā režīmā Macro 5 pielāgo klikšķu celiņa līmeni.
- Clear ļauj dzēst atsevišķus secības soļus, modeļus, projektus, paraugus vai saglabātos Makro kontroles kustības.

🔞 Duplicate — darbojas kā kopēšanas un ielīmēšanas funkcija modeļiem un atsevišķām darbībām.

- 🔟 Saglabāt un projekti ļauj saglabāt pašreizējo projektu un atvērt iepriekš saglabātu.
- Shift vairākām pogām ir "otrā funkcija", kurai var piekļūt, turot nospiestu taustiņu Shift , vienlaikus nospiežot attiecīgo pogu. Ir iespējams arī konfigurēt Shift pogas darbību kā pārslēgšanas funkciju; tas tiek darīts iestatīšanas skatā (skatiet 88. lpp.) . Šajā gadījumā ar vienu nospiešanu tiek ieslēgta un nofiksēta otrā funkcija, ar otru nospiešanu to atslēdz.

Aizmugurējais skats



zejas — L/Mono un R — Circuit Rhythm galvenās audio izejas divās ¼" TS ligzdās. Maks. izejas līmenis ir +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Bez kontaktdakšas R ligzdā L/Mono ligzda nodrošina L un R kanālu mono sajaukumu.

Sync — 3,5 mm TRS ligzda, kas nodrošina 5 V amplitūdas pulksteņa signālu ar ātrumu proporcionāls tempa pulkstenim: faktisko attiecību var iestatīt iestatīšanas skatā. Noklusējuma likme ir divi impulsi uz ceturkšņa noti.

(Austiņas) — pievienojiet šeit stereo austiņu pāri. Galvenās izejas 1 paliek aktīvs, kad ir pievienotas austiņas. Austiņu pastiprinātājs var vadīt +5 dBu 150 omu stereo austiņu pārī.

MIDI In, Out un Thru – trīs MIDI savienotāji uz 5 kontaktu DIN ligzdām. Ļauj ārēju iekārtas, ko iedarbina Circuit Rhythm secības, vai ārējie kontrolleri, lai aktivizētu Circuit Rhythm secības un mainītu paraugus, Grid FX un FX parametrus. Ņemiet vērā, ka MIDI Thru ports var būt konfigurēts Advanced Setup View , lai darbotos kā MIDI Out porta klons: sīkāku informāciju skatiet 92. lpp.

5 sample In L/Mono un R - mono vai stereo ārējās audio ieejas paraugu ierakstīšanai Ķēdes ritms. Ieejas ir nesabalansētas 1/4" TS ligzdās.

G + USB-C ports. Šī ir arī līdzstrāvas ieeja ierīcei ārējai barošanai un akumulatora uzlādei. Ierīces komplektācijā ir iekļauts C tipa un A tipa kabelis. Izveidojiet savienojumu ar datoriem, lai saskartos ar Novation Components. Ports ir saderīgs ar MIDI klasi; savienojiet ar citām ierīcēm, kas atbalsta MIDI, izmantojot USB, lai pārsūtītu un saņemtu MIDI datus. Izmanto arī programmaparatūras atjauninājumiem. PIEZĪME - Circuit Rhythm USB ports nepārnes audio.

7 microSD — ievietojiet šeit saderīgu microSD karti, lai saglabātu vai importētu pakotnes.

- "mīkstais" ieslēgšanas/izslēgšanas slēdzis; lai izvairītos no nejaušas jaudas palielināšanas/samazināšanas, nospiediet apm. viens otrs ir nepieciešams, lai ieslēgtu vai izslēgtu ierīci. Pogai ir gaismas diode, kas iedegas zaļā krāsā, norādot, ka notiek iekšējā akumulatora uzlāde.

🥑 Kensington MiniSaver – ja vēlaties, nostipriniet Circuit Rhythm pie piemērotas struktūras.

Machine Translated by Google

Pamati

Iekārtas ieslēgšana

Pievienojiet komplektācijā iekļauto maiņstrāvas adapteri USB portam 6, izmantojot komplektācijā iekļauto kabeli, un pievienojiet adapteri maiņstrāvas tīklam. Tas nodrošinās, ka iekšējais akumulators tiks pilnībā uzlādēts.

Savienojiet galvenās izejas ar uzraudzības sistēmu (barojami skaļruņi vai atsevišķs pastiprinātājs un pasīvie monitori); vai arī pievienojiet austiņas, ja vēlaties.

Turiet nospiestu barošanas pogu 8 , un režģī aptuveni tiks parādīts sāknēšanas displejs divas sekundes:



Pēc sākotnējās sāknēšanas displejs mainīs krāsu no gaiši sarkanas uz spilgti zaļu secīgi no augšējās kreisās puses uz apakšējo labo pusi, norādot, ka tiek ielādēts iepakojums.





Pēc sāknēšanas režģa displejs mainīsies uz kaut ko līdzīgu tālāk norādītajam:

Darba sākšana

Mēs esam iepriekš ielādējuši 16 demonstrācijas projektus atmiņās, lai sniegtu jums priekšstatu par to, kā Circuit Rhythm Play darbojas. Nospiediet pogu poga 13 ; jums vajadzētu dzirdēt pirmo demonstrācijas projektu.

Ja tie vēl nav izgaismoti, nospiediet pogu 1. 5 tagad tiek , lai atlasītu 1. celiņu un 14. paraugu ; Ķēdes ritms parādīts 1. celiņa parauga skats . Šajā skatā divas apakšējās rindas attēlo paraugu kopu, ko var aktivizēt ar pieskārienu, savukārt divas augšējās rindas — Raksta soļi — parāda progresu pa Pattern. Nospiediet pogu 2 5 , lai aktivizētu paraugus, un ievadiet 2. celiņa darbības. Ņemiet vērā, ka 1. celiņa paraugu spilventiņi ir kodēti oranžā krāsā, bet 2. celiņa paraugi ir dzelteni.

Rakstu spilventiņi ir gaiši zili, bet kļūst balti, kad "atskaņošanas kursors" pārvietojas pa zīmējumu.

Parauga skatā varat ritināt paraugu bankām, izmantojot pogas J un K 15 : jūs redzēsit, ka katra no pirmajām sešām lapām attēlo žanra komplektu, kas sastāv no 16 paraugiem. Katrā komplektā ir divpadsmit perkusīvas skaņas un četras melodiskas skaņas. 7. banka ietver papildu melodiskus un

harmoniskas skaņas, savukārt 8. bankā ir 12 melodiskas cilpas un četri bungu pārtraukumi.

Parauga aktivizētājus var ievadīt pa soļiem, pieskaroties blāvi zilajiem spilventiņiem, kas aizņem režģa augšējo pusi. Solis, kurā ir sprūda, tiks izgaismots spilgti zilā krāsā (vai rozā krāsā, ja darbībā ir apgriezts paraugs). Lai noņemtu darbības aktivizētāju, vēlreiz pieskarieties attiecīgajam spilventiņam.

Izmantojot Circuit Rhythm, dažādi celiņi izmanto dažādas krāsas ātrai identificēšanai: šis princips attiecas uz lielāko daļu režģa skatu. Krāsas ir (aptuveni):

Trase	Paliktņa krāsa
1	apelsīns
2	Dzeltens
3	Violets
4	Aqua
5	violets
6	Bāli zaļš
7	Zils
8	Rozā

Nospiediet pogu 🕨 Atskaņošanas poga, lai apturētu.

Vēlāk rokasgrāmatā mēs paskaidrosim, kā jūs varat izvēlēties skaņu, ko vēlaties savā shēmā, un arī to, kā jūs varat manipulēt ar skaņām reāllaikā.

Iekraušana un saglabāšana

Nospiežot, Atskaņojiet pirmo reizi pēc ieslēgšanas, Project, kura ķēdes ritms atskaņošana būs pēdējā, kas tika izmantota, kad tā tika izslēgta. Iepriekšējā sadaļā aprakstītā rūpnīcas demonstrācija tika ielādēta 1. atmiņas slotā.

Lai ielādētu citu projektu, izmantojiet projektu skatu. Nospiediet Projects 19 Jai atvērtu šo:



Ir 64 atmiņas sloti, kas ir sakārtoti kā divas lapas pa 32. Izmantojiet pogas J un K, lai ritinātu lapas. Katrs spilventiņš atbilst vienam no atmiņas slotiem. Paliktņa krāsa norāda slota statuss:

- Balts pašlaik atlasītais projekts (tikai viens spilventiņš būs balts)
- Spilgta krāsa (sākotnēji zila) slotā ir vai nu lietotāja* saglabāts projekts, vai rūpnīca demo projekts
- Blāvi zils slots ir tukšs

* Skatiet rindkopu sadaļā "Sesijas krāsu pielāgošana" 82. lpp.

Varat izvēlēties citu rūpnīcas demonstrāciju, ko klausīties un spēlēt ar to. Varat pārslēgties starp saglabātajiem projektiem, atrodoties atskaņošanas režīmā: pašreizējais projekts pabeigs savu pašreizējo modeli pirms jaunā projekta sākuma. (Bet, ja jūs turat nospiestu taustiņu Shift , atlasot citu projektu, pašreiz atskaņotais projekts nekavējoties tiks apturēts un tiks sākts jauns.)

Ð

Projekti, kas ielādēti, kad sekvencētājs nedarbojas, tiks atskaņoti tādā tempā, kāds tika izmantots projekta saglabāšanas laikā.

Projekti, kas ielādēti sekvencēra darbības laikā, tiks atskaņoti pašreizējā tempā. Tas nozīmē, ka jūs varat secīgi atsaukt atmiņā dažādus projektus ar pārliecību, ka temps paliks nemainīgs.

Slotos ar rūpnīcas demonstrācijas projektiem nav nekā īpaša: ja vēlaties, varat tos pārrakstīt: vienmēr varat tos atkārtoti ielādēt no Novation Components.

Jums nav jāatrodas projektu skatā , lai saglabātu projektu, pie kura strādājat. Nospiežot **pogu** Save 19 mirgo baltā, ^{uz} krāsā; ja nospiežat to otro reizi, tas ātri mirgo zaļā krāsā, lai apstiprinātu saglabāšanas procesu. Tomēr šajā gadījumā jūsu darbs tiks saglabāts pēdējā atlasītajā projekta atmiņā, kas, visticamāk, būs tā, kurā bija agrāka versija; iepriekšējā versija tiks pārrakstīta.

Lai saglabātu savu darbu citā projekta atmiņā (sākotnējo versiju atstājot nemainīgu), atveriet projektu skatu. Nospiediet Saglabāt; gan Saglabāt , gan pašlaik atlasītā projekta bloks mirgos baltā krāsā. Nospiediet citu atmiņas spilventiņu: visi pārējie spilventiņi kļūs tumši, un izvēlētais spilventiņš mirgos zaļā krāsā aptuveni sekundi, lai apstiprinātu saglabāšanas procesu.

Lai atvieglotu projektu identificēšanu, varat piešķirt vienu no 14 krāsām jebkuram no spilventiņiem projektu skatā. Skatiet "Projekta krāsas maiņa" 82. lpp.

Sākot no nulles

Ja esat jau iepazinies ar mūzikas producēšanu, izmantojot aparatūru, droši varat izlaist šo sadaļu! Bet, ja esat iesācējs, jums tas var noderēt.

Kad esat kādu laiku eksperimentējis ar rūpnīcas demonstrācijas modeļiem, jūs, iespējams, vēlēsities izveidot modeli no nulles.

Atlasiet Projekti un atlasiet tukšu atmiņas slotu (blāvi zilā krāsā). Tagad nospiediet 1 5 , lai atvērtu 1. celiņa parauga skatu. Kad nospiežat Atskaņojot , jūs redzēsit balto paliktni (atskaņošanas kursoru). 16 modeļa soļos:



Jūs vēl neko nedzirdēsit.

PIEZĪME . Izmantojot ķēdes ritmu, modeļi pēc noklusējuma ir 16 soļu gari. To var mainīt uz 32 soļiem jebkuram vai visiem astoņiem ierakstiem. Šī tēma ir izskaidrota sadaļā "Soļu lapa" 49. lpp.

Vienkāršības labad šajā sadaļā kā piemēri ir izmantoti 16 pakāpju modeļi.

Lai izveidotu sitienu, vispirms pieskarieties parauga slotam 1 vai 2 (1. slots ir 17. slots, 2. slots ir 18.), lai atlasītu sitiena bungu. paraugs, pēc tam pieskarieties* soļiem, lai modelim pievienotu aktivizētājus. Lai radītu vienkāršu hiphopa bungu sitienu, pievienojiet sitienus tālāk attēlā redzamajiem soļiem (1, 3, 8, 9, 11 un 14). Tagad nospiediet atskaņošanu, lai dzirdētu savu ritmu.

*Daudzas Circuit Rhythm pogas darbojas atšķirīgi atkarībā no tā, vai pogai tiek "pieskarties" (pussekundi vai mazāk) vai "turēta". Šajā gadījumā, turot soli, tiks aktivizēts solis, lai veiktu apvēršanu: šī funkcija ir aprakstīta 31. lpp.



Raksta atskaņošanas laikā varat izvēlēties citu paraugu, nospiežot citu taustiņu uz apakšējās divas rindas: varat izmantot jebkuru no astoņām parauglapām.

Tagad pievienojiet sviru citām secības darbībām tādā pašā veidā. Nospiediet 2 5 , lai atvērtu 2. celiņa parauga skatu, pēc tam nospiediet 3. vai 4. parauga slotu (19. vai 20. taustiņi), lai atlasītu slazda paraugu. Pieskarieties soļiem 5 un 13, kā redzams tālāk, lai pievienotu slazdus stieņa 2. un 4. sitienā.



Ja vēlaties dzēst bungas sitienu, vienkārši nospiediet tā raksta soļu spilventiņu vēlreiz: varat to izdarīt, kamēr secība tiek atskaņota vai apturēta. Spilgti izgaismotie spilventiņi norāda, kur atrodas hiti.

Lai ritmam pievienotu melodiju, jāizmanto piezīmju skats. Vispirms nospiediet 3 5 , lai atvērtu 3. celiņa parauga skatu , un atlasiet melodisku paraugu no pēdējiem četriem bankas slotiem (29.–32. pad). Tagad nospiediet 6 oiezīmi , lai atvērtu 3. celiņa piezīmju skatu. Tagad redzēsit, ka apakšējie 16 spilventiņi ir mainīts, lai attēlotu hromatisko tastatūru ar "baltām piezīmēm" apakšējā rindā un "melnajām piezīmēm" virs tās. Nospiediet spilventiņus, lai aktivizētu atlasīto paraugu dažādos soļos. Izmantojiet J un K bultiņas 15 , lai ritinātu augstākas un zemākas oktāvas. Nospiežot J un K kopā, tonis tiks atiestatīts uz noklusējuma oktāvu.

Noklusējuma oktāvas saknes nots ir "vidējais C" uz standarta klavieru tastatūras.



Lai rakstā ievadītu notis, varat pieskarties solim, lai pievienotu pēdējo atskaņoto noti, vai ierakstīt atskaņošanu reāllaikā (to sauc par "tiešraides ierakstu"). Lai iespējotu tiešraides ierakstīšanu, nospiediet ierakstīšanas pogu, lai tā iedegtos sarkanā krāsā G — kamēr tiešraides ieraksts ir iespējots, atskaņotās notis tiks ierakstītas pa soļiem. Jebkurā laikā varat atgriezties pie parauga skata un mainīt atlasīto paraugu — tas tiks atskaņots katram solim izvēlētajos toņos. Varat otrreiz **nospiest** Piezīmi , **lai atvērtu** paplašināto piezīmju skatu. Šajā skatā sekvencētājs soļi tiek aizstāti ar otru hromatisko tastatūru, kas aktivizē paraugus par vienu oktāvu augstāk nekā zemākā:



Vēlreiz nospiediet Piezīme , lai atgrieztos standarta piezīmju skatā.

Traku paraugu izmantošana

Circuit Rhythm ir astoņi atsevišķi izlases celiņi, kas atbilst astoņām pogām no 1 līdz 8 **5** virs galvenā spēles režģa. Katrs no 16 apakšējo divu rindu spilventiņiem aktivizē atšķirīgu paraugu: no tām ir astoņas lapas (katrā ar 16 paraugiem), kuras var atlasīt ar J. un K pogas 15. Ņemiet vērā, ka, ritinot lapas parauga lapās, jūs esat pašreiz skatīšanās tiks norādīta ar vienu no 1 līdz 8 pogām, kas īslaicīgi izgaismojas spilgti baltā krāsā; ti, ritinot līdz 5. lappusei, īsi iedegsies poga 5. J un K intensitāte pogu apgaismojums norāda arī pašlaik izmantoto lapu.

Katru celiņu var izvēlēties un ieprogrammēt neatkarīgi, izmantojot celiņu pogas no 1 līdz 8. Lai atvieglotu atpazīšanu, trasēs tiek izmantots krāsu kods paraugu paliktņiem un citur (skat. 22. lpp.).

Noklusējuma parauga lapas sadalījums ir:

1. celiņš:	1. lappuse, 1. vieta (1. sitiens)
2. celiņš:	1. lapa, 3. vieta (1. slazda)
3. celiņš:	1. lapa, 5. vieta (slēgta hi-hat 1)
4. celiņš:	1. lapa, 7. vieta (Atvērt hi-hat 1)
5. celiņš:	1. lapa, 9. vieta (aplaudēšana)
6. celiņš:	1. lapa, 11. vieta (Toms)
7. celiņš:	1. lappuse, 13. ligzda (sintezatora nospiešana)
8. celiņš:	1. lapa, 15. ligzda (sintezatora vads)

Katra no pirmajām sešām lappusēm attēlo komplektu: 1. un 2. slots ir sitienu bungas, 3. un 4. ir slazdas, 5. un 6. ir slēgtas hi cepures, 7. un 8. ir atvērtas hi cepures, 9. līdz 12. parasti ir papildu perkusijas, un No 13 līdz 16 ir melodiskas skaņas. Lapa 7 nodrošina 16 melodisku paraugu diapazonu, savukārt 8. lappusē ir 12 papildu melodijas, kā arī četri bungu pārtraukumi (no 13. līdz 16. slotam).

Skata paraugs

Skata paraugs ir noklusējuma skats katram ierakstam. Nospiežot ieraksta pogu, jūs tiksit tieši novirzīts uz šī ieraksta parauga skatu. Šis skats ir identisks katram ierakstam, izņemot krāsu kodējumu. Tālāk redzamais piemērs ilustrē 1. celiņu.



Jūs varat noklausīties paraugus, nospiežot paraugu paliktņus. Lai mainītu aktīvo paraugu, ātri piesitiet citam parauga spilventiņam: ilgāk nospiežot, paraugs tiks atskaņots, bet iepriekšējais paraugs tiks piešķirts kā aktīvs.

Lai aktīvo paraugu piešķirtu raksta soļiem, pieskarieties šablona soļu spilventiņiem, kas atbilst vietai, kurā vēlaties aktivizēt paraugus. Soļi ar sitieniem izgaismos spilgti zilā krāsā. Soļu spilventiņi ir pārslēdzami — lai dzēstu soļa paraugu, vēlreiz pieskarieties soļa spilventiņai.

