

# User Guide



Version 1.0

 Vă rog să citiți:

 Vă mulțumim că ați descărcat acest ghid de utilizare.

 Am folosit traducerea automată pentru a ne asigura că avem un ghid de utilizare disponibil în limba dvs., ne cerem scuze pentru eventualele erori.

 Dacă preferați să vedeți o versiune în limba engleză a acestui ghid al utilizatorului pentru a utiliza propriul instrument de traducere, o puteți găsi pe pagina noastră de descărcări:

 <u>downloads.focusrite.com</u>

downloads.novationmusic.com

### Mărci comerciale

Marca comercială Novation este deținută de Focusrite Audio Engineering Ltd. Toate celelalte nume de mărci, produse și companii și orice alte nume înregistrate sau mărci comerciale menționate în acest manual aparțin proprietarii lor respectivi.

### Disclaimer

Novation a luat toate măsurile posibile pentru a se asigura că informațiile furnizate aici sunt atât corecte, cât și complet. În niciun caz, Novation nu poate accepta nicio răspundere sau responsabilitate pentru orice pierdere sau daune aduse proprietarului echipamentului, oricărei terțe părți sau oricărui echipament care ar putea rezulta din utilizarea acestui manual sau a echipamentului pe care îl descrie. Informațiile furnizate în acest document pot fi modificate în orice moment fără avertisment prealabil. Specificațiile și aspectul pot diferi de cele enumerate și ilustrat.

### Drepturi de autor și mențiuni legale

Novation și Circuit sunt mărci comerciale ale Focusrite Audio Engineering Limited.

2021 © Focusrite Audio Engineering Limited. Toate drepturile rezervate

### Nova ie

O divizie a Focusrite Audio Engineering Ltd. Windsor House, Turnpike Road Cressex Business Park, High Wycombe Buckinghamshire, HP12 3FX Regatul Unit Tel: +44 1494 462246 Fax: +44 1494 459920 e-mail: sales@novationmusic.com Site: www.novationmusic.com

# Cuprins

Introducere	6
Caracteristici cheie	
manual	
Ce e in cutie	8
Trezirea si alergarea	9 Dacă sunteti pe un
Мас:	9 Dacă
sunteți pe Windows :	9
Prezentare generală a componentelor Novation	9 Aveți
probleme?	10 Cerințe de
alimentare	
Prezentare generală a hardware-ului	
Glosar	12 Vedere de
cue	16 Vodere de
sus	
T	
Bazele	20
Pornirea unității	20 Noțiuni
introductive	22 Încărcare și
salvare	23 Pornind de la
zero	25
Utilizarea pistelor de probă	
vizualizaro	20
Sample Flip	
Moduri de eșantionare	
Vizualizări de la tastatură și de la secțiunea de	
note	
pentru a sculpta mostre	
necuantificată	
Editare în micro pași	
Viteza	
Probabilitate	
Înregistrarea mișcărilor butonului (automatizare)	43 Ștergeți și
duplicați	44 Vizualizare Drum Pads
Modele	
Vizualizarea modelelor	
Ştergerea modelelor	
modelelor	48 Pasul Pagina și 16/ Modele în 32 de
pași49 Modele de	
înlănțuire	
Octave	
Octave Blocare vizualizare	
Octave Blocare vizualizare Setări de model	53 
Octave Blocare vizualizare Setări de model sfârșit	53 
Octave Blocare vizualizare Setări de model sfârșit redare	53 

Mutați	
Scene	
Atribuirea de modele scenelor	
Înlănțuirea scenelor pentru a crea un aranjament	61
Scene de așteptare	
Ștergerea scenelor	
Duplicarea scenelor	
Tempo și Swing	63
Tempo	63
Ceas extern	
Atingeți Tempo	
Leagăn	64 Faceți clic pe
track	65
Ieșire de sincronizare analogică	65
Mixor	66
Secțiunea FX	
Reverb	69
* ·	
Intarziere	69 Master
Compresor	
Lanțurile laterale	71
Butonul pentru filtru	
Grid EX	72
Blocarea efectului	75 Utilizarea Grid FX cu
sunet extern	75 Control MIDI al Grid
FX	
Înregistrarea mostrelor (Sample Pec View)	76
Inregistrare	77 Setări de
înregistrare	
probei	
redare	
Proiecte	
Schimbarea projectelor	81 Clearing
Projecte	81 Salvarea projectelor la poile
sloturi	82 Schimbarea culorilor
Pachete	
Încărcarea unui pachet	
pachetelor	
microSD	
Componente	
sitmul sizeuitului 07	, 3
nunui circultului87	

Anexă	88
Actualizări de firmware	88 Vizualizare
setare	
Setări ceas Frecvențe de ceas analogic Schimb lipicios	
Vizualizare setări avansate (Dispozitiv de stocare în masă) Configurare MIDI Thru Compresor principal	92 Instrument Easy Start 92 
Salvare blocare	
MIDI	   4

# Introducere

Circuit Rhythm este un sampler versatil pentru realizarea și interpretarea ritmurilor. Înregistrați mostre direct pe hardware, apoi tăiați, sculptați și reeșantionați sunetele dvs. fără efort. Captează-ți groove-ul fie cuantizat, fie în afara rețelei în secvențator și așezați-l pe opt piese eșantion. Revigorează-ți setul live cu FX de performanță: îmbrățișează imperfecțiunea cu simularea vinilului, bâlbâiește-ți mixul cu beat repeat... și multe altele. Integrați Circuit Rhythm în studioul dvs. sau deconectați-l și creați oriunde folosind

bateria reîncărcabilă încorporată.

Circuit Rhythm este atât un instrument de compoziție, cât și un instrument de performanță live. Este un groovebox bazat pe probe de opt piese, cu capabilități de pitch și slicing. Vă permite să creați muzică rapid: adunarea tiparelor este rapidă și intuitivă. Dacă lucrați în studio, calitatea superioară a sunetului Novation înseamnă că puteți utiliza Circuit Rhythm ca bază pentru melodia finală.

Grila de redare este un set de 32 de pad-uri iluminate, sensibile la viteză, care acționează ca o tastatură cromatică, felii de probă, pad-uri de tobe, pași de secvențiere și îndeplinesc numeroase alte funcții. Interiorul plăcuțelor iluminarea este codată în culori RGB\*, astfel încât să puteți vedea dintr-o privire ce se întâmplă.

Sunt furnizate opt comenzi rotative pentru a vă permite să ajustați parametrii eșantionului la perfecțiune, iar controlul Master Filter este întotdeauna disponibil pentru a vă îmbunătăți și mai mult performanța. Puteți începe cu un model simplu de 16 din 32 de pași și apoi le puteți asambla rapid împreună în modele mai complexe de lungime mare.

Vă puteți salva munca într-una dintre cele 64 de memorii interne de proiect. În plus, funcția puternică de pachete de la Circuit Rhythm vă permite să accesați, să creați și să salvați mii de proiecte și mostre pe un card microSD detașabil.

Circuit Rhythm se integrează cu Novation Components, o aplicație software puternică care vă permite să schimbați mostrele și să vă stocați munca în cloud.

Pentru informații suplimentare, articole de asistență actualizate și un formular pentru a contacta asistența tehnică Echipa, vă rugăm să vizitați Centrul de ajutor Novation la: support.novationmusic.com

\* Iluminarea LED RGB înseamnă că fiecare pad are LED-uri interne roșii, albastre și verzi, fiecare dintre acestea putând lumina la intensități diferite. Prin combinarea celor trei culori la diferite niveluri de luminozitate, se poate obține aproape orice culoare de iluminare.