Lai mainītu aktīvo paraugu, pieskarieties citam parauga spilventiņam. Tas ietekmēs sekvencēra atskaņošanu — spilgti zili soļi vienmēr aktivizēs celiņa pašlaik aktīvo izlasi. Nospiežot parauga spilventiņu (atšķirībā no piesitiena), aktīvais paraugs netiks mainīts. Šī darbība ir noderīga paraugu pārvēršanai, ko varat veikt vairāk lasiet **31. lpp** (skatīt arī zemāk).

Parauga trigeri, kas ieprogrammēti, pieskaroties soļos, kā aprakstīts iepriekš, tiks piešķirti modelim ar noklusējuma ātruma, vārtiem, mikrosoli un varbūtības vērtībām: pēc tam šos parametrus var rediģēt.

Parauga trigerus var arī tiešraidē ierakstīt sekvencerā. Vispirms iespējojiet ierakstīšanas režīmu, nospiežot pogu Rec 13. lai tas iedegtos spilgti sarkanā krāsā G. Tagad nospiediet Atskaņot, šie trāp**ījumiutiko ierakstīti līdzasoļiens**il**ķierniet**vērā, ka šie soļi tiks iedegti ceriņu krāsā – tas norāda, ka soļi ir piešķirts paraugs. Veicot šīs darbības, tiks ignorēts celiņa pašreiz aktīvais paraugs, nevis tiks aktivizēts paraugs, kuru tikko izmantojāt. Šo darbību sauc parauga apvēršana, par kuru varat lasīt vairāk 31. lpp

Parauga Flip

Lai gan katrs Circuit Rhythm celiņš ir monofonisks, ir iespējams piešķirt dažādus paraugus atsevišķi soļi vienā trasē. Tas ir noderīgi, lai radītu interesantus un sarežģītus bungu ritmus. The darbību, kurā tiek piešķirti dažādi paraugi katram solim, sauc par paraugu apvēršanu.

Posmiem paraugu var piešķirt divos dažādos veidos:

- Pirmais ir tiešraides ieraksts parauga skatā. Lai to izdarītu, vispirms iespējojiet ierakstīšanas režīmu līdz
 nospiežot pogu Ierakstīt , lai tas iedegtos spilgti sarkanā krāsā G. Tagad nospiediet Play
 un trāpīja dažiem sample pads šie trāpījumi tiks ierakstīti pa soļiem. Ņemiet vērā, ka šīs darbības tiks izgaismotas ceriņkrāsā tas norāda, ka parauga apvēršana ir izmantota cita parauga piešķiršanai. Veicot šīs darbības, tiks ignorēts celiņa pašreiz aktīvais paraugs, tā vietā atskaņojot to piešķirto paraugu.
- Otrais tiek piešķirts manuāli. Nospiediet un turiet parauga spilventiņu (tas kļūs sarkans pēc a
 - moments) un pēc tam nospiediet soļus, kur vēlaties novietot paraugu soļi kļūs sarkani, līdz atlaidīsiet parauga spilventiņu, un tad tie kļūs ceriņi, norādot, ka tiem ir piešķirts paraugs. Ja vēlreiz nospiežat un turiet parauga spilventiņu, soļi, kas atbilst piešķirtajam paraugam, kļūs sarkani, lai norādītu uz saistību. Nospiežot un turot soli ar piešķirto paraugu, arī atbilstošais parauga bloks tiks iedegts sarkanā krāsā — šī darbība ir noderīga, ja vienā shēmā ir daudz darbību ar dažādiem piešķirtiem paraugiem.

Soļi, kas ir apgriezti paraugā, tiks izgaismoti spilgti ceriņi, savukārt soļi, kas atskaņos aktīvo paraugu, tiks izgaismoti spilgti zilā krāsā.



Modeļu paraugi

Circuit Rhythm piedāvā vairākas atskaņošanas parauga opcijas: tās ir atlasītas parauga režīma skatā. Atveriet parauga režīma skatu , nospiežot Shift 20 un Sample 6 , vai vēlreiz nospiediet Sample , ja esat jau ir parauga skatā. **Visas** parauga režīma skata opcijas var neatkarīgi lietot jebkuram no astoņiem ierakstiem.



Atskaņošanas režīmu paraugi

Trīs zilie taustiņi (no 25 līdz 27) nosaka, kā tiks atskaņots pašlaik aktīvais paraugs, kad tas

tiek iedarbināts.

- One Shot (noklusējuma iestatījums) paraugs tiek atskaņots no sākuma līdz beigām neatkarīgi no tā, kad Piezīme Izslēgšanās notiek (ti, kad tiek atbrīvots tastatūras tastatūra).
- Gated paraugs tiek atskaņots vienreiz, līdz notiek piezīmes izslēgšana, un parauga atskaņošana tiek pārtraukta (atbilstoši aploksnei).
- Cilpa paraugs nepārtraukti cilos no sākuma līdz beigām, līdz parādās piezīme izslēgta.

Reverss

Pad 28 – Reverse – izvēlas parauga atskaņošanas virzienu. Noklusējuma iestatījums ir izslēgts (izgaismots blāvi rozā krāsā), kad atskaņošanas paraugs būs tāds, kā aprakstīts iepriekš. Ja ir atlasīts Reverse (spilgti apgaismots), paraugs tiks atskaņots izvēlētajā parauga atskaņošanas režīmā atpakaļ, sākot ar tā beigām.

Aizrīties

Pad 29 – Droseļvārsts – katru celiņu var piešķirt vienai droseles grupai. Droselē tikai viens celiņš grupa vienlaikus var atskaņot audio. Nospiediet spilventiņu, lai iespējotu aizrīšanās režīmu (iedegas spilgti, kad aktīvs). Kad paraugs tiek aktivizēts jebkuram aizrīšanās grupas celiņam, jebkurš cits aizrīšanās grupas celiņš, kurā pašlaik tiek atskaņots audio, tiks apklusināts, dodot vietu pēdējam aktivizētajam celiņam.

Tastatūras un sadaļas piezīmju skati

Pad 31 (tastatūra) un 32 (slice) ļauj pārslēgties starp šiem diviem režīmiem; režīms maina Note View izskats (skatiet 25. lpp.) . Tastatūra ir noklusējuma iestatījums katram celiņam (Pad 31 ir spilgti izgaismots sarkans un Pad 32 dim red).

Piezīmju režīms

Piezīmes skats ļauj atskaņot paraugus vai nu hromatiski, vai šķēlēs, ļaujot izveidot basa līnijas, melodijas vai sasmalcinātus ritmus, izmantojot Circuit Rhythm.

Tastatūras piezīmju skats

Pēc noklusējuma katra ieraksta piezīmju skats būs tastatūras režīmā. Šajā režīmā piezīmju skata apakšējās divas rindas, kas atlasītas ar 6. piezīmes pogu , ir izkārtotas, lai attēlotu vienu hromatiskās tastatūras oktāvu. (Ir pieejams arī paplašināts piezīmju skats ar divām tastatūras oktāvām.)

Tastatūras atskaņošana aktivizēs celiņa aktīvā parauga atskaņošanu ar pustoņu soli. Augstākus un zemākus toņus var sasniegt, nospiežot augšup un lejup vērstās bultiņas 15, lai ritinātu oktāvas. Maksimālais daudzums, ko paraugu var pacelt uz augšu vai uz leju, ir trīs oktāvas. Ņemiet vērā, ka šis ietekmē noskaņošanas parametrs, tā ka, ja Tune ir iestatīta tā maksimālā pozitīvā vērtība (+1 oktāva), uz klaviatūras atskaņotās notis, kas ir augstākas par divām oktāvām virs vidējā C, tiks atskaņotas fiksētā maksimālā augstumā. Lai atiestatītu tastatūru tās noklusējuma pozīcijā (ar vidējo taustiņu C apakšējā kreisajā panelī), nospiediet abas bulttaustiņas kopā.

Atskaņošanas paraugs tastatūras piezīmju skatā var tikt tiešraidē ierakstīts shēmās, kad tiek atskaņots sekvencers ir aktīvs, iespējojot ierakstīšanas režīmu. Alternatīvi, piezīmes var ievadīt manuāli, pieskaroties soļiem. Soļi tiks piešķirti ar pašlaik atlasīto nots vērtību, kas ir spilgti izgaismota uz tastatūras. Atšķirībā no aktīvā parauga parauga skatā, soļi vienmēr atskaņos noti, kas atlasīta brīdī uzdevums. Lai mainītu solim piešķirto piezīmi, vienlaikus saglabājot citus soļa parametrus (ātrums, automatizācija utt.), turiet piezīmju bloku un nospiediet soli vai otrādi.

Šķēles piezīmes skats

Izmantojot Slice Note View, varat sasmalcināt paraugus un atskaņot šķēles, ļaujot jums izveidot cilpas _{pašu.}

Lai iespējotu šķēles režīmu, atveriet parauga režīma skatu, pēc tam nospiediet apakšējo labo spilventiņu ar nosaukumu Slice. Trīs spilventiņi tagad būs izgaismoti balti augšējā rindā, ko var izmantot, lai atlasītu šķēlumu skaitu, ko paraugs tiks automātiski sadalīts.



Izvēloties vistālāk pa kreisi esošo balto spilventiņu, paraugi tiks sadalīti 4 vienādās šķēlēs, vidējais spilventiņš tiks sadalīts ar 8 šķēlītēm, bet galējais labajā pusē - ar 16 šķēlītēm. Noklusējuma iestatījums ir 16 šķēles. Atsākot lietot Piezīmi Skatā tiks izgaismoti 4, 8 vai 16 spilventiņi atbilstoši jūsu atlasei parauga režīma skatā.



Pēc noklusējuma katra šķēle sāksies tur, kur beidzas iepriekšējā, un visas šķēles kopā veido visu

paraugs. Skatā Slice Note View katras šķēles sākumu un garumu var pielāgot, ļaujot šķēlēm pārklāties, ja nepieciešams. Turiet nospiestu **taustiņu** Shift , vienlaikus pielāgojot sākumu un garumu, lai precīzi noregulētu šīs vērtības.

Ņemiet vērā, ka, ja ir aktīvs Slice Mode, viss paraugs tiks atskaņots parauga skatā, ļaujot pārlūkot paraugus pilnībā. Turklāt 2. un 3. makro nedarbosies un parauga skatā netiks izgaismoti. Soļa ieraksts sadaļā Piezīmes skats darbosies identiski **iepriekš aprakstītaja**m tastatūras piezīmju skatam . Pārslēgšanās starp Slice Note View un Keyboard Note View bieži var izraisīt laimīgus negadījumus, un to var izmantot kā veiktspējas rīku.

Tiešraides Slice Point ieraksts

Daži paraugi netiks sadalīti 4, 8 vai 16 šķēlēs, un punkti, kuros vēlaties novietot šķēles, var būt nevienmērīgi sadalīti visā paraugā. Šeit ļoti noderīga ir Live Slice Point Recording.

Lai tiešraidē ierakstītu slāņa punktus, atveriet Expanded Note View , atrodoties Slice Note View. Šķēles spilventiņi šajā brīdī kļūs zeltaini, norādot, ka Live Slice Point Recording ir sagatavots.

Pieskarieties šķēluma paliktnim, lai sāktu tiešās šķēles punkta ierakstīšanu. Atlasītā izlase tagad tiks atskaņota no izlases sākuma līdz izlases beigām. Kad paraugs tiek atskaņots, pieskarieties otrajam blokam, lai iestatītu šī bloka sākuma punktu un iepriekšējā bloka beigu punktu. Turpiniet šo procesu, līdz esat sasniedzis parauga beigas. Tagad atgriezieties piezīmju skatā, kur redzēsit, ka jūsu slāņu sākuma un beigu punkti ir iestatīti tieši tajā brīdī, ko ierakstījāt paplašinātajā piezīmju skatā. Lai veiktu vēl vienu mēģinājumu tiešraidē ierakstīt savus griezuma punktus, vēlreiz atveriet Expanded Note View .

Ņemiet vērā, ka tiešraides punktu ierakstīšanu nevar izmantot sekvencera atskaņošanas laikā
Makro izmantošana paraugu veidošanai

Circuit Rhythm makro vadīklas nodrošina galvenos parametrus, lai pielāgotu jūsu paraugu skaņu. The zem tā tiek drukāts katra makro vadīklas parametrs.

- Makro 1 (Tune) mainīs paraugu noskaņojumu celiņā +/-1 oktāvas diapazonā.
 Noskaņojums mainīsies ar 20 centu soli (1/5 no pustoņa). Lai mainītu pustoņa soli, regulēšanas laikā turiet nospiestu taustiņu Shift .
- 2. makro (sākums) mainīs paraugu sākuma punktu trasē, bet makro 3 (garums) mainīt garumu. Tas ir, parauga punkts, kurā sākas atskaņošana, kad tas tiek aktivizēts, un cik liela daļa izlases tiek atskaņota no sākuma punkta. Lai precizētu sākumu vai garumu, turiet nospiestu taustiņu Shift, lai palielinātu izšķirtspēju, un pagrieziet atbilstošo makro.
- Makro 4 (Slīpums) mainīs slīpumu, kas nosaka parauga tilpumu, kad tas tiek aktivizēts. Pagriežot pulksteņrādītāja virzienā, tiks pievienota uzbrukuma fāze, kam sekos samazinājuma fāze ierobežotas vai cilpas atskaņošanas režīmos: skaļums palielināsies pēc sprūda un samazināsies pēc tam, kad vārti tiks atbrīvoti ierobežotas vai cilpas atskaņošanas režīmos. Jo lielāka griešanās pulksteņrādītāja virzienā, jo garāka būs rampa. Pagriežot pretēji pulksteņrādītāja virzienam, tiks pievienota sabrukšanas fāze. Pēc parauga iedarbināšanas skaļums samazināsies. Jo lielāka ir griešanās pretēji pulksteņrādītāja virzienam, jo ātrāka būs sabrukšana līdz īsam brīdim klikšķis paliek.
- Makro 5 (Kropļojumi) pievienos skaņai harmonikas kropļojumu veidā. Palielinoties kontrolei, bungu paraugi sāks skanēt agresīvāk, savukārt melodiskām skaņām būs pārspīlēts raksturs.
- Makro 6 (HP filtrs) pielāgo augstfrekvences filtra robežfrekvenci. Pagriežot vadību pulksteņrādītāja virzienā, tiek noņemts vairāk zemu frekvenču, kas var padarīt skaņu labāku sajaukumā.
- Makro 7 (LP filtrs) darbojas pretēji Macro 6 un pielāgo zemas caurlaidības filtra izslēgšanas frekvenci. Pagriežot vadības ierīci pretēji pulksteņrādītāja virzienam, tiek noņemts skaņas augšējās frekvences saturs. To var izmantot, lai noņemtu augstas frekvences, kad tās nav vajadzīgas, un skaņu veidošanai.
- Makro 8 (rezonanse) pielāgo zemas caurlaidības filtra rezonansi. Tā vietā, lai filtra reakcija vienmērīgi pazeminātos virs robežfrekvences, tiek palielinātas frekvences ap nogriešanas punktu. Izmantojiet to kopā ar Macro 7, lai "noskaņotos" uz skaņas aspektu, kuru vēlaties akcentēt.



	Makro	Funkcija
	1	Tuning
	2	Sākuma punkts
	3	Parauga garums
	4	Uzbrukums/sabrukums
	5	Izkropļojumi
	6	HP filtrs
	7	LP filtrs
	8	LP filtra rezonanse

Tālāk esošajā tabulā ir apkopotas katras makro vadīklas funkcijas, kas piemērotas paraugiem:

Makro vadīklu izmaiņas var ierakstīt modelī - plašāku informāciju skatiet 43. lpp .

Makro vadīklas var atiestatīt uz to noklusējuma vērtībām, turot nospiestu Clear 17 un pagriežot vadīklu pulksteņrādītāja virzienā, līdz tā LED iedegas zilā krāsā.

Nekvantēts ieraksts

Paraugu atskaņošanu tiešraidē var ierakstīt kvantificētu vai nekvantētu. Kvantētais ieraksts liks bungas trāpījumus tuvākajā solī, kad tas ir ierakstīts, savukārt nekvantēta ierakstīšana izvietos trāpījumus tieši starpposma mikrosoļos. Lai pārslēgtos starp kvantificētu un nekvantētu ierakstu, turiet nospiestu taustiņu Shift un nospiediet G Ierakstīt. Ja ir iespējota ierakstīšanas kvantitāte, ierakstīšanas poga iedegas spilgti zaļā krāsā, turot nospiestu taustiņu Shift . Ja Record Quantise ir atspējota (nav kvantificēta), ierakstīšanas poga deg blāvi sarkanā krāsā kad tiek turēts Shift .

Mikropakāpju rediģēšana

Ja ierakstīšanas kvantitāte ir atspējota, reāllaikā ierakstīto bungu sitienu laiks tiek piešķirts vienam no sešiem mikrosoļiem starp blakus esošajiem raksta soļiem. Visi manuāli pievienotie bungu sitieni vienmēr tiks piešķirti soļa pirmajam mikrosolim, kas ir precīzā soļa ritmā.



Ieejiet Micro Step View , nospiežot Shift 20 un Gate 6 Gate , vai vēlreiz nospiediet Gate , ja jau esat iekšā View. 17. līdz 22. paliktņi parāda pašlaik atlasītā soļa mikrosoļu vērtības. Nospiediet citu soļu taustiņu, lai to atlasītu un skatītu tā mikrosoļus.



Ja pirmais paliktnis ir izgaismots (kā pirmajā piemērā iepriekš), tas norāda, ka paraugs pie izvēlētais solis būs precīzi "uz ritma" raksta solī. Otrajā iepriekš minētajā piemērā, atceļot 1. mikrodarbības atlasi un atlasot 4. mikrodarbību, trāpījums tiek aizkavēts par trīs sestdaļām no intervāla. starp soļiem.

Jūs neaprobežojaties tikai ar parauga laika pielāgošanu – varat sasniegt tik daudz mikrosoļu, cik vēlaties: katru mikrosoļu paliktni var ieslēgt vai izslēgt. Tālāk esošajā piemērā 5. darbība aktivizēs tam piešķirto paraugu trīs reizes, vienu reizi ritmā un vēl divas reizes pēc divām un četrām atzīmēm vēlāk.



Ja ievadāt paraugus ierakstīšanas režīmā (ar atspējotu Rec Quantise) un varat atskaņot pietiekami ātri, varat (atkarībā no BPM!) ģenerēt vairākus trāpījumus vienā darbībā. Pārbaudiet mikropakāpju displeju, lai to redzētu.

Izmantojot mikrosoļus, jebkuram rakstam var pievienot pilnīgi jaunu ritmisku iespēju klāstu un var radīt smalkus ritmiskus efektus vai dramatiski dīvainas rievas. Tāpat kā ar daudziem citiem Circuit Rhythm aspektiem, mēs aicinām jūs eksperimentēt!

Ņemiet vērā, ka varat modificēt modeļa elementus no mikropakāpju skata, kā arī pievienot papildu trāpījumus, pievienojot mikrosoļu vērtības tukšajiem soļiem: tie tiks aizpildīti ar pašreizējo noklusējuma vērtību. izmantotā bungu celiņa paraugs.