### Caracteristici cheie

- Opt piese de probă
- Tăiați mostre sau redați-le cromatic
- Opțiuni de redare flexibile: Buclă, Reverse, One Shot, Gated & Choke
- Grilă RGB cu 32 pad-uri sensibile la viteză pentru redare și afișare a informațiilor
- Opt codificatoare macro personalizabile pentru "ajustarea" suplimentară a sunetelor
- Secvențiere practică cu opt modele înlănțuite în 32 de pași, înregistrare necuantificată, pas probabilitatea, mutarea modelului, ratele de sincronizare și multe altele
- Eșantionați înregistrarea prin intrare stereo sau reeșantionați sunetul intern
- Control instantaneu al performanței cu Grid FX
- Modul de performanță Drum Pad cu funcționalitate de repetare a ritmului
- Reverb, delay și side chain FX
- Filtru master în stil DJ (trece jos/înaltă)
- Suport microSD salvați mii de mostre și proiecte în 32 de pachete.
- Baterie reîncărcabilă încorporată cu 4 ore de autonomie
- Integrare Novation Components trimiteți mostre, editați Grid FX și proiecte de backup
- Intrare, ieșire și trecere MIDI cu 5 pini de dimensiune completă
- Ieșire de sincronizare analogică
- Ieșire audio stereo (pereche L/R)
- Ieșire pentru căști

### Despre acest manual

Am încercat să facem acest manual cât mai util pentru toate tipurile de utilizatori, atât pentru cei nou-veniți la beatmaking, cât și pentru cei cu mai multă experiență. Dacă ai fost deja beatmaking de ceva vreme, poate doriți să săriți peste anumite părți ale manualului. Dacă abia sunteți la început, poate doriți evita anumite părți până când ești sigur că ai stăpânit elementele de bază.

Cu toate acestea, există câteva puncte generale despre care trebuie să știți înainte de a continua să citiți manualul. Folosim câteva convenții grafice în text, pe care sperăm că toată lumea le va fi de ajutor în navigarea prin informații pentru a găsi rapid ceea ce trebuie să știți:

#### Abrevieri, convenții etc.

Acolo unde ne referim la comenzile panoului superior sau la conectorii panoului din spate, am folosit un număr astfel: × pentru a face referințe încrucișate la diagrama panoului superior și astfel: × pentru a face referințe încrucișate la diagrama panoului din spate. (Vedea paginile 16 și 19). Am folosit text îngroșat pentru a denumi lucruri fizice – comenzile panoului superior și conectorii panoului din spate și ne-am propus să folosim aceleași nume folosite pe Circuit Rhythm în sine. Am folosit caractere cursive aldine mai mici pentru a denumi diferitele vizualizări pe care le poate afișa grila.

sfaturi

Acestea includ sfaturi relevante pentru subiectul discutat, care ar trebui să simplifice configurarea Circuit Rhythm pentru a face ceea ce doriți. Nu este obligatoriu să le urmezi, dar în general ar trebui să u ureze via a.

### Ce e in cutie

Vă rugăm să verificați lista de mai jos cu conținutul ambalajului. Dacă lipsesc vreun element sau deteriorat, contactați dealerul sau distribuitorul Novation de la care ați achiziționat unitatea.

- Novation Circuit Rhythm Groovebox
- Cablu USB tip A la tip C (1,5 m)
- Fișă cu informații de siguranță
- Adaptor AC: 5 V DC, 2 A; include mufe AC interschimbabile

## Ridicarea și alergarea

Am făcut ca începerea și funcționarea cu Circuit Rhythm să fie cât mai ușoară posibil, indiferent dacă sunteți un beatmaker nou-nouț sau un producător experimentat. Easy Start Journey vă va ghida prin elementele de bază pentru a face prima ritm cu Circuit Rhythm, cu videoclipuri care acoperă elementele fundamentale ale fluxul de lucru al mașinii.

Pentru a accesa Easy Start Journey, conectați mai întâi Circuit Rhythm la computer cu ajutorul Cablu USB-A la USB C furnizat.

### Dacă sunteți pe un Mac:

1. Pe desktop, găsiți și deschideți folderul numit RHYTHM.

- 2. În interiorul folderului, faceți clic pe fișierul Circuit Rhythm Noțiuni introductive.
- 3. În interiorul unității, faceți clic pe linkul Faceți clic aici pentru a începe.html.
- 4. Veți fi dus la Easy Start Journey unde vă vom configura.

Ca alternativă, dacă aveți Google Chrome deschis când vă conectați Circuit Rhythm, va apărea o fereastră pop-up care vă va duce direct la Easy Start Journey.

### Dacă sunteți pe Windows:

- 1. Faceți clic pe butonul Start și tastați "Acest PC", apoi apăsați Enter.
- 2. În fereastra "Acest PC", găsiți unitatea numită RHYTHM și faceți dublu clic pe ea.
- 3. În interiorul unității, faceți clic pe linkul Faceți clic aici pentru a începe.html.
- 4. Veți fi direcționat la Instrumentul de pornire ușoară, unde vă vom configura.

### Prezentare generală a componentelor Novation

Vizitați Novation Components la components.novationmusic.com pentru a debloca întregul potențial al Circuit Rhythm. Utilizați software-ul Components pentru a vă încărca propriile mostre, pentru a obține pachete noi create de artiști, pentru a crea șabloane Grid FX, pentru a face copii de rezervă ale lucrării și pentru a instala cele mai recente actualizări de firmware.

IMPORTANT!

Pentru a vă asigura că Circuit Rhythm are acces la funcționalitatea sa completă, vă rugăm să actualizați unitatea utilizând Componente.

### A avea probleme?

În cazul în care întâmpinați probleme la configurare, nu ezitați să contactați echipa noastră de asistență! Puteți găsi mai multe informații și răspunsuri la întrebări frecvente în Centrul de ajutor Novation la support.novationmusic.com.

### Cerinte de putere

Circuit Rhythm poate fi alimentat în oricare dintre trei moduri:

- de la un computer cu port USB 3.0, prin conexiunea USB-C
- de la rețeaua de curent alternativ, utilizând adaptorul de curent alternativ furnizat și conexiunea USB-C
- de la bateria internă litiu-ion

### Alimentare de la un computer

Circuit Rhythm poate fi alimentat de la un computer sau laptop prin conexiunea USB. Utilizați cablul furnizat pentru a conecta unitatea la un port USB de tip "A" de pe computer sau laptop. Bateria internă va fi încărcată în timp ce unitatea este conectată (cu condiția ca computerul să fie pornit și ca porturile sale USB să aibă o putere nominală adecvată).

Puteți alimenta Circuit Rhythm cu un cablu USB-C la USB-C, dacă este necesar. Un cablu de lungime similară cu cablul USB-A la USB-C inclus va oferi aceeași performanță.

### Folosind adaptorul AC

Adaptorul AC furnizat împreună cu unitatea este de tip 5 V DC, 2 A cu o ieșire USB de tip "A" și poate funcționa pe tensiuni de la rețea de la 100 V la 240 V, 50 sau 60 Hz. Adaptorul are capete de priză AC cu glisare interschimbabile; Sunt furnizate diferite capete de priză care fac adaptorul compatibil cu prizele de curent alternativ în multe țări diferite. Capetele dopurilor pot fi schimbate dacă este necesar prin apăsarea arcului buton semicircular în centrul adaptorului și glisând capul prizei în sus pentru a-l separa de corpul adaptorului. Apoi glisați în capul dopului corect (după cum este indicat de săgeți), asigurându-vă că acesta se blochează ferm pe loc. Utilizați cablul furnizat pentru a conecta adaptorul de curent alternativ la portul USB de tip "C" de pe panoul din spate al

Ritmul circuitului ( 6 la pagina 19).

Nu este recomandată utilizarea adaptoarelor AC de alt tip decât cel furnizat. Vă rugăm să vă contactați Dealer Novation pentru sfaturi privind sursele de alimentare alternative, dacă este necesar.

### Utilizarea bateriei interne

Circuit Rhythm va funcționa și din bateria sa internă Litiu-ion. Bateria internă nu poate fi reparată de utilizator. Dacă aveți probleme cu bateria, vă rugăm să contactați direct distribuitorul sau echipa de asistență Novation.