Ņemiet vērā arī to, ka visi mikrosoļu trāpījumi pārņem ātruma vērtību un paraugu, kas piešķirts solim ietverts (skatīt zemāk).

Ātrums

Piezīmju skatā ievadītajos paraugos var izmantot fiksēto vai mainīgo ātrumu. Mainīgais ātrums ir noklusējuma iestatījums; ja nospiedīsit Shift, jūs redzēsiet, ka Velocity 6 iedegas sarkanā krāsā, apstiprinot to. Ja ir atlasīts mainīgais ātrums, tiešraidē ierakstītajiem paraugiem ātruma vērtības tiks noteiktas pēc parauga stipruma spilventiņi ir sasisti. Tas attiecas uz piezīmju skatu (gan šķēlumu , gan tastatūru), izvērsto tastatūras piezīmju skatu, Skata paraugs un Drum Pads View.

Lai atlasītu fiksēto ātrumu, turiet nospiestu taustiņu Shift 20 un nospiediet Velocity 6 : poga Velocity maina krāsu uz zaļu. Tagad visiem paraugiem, kas ievadīti, izmantojot paraugu paliktņus, vienmēr būs fiksēts ātrums 96 (12 spilventiņi

izgaismots Velocity View – skatīt zemāk). Tas attiecas arī uz piezīmju skatu (gan šķēlumu , gan tastatūru), izvērstu Tastatūras piezīmju skats, parauga skats un bungu spilventiņu skats.

Paraugi, kas ieprogrammēti, izmantojot parauga soļu spilventiņus, vienmēr izmantos fiksēto ātrumu neatkarīgi no izvēlētā ātruma režīma. Ņemiet vērā, ka fiksētā vai mainīgā ātruma izvēle ir globāla, ti, tā attiecas uz visām trasēm.

Pēc modeļa izveides varat mainīt soļa ātrumu vērtību. Tas tiek darīts Velocity

Skats, kas tiek atlasīts, nospiežot Velocity 6



Ātruma skatā divas augšējās režģa rindas attēlo pašlaik atlasītā parauga 16 pakāpju modeli, savukārt divas apakšējās rindas attēlo 16 segmentu "fader", kas izplūst pa divām rindām; smilšu izgaismoto spilventiņu skaits atspoguļo izvēlētā soļa ātruma vērtību.

Iepriekš minētajā piemērā 4., 8., 10. un 16. darbība ir spilgti izgaismota, norādot, ka ar šīm darbībām ir saistīti paraugi. Viens spilventiņš Pattern Step displejā mirgos pārmaiņus zilā/baltā krāsā: šis ir solis, kura ātruma vērtība tiek parādīta. Piemērā Velocity vērtība šim solim ir 40; pirmie pieci 3. rindas spilventiņi ir izgaismoti ar smiltīm (jo 5 x 8 = 40), pārējā ātruma vērtības displeja daļa nav apgaismota. Ja Velocity vērtība nav reizināts ar 8, Velocity displeja "pēdējais" spilventiņš būs vāji apgaismots

lai norādītu, ka tas ir starp spilventiņu vērtībām. Šādas vērtības var ierakstīt, atskaņojot tiešraidē, bet nedrīkst jāieprogrammē manuāli.

Ņemiet vērā arī to, ka, nospiežot soli, dzirdat paraugu solī.

Ātruma vērtību var mainīt, nospiežot taustiņu Velocity vērtības displeja rindās, kas atbilst ātruma vērtībai. Ja vēlējāties, lai trāpījumam 12. darbībā iepriekš minētajā piemērā būtu Velocity vērtība 96, nevis 40, jūs nospiestu 12; Spilventiņi no 1 līdz 12 tagad apgaismo smiltis. Ja vēlaties samazināt Velocity vērtību, nospiediet taustiņu, kas atbilst vajadzīgajai vērtībai.

Apgaismoto paliktņu s	kaits Ātruma vērtība	Apgaismoto paliktņu skaits	Ātruma vērtība
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

Varat arī izmantot Velocity View , lai mainītu ātruma vērtības, kamēr tiek atskaņots raksts. Šādā gadījumā jums ir jānospiež un jātur soļa taustiņš, lai mainītu tā Velocity vērtību; to var izdarīt jebkurā modeļa punktā. Noturētais soļa spilventiņš izgaismosies sarkanā krāsā, un pārējās divas rindas "iesaldēs", lai parādītu atlasītā soļa ātruma vērtību. Nospiediet taustiņu, kas atbilst jaunajai vērtībai

nepieciešams. Modelis turpina atskaņot, tāpēc varat eksperimentēt ar dažādām ātruma vērtībām reālajā laikā.

> Varat arī pievienot paraugus Velocity View. Turiet nospiestu taustiņu, kas atbilst solim, kurā jāpievieno sitiens, un nospiediet taustiņu divās apakšējās rindās; spilventiņš nosaka šī sitiena ātrumu. Tas ir lieliski piemērots, lai pievienotu virkni "spoku" hitu zemā skaļumā.

Varbūtība

Circuit Rhythm varbūtības funkciju var piemērot atsevišķiem soļiem jebkurā celiņā. Varbūtība ievieš modelī nejaušas variācijas pakāpi. Tas būtībā ir tālāka soļa parametrs, kas izlemj, vai soļa notis tiks atskaņotas katrā raksta piegājienā.

Visām darbībām sākotnēji tiek piešķirta varbūtības vērtība 100%, kas nozīmē, ka visas darbības vienmēr būs atskaņots, ja vien to varbūtības vērtība nav samazināta: tas tiek darīts, izmantojot varbūtības skatu.

Varbūtības skats ir pogas Pattern Settings 7 sekundārais skats . Atveriet to, turot nospiestu Shift un nospiežot Pattern Settings, vai nospiediet Pattern Settings otrreiz, ja jau ir modeļa iestatījumu skatā lai pārslēgtu skatu.

Modeļa displejā atlasiet darbību, kurai vēlaties mainīt piezīmju iespējamību šajā solī. 17.–24. taustiņi veido "varbūtības mērītāju": sākotnēji tiks izgaismoti visi astoņi spilventiņi, krāsai padziļinot no 17 līdz 24.



Ir astoņas iespējamās varbūtības vērtības, kas nosaka iespējamību, ka izvēlētā soļa notis tiks atskaņotas jebkurā laikā, kas iziet cauri modelim. Apgaismoto spilventiņu skaits norāda varbūtības vērtību: rindas augstākie spilventiņi būs tumši. Iespējamās varbūtības vērtības ir:

Apgaismoti spilventiņi (3	rinda) Varbūtība
1-8	100%
1-7	87,5%
1-6	75%
1-5	62,5%
1-4	50%
1:3	37,5%
1:2	25%
tikai 1	12,5%

Lai solim piešķirtu varbūtību, kamēr sekvencera atskaņošana ir apturēta, nospiediet un atlaidiet tā posma taustiņu, kuru vēlaties rediģēt, un nospiediet taustiņu 3. rindā, kas atbilst varbūtības vērtībai. Lai solim piešķirtu varbūtību, kamēr sekvencera atskaņošana ir aktīva, iestatīšanas laikā ir jātur soļu spilventiņš. Visiem solī ietvertajiem mikrosoļiem būs kolektīva iespēja tikt izspēlētiem saskaņā ar iepriekš norādītajiem procentiem. Tas nozīmē, ka vai nu visi mikro posmi solī

spēlēs, vai neviens no viņiem nespēlēs.

- 100% varbūtība nozīmē, ka soļa izlases vienmēr tiks atskaņotas.
- Varbūtība 50% nozīmē, ka vidēji soļa paraugi tiks atskaņoti pusē no modeļiem.
- 25% varbūtība nozīmē, ka vidēji soļa izlases tiks atskaņotas ceturkšņa laikā no modeļiem.

Notīrot darbības, modeļus un projektus, visas varbūtības tiks atiestatītas uz 100%. Jauna parauga tiešraides ierakstīšana solī arī atiestatīs iespējamību šajā solī uz 100%.

Ierakstīšanas pogas kustības (automatizācija)

Varat reāllaikā pielāgot piešķirto paraugu skaņas parametrus, izmantojot makro vadīklas 3 Circuit Rhythm ir automatizācija, kas nozīmē, ka varat pievienot šo uzlabojumu efektu ierakstīts raksts, pārejot ierakstīšanas režīmā (nospiežot G Ierakstīt 13), vienlaikus pārvietojot pogas.

Ieejot ierakstīšanas režīmā, gaismas diodes zem aktīvajām makro vadīklām sākotnēji saglabā krāsu un spilgtumu, kas tiem bija iepriekš, taču, tiklīdz veicat regulēšanu, gaismas diode iedegas sarkanā krāsā, lai apstiprinātu ka jūs tagad ierakstāt pogas kustību.

Lai pogas kustības tiktu saglabātas, jums ir jāiziet no ierakstīšanas režīma, pirms secība atgriezīsies aiz tā punkta, kurā sākotnēji pagriezāt makro, pretējā gadījumā Circuit Rhythm pārrakstīs automatizācijas datus ar tiem, kas atbilst jaunajai pogas pozīcijai.

Ja to darīsit, jūs dzirdēsit makro vadīklas atkārtošanas efektu, kad secība tiek apgriezta nākamajā kārtā, raksta punktā, kur pagriezāt vadīklu.

Varat arī ierakstīt makro vadības izmaiņas, kad secība netiek atskaņota: Velocity View, Gate View vai Probability View, nospiediet G Ierakstīt, atlasiet soli, kurā jāveic izmaiņas, nospiežot un turot solim atbilstošo taustiņu; šajā solī tiks atskaņots paraugs. Pēc tam pielāgojiet makro vadību(-es) pēc vajadzības; jaunā(s) vērtība(-as) tiks ierakstīta(-as) automatizācijas datos; nospiediet

Ierakstiet vēlreiz, lai izietu no ierakstīšanas režīma.

Kad secība darbojas, jūs dzirdēsiet makro pogas kustību efektu šajā solī. Tādā pašā veidā varat arī rediģēt makro vadīklu automatizāciju noteiktām darbībām šādā veidā, kamēr sekvencētājs atskaņo. Kad ir iespējots ierakstīšanas režīms, turiet nospiestu soļu spilventiņu un pagrieziet a Makro kontrole.

Visas izmaiņas, kas veiktas makro vērtībās, kas ierakstītas kā daļa no modeļa, tiks saglabātas pat tad, ja paraugs tiek mainīts modeļa laikā (skatiet "Parauga apvēršana" 31. lpp .). Varat pielāgot skaņu noteiktā solī un pēc tam mainīt paraugu šajā solī: pielāgošana joprojām būs efektīva. Varat izdzēst visus makro automatizācijas datus, kurus nevēlaties paturēt, turot nospiestu taustiņu Notīrīt 17 un pārvietojot attiecīgo pogu pretēji pulksteņrādītāja virzienam vismaz par 20% no tās griešanās — gaismas diode zem pogas kļūs sarkans, lai apstiprinātu. Taču ņemiet vērā, ka tas notīrīs visa makro automatizācijas datus Raksts, ne tikai sekvencēra pašreizējā solī.

Notīrīt un dublēt

Lai noņemtu soli no raksta, turiet nospiestu taustiņu Clear 7 un nospiediet soļu spilventiņu. Tas noņems paraugu sprūda, kā arī visus automatizētos parametrus (ātrums, mikrosoļi un varbūtība), kas tika piešķirti solis.

Lai dublētu soli shēmā, turiet nospiestu Duplicate 18 un nospiediet soli. Iedegsies nokopētais solis spilgti zaļš. Joprojām turot nospiestu Duplicate, nospiediet soļu spilventiņus, lai ielīmētu sākotnējās darbības datus. Šis dublēs parauga apvēršanu, soļu parametrus (ātrums, mikrosoļi, vārti un varbūtība) un makro automatizācija uz jaunu posmu.

Drum Pads View

Drum Pads View ir lieliski piemērots spēlēšanai tiešraidē. Varat manuāli aktivizēt paraugus visiem astoņiem ierakstiem, kā arī automātiski atkārtot katru trigeri vienā no astoņiem ar tempu saistītiem ātrumiem. Šis skats ļauj pievienot ātrus bungu sitienu uzliesmojumus, īpaši trap stila hi-hat modeļus ar trīskāršu sajūtu.

Drum Pads View ir Sample Rec pogas 9 sekundārais skats . Atveriet to, turot nospiestu taustiņu Shift un nospiežot Sample Rec, vai nospiediet Sample Rec otrreiz, ja tas jau ir parauga ieraksta skatā , lai pārslēgtu Skatīt.

Drum Pads View noklusējuma konfigurācija ir parādīta zemāk:



Ja esat kreilis, varat mainīt spilventiņu izkārtojumu, nospiežot pogu J:



Nospiediet K, lai atgrieztos un mainītu atpakaļ. Tālāk sniegtie apraksti attiecas uz labo roku versiju.

Astoņi spilventiņi pa labi no divām apakšējām rindām ir katra sliežu ceļa sprūda spilventiņi. Nospiežot vienu no tiem, tiks aktivizēts pašreiz aktīvais paraugs šim ierakstam: tas attiecas neatkarīgi no tā, vai secība darbojas vai ne. Ja vēlaties pievienot shēmai citus reāllaika paraugus, kamēr tas tiek atskaņots, pārejiet uz ierakstīšanas režīmu, nospiežot Rec G: visi papildu paraugi, kas pievienoti reāllaikā, tagad tiks pievienoti shēmai katru ierakstu. Kad tiek nospiests palaišanas taustiņš, makro pogas tiks atjauninātas, lai parādītu celiņa parametrus pēdējam aktivizētajam ierakstam — tas nodrošina ātru veidu, kā pielāgot skaņu katrs ieraksts ar atsauci viens uz otru.

Piezīme Atkārtošanas likmes

Astoņi spilventiņi pa kreisi no divām augšējām rindām ļauj izvēlēties noti atkārtošanas ātrumu. Spilventiņi no 9 līdz 12 uz 2. rindā tiek atlasītas standarta likmes, kas reizinātas ar pašlaik iestatīto BPM, bet 9. paliktnis ir pats BPM. 1. rindas spilventiņi no 1. līdz 4. atlasiet šo likmju trīskāršos.

Lai atskaņotu paraugu ar noti atkārtojumu, turiet nospiestu taustiņu Repeat Rate un nospiediet parauga palaišanas taustiņu vajadzīgajam ierakstam. Paraugs atkārtosies tik ilgi, kamēr tiks nospiesti abi spilventiņi. Jūs varat noņemt ir jāizmanto divi pirksti, nospiežot 5. taustiņu, tādējādi atkārtošanas ātruma spilventiņi nofiksējas, kad tiem pieskaras. Pad 5 izgaismojas spilgti baltā krāsā, kad ir aktīva fiksatora funkcija. Nospiediet to otro reizi, lai izslēgtu fiksatora funkciju. Ņemiet vērā, ka atkārtota atskaņošana aizstās visus esošos soļu datus shēmā. Piemēram, ja veicat darbību ar ¼ noti atkārtošanas ātrumu, bet esošais modelis sastāv no soļiem, kuros katrā ir seši mikrosoļi, jūs dzirdēsiet tikai ¼ notis visā noti atkārtojuma darbības laikā. Tas var būt ļoti noderīgi, lai radītu dramatiskus piepildījumus tiešraides laikā.

Atkārtotas notis var ierakstīt tieši shēmās, kamēr ir aktīvs ierakstīšanas režīms. Ierakstīšanas notu atkārtošana ir destruktīva un pārrakstīs visus mikrosoļus, kas pašlaik ir shēmā — tas, ko dzirdat ierakstīšanas laikā, kļūs par modeli.

Skatiet režģa attēlus 45. lpp ., lai redzētu, kurš spilventiņš Drum Pads View atlasa katru atkārtošanas ātrumu.

Raksti

Katram Circuit Rhythm projektam ir atmiņas vieta astoņiem atsevišķiem modeļiem katrā celiņā.

Circuit Rhythm patiesais potenciāls sāk apzināties, kad sākat veidot interesantas modeļa variācijas un pēc tam tās apvienot, lai tās tiktu izspēlētas kā pilnīga ķēde līdz pat 256 (8 x 32) soļiem. Turklāt ne visi katra ieraksta raksti ir jāsavieno vienādi: 1. un 2. celiņā var būt 64 pakāpju bungu raksti, kas apvienoti ar garāku basu un/vai sintezatoru līniju secību 3. un 4. celiņā, lai piemērs. Nav nekādu ierobežojumu tam, kā apvienot dažādu celiņu modeļus (lai gan raksti var būt tikai secīgi savienoti; skatiet 50. lpp .

lai iegūtu vairāk informācijas).

Rakstu skats

Lai sakārtotu un sakārtotu modeļus, izmantojiet modeļu skatu, kuram var piekļūt, nospiežot Patterns 10 Pirmo reizi atverot modeļu skatu jaunā projektā, tas izskatīsies šādi:



Rakstu skatam ir divas lapas, kas atlasītas ar J un K pogām 15. Lapas ir identiskas, un raksta atmiņas ir sakārtotas vertikāli; 1. lappusē spilventiņi katram ierakstam atlasiet modeļus no 1 līdz 4, 2. lapā viņi izvēlas modeļus no 5 līdz 8.

Katra spilventiņa apgaismojums norāda tā statusu. Blāvs spilventiņš nozīmē, ka Pattern pašlaik nav atlasīts atskaņošanai. Viens bloks katrā ierakstā pulsēs starp blāvu un spilgtu: šis ir modelis, kas tika atskaņots, kad atskaņošana pēdējo reizi tika apturēta. Sākotnēji (ti, kad tiek sākts jauns projekts), 1. raksts katrā ierakstā būs šādā stāvoklī, visas pārējās atmiņas ir tukšas un spilventiņi ir vāji apgaismoti. Lai jebkuram ierakstam atlasītu citu modeli, nospiediet tā taustiņu. Ja to darāt, kamēr jau ir cits modelis Spēlējot, jaunais modelis tiks "rindā", lai sāktu atskaņošanu pašreizējās beigās, sniedzot jums a vienmērīga pāreja starp modeļiem. Šādā gadījumā nākamā raksta spilventiņš ātri mirgos, kamēr tas tiek ievietots rindā, līdz tas sāks atskaņot. Tomēr, ja jūs turat nospiestu taustiņu Shift , izvēloties nākamo modeli, tas tiks atskaņots nekavējoties no atbilstošā modeļa soļa, tādējādi nodrošinot, ka kopējais laiks saglabā nepārtrauktību. Piemēram, ja pašreizējais modelis ir sasniedzis 11. darbību, nospiežot otrā modeļa taustiņu, turot nospiestu taustiņu Shift, shēmas ritms atcerēsies, kur atrodas kursors, un otrais modelis sāks atskaņot no 12. darbības.

nospiežat Atskaņot , punkts — at asāmpašiekkejal iesītaitīj tarkst skietā); gatvētēties our pilaābītaks (vai izvētētā, Sākā ļpēdējokadizi tika apturēts sekvencētājs, nospiediet taustiņu Shift un atskaņojiet kopā.

Rakstu notīrīšana

Rakstu atmiņu var izdzēst modeļu skatā , turot nospiestu Clear 17 (tas deg sarkanā krāsā) un nospiežot atbilstošo spilventiņu. Atlasītais raksta spilventiņš iedegsies spilgti sarkanā krāsā, lai apstiprinātu dzēšanu, kamēr jūs nospiediet to. Kamēr atskaņošana ir apturēta, ja notīrītais raksts nav pašlaik aktīvais raksts (par to norāda celiņa krāsas pulsācija) un tas nav daļa no raksta ķēdes, tas iedegas baltā krāsā. Tas norāda, ka šis modelis tiks parādīts visos celiņa soļu skatos. Tas atbilst View Lock darbībai,

skatiet 54. lpp.

Rakstu dublēšana

Rakstu skatā pogu Duplicate 18 var izmantot, lai veiktu kopēšanas un ielīmēšanas funkciju, ļaujot kopēt modeli no vienas atmiņas uz citu . Šī ir ļoti noderīga funkcija, jo tā ļauj izmantot esošu modeli kā pamatu citam, nedaudz atšķirīgam: bieži vien ir vieglāk pārveidot esošo modeli tā, kā vēlaties, nekā izveidot jaunu no jauna.

Lai kopētu paraugu no vienas atmiņas uz citu, turiet nospiestu Duplicate (tas iedegas zaļā krāsā), nospiediet pogu ar modeli, kuru vēlaties kopēt (tas iedegas zaļā krāsā, kamēr to nospiežat), un pēc tam nospiediet atmiņai atbilstošo taustiņu vietā, kur vēlaties. saglabājamā kopija: tā iedegas sarkanā krāsā, pēc tam, ja atskaņošana tiek apturēta, tā kļūs balta, tiklīdz atlaidīsiet dublikātu, norādot, ka šis modelis tiks parādīts, pārslēdzoties uz soļu skatu. Tagad jums ir identiska modeļa kopija. Ja vēlaties kopēt modeļa datus uz vairākām atmiņām, varat turpināt turēt nospiestu **pogu** Duplicate un atkārtot operācijas daļu "ielīmēt"

citas atmiņas.

Ir iespējams dublēt modeļus starp celiņiem, kā arī vienā ierakstā.

Pakāpju lapa un 16/32 soļu modeļi

Noklusētais shēmas garums ķēdes ritmā ir 16 soļi, taču jūs varat dubultot garumu līdz 32 soļiem, izmantojot pogu Step Page 8 (apzīmēta ar 1-16/17-32). Raksta garums ir 16 soļu vai mazāks, un to norāda poga Step Page, kas tiek rādīta blāvi zilā krāsā. Lai pagarinātu pašlaik skatītā modeļa garumu virs 16 soļiem, nospiediet pogu Step Page: tagad tā ir spilgti zila 1. lapai, kad tiek rādīta 1. līdz 16. darbība, un oranža 2. darbībai, un 17.–32.

Šī funkcija ļauj izveidot interesantākas un daudzveidīgākas cilpas viena modeļa ietvaros. Ja daži ieraksti ir 16 soļu gari un daži 32 soļu gari, 16 pakāpju raksti tiks atkārtoti pēc 16. darbības, savukārt 32 pakāpju raksti turpināsies no 17. līdz 32. darbībai, tāpēc jūs dzirdēsiet divus īsāko celiņu atkārtojumus katrā. viens no garākajiem.

Nospiežot Step Page (1-16/17-32), kamēr tiek atskaņots 32 soļu modelis, tiek mainīts displejs uz otru lapu, bet modelis netiek pārtraukts. Varat iestatīt modeļa garumu atpakaļ uz noklusējuma 16 soļiem, turot nospiestu uz leju Notīrīt un nospiest pogu Step Page: modelis tagad atgriezīsies pie 16 soļiem. Paraugi, kas piešķirti visām 32 darbībām, tiek saglabāti, lai gan jūs dzirdēsit tikai tos, kas piešķirti pirmajām 16 darbībām pēc Clear izmantošanas. Ja vēlreiz pagarināsiet raksta garumu līdz 32 soļiem, visas iepriekš piešķirtās piezīmes/trāpījumi 17. līdz 32. darbība joprojām būs pieejama.

Varat arī izmantot Duplicate ar pogu Step Page. Turot nospiestu Duplicate un nospiežot pogu Step Page, pašreiz atlasītā ieraksta raksta garums tiks pagarināts līdz 32 soļiem un visi dati tiks kopēti Attiecīgi no 1. līdz 16. līdz 17. līdz 32. darbībai, ieskaitot automatizācijas datus. Visi lapā jau esošie dati 2 tiks pārrakstīts ar šo darbību.

Ķēdes raksti

Kad esat izveidojis vairākus modeļus vienam vai vairākiem ierakstiem, varat sākt tos savienot kopā, lai izveidotu garāku secību. Nospiediet Patterns 10, lai atvērtu modeļu skatu.

Raksti var būt ķēdē, pamatojoties uz katru celiņu. Kad raksti ir sasaistīti, tie tiek atskaņoti secīgi, piemēram, modeļu ķēde, kas sastāv no četriem modeļiem, atskaņos tos skaitliskā secībā vienu pēc otra un pēc tam atkārtos. Ja tie visi ir 32 pakāpju raksti, ķēde būs 128 soļu garumā. Cits celiņš ar vienu 32 pakāpju rakstu tiks atskaņots četras reizes katras ķēdes laikā; 16 soļu modelis tiks atskaņots astoņas reizes.

Lai izveidotu raksta ķēdi, nospiediet un turiet taustiņu, lai parādītu vajadzīgā raksta ar zemāko numuru, un pēc tam nospiediet taustiņu, lai izvēlētos vajadzīgā raksta ar augstāko numuru. (Vai tiešām, otrādi.) Piemēram, ja vēlaties 1. līdz 3. atmiņā esošos ierakstu modeļus savienot kopā, turiet nospiestu 1. taustiņu un pēc tam nospiediet taustiņu 3. Jūs redzēsiet, ka visi trīs spilventiņi tagad spilgti izgaismojas sliežu ceļa krāsa, norādot, ka tie tagad veido ķēdes secību.

Ja vēlaties atlasīt ķēdi no rakstiem pāri lapas robežai, atlase darbojas tāpat: piemēram, lai kā ķēdi atlasītu modeļus no 3 līdz 6, nospiediet un turiet 3. raksta taustiņu, pēc tam nospiediet J.

lai pārietu uz 2. lappusi, pēc tam nospiediet 6. raksta spilventiņu. Tagad redzēsit, ka 3., 4., 5. un 6. raksta spilventiņi ir izgaismoti. Lai ķēdētu modeļus, kas izmanto vienu un to pašu spilventiņu abās lapās kā sākuma/beigu punkti (piemēram, 1 un 5), turiet pirmā raksta spilventiņu, pārejiet uz 2. lapu un pēc tam atlaidiet spilventiņu. Šajā piemērā a pēc tam tiek izveidota modeļu ķēde no 1 līdz 5.

Ir svarīgi atcerēties, ka modeļiem, kurus jūs saliekat kopā, ir jābūt secīgiem. Jūs varat sasaistīt 1., 2., 3. un 4. modeļus vai 5., 6. un 7. kopā, vai 4. un 5. kopā, taču nevarat sasaistīt 1., 2. un 6. modeļus. (Tomēr Circuit Rhythm's Scenes funkcija ļauj pārvarēt šo ierobežojumu: skatiet 59. lpp ., lai iegūtu sīkāku informāciju par sižetu izmantošanu.) Šis piemērs ilustrēs ķēdes veidošanu:



Iepriekš redzamajā modeļu skata piemērā parādīts iespējamais modeļu izvietojums 8 rakstu secībai. Mēs izmantojam šādus modeļus, un vienkāršības labad mēs pieņemsim, ka visi modeļi sastāv no 16 soļiem:

- 1. celiņš raksti no 1. līdz 4
- 2. celiņš tikai 1. raksts
- 3. celiņš 1. un 2. raksts
- 4. celiņš 6. un 7. raksts
- 5. celiņš 2. un 3. raksts
- 6. celiņš 3.–6. raksti
- 7. celiņš 5. un 6. raksts
- 8. celiņš raksti no 1. līdz 8

Nospiežot Atskaņot, katrs celiņš tiks riņķots ap savu rakstu ķēdi. Garākā ķēde ir 8. celiņš — tas nosaka secības kopējo garumu, šajā gadījumā 128 (8 x 16) soļus. 8. celiņā tiks atskaņoti 1. līdz 8. raksti, pēc tam atgriezieties pie 1. raksta un sāciet no jauna. Pretēji tam 1. celiņš atskaņos 1. līdz 4. modeļus secībā, pēc tam atgriezīsies atpakaļ un atkārtos; 2. celiņam ir tikai viens raksts, tāpēc tas tiks atkārtots astoņas reizes

8 rakstu secība. 5. un 7. celiņa ķēdēs ir divi raksti, tāpēc katrs no tiem tiks atskaņots četras reizes, un 6. celiņa ķēdē ir četri raksti, tāpēc tas tiks atskaņots divas reizes. Tas, ko jūs dzirdat, ir

ilustrēts zemāk esošajā laika skalā:



Iepriekš minētais piemērs ilustrē galvenos punktus, kas saistīti ar modeļu savienošanu kopā, lai izveidotu garāku secību. Garāku, sarežģītāku un interesantāku secību izveide ir to paplašinājums principi. Circuit Rhythm ļauj izveidot līdz pat 256 (8 x 32) soļus, kur ir kāds no astoņiem ierakstiem var mainīt to shēmu ik pēc 16 soļiem (vai mazāk, ja sākuma/beigu punkti tiek mainīti no noklusējuma).

Katru reizi, kad nospiežat Atskaņot, modeļu ķēde tiek restartēta no pirmā modeļa sākuma punkta ķēde. Varat restartēt ķēdi no vietas, kurā tika apturēts sekvencētājs, nospiežot Play while turot nospiestu taustiņu Shift.

52

Raksta oktāva

Pašlaik skatītā raksta augstumu var pārvietot uz augšu vai uz leju par vienu vai vairākām oktāvām, turot nospiestu taustiņu Shift 20 un pēc tam nospiežot J vai K 15. To var izdarīt vai nomaiskajedzamāsrleikāļuvaktatierkaizspekvon pātājs igazkaturēt piekāksjus skatāzu var

un Slice Point Record View. Tiek koriģēts tikai pašlaik atlasītā celiņa augstums, bet pārējiem paliks neskarts.

Ja shēmā ir notis, kas jau ir augstākajā oktāvā, ko Circuit Rhythm var ģenerēt, tās netiks ietekmētas augšupvērsta Pattern Oktāvas nobīde; tas pats attiecas uz zemākajām notīm un oktāvas nobīdi uz leju. Tādā gadījumā poga J vai K iedegsies sarkanā krāsā, norādot, ka komandu nevar izpildīt. Atskaņošanas augstumam ir arī augšējā robeža (kā aprakstīts sadaļā par

Tastatūras piezīmju skats — skatiet **33. lpp.)** — ar to var saskarties pirms maksimālās atskaņojamās oktāvas sasniegšanas atkarībā no **parametra** Tune (Makro 1) iestatījuma.

Skata bloķēšana

Pēc noklusējuma raksta soļa displejs augšējās divās rindās mainās ar atlasīto modeli (un pašreizējo lapu), lai vienmēr būtu redzams atskaņošanas kursors. Ja vēlaties rediģēt vienu modeli, turpinot atskaņot citu modeli vai pabeigt raksta ķēdi, varat izmantot View Lock. Viens no skata bloķēšanas veidiem ir "iesaldēt" modeļa soļa displeju līdz pašreizējam modelim (un lapai), turot nospiestu taustiņu Shift un nospiežot Patterns 10. Augšējās divas rindas tagad tiks bloķētas ar modeli, kas tika parādīts, atlasot View Lock.

Rakstu skatā pašlaik skatītie modeļi tiks izgaismoti baltā krāsā. Pulsējošs balts spilventiņš norāda, ka raksts tiek skatīts un atskaņots, savukārt vienmērīgi balts norāda, ka tiek skatīts raksts, kamēr tiek atskaņots cits (tā paša celiņa): šis bloks pulsēs ieraksta krāsā. Lai mainītu skatīto rakstu, turiet nospiestu taustiņu Shift un nospiediet raksta taustiņu. Jūs joprojām varat mainīt tos modeļus un modeļu ķēdes, kas tiek atskaņoti parastajā veidā, kas aprakstīts rakstu skatā 47. lpp.

Skata bloķēšana ļauj arī iesaldēt soļu displeju pašreizējā modeļa lapā, kad strādājat ar 32 pakāpju modeli. Kad skata bloķēšana ir aktīva, modelis turpinās atskaņot abas lapas, bet tagad tiek parādīta tikai tā lapa, kas tika skatīta, kad tika atlasīta skata bloķēšana . The alternatīvu Step Page var parādīt, nospiežot pogu Step Page 8

Kamēr Shift ir nospiests, poga Patterns deg zaļā krāsā, kad View Lock ir aktīvs; kad tas ir neaktīvs, tas ir sarkans. Varat jebkurā laikā nospiest taustiņu Shift : pogas krāsa apstiprinās, vai View Lock ir aktīvs vai nē.

Skata bloķēšana tiek lietota visiem ierakstiem, kā arī visiem skatiem, kuriem ir modeļa soļa displejs (ti, ātruma skats, vārtu skats utt., kā arī piezīmju skats). To var atcelt, nospiežot Shift + Patterns atkal. Ņemiet vērā, ka View Lock stāvoklis netiek saglabāts. Tas pēc noklusējuma būs "neaktīvs" ikreiz, kad tiks izmantota shēma Ritms ir ieslēgts.

Modeļa iestatījumi

Lai gan noklusējuma raksta garums ir 16 vai 32 soļi (skatiet arī "Soļu lapa un 16/32 soļu raksti" 49. lpp .), jebkurā celiņā ir iespējams, ka raksts var būt jebkurš cits soļu skaits, līdz pat maksimāli 32 soļi. Turklāt raksta sākuma un beigu punktus var definēt neatkarīgi, lai jebkura garuma šablona apakšsadaļas varētu tikt atskaņotas pret citiem celiņiem ar dažādu raksta garumu, radot dažus ļoti interesantus efektus. Varat arī izvēlēties raksta atskaņošanas secību un iestatīt celiņa ātrumu attiecībā pret citu celiņu ātrumu.

Visas šīs opcijas ir iestatītas modeļa iestatījumu skatā; nospiediet Pattern Settings , lai atvērtu šo:



Jebkurus modeļu iestatījumu skatā veiktās izmaiņas var saglabāt projektā parastajā veidā: nospiediet Saglabāt 19 – tas mirgo baltā krāsā, nospiediet to vēlreiz – tas mirgo zaļā krāsā, lai apstiprinātu saglabāšanu. (Atcerieties, ka tas pārraksta iepriekšējo Projekta versiju; atlasiet citu projekta atmiņu, ja vēlaties saglabāt iepriekšējo versiju.)

Sākuma un beigu punkti

Modeļa iestatījumu skata augšējās divās rindās ir parādīti pašlaik atlasītā ieraksta raksta soļi. Ja raksta garums vēl nav pielāgots, Pad 16 būs izgaismots smiltis: šis norāda raksta pēdējo soli. Tomēr, ja raksta garums ir 32 soļi, jums būs jānospiež pogu Step Page ⁸, lai atvē**rtu** 2. lapu, lai redzētu beigu soļa indikāciju. Lai redzētu, kurš solis pašlaik ir modeļa sākuma punkts, nospiediet un turiet taustiņu Shift. Beigu punkta darbība atgriežas zilā krāsā un a dažādi pakāpienu spilventiņi apgaismo smiltis: tas būs 1. spilventiņš, ja raksta garums vēl nav mainīts. Varat mainīt celiņa beigu punktu un līdz ar to saīsināt raksta garumu, nospiežot citu raksta soli. Jauno beigu punktu norāda smilšu apgaismojums, bet "augstāks"

spilventiņi kļūst tumši vai blāvi sarkani, pēdējais norāda, ka piezīmes/trāpījumu dati iepriekš ir piešķirti šim solim. Ja atkārtoti atlasīsit sākotnējo beigu punktu, šie dati joprojām būs tur un tiks atskaņoti.



Sākuma punkta maiņa ir tieši tāds pats process, izņemot to, ka , izvēloties jauno sākuma punktu , ir jānospiež Shift :



Ja strādājat ar 32 pakāpju modeļiem, uzmanieties, kurā no divām soļu lapām atrodaties. Pogas Step Page 8 kr**āsa** vienmēr to norāda **- zi**la 1. lapai (1.-16. darbība) un oranža 2. lapai (17.-32. darbība).

Spēles secība

29. līdz 32. bloki raksta iestatījumu skatā ļauj izvēlēties atskaņošanas secību, ko izmantos pašlaik atlasītais modelis. Izvēlētās atskaņošanas secības taustiņš izgaismojas spilgti: noklusējuma atskaņošanas secība ir uz priekšu (ti, parastā), ko norāda 29. taustiņš.



Alternatīvas parastajai spēles secībai uz priekšu ir:

- Reverss (Pad 30). Raksts tiek atskaņots beigu punktā, soļi tiek atskaņoti apgrieztā secībā sākuma punktu un atkārtojas.
- Ping-pongs (Pad 31). Raksts tiek atskaņots uz priekšu no sākuma līdz beigām, apgriež atpakaļ uz sākumu punktu, un atkārtojas.
- Nejauši (32. bloks). Dziesmas soļi tiek atskaņoti nejauši, neatkarīgi no notis/sitiena piešķiršanas, lai gan joprojām ar soļu intervāliem.

Ja atskaņošanas secība tiek mainīta atskaņošanas režīmā, modelis vienmēr pabeidz savu pašreizējo ciklu pirms tam uzsākot ciklu ar jauno virzienu. Tas attiecas neatkarīgi no pašreizējā modeļa garuma vai soļa Lapas izvēle.

Modeļa sinhronizācijas ātrums

Modeļa iestatījumu skata trešā rinda nosaka ātrumu, ar kādu celiņš tiek atskaņots attiecībā pret Projekta BPM. Tas faktiski ir BPM reizinātājs/dalītājs.



Izvēlēto sinhronizācijas ātrumu norāda spilgti izgaismots spilventiņš: noklusējuma ātrums ir "x1" (5. paliktnis 3. rindā), kas nozīmē, ka celiņš tiks atskaņots ar iestatīto BPM. Izvēloties spilventiņu ar lielāku numuru, tiek palielināts ātrums, ar kādu atskaņošanas kursors virzās pa šablonu salīdzinājumā ar iepriekšējo. Līdzīgi a Zemāki numuri samazina atskaņošanas ātrumu. Pieejamie sinhronizācijas ātrumi ir 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, un T apzīmē trīskāršus.

1/16 ir noklusējuma sinhronizācijas ātrums, kur katrs solis atbilst 16. notij. Sinhronizācijas ātruma palielināšana ir lielisks veids, kā palielināt sekvencēra soļu izšķirtspēju uz kopējā atskaņošanas laika rēķina. Samazināšana sinhronizācijas ātrums ir noderīgs, lai izveidotu garākus modeļus, kam nav vajadzīgas tik smalkas detaļas, piemēram, lai aktivizētu gara parauga šķēles.