Circuit Rhythm va funcționa până la 4 ore, în funcție de starea bateriei. La pornirea circuitului Ritm, nivelul de încărcare rămas va fi afișat pe pad-uri. Dacă cele 12 tampoane centrale sunt verzi, atunci nivelul de încărcare este ridicat. Pe măsură ce nivelul de încărcare scade, mai puține tampoane centrale vor fi aprinse în baterie vedere indicativ:





Bateria va fi încărcată în timp ce Circuit Rhythm este conectat la rețeaua de curent alternativ prin adaptorul de ca sau la portul USB 3.0 al unui computer: timpul de încărcare este de până la 4 ore, din nou în funcție de starea inițială a bateriei. Pentru a indica faptul că Circuit Rhythm se încarcă, butonul de pornire ( 8 la pagina 19) se aprinde în verde.

Consultați și Instrucțiunile importante de siguranță împachetate cu produsul pentru informații privind eliminarea bateriei: aceste informații pot fi descărcate și de pe site-ul web Novation.

# Prezentare generală hardware

# Glosar

Unii dintre termenii utilizați în acest manual au o semnificație specifică aplicată ritmului circuitului. Aici este listă:

Termen	Buton	Definiție
Vizualizare Drum Pads	Shift + Eşantion Rec	Vă permite să redați manual mostrele alocate fiecărei piese. Le puteți reda manual sau cu notă repeta.
Vizualizare extinsă	Shift + Notă	Dublează dimensiunea tastaturii note de la una la două octave.
Fix	Shift + Viteză	Permite dezactivarea răspunsului la viteză al plăcilor grilei.
Vizualizare FX	FX	Vă permite să adăugați reverb și delay la piesele individuale.
Vedere Poarta	Poartă	Valoarea Gate a unui eșantion este pentru câți pași sună. Gate View permite editarea lungimii unui pas. Valorile individuale ale porții pot fi setate pentru fiecare eșantion alocat unui singur pas folosind înregistrarea live.
Grid FX	Shift + Mixer	O colecție de șapte live diferite personalizabile efecte de performanță.
Pad grilă		Unul dintre cele 32 de tampoane care alcătuiesc performanța principală <sup>zonă.</sup>
Ţine		Ținerea anumitor butoane apăsate mai mult de o jumătate de secundă va produce un rezultat diferit de a le "atinge". O astfel de acțiune este numită "reținere". Vezi și "Atingeți"
Atenuator de intrare		Un pad comutabil de 12 dB pentru a reduce nivelul de înregistrare a probei.
Monitorizarea intrărilor		Alegeți dacă se va auzi sau nu sunetul de la intrări.
Zăvor		O funcție disponibilă în Grid FX și Drum Pads View care schimbă comportamentul unui buton de la momentan la comutare.

Termen	Buton	Definiție
Înregistrare live	Record	Vă permite să adăugați mostre în timp real la un model în timp ce acesta se redă. Înregistrează, de asemenea, orice mișcare a Macro-ului controale.
Comenzi macro		Opt comenzi rotative a căror funcție variază în funcție de vizualizarea selectată în prezent; folosit pentru a "ajusta" eșantionul sunete.
Probă manuală Intrare		Alocarea mostrelor la pasul specific dintr-un model. Cu un tamp apăsat, apăsați tasta de performanță pentru proba de adăugat. Se poate face cu secvențiatorul fie pornit, fie oprit.
Micro pas	Shift + Poarta	Intervalul dintre pași consecutivi într-un model este subdivizat în continuare în șase micro pași; acestea pot fi utilizate pentru sincronizarea "off-grid" a probelor.
Mutați	Shift + Duplicare	Randomizează pașii unui model la care vor fi redate mostrele alocate.
Vizualizare notă	Notă	O vizualizare care vă oferă o tastatură cromatică standard pentru redarea probei selectate.
Ambalaj		Un set complet de proiecte și mostre. Până la 32 de pachete pot fi exportate pe un card Micro SD pentru stocare externă.
Model		O secvență repetată de până la 32 de pași, pe oricare dintre cele opt piese. Include date pe pas pentru viteză, poartă, probabilitate și automatizare.
Lanț de modele		Un set ciclic de modele jucat continuu unul după alte.
Memorie de modele		Unde este stocat un model; sunt opt pe pistă în fiecare proiect.
Setări de model Vedere	Setări de model	O vizualizare care vă permite să setați punctele de început și de sfârșit pentru model, Rata modelului relativ la BPM și redarea modelului direc ie.
Vizualizare modele	Modele	Această vizualizare afișează cele opt memorii de modele per piesă (ca două pagini din patru) și permite selectarea lor individual sau ca un lanț de modele, ștergerea și duplicarea.

Termen	Buton	Definiție
Cursor de redare		În redare, pad-ul alb care se deplasează prin afișajul modelului, indicând ce pas este în curs de redare. Se schimbă în roșu în modul de înregistrare.
Probabilitate		Un parametru al fiecărui pas dintr-un Pattern care definește cât de probabil este ca pasul să fie redat.
Vizualizare probabilitate	Shift + Model Setări	Vă permite să atribuiți valori de probabilitate fiecărui pas activ din a urmări.
Proiect		Un set de toate datele necesare pentru redarea completă a tuturor pieselor, inclusiv modele, secvențe, date de automatizare etc. Până la 64 de proiecte pot fi salvate intern sau ca pachet în memoria flash.
Modul de înregistrare		Modul de operare al Circuit Rhythm atunci când mostrele pot fi adăugate la model sau când ajustări folosind Comenzile macro pot fi salvate. Butonul Înregistrare va fi aprins roșu aprins.
Sursa de înregistrare		Puteți fie să înregistrați mostrele de la o sursă de sunet externă, fie să "reeșantionați" sunetele procesate intern: selectate în Sample Rec View.
Înregistrare Prag		O opțiune selectabilă de utilizator utilizată în înregistrarea probei: când este activă, înregistrarea nu începe până când nivelul semnalului depășește un nivel prestabilit.
Vizualizare eșantion	Probă	O vizualizare care vă oferă acces la toate mostrele stocate și la secvența de modele. Puteți atribui mostre pașilor din Sample View.
Mod eșantionare Vedere	Shift + Eșantion	O vizualizare care vă oferă opțiuni cu privire la modul în care urmează să fie redată o probă, inclusiv direcția, bucla, porțile și tăierea.
Exemplu de înregistrare Vedere	Sample Rec	Vizualizarea utilizată la înregistrarea de noi mostre.
Vizualizare proiect	Proiecte	Vizualizarea folosită pentru a salva și încărca proiecte.
Scenă	Mixer	Una dintre cele 16 memorii cărora le pot fi alocate mai multe modele și lanțuri de modele, astfel încât o secvență mai lungă să poată fi declanșată de un singur pad. Scenele pot fi înlănțuite în continuare pentru a crea o secvență.

Termen	Buton	Definiție
Vedere secundară	Buton Shift + sau atingeți de două ori a buton	Toate vizualizările accesate prin utilizarea Shift în combinație cu un alt buton sunt denumite vizualizări secundare. Aceste vizualizări pot fi accesate și prin apăsarea în mod repetat a butonului corespunzător pentru a comuta între vizualizarea secundară și cea principală.
Vedere de configurare	Shift + Salvare	Permite controlul ceasului MIDI și setărilor Tx / Rx, selectarea canalului MIDI pentru fiecare piesă și ajustarea luminozității pad-ului. Funcționarea normală este suspendată în timp ce Vizualizarea de configurare este deschisă.
Lanț lateral	Shift + FX	O metodă de a permite mostrelor de pe o pistă să modifice dinamica probelor de pe alta.
Etapa		Fiecare piesă dintr-un model se bazează inițial pe 16 sau 32 de pași, deși modelele mai scurte de orice lungime pot fi definite în vizualizarea setărilor de model. Vezi și Micro pas.
Butoane de pas		Nume colectiv pentru grupul de butoane care cuprinde Notă, Viteză, Poartă, Micro Pas și Probabilitate butoane.
Atingeți		Atingerea rapidă a anumitor butoane (mai puțin de jumătate de secundă) va produce un rezultat diferit față de "ținerea" a acestora. O astfel de acțiune se numește "apăsare". Vezi și "Hold".
Urmări		Unul dintre cele opt elemente care pot contribui la a Proiect: Când apăsați un buton Track, mergeți la Sample Vizualizare sau Vizualizare note (indiferent care a fost ultima dată selectat) pentru asta urmări.
Vizualizare viteză	Viteză	Permite editarea vitezei unui pas.
Vedere		Una dintre diferitele moduri prin care cele 32 de grile pot fi folosite pentru a afișa informații și pentru a permite interacțiunea utilizatorului.
Vizualizare blocare	Shift + Modele	O funcție care menține afișarea Step a modelului selectat în prezent, în timp ce vă permite să selectați un model diferit sau să redați alte modele dintr-un lanț de modele.