Ja sinhronizācijas ātrums tiek mainīts, kamēr sekvencera atskaņošana ir aktīva, modelis vienmēr pabeidz pašreizējo ciklu ar esošo ātrumu un mainās uz jauno ātrumu cikla beigās. Tas attiecas neatkarīgi no pašreizējā modeļa garuma vai soļa lapas atlases.

Mutēt

Mutācija ir funkcija, kas ļauj ieviest papildu nejaušas variācijas atsevišķos modeļos trases pamats. Mutācija "sajauc" pašreizējā modeļa notis vai trāpījumus uz dažādām darbībām. Pattern un bungu paraugos notu/sitienu skaits nemainās, tie ir tikai piešķirti dažādiem soļiem. Visi soļu parametri tiek atkārtoti piešķirti ar Mutate, ieskaitot mikrosoļus, vārtu vērtības, paraugu pārslēgšanu, varbūtības un automatizācijas datus.

Lai pārveidotu paraugu, turiet Shift 20 un nospiediet Duplicate 18 . To var izdarīt jebkurā skatā, kurā ir a Modeļa soļu displejs, ti, piezīmju skats, ātruma skats, vārtu skats vai modeļa iestatījumu skats. Tikai mutēt ietekmē pašlaik atskaņoto modeli, tādēļ, ja tas ir daļa no modeļu ķēdes, pārējie ķēdes modeļi netiks ietekmēti. Pāršķirot piezīmes/trāpījumus, tiks ņemts vērā soļa lapas garums. Varat lietot Mutāciju tik reižu, cik vēlaties jebkuram modelim, atkārtoti nospiežot Shift + Duplicate: raksta piezīmes/trāpījumi katru reizi tiks nejauši piešķirti no jauna.

Ņemiet vērā, ka Mutāciju nevar "atsaukt"; ir laba ideja saglabāt sākotnējo projektu, lai pēc Mutate lietošanas varētu tajā atgriezties.

Ainas

Ainas ļauj vienam projektam piešķirt vairākus modeļus un modeļu ķēdes, ļaujot viegli aktivizēt dažādas dziesmas daļas. Pašas ainas var arī savienot ķēdē, lai sakārtotu daudz garākas sekvences un tādējādi veidot pilnīgas dziesmu struktūras.

Ainām var piekļūt miksera skatā: nospiediet Mixer , lai atvērtu šo:



Divas apakšējās spilventiņu rindas Mixer View attēlo 16 ainas, kas ir pieejamas pašreizējā projektā. Jaunā projektā visi spilventiņi aktivizēs 1. modeli no visiem astoņiem ierakstiem, jo neviena šablona ķēde vēl nav definēta vai piešķirta. Pirmais (Pad 17) būs pulsējošs spilgti zaļš. kas liecina par to pašlaik atskaņotie modeļi atbilst pēdējai atlasītajai ainai (pēc noklusējuma 1. aina).

Iepriekš ielādētie rūpnīcas modeļi plaši izmanto Scenes funkcionalitāti – noteikti to dariet pārbaudiet tos, lai redzētu, kā tie tiek izmantoti darbībā.

Rakstu piešķiršana ainām

Atveriet modeļu skatu un definējiet visas modeļu ķēdes katram ierakstam, kas veido ainu.

Mainiet uz Mixer View, nospiediet un turiet Shift: Scene spilventiņi maina krāsu uz blāvu zeltainu. Nospiediet ainas taustiņu (joprojām turot nospiestu taustiņu Shift) — nospiežot, tas iedegsies spilgti zeltā krāsā, norādot, ka raksti tagad ir tam piešķirts.



Visas atlasītās rakstu ķēdes tagad tiek saglabātas kā šī aina. Atlaižot <mark>taustiņu</mark> Shift, paliktnis ar saglabāto sižetu tagad parāda spilgti baltu:



Tagad, nospiežot tastatūras taustiņu, tiek atlasīta aina un tiks atskaņota iepriekš izmantoto modeļu ķēdes

.

Atlasot Mixer View, jūs uzreiz varēsiet redzēt, kur ainas jau ir saglabātas, jo to spilventiņi tiks izgaismoti spilgti balti vai spilgti zeltaini, nospiežot Shift.

Rakstu ķēžu piešķiršana sižetam neietekmē pašreizējo atskaņošanu un neizvēlēsies sižetu un nemainīs sižetu ķēdi (skatiet tālāk), ja jau esat atskaņošanas režīmā: tiks sākta atlasītā aina. kad pašreizējais raksts vai raksta ķēde ir pabeigta – skatiet sadaļu "Ainas rindas" 62. lpp.

Kad veicat Saglabāt, divreiz nospiežot Saglabāt 19, sižeta dati tiek saglabāti ar pašreizējo projektu. Ja ainas panelis mirgo zaļā krāsā, tas norāda, i) ka šī ir pašlaik atlasītā aina, un ii) ka pašlaik atlasītie modeļi atbilst ainai piešķirtajiem modeļiem. Ja atlasītie raksti tiek mainīti Patterns View, panelis Scene atgriezīsies blāvā baltā krāsā. Ja atkārtoti tiek atlasīti atbilstošie modeļi, ainas panelis atkal mirs zaļā krāsā. Ņemiet vērā, ka šī darbība notiks tikai ar pēdējo atlasīto sižetu — ja atlasīsiet ainas modeļus, kas nav pēdējā atlasītā

viens, atbilstošais paliktnis nekļūs zaļš.

Ķēdes ainas, lai izveidotu izkārtojumu

Tāpat kā modeļu skatā varat salikt kopā modeļus, varat apvienot ainas kombinētājā skatā lai izveidotu garākas secības. Lai to izdarītu, turot nospiestu taustiņu pirmajai ainai, pēc tam nospiežot taustiņu pēdējai ainai: šie spilventiņi un visi starp tiem izgaismosies zaļā krāsā. Ainu ķēde tagad tiks atskaņotas ainas, kas piešķirtas visiem taustiņiem starp diviem nospiestajiem; Piemēram, ja vēlaties sižetu ķēdi, kas sastāv no 1. līdz 5. ainas, turiet 1. ainas taustiņu un nospiediet 5. ainas taustiņu. Katra aina vienreiz atskaņos tai piešķirto modeļu ķēdi un pēc tam pārslēgsies uz nākamo ainu. Ainas tiks atskanotas skaitliskā secībā un pēc tam atkārtosies.



Ņemiet vērā, ka varat izmantot sižetus, lai pārvarētu ierobežojumu, ka nevar definēt modeļu skatā Nesecīgu modeļu modeļu ķēde. Varat piešķirt secīgās modeļu grupas secīgām Ainu atmiņām un pēc tam tās atskaņot kā ainas ķēdi. Piemēram, ja vēlaties atskaņot 1., 2., 5. un 6. modeļus secīgi, varat izveidot 1. un 2. modeļu ķēdi un piešķirt to ainas atmiņai un pēc tam vēl vienu 5. un 6. modeļu ķēdi un piešķirt to uz nākamo

Ainu atmiņa. Pēc tam varat definēt šo divu ainu ainu ķēdi un iegūt četras nepieciešamās Raksti secīgi.

Rindas ainas

Ainas var būt "iepriekš atlasītas" tāpat kā raksti, tādēļ, ja aina jau tiek atskaņota, nākamā tiek ievietota rindā. Rindā esošās ainas spilventiņš mirgo zaļā krāsā, un pašlaik atskaņotā 1. celiņa shēmas beigās jaunā aina tiks atskaņota no sākuma, nezaudējot sinhronizāciju.

Ainu notīrīšana

Lai notīrītu sižeta atmiņu, turiet nospiestu Clear 🕡 un nospiediet sižeta taustiņu, kuru vēlaties dzēst. Tādējādi Scene atmiņa tiks atgriezta noklusējuma stāvoklī — 1. raksts visiem ierakstiem.

Ainu dublēšana

Lai kopētu sižetu, turiet nospiestu Duplicate 8, nospiediet kopējamās ainas taustiņu, pēc tam nospiediet sižeta atmiņas taustiņu, kurā vēlaties saglabāt kopiju. Atlaidiet dublikātu. Tomēr jūs varat ielīmēt nokopēto ainu vairākas reizes (dažādās atmiņas vietās), ja paturat dublikātu .

Temps un Svings

Tempo un Swing ir cieši saistīti, un to regulēšanas metodes ir ļoti līdzīgas.

Laiks

Circuit Rhythm darbosies jebkurā tempā diapazonā no 40 līdz 240 BPM; jauna projekta noklusējuma temps ir 90 BPM. Tempu var iestatīt ar iekšējo tempa pulksteni vai ar ārējo MIDI pulksteni avots. Ārējo MIDI pulksteni var lietot, izmantojot USB portu vai MIDI ieejas portu.

Lai parādītu un pielāgotu iekšējā tempa pulksteņa BPM, nospiediet pogu Tempo/Swing 16, lai atvērtu Tempo View. (Tāpat kā lielākā daļa Circuit Rhythm pogu, varat īsi nospiest, lai pārslēgtu režģi uz Tempo View vai turiet nospiestu, lai īslaicīgi pārbaudītu BPM.)

BPM tiek parādīts spilventiņu režģī kā divi vai trīs lieli cipari zilā un baltā krāsā. Cipars "simts" (kas var būt tikai "1", "2" vai izslēgts) aizņem režģa 1. un 2. kolonnu, savukārt "desmitie" un

"vienību" cipari aizņem trīs kolonnas. Tālāk ir parādīts, kā tiek attēloti cipari no 0 līdz 9.



Makro vadība 1 (Tune) tiek izmantota, lai pielāgotu tempu; tā gaismas diode iedegas spilgti zilā krāsā.

Ārējais pulkstenis

Nav nepieciešama pārslēgšana, lai ļautu Circuit Rhythm sinhronizēt ar ārējā MIDI pulksteņa avotu (atkarībā no pulksteņa iestatījumiem — skatiet sadaļu "Pulksteņa iestatījumi" 91. lpp.). Ja tiek lietots derīgs ārējais pulkstenis, tas automātiski tiks izvēlēts kā pulksteņa avots, un režģī sarkanā krāsā tiks parādīts "SYN", ja ir iestatīts makro 1. pagriezās. Makro 1 pielāgošana nemainīs iekšējo tempu, kad tiek izmantots ārējais pulkstenis. Lai gan iekšējais tempa pulkstenis pieļauj tikai veselus skaitļus BPM (ti, bez daļējas tempa vērtībām), Circuit Rhythm tiks sinhronizēts ar jebkuru ārējo pulksteņa ātrumu, tostarp daļskaitļu vērtībām, diapazonā no 30 līdz 300 BPM.

Ja ārējais pulkstenis tiek noņemts (vai iziet ārpus diapazona), Circuit Rhythm atskaņošana tiks pārtraukta. "SYN" paliek tiek rādīts, līdz tiek nospiests Play . Pēc tam režģī tiek parādīts BPM, kas tika saglabāts ar projektu, makro 1 tiks atkārtoti iespējots, un jūs varat pielāgot tempu.

Pieskarieties Tempo

Ja vēlaties saskaņot Circuit Rhythm tempu ar esošu mūzikas skaņdarbu, bet nezināt tā BPM, varat izmantot Tap Tempo. Turiet nospiestu taustiņu Shift un pieskarieties pogai Tempo/Swing , lai atskaņotu dziesmu, kuru klausāties. Lai Circuit Rhythm mainītu tā tempa iestatījumu uz manuālo ievadi, ir nepieciešami vismaz trīs pieskārieni, un pēc tam tas aprēķinās BPM, vidēji aprēķinot pēdējos piecus pieskārienus.

Pieskaršanās tempu varat izmantot jebkurā laikā, taču, ja atrodaties tempa skatā, redzēsit, ka BPM displejs pats atjaunināsies uz pieskāriena tempu.

Šūpoles

Pēc noklusējuma visas modeļa darbības ir vienādi izvietotas laikā. Pie 120 sitieniem minūtē 16 pakāpju shēma atkārtosies ik pēc 2 sekundēm, padarot soļus ar sekundes astoto daļu. Swing parametra maiņa no noklusējuma vērtības 50 (diapazons ir no 20 līdz 80) maina pāra numuru darbību laiku (izslēgts sitieni); zemāka svārstību vērtība saīsina laiku starp pāra soli un iepriekšējo nepāra soli, jo augstāks Šūpoles vērtībai ir pretējs efekts.



Swing tiek regulēts ar Macro 2, bet Tempo View; tā gaismas diode iedegas oranžā krāsā. Ņemiet vērā, ka, pārmaiņus pielāgojot tempu un šūpošanos, iespējams, pamanīsit nelielu aizkavi, pirms stājas spēkā pogas regulēšana. Tas ir paredzēts, lai jūs varētu pārbaudīt pašreizējās Tempo un Swing vērtības, nemainot tās.

Šūpoles var izmantot, lai jūsu rakstam pievienotu papildu "rievu". Ņemiet vērā, ka tie ir vienmērīgie soļi "šūpojās", tās var interpretēt kā 1/16 notis (puskvadrātzīmes).

Noklikšķiniet uz ceļa

Klikšķi (vai metronomu) var aktivizēt vai deaktivizēt, turot nospiestu Shift un nospiežot Clear 17. Clear degs spilgti zaļā krāsā, kad ir iespējots Click, un blāvi sarkanā krāsā, ja tas nav iespējots. Kad tas ir iespējots, ikreiz, kad tiek atskaņots sekvencers, visos audio izvados ik ceturkšņa notis tiks atskaņots metronoms. Šis ir globāls iestatījums, tāpēc Click paliks ieslēgts vai izslēgts neatkarīgi no pakotnes vai projekta izmaiņām. Iestatījums netiek saglabāts, kad Circuit Rhythm ir izslēgts.

Lai pielāgotu klikšķa skaļumu, nospiediet Tempo/Swing un izmantojiet Macro 5 (Kropļojumi). Klikšķu līmenis ir arī globāls iestatījums, un tāpēc tas attiecas uz visām pakotnēm un projektiem. Līmeņa iestatījums tiek saglabāts, kad ierīce tiek izslēgta, izmantojot barošanas pogu 8

Analogā sinhronizācijas izeja

Varat sinhronizēt ārējo aprīkojumu, piemēram, analogos sintezatorus, ar ķēdes ritmu ar aizmuguri paneļa Sync Out savienotājs 2. Tas nodrošina sinhronizācijas impulsu ar ātrumu, kas ir proporcionāls tempa pulkstenim (BPM); faktisko attiecību var iestatīt iestatīšanas skatā – skatiet 88. lpp. Noklusējuma ātrums ir divi impulsi uz vienu ceturkšņa nots.

Mikseris

Circuit Rhythm ietver astoņu kanālu mikseri, kas ļauj pielāgot katra celiņa skaļumu attiecībā pret citiem. Pēc noklusējuma visi ieraksti tiek atskaņoti ar skaļuma līmeni 100 (patvaļīgas vienības, diapazons no 0 līdz 127), ļaujot jums izmantot galveno skaļuma regulēšanas **pogu** 4. lai pēc vajadzības pielāgotu izvades līmeni.

Nospiediet Mixer 11, lai atvērtu miksera skatu:



Izgaismotie spilventiņi 1. rindā ir katra ieraksta skaņas izslēgšanas pogas. Nospiediet taustiņu, lai apturētu sekvencētāju celiņa paraugu un CC automatizācijas iedarbināšana; tas savukārt izslēgs ierakstu. Nospiediet vēlreiz, lai ieslēgtu skaņu. Paliktņa apgaismojums samazinās, lai norādītu uz izslēgšanas stāvokli.

Trases līmenis

Pēc noklusējuma miksera skatā makro kontrolē katra ieraksta skaļuma līmeni. To norāda J poga 15 tiek iedegta. Makro gaismas diodes iedegas attiecīgajā trases krāsā un izgaismojas, samazinot sliežu ceļa līmeni.

Trases līmeņa regulēšana ar makro var būt automatizēta. Ja Circuit Rhythm ir ierakstīšanas režīmā, izmaiņas atsevišķos ierakstu līmeņos tiks ierakstītas shēmā. Lai dzēstu Volume Level automatizāciju, turiet nospiestu Clear 17 un pagrieziet makro vadību. Makro gaismas diode iedegsies sarkanā krāsā, norādot, ka dzēšana ir pabeigta.

Panoramēšana

Varat arī novietot katru ierakstu jebkurā stereo attēla vietā (taču jums būs jāuzrauga abi kreiso un labo izeju vai izmantojot austiņas, lai dzirdētu jebkādu efektu). Nospiežot pogu J 15, makro vadīklas tiek pārveidotas par katra ieraksta panoramēšanas vadīklām. Poga J nodziest, un poga K iedegas. Katra celiņa noklusējuma panoramēšanas pozīcija ir stereocentrs, ko norāda makro gaismas diodes, kas ir baltā krāsā. Panoramējot celiņu pa kreisi, gaismas diode kļūst arvien gaišāka zilā krāsā; panoramēšana pa labi kļūst arvien spilgti rozā.

Lai ātri atgrieztu panoramētu ierakstu stereo attēla centrā, turiet nospiestu Clear 17 un pagrieziet makro vadību pulksteņrādītāja virzienā. Makro gaismas diode iedegsies purpursarkanā krāsā, norādot, ka darbība ir pabeigta.

Pannas vadīklas ir automatizētas tāpat kā līmeņa vadīklas. Lai dzēstu Pan automatizāciju, turiet nospiestu Clear un pagrieziet makro vadību pretēji pulksteņrādītāja virzienam. Makro gaismas diode iedegsies sarkanā krāsā, norādot, ka darbība ir pabeigta.

Nospiežot K, tiks atgriezta Makro līmeņa kontroles funkcija.

Uzstāšanās ar izslēgtiem ierakstiem

Izslēgšanu var izmantot radošākiem nolūkiem nekā vienkārši ieraksta klusināšanai; tas ļauj jums darboties reāllaikā bez skaņām. Kad celiņa skaņa ir izslēgta, tā sekvencēra soļu spilventiņi kļūst neaktīvi. Tomēr tie kļūst pieejami, lai atskaņotu paraugus reāllaikā Velocity View, Gate View vai Varbūtības skats.

Lai eksperimentētu ar to, atlasiet projektu un miksera skatā izslēdziet ierakstu . Izslēgtajam celiņam atlasiet Velocity View, Gate View vai Probability View : soļu spilventiņi joprojām rādīs notiekošo secību, taču, tā kā celiņš ir izslēgts, sekvencētājs neaktivizēs paraugus. Pakāpju paliktņus tagad var izmantot, lai atskaņotu paraugus "manuāli" – reāllaikā. Šī funkcionalitāte kļūst īpaši jaudīga, ja to lieto kopā ar modeli, kurā ir ietverta makro automatizācija, jo katrs solis tiks atskaņots ar saglabāto automatizāciju, ļaujot jums izveidot skaņu paleti.

Ņemiet vērā: lai gan soļu atskaņošana šādā veidā var tikt ierakstīta citos modeļos, izmantojot View Lock, automatizācijas dati no soļiem netiks ierakstīti.

FX sadaļa

Circuit Rhythm ietver digitālo efektu procesoru (FX), kas ļauj pievienot aizkaves un/vai reverb efektus jebkurai vai visiem celiņiem, kas veido jūsu projektu. Ir arī galvenais kompresors, kas pēc noklusējuma tiek lietots jūsu maisījumam.

Tiek nodrošināti sešpadsmit aizkaves un astoņi reverb sākotnējie iestatījumi, un jūs varat izvēlēties jebkuru no katra veida. Sūtīšanas līmeņi no katra celiņa, ti, cik daudz reverb un/vai aizkaves tiek pievienots, ir individuāli regulējami katram celiņam, izmantojot makro vadīklas. Jebkuri pievienotie efekti var tikt saglabāti projektā parastajā veidā.





Katrs no "persiku" spilventiņiem 1. un 2. rindā izsauc aizkaves priekšiestatījumu, un līdzīgi "krēmkrāsas" spilventiņi 3. rindā iespējo reverb iestatījumus. Līdz šim labākais veids, kā novērtēt dažādus efektus, ir tos klausīties, visefektīvāk izmantojot vienu atkārtotu sitienu, piemēram, slazdu. Tomēr parasti reverbācijas sākotnējie iestatījumi tiek sakārtoti ar pieaugošu reverberācijas laiku no 17. uz 24. un aizkaves sākotnējie iestatījumi kļūst arvien sarežģītāki no 1. uz 16. Pad laiks un stereo "ping-pong" efekti, kā arī. Sākotnējiem iestatījumiem no 3 līdz 16 aizkaves laiks ir saistīts ar BPM: pilnu sākotnējo iestatījumu sarakstu skatiet tabulā 70. lpp.

Reverb

Lai pievienotu reverbu vienam vai vairākiem celiņiem, atlasiet reverb iepriekš iestatītu. Spilventiņš, kas atbilst aktīvajam priekšiestatījumam, iedegas spilgti. Makro tagad ir reverb sūtīšanas līmeņa vadīklas astoņiem ierakstiem: tas ir tieši tāds pats izkārtojums, kas tiek izmantots Mixer View. Makro gaismas diodes tagad ir vāji izgaismotas krēmkrāsas; paaugstinot sūtīšanas līmeni, dzirdēsiet, ka celiņam, kuru tas kontrolē, tiek pievienots reverbs, un gaismas diode būs spilgtuma palielināšana.

Varat pievienot atlasīto reverb efektu jebkuram vai visiem ierakstiem dažādās pakāpēs, izmantojot citas makro vadīklas. Tomēr nav iespējams izmantot dažādus reverb iestatījumus dažādos ierakstos.

Sīkāka informācija par astoņiem reverb sākotnējiem iestatījumiem ir sniegta zemāk:

IEPRIEKŠIESTATĪT	KAVĒŠANAS VEIDS	
1	Mazā palāta	
2	Mazā istaba 1	
3	Mazā istaba 2	
4	Liela istaba	
5	Halle	
6	Lielā zāle	
7	Zāle – garas pārdomas	
8	Lielā zāle – garas pārdomas	

Kavēšanās

Aizkaves pievienošana ir tāds pats process kā reverbs: lai pievienotu celiņiem aizkavi, atlasiet efektu no spilventiņi 1. un 2. rindā. Makro tagad ir katra celiņa aizkaves sūtīšanas līmeņa vadīklas; jūs redzēsiet, ka viņu gaismas diodes tagad rāda persiku, lai apstiprinātu to pārcelšanu uz aizkaves FX.

Lai gan tie paši makro tiek izmantoti kā reverb sūtīšanas līmeņi un aizkaves sūtīšanas līmeņi, abi efekti paliek neatkarīgi: makro izmanto vienu vai otru funkciju atkarībā no tā, vai pēdējais nospiestais FX taustiņš bija reverb vai aizkaves priekšiestatījums. Sīkāka informācija par 16 aizkaves iestatījumiem ir sniegta zemāk esošajā tabulā:

IEPRIEKŠIESTATĪT	KAVĒŠANAS VEIDS	MŪZIKAS APRAKSTS
1	Slapback Ātri	Ļoti ātri atkārtojas
2	Slapback Slow	Ātri atkārtojas
3	32. Triplets	48 cikli uz joslu
4	32	32 cikli uz joslu
5	16. trīnīši	24 cikli uz joslu
6	16	16 cikli uz joslu
7	16. galda teniss	16 cikli uz joslu
8	16. galda teniss 8. trīnīši 8.	16 cikli uz vienu stieni ar šūpolēm
9	punktots galda teniss	12 cikli uz joslu
10		8 cikli uz 3 sitieniem ar Stereo Spread
11	8	8 cikli uz joslu
12	8. galda teniss	8 cikli uz joslu
13	8. galda teniss, 4. trīnīši	8 cikli uz vienu stieni ar šūpolēm
14	4. punktēts galda teniss	6 cikli uz joslu
15		4 cikli uz 3 stieņiem ar šūpošanos
16		6 cikli uz joslu

Ņemiet vērā, ka zem noteiktām BPM vērtībām aizkaves sākotnējie iestatījumi neatbildīs iepriekš norādītajiem rādītājiem.

FX sūtījumu automatizācija

Reverb un aizkaves sūtīšanas līmeņus var automatizēt, pagriežot makro vadību, kamēr ir aktīvs ierakstīšanas režīms. Secības laikā varat mainīt efekta apjomu. Notīrīt pogu 17 var izmantot, lai dzēstu FX sūtīšanas vadības automatizācijas datus: turiet nospiestu Notīrīt un pagrieziet sūtīšanas vadīklu, kurai nav ilgāk nepieciešama automatizācija; LED iedegas sarkanā krāsā, lai apstiprinātu darbību.

Skatiet arī sadaļu "Kuru kustību ierakstīšana" 43. lpp.

Galvenais kompresors

To iespējo vai atspējo, izmantojot FX pogu papildu iestatīšanas skatā: skatiet 92.

Sānu ķēdes

Katrs no sliežu ceļiem var būt neatkarīgi no sānu ķēdes. Sānu ķēde ļauj viena ieraksta trāpījumiem pazemināt cita ieraksta audio līmeni. Izmantojot Side Chains, varat pievienot saviem ritmiem impulsīvu sajūtu — šī ir hiphopa un EDM skaņa. Izmēģiniet sānu ķēdi ar basa līniju vai galveno akordu secību ar sitienu.

Ir pieejami septiņi sānu ķēdes priekšiestatījumi, no kuriem katrs ļauj atlasītajam sānu ķēdes sprūda avotam mainīt sliežu ceļu ar pieaugošu intensitāti no vistālāk kreisā priekšiestatījuma uz galējo labo priekšiestatījumu. Noklusējuma stāvoklis ir lai sānu ķēde būtu IZSLĒGTA visiem celiņiem.

Sānu ķēdes skats ir FX pogas sekundārais skats 12. Atveriet, turot nospiestu Shift un nospiežot FX, vai nospiediet FX otrreiz, ja jau ir FX skats , lai pārslēgtu skatu.



Sānu ķēdes skats parādīs vai nu sānu ķēdes vadīklas celiņam, kas tika parādīts, nospiežot Shift + FX . Varat izmantot pogas J un K 15 , lai ritinātu četras sānu lapas

Ķēdes skati: katrā lapā ir redzamas sānu ķēdes vadīklas celiņu pārim (kā parādīts iepriekš).

Divas apakšējās spilventiņu rindas atbilst septiņiem sānu ķēdes iestatījumiem (no 2 līdz 8 katrā rindā). attiecīgi nepāra un pāra numuru celiņš; pirmais spilventiņš katrā rindā ir 'IZSLĒGŠANAS poga' — tas atspējo celiņa sānu ķēdes apstrādi. Pad 1 ir izgaismots spilgti sarkanā krāsā, kad sānu ķēde
ir IZSLĒGTS; nospiediet jebkuru citu spilventiņu rindā, lai iespējotu kādu no sānu ķēdes sākotnējiem iestatījumiem: 1. spilventiņš kļūst blāvs un atlasītais spilventiņš ir spilgti redzams celiņa krāsā.

Augšējās rindas spilventiņi no 1 līdz 8 ļauj atlasīt, kurš celiņš būs sānu ķēdes aktivizētāja avots izvēlētajam celiņam (izvēlas, nospiežot celiņa sānu ķēdes sākotnējo iestatījumu).

Tāpat kā ar daudzām citām Circuit Rhythm funkcijām, līdz šim labākais veids, kā izprast sānu ķēdi apstrāde ir eksperimentēt un klausīties. Labs sākumpunkts ir iestatīt celiņu tā, lai tas atskaņotu garu paraugu tā, lai tas skanētu nepārtraukti, un likt citam celiņam atskaņot dažus bungu paraugus. Atlasot dažādus sānu ķēdes iestatījumus, jūs dzirdēsit dažādus veidus, kā bungas "pārtrauc" nepārtraukto paraugu. Ņemiet vērā arī to, ka efekts būs vairāk vai mazāk ietekmīgs atkarībā no relatīvā laika, kad paraugs tiek noņemts, un tā palaišanas avotu.

Sānu ķēdes pārslēgšana turpināsies pat tad, ja avota celiņa līmenis ir samazināts līdz nullei miksera skatā. Šī ir funkcija, kuru var izmantot diezgan radoši! Tomēr, ja izslēdzat bungu celiņu atlasīts kā atslēga miksera skatā, sānu ķēdes aktivizēšana ir atspējota.

Filtra kloķis

Visa Circuit Rhythm audio izvade — visu astoņu celiņu skaņu summa — tiek ievadīta caur tradicionālo dīdžeja stila filtru. Kontrole ir lielā galvenā filtra poga 2. Filtra poga ir viena no galvenajām veiktspējas vadīklām, un to var izmantot, lai radikāli mainītu kopējo izskatu skaņu.

Filtrs ietver gan zemās, gan augstas caurlaidības veidus. Augstas caurlaidības filtrs noņem zemās frekvences (bass) no izejas, un zemas caurlaidības filtrs noņem augstās frekvences (augstos toņus).

Circuit Rhythm galvenā filtra poga kontrolē zemas caurlaidības filtru, kad to pagriežat pretēji pulksteņrādītāja virzienam no centrālās pozīcijas, un augstfrekvences filtru, kad to pagriežat pulksteņrādītāja virzienā no centrālās pozīcijas. Ņemiet vērā, ka vadības pults centrā ir fiksators – šajā pozīcijā filtrēšana nenotiek un gaismas diode zem kloķis ir vāji izgaismots balts.

Pagriežot pogu pulksteņrādītāja virzienā, jūs dzirdēsiet, ka zemākās frekvences pazūd, atstājot jums daudz plānāku skaņu; pretējā virzienā vispirms pazūd augstās frekvences, atstājot jums apslāpētu skaņu. Gaismas diode mainās uz gaiši zilu, kad kāds no filtra veidiem ir aktīvs, un spilgtums palielinās, pagriežot vadības ierīci.

Grid FX

Circuit Rhythm Grid FX ļauj ātri pievienot virkni papildu audio efektu no speciāla spilventiņu komplekta: tas ir lielisks veids, kā pievienot variācijas jūsu modeļiem tiešraidē.

Grid FX var piekļūt Grid FX skatā, kas ir miksera pogas sekundārais skats 11. Atveriet, turot nospiestu taustiņu Shift un nospiežot Mixer, vai otrreiz nospiediet Mikseri, ja jau ir maisītāja skats , lai pārslēgtu skatu. Makro vadīklas paliek aktīvas, jo miksera ierakstu līmeņa vadīklas, un režģa augšējā rinda arī netiek mainīta no Mixer View, joprojām ir katra ieraksta skaņas izslēgšanas pogas. Divas apakšējās rindas (no 17 līdz 32) ir pieejamas kā Grid FX veiktspējas spilventiņi. Pēc noklusējuma shēmas ritma Grid FX ir:

SLOTA EFE	LOTA EFEKTS			
1	Beat Repeat, 1/4 likme			
2	Beat Repeat, 1/8 likme			
3	Beat Repeat, 1/16 likme			
4	Beat Repeat, 1/32 likme			
5	Beat Repeat, 1/8T likme			
6	Beat Repeat, 1/16T likme			
7	Reverss, 1/4 likme			
8	Reverss, 1/16 likme			
9	Ielas, 1/4 likme			
10	Ielas, 1/8 likme			
11	Ielas, 1/16 likme			
12	Ielas, 1/32 likme			
13	Fāzers, gaisma			
14	Fāzers, smags			
15	Vinils, gaišs			
16	Vinils, smags			

Grid FX var konfigurēt, izmantojot Novation Components. Sadaļā Komponenti katru efektu varat piešķirt jebkuram no 16 slotiem. Ir pieejami septiņi dažādi efektu veidi, katram ir savs izpētāmo parametru kopums. Jūs varat izmantot vairākas viena un tā paša efekta versijas ar dažādiem parametriem uz dažādiem paliktņiem. Grid FX komplekts tiek saglabāts kopā ar katru pakotni (skatiet **83. lpp.)** un ar jebkuru projektu tajā Pack var pieklūt Grid FX konfigurācijām, kas tika saglabātas kopā ar pakotni.

Ja ir ielādēts Grid FX komplekts, nospiežot spilventiņu, kuram ir ielādēts efekts, tiek aktivizēts efekts, kas paliek aktīvs, līdz spilventiņš tiek atbrīvots. Varat nospiest vairākus Grid FX taustiņus, lai aktivizētu vairākus efektus uzreiz, bet, ja jums ir viena un tā paša efekta varianti uz vairākiem spilventiņiem (ti, ar dažādiem parametriem), būs aktīvs tikai pēdējais nospiestais. Ja pēc tam atlaidīsiet spilventiņu, kamēr tiek turēts nospiests cits tāda paša efekta varianta spilventiņš, tas pārņems agrāko.



Grid FX ir pieejami septiņi efektu veidi:

Efekts	Paliktņa krāsa
Beat Atkārtot	sarkans
Reverss	Dzintars
Ielas	Smiltis
Automātiskais filtrs	Zaļš
Digitalizēt	Zils
Fāzers	Indigo
Vinila simulācija	nta

Efektiem ir krāsu kods, lai jūs varētu identificēt dažādus pieejamos veidus, kad esat tos augšupielādējis Circuit Rhythm.

Tāpat kā ar daudzām citām Circuit Rhythm funkcijām, mēs iesakām eksperimentēt ar Grid FX, lai iegūtu izpratni par to, kurš efekta veids un iestatījums labi darbojas jūsu konkrētajā paraugu izvēles stilā. Īsumā, galvenie efekti ir:

- Beat Repeat uzņemiet īsu tempā sinhronizēta audio segmentu no galvenā miksa un atkārtojiet to, lai iegūtu stostīšanās efektu. Beat Repeat atskaņošana netiek sinhronizēta ar sekvencēra atskaņošanu.
- Reversers tūlītēja galvenā miksa atskaņošana atpakaļgaitā īsos ar tempu saistītos segmentos.
 Atskaņošana reversā netiek sinhronizēta ar sekvencēra atskaņošanu.
- Gater kvadrātviļņu LFO, kas ietekmē galvenā maisījuma skaļumu ar tempu saistītu ātrumu.
 Nospiežot, Gater vienmēr būs maksimālajā skaļumā. Vērtēšanas atskaņošana netiek sinhronizēta ar sekvencēra atskaņošanu.
- Auto-Filter mainīga stāvokļa (zemas/joslas/augstas caurlaidības) 12/6 dB/oktāvas filtrs ar tempo sinhronizētu LFO. LFO formu var iestatīt uz trīsstūri, kvadrātu, palielināt vai pazemināt, un sinhronizēt ar taustiņu tā, lai tā tiktu restartēta, kad efekts tiek aktivizēts. Modulācijas dziļumu var arī pielāgot.

- Digitalizēt samaziniet galvenā maisījuma izlases ātrumu un izmantojiet bitu sasmalcināšanas efektu.
- Phaser 4 polu fāzēšanas efekts galvenajam miksam ar tempo sinhronizētu LFO. LFO dziļums var pielāgot, un var ieviest atgriezenisko saiti
- Vinila simulācija Lo-Fi efekts galvenajam miksam, kas simulē slikta vinila skaņu ieraksts. Lietojiet dažādas pakāpes toņa šūpošanos, sprakšķēšanu un šņākšanu, kā arī platuma parametru, kas samazina augstas un zemas frekvences.

Efekta fiksēšana

Pad 16 Grid FX View iespējo fiksācijas funkciju. Pēc noklusējuma tas ir vāji apgaismots baltā krāsā; nospiežot, tas izgaismojas spilgti baltā krāsā, un jebkurš tagad atlasītais Grid FX efektu spilventiņš paliks aktīvs, līdz tas vai nu fiksatora poga tiek nospiesta vēlreiz. Ņemiet vērā, ka, atspējojot efektu tieši (ti, nevis nospiežot pogu Latch), efekts tiks atspējots pēc atbrīvošanas.

Ja fiksēšana ir iespējota, vairāki efekti tiks fiksēti, kad tie tiks atlasīti, tomēr vienlaikus var tikt fiksēts tikai viens efekts no katra no septiņiem veidiem.

Katra efekta veida fiksācijas stāvoklis tiek saglabāts kopā ar projektu, lai dažus vai visus efektus varētu aktivizēt uzreiz pēc projekta ielādes.

Grid FX izmantošana ar ārējo audio

Audio signālus, kas tiek lietoti ārējām audio ieejām 5, apstrādās Grid FX. Uzraudzības laikā ir iespējots ieraksta parauga skatā, ienākošais audio tiks maršrutēts caur Grid FX (stereo režīmā). Šis ļauj Circuit Rhythm izmantot kā stereo FX ierīci. Turklāt, ja Resample ir iespējots sadaļā Sample Ieraksta skats, parauga ierakstīšanas laikā aktīvs Grid FX tiks piesaistīts ierakstītajam paraugam kā dzirdēts.

Grid FX MIDI vadība

Uzlabota Grid FX parametru vadība ir iespējama, izmantojot ārēju MIDI vadību, piemēram, no MIDI kontrollera vai sekvencesra. Pilna informācija ir pieejama atsevišķā dokumentā Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, ko var lejupielādēt no novationmusic.com/downloads.

Paraugu ierakstīšana (ierakstu paraugu skats)

Circuit Rhythm ir iespēja ierakstīt paraugus, izmantojot ārējās ieejas 🗄

•

To darāt Sample Rec View: nospiediet Sample Rec pogu 🤊 , lai atvērtu šo:



Augšējās divas rindas skatā Sample Rec ir viena no astoņām lappusēm ar 16 paraugiem; tie atbilst astoņām paraugu lapām, kas tiek parādītas parauga skatā. Varat ritināt lapas, izmantojot pogas J un K. Ņemiet vērā, ka, ritinot lapas paraugus, pašlaik skatītā lapa tiks norādīta ar vienu no 1 līdz 8 pogām, kas īslaicīgi izgaismojas spilgti baltā krāsā; ti, ritinot līdz 5. lappusei, īsi iedegsies poga 5. Pogu J un K apgaismojuma intensitāte norāda arī pašlaik izmantoto lapu.