Vedere de sus



🕤 grilă de redare cu 32 de tampoane – o matrice de 4 x 8 tampoane RGB. În funcție de vizualizarea selectată, grila poate fi "divizat" în zone logice cu funcții diferite.

2 Master Filter – control rotativ cu un detent central și LED RGB: controlează frecvența filtrului întregului mix, ca pe un sintetizator analog. Este mereu activ.

Comenzi macro de la 1 la 8 – opt codificatoare rotative multifuncționale, cu LED RGB asociat. Disponibilitatea și funcția acestor comenzi variază în funcție de diferitele vizualizări ale Circuit Rhythm: totuși, legendele panoului descriu funcțiile codificatoarelor atunci când sunt în Sample View, Note View sau orice altă vizualizare axată pe piesă. Mișcarea comenzilor Macro în performanță poate fi înregistrată și reluată. 4 Master Volume – Controlează nivelul general al ieșirilor audio ale Circuit Rhythm.

Majoritatea butoanelor rămase selectează grila cu 32 de tampoane pentru a afișa o anumită vizualizare. Fiecare Vedere oferă informații și control asupra unui anumit aspect al unei anumite piese, model sau sunet selecție, ajustări de sincronizare etc. Rețineți, de asemenea, că mai multe butoane au o funcție suplimentară "Shift", indicată pe buton (sau deasupra) printr-o legendă într-un font mai mic.

Multe butoane - inclusiv G Record - au atât un mod momentan (apăsare lungă) cât și un mod de blocare (apăsare scurtă). O apăsare lungă va afișa temporar vizualizarea acelui buton, dar numai în timp ce butonul este apăsat. Când este eliberată, vizualizarea va reveni la orice era înainte de apăsarea butonului.

O apăsare scurtă pe un buton va comuta vizualizarea grilei la cea programată în buton.

Butonul Înregistrare este un caz special, deoarece nu invocă un afișaj alternativ al grilei, ci acesta acțiunea momentană permite introducerea și scoaterea rapidă a modului de înregistrare.

5 Butoane Track: Tracks 1 to 8 – o atingere schimbă afișarea grilei în Sample View pentru acea piesă; o apăsare afișează temporar Vizualizarea eșantionului pentru acea piesă, dar la eliberarea butonului grila va reveni la Vizualizarea și pista care era vizibilă când a fost apăsată.

Butoane cu 6 pași: Notă, Viteză, Poartă și Probabilitate – acestea schimbă grila la Vizualizări ulterioare și permit introducerea, ștergerea sau modificarea individuală a parametrilor fiecărei etape a modelului pentru pista selectată curent. Rețineți că Probabilitatea este funcția Shift a butonului Pattern Settings și că Micro Step este funcția Shift a butonului Gate .

7 Setări model – comută grila la o vizualizare care permite ajustarea lungimii modelului, rata de redare și direcția piesei selectate curent.

8 Step Page (1-16/17-32) – selectează dacă Patternul pentru pista selectată în prezent are 16 sau 32 de pași. Când este selectat un model în 32 de pași, culoarea legendei butonului se schimbă atunci când secvența rulează pentru a indica ce "jumătate" din secvență este afişată în prezent grila. Puteți alege să aveți un model în 16 sau 32 de pași pe orice piesă.

9 Sample Rec – deschide Sample Record View: această vizualizare poate fi folosită pentru a înregistra noi mostre Ritmul circuitului prin intrările audio sau din mixul intern.

Patterns – deschide Vizualizarea Patterns: vă permite să stocați mai multe modele pentru fiecare piesă și să le uniți pentru a crea un model Chain.