Blāvs pelēks spilventiņš norāda uz aizņemtu atmiņas slotu – tādu, kurā jau ir paraugs; tukša vieta ir norāda blāvi sarkans spilventiņš. Pašlaik atlasītā parauga spilventiņš tiks izgaismots spilgtākā nokrāsā balts vai sarkans.

Nospiežot taustiņu aizņemtam slotam, tiks atskaņots paraugs. Ja vēlaties notīrīt aizņemtu slotu, lai to varētu izmantot jaunam paraugam, turiet nospiestu Clear 17 un nospiediet slota paliktni, lai to izdzēstu no zibatmiņas.

Ņemiet vērā, ka izlases paraugs tiks atiestatīts, ja tiks ielādēts jauns komplekts.

Ierakstīšana

Lai ierakstītu jaunu paraugu, **atveriet** Sample Rec View un atlasiet tukšu parauga slotu: ierakstu 13 . poga iedegsies blāvi oranžā krāsā, apstiprinot, ka varat ierakstīt slotā. Nospiediet Ierakstīt, tas iedegsies spilgti oranžā krāsā, un divas apakšējās režģa rindas sākotnēji būs gaiši pelēkas, bet mainīs krāsu līdz oranžai pa vienam blokam, sākot ar 17. bloku (pirmais bloks 3. rindā). Tas darbojas kā norises josla un parāda, cik daudz no maksimālā ieraksta garuma ir izmantots. Maksimālais ierakstīšanas laiks vienā parauga slotā ir 32 sekundes, tāpēc katrs no 16 spilventiņiem divās apakšējās režģa rindās

apzīmē divas sekundes.

Ja Circuit Rhythm parauga krātuvē paliek mazāk par 32 sekundēm, iedegsies mazāk nekā 16 paliktņi. Iedegto spilventiņu skaits atbilst atlikušajam pieejamajam laikam. Piemēram, ja atlikušas 6 sekundes, pirmie trīs spilventiņi tiks izgaismoti blāvi pelēkā krāsā, bet pārējie būs nedegti.

Lai pārtrauktu ierakstīšanu, vēlreiz nospiediet Ierakstīt . Ja tiek sasniegts maksimālais parauga laiks 32 sekundes vai parauga krātuve nav pieejama, ierakstīšana tiks automātiski pārtraukta.

Kamēr notiek parauga ierakstīšana, poga Ierakstīt ir pieejama citos skatos, lai parauga ierakstīšanu varētu apturēt no citiem skatiem.

Ja nepieciešams ierakstīt ilgāk par 32 sekundēm, varat izvēlēties citu tukšu slotu. Šādā gadījumā ierakstīšana pirmajā slotā tiks pārtraukta, bet turpināsies tieši otrajā slotā, ļaujot nevainojami ierakstīt vairākos slotos.

Pēc ierakstīšanas paraugi tiks normalizēti, nodrošinot, ka visi ierakstītie paraugi ir atbilstošā skaļuma līmenī. Uzmanieties, ka, ierakstot klusumu, zema līmeņa trokšņu līmenis tiks normalizēts ļoti skaļā izlasē.

Pēc parauga ierakstīšanas tas būs pieejams lietošanai nekavējoties, taču būs nepieciešams zināms laiks, lai to saglabātu iepakojumā. Kamēr paraugs tiek saglabāts, parauga slots mirgos zaļā krāsā Sample Rec View — neizslēdziet Circuit Rhythm un neizņemiet microSD karti, kamēr notiek šis process, vai datu zudums. var rasties.

Ieraksta iestatījumi

Ir četri papildu iestatījumi, kas ietekmē parauga ierakstīšanas darbību: slieksnis, attenuators, ierakstīšanas avots un ievades monitors. Šie iestatījumi tiek saglabāti izslēdzot.

Ierakstīšanas slieksnis Ieslēgts/Izslēgts

Pad 29 4. rindā (virs teksta Drossel) ieslēdz vai izslēdz ierakstīšanas sliekšņa funkciju.

Ja slieksnis ir izslēgts (paliktnis ir izgaismots blāvi sarkanā krāsā), ierakstīšana tiks sākta uzreiz pēc ierakstīšanas pogas nospiešanas. Ja slieksnis ir ieslēgts (paliktnis deg spilgti zaļā krāsā un režģī uz īsu brīdi tiek parādīts "Thr"), ierakstīšana tiks veikta tikai sāciet, kad signāla līmenis pārsniedz noteiktu slieksni (-54 dBFS) pēc ierakstīšanas pogas nospiešanas. Sliekšņa iespējošana ir noderīga, ja vēlaties sākt ierakstīšanu, tiklīdz sākas audio, tādējādi novēršot nepieciešamību apgriezt klusumu no parauga sākuma.

Attenuators ieslēgts/izslēgts

Pad 30 4. rindā ieslēdz vai izslēdz 12 dB vājinātāju kā daļu no ierakstīšanas signāla ceļa. Pēc noklusējuma, vājinātājs ir izslēgts (paliktnis ir izgaismots blāvi sarkanā krāsā, režģis īsi parāda '0', kas norāda uz 0 dB līmeņa pazemināšanos). Kad vājinātājs ir iespējots (spilventiņš deg spilgti zaļā krāsā un režģis īsi parāda "-12"), ieraksts līmenis tiek samazināts par 12 dB. Izmantojiet vājinātāju, ja signāla līmenis no ārēja skaņas avota ir pārāk augsts un rada nevēlamus ieraksta kropļojumus.

Resample On/Off

31. taustiņš 4. rindā (virs tastatūras teksta) atlasa audio avotu ierakstīšanas paraugam.

Noklusējuma iestatījums (blāvs sarkans apgaismojums) ļauj ierakstīt no ārējām audio ieejām. Nospiežot taustiņu (iedegas spilgti zaļā krāsā un režģī uz īsu brīdi tiek parādīts "RSP"), kā ierakstīšanas avots tiek atlasīts iekšējais audio dzinējs: atlasiet šo opciju, ja vēlaties atkārtoti uztvert iekšēji apstrādātas skaņas vai paraugus no ārējām ieejām pēc tam, kad tās ir apstrādātas ar Grid FX. Ja ir iespējots atkārtots paraugs, varat ierakstīt audio no ārējiem un iekšējiem avotiem vienlaikus.

Ievades uzraudzība

32. taustiņš 4. rindā (virs **teksta** Slice) aktivizē ievades uzraudzību. Kad ieejas uzraudzība ir aktīva (spilventiņš deg spilgti zaļā krāsā un režģī uz īsu brīdi tiek parādīts "Mn")

Atspējot ievades uzraudzību, lai izslēgtu ienākošo audio — tas var būt noderīgi kā daļa no plašākas iestatīšanas audio var tikt maršrutēts gan caur Circuit Rhythm iztveršanai, gan tieši no avota uz a mikseris vai audio interfeiss.

Šo spilventiņu var izmantot arī kā veiktspējas slēdzi ārējai skaņai, kas ir noderīgi, izmantojot Circuit Rhythm kā ārējo audio efektu vienību.

Monitora līmenis

Izmantojiet Macro 8, lai ienākošajam audio lietotu digitālo pastiprinājumu. Pēc ieslēgšanas tas pēc noklusējuma būs 0 dB, un tas nekad netiek saglabāts. Šo vērtību var palielināt līdz +12 dB vai samazināt līdz klusumam.

Apgriešanas paraugs

Varat izmantot makrovadību 2 (sākt) , lai apgrieztu ierakstītā parauga sākuma punktu, un makrovadību 3 (garums) , lai apgrieztu tā ilgumu. Pārvietojot kādu no Makro vadīklām, spilventiņi režģa 3. rindā izgaismojiet smiltis, lai norādītu parauga sākumu un ilgumu. Kad visi astoņi spilventiņi ir izgaismoti, paraugs tiks atskaņots visu tā sākotnējo ilgumu, sākot no ierakstīšanas sākuma. Sākuma punktu var pārvietot "uz priekšu" ar starta vadīklu, bet beigu punktu "atpakaļ" ar garuma vadīklu: abām vadīklām ir saīsināts kopējais parauga garums. Spilventiņi kļūst tumši, lai ilustrētu

apgriešanas efekts; ņemiet vērā, ka sākuma punktam un garumam var būt vērtības, kas nav integrālas soļu skaits: to norāda apgaismojums uz "beigās" spilventiņa aptumšošanas. Grafika zemāk ilustrē to:



Tiklīdz sākums vai garums ir noregulēts, Save sāks pulsēt. Nospiediet Saglabāt, lai iestatītu jauno sākumu un garumu. Kad paraugs ir saglabāts, to var vēl vairāk apgriezt, taču saglabātās izmaiņas nav iespējams atsaukt. Ņemiet vērā, ka 3. rindā nav norādīts absolūtais parauga laiks: gan īss, gan garais paraugs parāda pilnu ilgumu kā astoņi iedegti spilventiņi. Ņemiet vērā arī to, ka paraugus var tikai saīsināt — jūs nevarat pievienot klusumu parauga sākumā vai beigās.

Sākotnējā un beigu pozīciju noklusējuma precizitāte ir 10 ms uz spilventiņu, turiet nospiestu taustiņu Shift , lai palielinātu precizitāte līdz 1 ms.

Atskaņošanas režīmi

Parauga atskaņošanu ieraksta parauga skatā var iestatīt uz One Shot, Gated vai Looped; Reversu var papildus iespējot vai atspējot. Šie režīmi darbojas identiski 1.–8. celiņam (skatiet Režīmu paraugus 32. lpp.) . Noklusējuma režīms ir One Shot, kas tiks atlasīts pēc ieslēgšanas. Šī atlase ir nav saglabāts kopā ar projektu.

Atskaņošanas iestatīšana uz Looped ir noderīga, lai nodrošinātu, ka cilpas paraugi (piemēram, trumuļa pārtraukumi) tiek apgriezti perfekti.

Atskaņošana atpakaļgaitā var būt noderīga, lai precīzi noregulētu parauga beigu punktu. Piemēram, iespējams, vēlēsities izolēt vienu sitienu bungas cilpā un noņemt nākamā trāpījuma pāreju, vienlaikus saglabājot pēc iespējas vairāk iepriekšējās daļas — ja ir iespējota reversa darbība, jums nav pagaidiet, līdz paraugs tiks atskaņots pilnībā, lai pārbaudītu, vai esat apgriezts pareizi.

Projekti

Pamata pārskatu par projektu ielādi un saglabāšanu var atrast 2<mark>3. lpp.</mark> Šajā nodaļā ir apskatīti daži papildu aspekti, kas saistīti ar projektu izmantošanu.

Projektu maiņa

Ir daži noteikumi, kas nosaka, kā Circuit Rhythm reaģē, pārejot no viena projekta uz citu. Ja sekvencera atskaņošana tiek apturēta, kad projektu skatā atlasāt jaunu projektu , nospiežot

^{UZ} Atskaņošanas poga, jaunais projekts vienmēr sākas ar soli, kas definēts kā sākuma punkts Raksts (1. darbība pēc noklusējuma) katram ierakstam; ja Projekts ietver ķēdes modeļus, tas sāksies plkst pirmā modeļa sākuma punkts. Tas notiks neatkarīgi no tā, kurā solī sekvencētājs atradās, kad tas pēdējo reizi tika apturēts. Jaunā projekta temps aizstās iepriekšējā projekta tempu.

Ir divas iespējas, kā mainīt projektus, kamēr ir aktīva sekvencēra atskaņošana:

- Ja atlasāt jaunu projektu, nospiežot tā taustiņu, pašreizējais modelis tiks atskaņots līdz pēdējam solim (Ņemiet vērā — tikai pašreizējais raksts, nevis aina vai pilnīga rakstu ķēde), un jaunā projekta bloks mirgos baltā krāsā, norādot, ka tas tiek ievietots rindā. Pēc tam jaunais projekts tiks atskaņots atkarībā no tā modeļa sākuma punkta (pēc noklusējuma 1. solis) vai ķēdes pirmā modeļa sākuma punkta vai pirmās ainas.
- 2. Ja, izvēloties jaunu projektu, turat nospiestu taustiņu Shift, tiks sākta tikko atlasītā projekta atskaņošana nekavējoties. Jaunais projekts tiks atskaņots no tā paša modeļa ķēdes posma, kuru sasniedza iepriekšējais projekts. Tūlītēja projektu pārslēgšana var kļūt īpaši interesanta, ja abos projektos ir vai nu dažāda garuma raksti, vai arī atšķirīgs modeļu skaits, kas veido Rakstu ķēde.

Kā esam minējuši citur šajā lietotāja rokasgrāmatā, eksperimentēšana bieži ir labākais veids saprast, kā Circuit Rhythm tiek galā ar to

Klīringa projekti

Notīrīt **v**ar izmantot projektu skatā , lai dzēstu nevēlamus projektus. Nospiediet un turiet Notīrīt; to iedegas spilgti sarkanā krāsā un visi režģa spilventiņi nodziest, izņemot pašlaik atlasītā projekta, kas parāda spilgti baltu. Nospiediet šo taustiņu, lai dzēstu projektu.

Ņemiet vērā, ka šī procedūra ļauj dzēst tikai pašlaik atlasīto projektu; tādējādi nodrošinot aizsardzību pret nepareiza projekta dzēšanu. Vienmēr pārbaudiet, vai Project pad satur projektu, kuru vēlaties dzēst, atskaņojot to pirms notīrīt.

Projektu saglabāšana jaunās vietās

Izmantojiet Save 19, lai saglabātu ierakstus, ar kuriem esat strādājis, Project atmiņas slotā. Saglabāt ir jānospiež divas reizes, lai pabeigtu veikala procesu: pirmajā nospiešanas reizē mirgos poga Saglabāt ; otrā nospiešana saglabās jūsu darbu pēdējā projekta atmiņā, kas tika izmantota. Tas nozīmē, ka, ja jūsu pašreizējais darbs bija balstīts uz iepriekš saglabātu projektu, sākotnējā versija tiks pārrakstīta.

Lai nodrošinātu, ka jūsu darbs tiek saglabāts citā projekta atmiņā, pārslēdzieties uz projektu skatu. Jūs redzēsit, ka, pirmo reizi nospiežot pogu Saglabāt , pēdējā atlasītā projekta spilventiņš mirgo baltā krāsā. Ja vēlaties saglabāt savu darbu jaunā atmiņas slotā, nospiediet šī slota taustiņu: visi pārējie spilventiņi kļūs tumši un izvēlētais uz pāris sekundēm mirgos zaļā krāsā.

Ņemiet vērā, ka jūs varat "pārtraukt" Saglabāšanas rutīnu pēc pirmās pogas Saglabāt nospiešanas, nospiežot jebkuru citu pogu.

Projekta krāsu maiņa

Varat arī piešķirt citu krāsu jebkuram no Project View **spilventiņiem** — tas var būt lielisks palīgs dzīvajā izpildījumā. Jūs izvēlaties krāsu kā daļu no iepriekš aprakstītajām saglabāšanas procedūrām.

Pēc pirmās pogas Saglabāt nospiešanas LED 1. makro rotācijas vadības pultī iedegsies pašreizējā atlasītā projekta spilventiņa krāsā: ja vēl neesat mainījis krāsu, tā būs tumši zila. Tagad varat ritināt 14 krāsu paleti, pagriežot makro 1 pogu. Kad redzat vajadzīgo krāsu, otrreiz nospiediet Saglabāt vai nospiediet atmiņas vietai atbilstošo taustiņu: tas pabeidz saglabāšanas procesu ar mirgojošu zaļu spilventiņu, kā aprakstīts iepriekš.

Ņemiet vērā, ka pēc Saglabāšanas darbības paliktnis kļūs balts, tāpēc jauno krāsu jūs neredzēsit uzreiz, bet to darīsit, tiklīdz atlasīsit citu projektu.

Pakas

Pack ir definēta kā pilns paraugu, projektu un Grid FX komplekts: jūs varat eksportēt pašreizējo pakotni uz noņemama microSD karte. Kartes slots atrodas aizmugurējā panelī 7

Iepakojumā ir viss Circuit Rhythm pašreizējās darbības kopums, ieskaitot visu 64 Projekta atmiņas, visi 128 paraugi un 16 Grid FX sākotnējie iestatījumi. Kartē var ievietot 31 papildu iepakojumu: šis ļauj droši saglabāt milzīgu daudzumu darba satura un var ietvert ļoti atšķirīgu žanru projektus, vajadzības gadījumā komplektējot ar personalizētiem paraugiem. Principu var paplašināt vēl vairāk, jo jūs, protams, varat izmantot tik daudz microSD karšu, cik vēlaties.

Pakešu skats ir pogas Projekti sekundārais skats 19. Atveriet, turot nospiestu Shift un nospiežot Projects, vai otrreiz nospiediet Projects , ja tas jau ir projektu skatā , lai pārslēgtu skatu.

SVARĪGS:

Pack View var piekļūt tikai tad, ja aizmugurējā paneļa slotā ir ievietota microSD karte.



Pakas var nosūtīt uz Circuit Rhythm, izmantojot Novation Components plkst

komponenti.novationmusic.com. Katrs spilventiņš apzīmē Pack: pašlaik ielādētās spilventiņi tiks izgaismoti baltā

krāsā, bet pārējie spilventiņi tiks izgaismoti tiem piešķirtajās krāsās, kas ir iestatītas sadaļā Novation Components.

Pakas ielāde

Vispirms atlasiet pakotni, nospiežot jebkuru citu apgaismotu taustiņu, izņemot to, kas atrodas pašlaik ielādētā iepakojumā. Tas sāks pulsēt starp blāvu un gaišu (tai piešķirtajā krāsā), lai apstiprinātu, ka tas ir "uzpildīts" un tagad to var ielādēt. Var tikt ielādētas tukšas pakotnes vietas, kas nodrošina tukšu audeklu jaunu ierakstīšanai paraugi. Tāpat nav iespējams atkārtoti ielādēt pašreizējo pakotni.

[Ja nevēlaties ielādēt sagatavotu pakotni, vai nu sagatavojiet citu pakotni ielādei, vai izejiet no pakotņu skata. Atgriežoties Packs View, neviena pakotne netiks rādīta kā sagatavota.]

Kad pakotne ir sagatavota, nospiediet atskaņošanas pogu, lai ielādētu pakotni. Dažas sekundes, kamēr pakotne tiek ielādēta, uz spilventiņiem tiks atskaņota animācija, un, kad ielāde būs pabeigta, Packs View atkal tiks parādīts ar baltā krāsā izgaismotu tikko ielādētās pakotnes spilventiņu.

Varat izveidot jaunu pakotni bez paraugiem vai projektiem, ielādējot tukšu pakotnes slotu. Jaunizveidotajās pakotnēs būs iekļauts noklusējuma Grid FX izkārtojums (atbilst rūpnīcas pakotnei).

Paku kopēšana

Ja jums ir beigušies projekti komplektā, bet vēlaties turpināt darbu pie jauniem projektiem ar to pašu paraugu komplektu, varat dublēt pašreizējo pakotni.

Lai dublētu pašreizējo pakotni, vispirms ievadiet pakotņu skatu. Turiet Duplicate 18 un pašlaik atlasīto Pack mirs zaļā krāsā, bet pieejamie Pack sloti tiks izgaismoti blāvi zilā krāsā. Lai rakstītu, nospiediet blāvi zilu slotu pašreizējo pakotni uz jauno atrašanās vietu.

Ņemiet vērā, ka pakotnes var noņemt, tikai izdzēšot failu no SD kartes, un tās nevar notīrīt tieši no ierīces.

Izmantojot microSD kartes

BRĪDINĀJUMS:

Saglabāšanas vai ielādes darbību laikā neizņemiet microSD karti no Circuit Rhythm. Šādi rīkojoties, var tikt zaudēts iepriekš saglabātais darbs. Ņemiet vērā, ka saglabāšanas darbības ietver pakotnes dublēšanu, satura pārsūtīšanu no komponentiem un tikko ierakstīto un apgriezto paraugu saglabāšanu.

Aizmugurējā paneļa kartes slotā ievietota microSD karte ļauj piekļūt vairākiem iepakojumiem. Circuit Rhythm iekšējā atmiņā ir tikai viena pakotne: microSD kartē var būt vēl 31 pakotne, tādējādi nodrošinot līdz pat 32 pakotņu pieejamību, lai ielādētu Circuit Rhythm, kamēr karte ir ievietota.

Ja microSD karte nav ievietota kopš ieslēgšanas, Packs View parādīs sarkanu un dzeltenu ikonu tas nozīmē "nav pieejams SD":



Ikona "nav SD" tiek parādīta arī citās situācijās. Plašāku informāciju skatiet tālāk sadaļā "MicroSD kartes izņemšana". Circuit Rhythm pilnībā darbojas bez MicroSD kartes, taču jums būs piekļuve tikai iekšējai pakotnei. Ja ir microSD karte, Packs View parādīs pieejamās pakotnes un ļaus jums ielādēt jaunu pakotni, kā aprakstīts iepriekš sadaļā "Pakas ielāde".

Ja ierīce ir ieslēgta bez microSD kartes (kā rezultātā tiek ielādēts iekšējais komplekts), to var ievietot jebkurā vietā, lai piekļūtu kartes saturam. Ja karte ir iepriekš ir noņemts, ievietojot to atkārtoti, varēsit piekļūt kartes saturam un tiks veikta normāla darbība turpiniet, ja, izņemot karti, iepriekš ir traucēta kāda funkcionalitāte.

MicroSD kartes izņemšana

Ja microSD karte tiek izņemta, kamēr ir ielādēts iekšējais komplekts, shēmas ritms darbosies kā aprakstīts iepriekš, lai darbotos no ieslēgšanas bez kartes. Šādi rīkojoties, netiek traucēta jūsu iespēja ielādēt paraugus vai saglabāt un ielādēt projektus.

Ir iespējams izņemt microSD karti, kamēr pašlaik tiek izmantota no SD kartes ielādēta pakotne. Sekvences atskaņošana netiks apturēta, un visas nesaglabātās izmaiņas šajā brīdī netiks zaudētas. Tomēr, tā kā kartes nav, nav pieejami dati, ko ielādēt. Projekts turpinās atskaņot, jo pašreizējie projekta dati tiks ielādēti vienības operatīvajā atmiņā, taču projektu nav iespējams mainīt vai saglabājiet pašreizējo projektu šajā stāvoklī. Tomēr jūs varat mainīt paraugu pakotnes ielādes laikā. Tādējādi projektu skatā tiks parādīta ikona "Nav SD", kā aprakstīts iepriekš, un poga Saglabāt 19 netiks rādīta. deg, līdz karte tiek atkārtoti ievietota. Pakešu skatā tiks parādīta arī ikona "Nav SD", līdz karte tiks ievietota atkārtoti. Ja vēlaties ielādēt iekšējo pakotni, atkārtoti neievietojot microSD karti, ir jāieslēdz barošana nolaidiet ierīci un atkal uz augšu, lai ielādētu iekšējo komplektu.

Ja ievietojat citu microSD karti, Circuit Rhythm darbība nav noteikta. Ja nepieciešams ielādēt Iepakojiet no citas microSD kartes, izslēdziet ierīci un atkal ieslēdziet to atpakaļ. Jauno microSD karti var ievietot jebkurā laikā pirms barošanas cikla, tā laikā vai pēc tā, taču barošanas cikls ir jāpabeidz pirms jaunās kartes satura ielādes, lai izvairītos no nenoteiktas darbības.

MicroSD karšu saderība

MicroSD kartēm ir jābūt vismaz 10. klasei un jāizmanto FAT32 formāts. Lai iegūtu vairāk informācijas par īpašas microSD kartes, kas ieteicamas lietošanai ar Circuit Rhythm, lūdzu, skatiet Novation palīdzības centru.

Sastāvdaļas

Par komponentiem un virzību uz ķēdes ritmu

Novation Components ir Circuit Rhythm tiešsaistes pavadonis. Izmantojot komponentus, varat:

- Lejupielādējiet jaunu saturu
- Ielādējiet savus paraugus
- Rediģēt Grid FX
- Dublējiet savus projektus
- Ievietojiet jaunus iepakojumus
- Atjauniniet uz jaunāko programmaparatūras versiju

Lai sazinātos ar ierīci, komponentiem ir nepieciešama tīmekļa MIDI iespējota pārlūkprogramma. Mēs iesakām izmantot Google Chrome vai Opera. Varat arī lejupielādēt atsevišķu komponentu versiju no sava Novation konta, kad esat reģistrējis savu produktu.

Komponentiem varat piekļūt vietnē komponentes.novationmusic.com.

PIEZĪME:

Ja rodas problēmas, izmantojot komponentu tīmekļa versiju, mēģiniet instalēt atsevišķu lietojumprogrammu

no Novation klientu portāla. Turklāt, ja izmantojat operētājsistēmu Windows, mēs iesakām to darīt instalējiet Novation Driver no novationmusic.com/downloads.

Pielikums

Programmaparatūras atjauninājumi

Lai piekļūtu visām funkcijām, iespējams, būs jāatjaunina Circuit Rhythm uz jaunāko programmaparatūras versiju. Sastāvdaļas paziņos, vai pievienotā ierīce ir atjaunināta, un, ja tā nav, komponenti var atjaunināt ierīces programmaparatūru uz jaunāko versiju.

Iestatīšanas skats

Iestatīšanas skats ir paredzēts, lai ļautu veikt "globālos" vienības iestatījumus: tie ietver MIDI kanālu piešķiršanu, MIDI I/O konfigurāciju, pulksteņa avota izvēli, ārējo pulksteņa ātrumu un spilgtuma regulēšanu. To ievada, turot nospiestu taustiņu Shift un nospiežot Saglabāt 19 , un iziet, nospiežot Spēlējiet 15.

Atverot iestatīšanas skatu , tiek parādīts tālāk redzamais displejs.



Spilgtums

Pad 24 (izgaismots balts) kontrolē režģa spilventiņu spilgtumu. Noklusējuma iestatījums ir pilnam spilgtumam, bet, nospiežot Pad 24, tie tiek aptumšoti par aptuveni 50%. Tas var būt noderīgi, ja skrienat Circuit Rhythm uz tā iekšējā akumulatora. Veicot darbību, iespējams, vēlēsities darboties arī ar samazinātu spilgtumu vāja apkārtējā apgaismojuma apstākļos.

Spilgtuma iestatījums tiek saglabāts, kad Circuit Rhythm ir izslēgts.

MIDI kanāli

Rūpnīcas noklusējuma MIDI kanāli ir šādi:

Trase	MIDI kanāls
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

Iestatīšanas skatā varat mainīt MIDI kanālu, ko izmanto katrs celiņš . Katru celiņu var iestatīt uz jebkuru no MIDI kanāli 1-15. 16. kanāls ir rezervēts Projektam.

Lai mainītu MIDI kanālu, kas tiks izmantots celiņam, nospiediet celiņa izvēles pogu 5 vai vajadzīgo celiņu. Iestatīšanas skata augšējās divas spilventiņu rindas attēlo MIDI kanālus 1-16. Nospiediet spilventiņu, lai nepieciešamais MIDI kanāls.

Svarīgi! Vienā MIDI kanālā nevar pārraidīt divus celiņus.

Grafika 88. lappusē ilustrē displeju, kad ir atlasīts celiņš 1, un parāda noklusējuma MIDI kanālu piešķiršanu: neizmantoto MIDI kanālu spilventiņu krāsas ir oranžas (1. celiņa krāsa), taču tās sekos pašlaik atlasītā celiņa krāsai. . 2. līdz 8. MIDI kanālu spilventiņi ir vāji izgaismoti tiem piešķirtā celiņa krāsā: piemērā tie ir noklusējuma iestatījumi.

uzdevumiem.

Tāpat kā ar visām iestatīšanas skata izmaiņām, nospiediet Atskaņot , lai saglabātu izmaiņas un izietu no iestatīšanas skata.

MIDI I/O

Circuit Rhythm spēj nosūtīt un/vai saņemt MIDI datus gan caur USB portu 6, gan caur MIDI in/ Izejas/caurlaides ligzdas



MIDI Rx (saņemšana) un Tx (sūtīšana) var iespējot neatkarīgi katrai datu kategorijai. Spilventiņi no 25 līdz 32 ir izvietoti kā četri pogu pāri, kā parādīts tabulā:

Paliktņa funkcija		Krāsa	
25	MIDI Note Rx ieslēgšana/izslēgšana	Zaļš	
26	MIDI Note Tx ieslēgšana/izslēgšana		
27	MIDI CC Rx ieslēgšana/izslēgšana	apelsīns	
28	MIDI CC Tx ieslēgšana/izslēgšana		
29	MIDI programmas maiņa Rx ieslēgšana/izslēgšana		
30	30 MIDI programmas maiņa Tx ieslēgšana/izslēgšana		
31	MIDI Clock Rx ieslēgšana/izslēgšana	Ceižieile	
32	MIDI Clock Tx ieslēgšana/izslēgšana	Gaisi ziis	

Pēc noklusējuma gan MIDI Rx, gan MIDI Tx ir IESLĒGTI (pogas ir spilgti izgaismotas) visām datu kategorijām.

Pulksteņa iestatījumi

Kad Clock Rx ir IZSLĒGTS, pulkstenis ir iekšējā režīmā un ķēdes ritma BPM nosaka tikai iekšējais tempa pulkstenis. Jebkurš ārējais pulkstenis tiks ignorēts. Kad Clock Rx ir IESLĒGTS, ir ieslēgts ķēdes ritms AUTO režīms un BPM tiks iestatīti ar ārēji lietotu MIDI pulksteni vai nu pie MIDI ieejas , vai USB porti, ja tiek lietots derīgs; ja tas tā nav, Circuit Rhythm automātiski pārslēgsies uz to iekšējais pulkstenis.

Ja Clock Tx ir IESLĒGTS, Circuit Rhythm ir pulksteņa vadītājs, un tā pulkstenis neatkarīgi no avota būs pieejams kā MIDI pulkstenis aizmugurējā paneļa USB un MIDI Out savienotājos. Iestatot Clock Tx uz OFF rezultātā netiek pārsūtīti pulksteņa dati.

Skatiet arī "Ārējais pulkstenis" 63. lpp.

Analogā pulksteņa frekvences

Circuit Rhythm izvada nepārtrauktu analogo pulksteni no aizmugurējā paneļa Sync Out savienotāja 2 ar amplitūdu 5 V. Šī pulksteņa frekvence ir saistīta ar tempa pulksteni (iekšējo vai ārējo). Izvades takts frekvence tiek iestatīta ar pirmajām piecām pogām režģa trešajā rindā (Pad Nr. 17-21). Varat izvēlēties ātrumu 1, 2, 4, 8 vai 24 ppqn (impulss uz ceturkšņa noti), nospiežot atbilstošo

pakete. Noklusējuma vērtība ir 2 ppqn. Šajā tabulā ir apkopoti iestatījumi:

Pakete	Analogā pulksteņa frekvence		
17	1 ppqn		
18	2 ppqn		
19	4 ppqn		
20	8 ppqn		
21	24 ppqn		

Ņemiet vērā, ka Swing (ja iestatīts uz kaut ko citu, nevis 50%), netiek lietots analogā pulksteņa izvadei.

Sticky Shift

Sticky Shift ir pieejamības līdzeklis, kas ļauj Shift pogai darboties kā pārslēgšanai, nevis a mirkļa kontrole. Lai iespējotu funkciju Sticky Shift, iestatīšanas skatā nospiediet taustiņu Shift, lai tas būtu spilgti zaļš. Uz atspējojiet funkcionalitāti, vēlreiz nospiediet taustiņu Shift, lai tas iedegtos blāvi sarkanā krāsā.

Papildu iestatīšanas skats

Papildu iestatīšanas skatā var iestatīt dažas papildu preferences . Šis skats tiek atvērts, turot nospiestu taustiņu Shift , ieslēdzot ierīci, un iziet, nospiežot atskaņošanas ikonas ievietošanu
Spēlēt.
8 x 4 režģis nav izgaismots papildu iestatīšanas skatā; pielāgojumi tiek veikti, izmantojot dažādus citas pogas.
Vienkāršās palaišanas rīks (lielapjoma atmiņas ierīce)
Vienkāršās palaišanas rīku var atspējot papildu iestatīšanas skatā , ja nevēlaties, lai shēmas ritms tiktu rādīts kā lielapjoma atmiņas ierīce, pievienojot to datoram.
Lai ieslēgtu/izslēgtu Easy Start Tool, nospiediet pogu Piezīme 6.
Ja Note deg spilgti zaļā krāsā, tas ir iespējots, ja Note ir izgaismots blāvi sarkanā krāsā, tas ir atspējots.
Papildinformāciju par Easy Start Tool skatiet 8. lpp.

MIDI Thru konfigurācija

Papildu iestatīšanas skatā varat noteikt MIDI Thru porta darbību Circuit Rhythm aizmugurējā panelī . Iespējas ir, lai ports darbotos kā parasts MIDI Thru ports (tas ir noklusējuma iestatījums) vai dublēts MIDI Out porta izvade. Tas ir noderīgi, ja jums ir divas aparatūras daļas

vēlas kontrolēt, kam pašiem nav MIDI cauruļu portu.

Izmantojiet pogu Duplicate 18. lai iestatītu darbību. Kad Duplicate deg spilgti zaļā krāsā, MIDI Thru ports darbosies kā otrā MIDI izeja. Kad tas iedegas blāvi sarkanā krāsā, tiek aktivizēts aparatūras slēdzis un ports darbojas kā regulārs MIDI Thru.

Galvenais kompresors

Circuit Rhythm ietver galveno kompresoru, kas tiek lietots visām ierīces audio izvadēm. To var iespējot vai atspējot, nospiežot FX 12, atrodoties papildu iestatīšanas skatā. Kad kompresors ir iespējots, FX poga iedegas spilgti zaļā krāsā un režģī uz īsu brīdi tiek parādīts "CMP". Kad tas ir atspējots,

FX poga iedegas blāvi sarkanā krāsā.

Saglabāt bloķēšanu

Saglabāšanas bloķēšanas funkcija ļauj īslaicīgi atspējot funkciju Saglabāt. Tas var būt noderīgi, ja jūs sagatavojiet tiešraidi savā Circuit Rhythm, un jūs nevēlaties riskēt nejauši pārrakstīt kādu svarīgu projektu. Lai iespējotu saglabāšanas bloķēšanu, ierīces barošanas laikā turiet nospiestu taustiņu Shift un Save ieslēgts. Kamēr ir iespējota Saglabāšanas bloķēšana, poga Saglabāt visu laiku nedeg.

Saglabāt Bloķēšanas statuss tiek saglabāts nākamajos barošanas ciklos. Tās atspējošana ir tāda pati kā iespējošana: ieslēdziet ierīci, turot nospiestu Shift un Save.

Pēc noklusējuma Saglabāt bloķēšanu ir atspējota, lai projektus varētu saglabāt un brīvi pārrakstīt.

Projekta ielādes problēmas

Circuit Rhythm ielādē pēdējo izmantoto projektu, kad tas tiek ieslēgts. Iespējams, ka, ja jauda būtu tika pārtraukts, kamēr projekts tika saglabāts, iespējams, tas ir kaut kādā veidā bojāts. Tas varētu nozīmēt, ka Circuit Rhythm ieslēgšanas brīdī nonāk kādā anomālā stāvoklī.

Lai gan tas ir maz ticams, mēs esam iekļāvuši metodi Circuit Rhythm ieslēgšanai un piespiežot to ielādēt tukšu projektu. Lai to izdarītu, turiet nospiestu taustiņu Shift un Clear , vienlaikus ieslēdzot Circuit Rhythm.

Ja kāds projekts tiek kaut kādā veidā bojāts, vienmēr ir iespējams tos izdzēst, notīrot projektu (skatīt 81. lpp.).

MIDI parametri

Circuit Rhythm ir izstrādāts, lai dažādos veidos reaģētu uz ārējiem MIDI datiem. MIDI piezīme ieslēgta/ Piezīme Izslēgts, tiek atpazīti programmas maiņas (PGM) un nepārtrauktās kontrollera (CC) ziņojumi.

Pilna informācija par MIDI iestatījumiem un parametriem ir pieejama atsevišķā dokumentā: Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, ko var lejupielādēt no novationmusic.com/downloads.

Bootloader režīms

Ja rodas problēmas ar ķēdes ritmu, var būt nepieciešams iespējot sāknēšanas ielādes režīmu. Šis ir "inženierijas režīms", un visas parastās ierīces funkcijas nedarbojas. Jūs nedrīkstat izmantot sāknēšanas ielādētāja režīmu bez Novation tehniskā atbalsta komandas norādījumiem par to.

Bootloader režīms ļauj pārbaudīt pašlaik instalētās programmaparatūras versiju, kā arī atjaunināt programmaparatūru (un rūpnīcas ielāpus), ja iepriekš aprakstītā programmaparatūras atjaunināšanas procedūra kāda iemesla dēļ nedarbojas pareizi.

Lai ieietu sāknēšanas ielādes režīmā:

1. Izslēdziet Circuit Rhythm

2. Turiet nospiestu pogas Sample Rec 9, Sample 14 un Note

3. Atkal ieslēgt strāvas ķēdes ritmu

Circuit Rhythm tagad būs sāknēšanas ielādes režīmā, un režģa displejā tiks parādīta zaļa apgaismoti spilventiņi (kas var atšķirties no zemāk redzamā):

Sintizators 1	Sintē 2	MIDI 1	MIDI 2	Bungas 1	2. bungas	Bungas 3	Bungas 4

Track pogas 1 un 2 ir izgaismotas; izvēloties kādu no šiem, tiek parādīts apgaismotu spilventiņu raksts; uz modelis attēlo trīs programmaparatūras elementu versiju numurus binārā formā. Jums var būt nepieciešams lai problēmas gadījumā aprakstītu šos modeļus Novation tehniskā atbalsta komandai.

Sāknēšanas ielādes režīmu visvieglāk var iziet, vienkārši nospiežot pēc tam restartējiet to normālā darbības stāvoklī. Atskaņošanas poga. Circuit Rhythm būs