11 Mixer – activează vizualizarea Mixer, unde puteți dezactiva sau ajusta nivelul fiecărei piese care alcătuiește secvența și, de asemenea, pentru a deplasa fiecare piesă pe imaginea stereo.

12 FX – deschide vizualizarea FX; vă permite să adăugați efecte de reverb și delay la fiecare piesă în mod individual.

3 G Înregistrare și H Redare – aceste două butoane pornesc și opresc secvența (Redare) și intră Mod înregistrare (Înregistrare). În modul Redare se va auzi orice redați pe grilă; în modul Înregistrare, orice redați va fi auzit și, de asemenea, adăugat la secvență. Sample – deschide Sample View pentru piesa selectată curent. Fiecare piesă poate selecta din 128 de mostre, aranjate în opt pagini de 16 pe cele două rânduri inferioare ale grilei.

(5) și K - aceste două butoane au acțiuni (și culori) diferite în funcție de vizualizarea selectată curent, de exemplu, în Keyboard Note View, vă permit să schimbați înălțimea pad-urilor tastaturii cu una până la cinci octave, în timp ce sunteți în Sample Vizualizați că derulează prin cele opt pagini de mostre.

16 Tempo și Swing – Tempo vă permite să setați BPM (tempo-ul) secvenței, folosind controlul Macro 1; Swing modifică timpul dintre pași pentru a schimba "simțirea" unui model, folosind Macro 2 pentru ajustare. În acest mod, Macro 5 ajustează nivelul pistei Click.

Clear – permite ștergerea pașilor de secvență individuali, modele, proiecte, mostre sau stocate Mișcări de control macro.

18 Duplicare – funcționează ca o funcție de copiere și inserare pentru modele și pași individuali.

19 Salvare și proiecte – vă permite să vă salvați proiectul curent și să deschideți unul salvat anterior.

20 Shift – Mai multe dintre butoane au o "a doua funcție", care este accesată ținând apăsat butonul Shift în timp ce apăsați butonul în cauză. De asemenea, este posibil să configurați acțiunea butonului Shift ca funcție de comutare; acest lucru se face în Vizualizarea setare (vezi pagina 88). În acest caz, o singură apăsare cuplează și blochează a doua funcție, o a doua apăsare o dezactivează. Vedere din spate



1 leșiri - L/Mono și R - Ieșirile audio principale ale Circuit Rhythm pe două mufe jack TS de ¼ inch. Max. nivelul de ieșire este de +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Fără mufa R , mufa L/Mono are un mix mono de canale L și R.

- 2 Sync o mufă jack TRS de 3,5 mm care furnizează un semnal de ceas de 5 V amplitudine, la o rată proporțional cu tempo-ul ceasului: raportul real poate fi setat în vizualizarea Setup. Rata implicită este de două impulsuri pe noră.
- (Căști) conectați aici o pereche de căști stereo. Ieșirile principale 1 rămân activ când sunt conectate căștile. Amplificatorul pentru căști poate conduce +5 dBu într-o pereche de căști stereo de 150 ohmi.
- 4 MIDI In, Out și Thru trei conectori MIDI pe mufe DIN cu 5 pini. Permite extern echipamentele care urmează să fie declanşate de secvențele Circuit Rhythm sau controlere externe pentru a declanşa secvențele Circuit Rhythm și pentru a modifica mostre, parametrii Grid FX și FX. Rețineți că portul MIDI Thru poate fi configurat în Advanced Setup View pentru a acționa ca o clonă a portului MIDI Out: consultați pagina 92 pentru detalii.
- 5 sample In L/Mono și R intrări audio externe mono sau stereo pentru înregistrarea probelor în Ritmul circuitului. Intrările sunt dezechilibrate pe mufe jack TS de 1/4".
- Fort USB-C. Aceasta este, de asemenea, intrarea de curent continuu a unității pentru alimentarea externă și încărcarea bateriei. Un cablu de tip C la tip A este furnizat împreună cu unitatea. Conectați-vă la computere pentru a interfața cu Novation Components. Portul este compatibil cu clasa MIDI; conectați-vă la alte dispozitive care acceptă MIDI prin USB pentru a transmite și primi date MIDI. Folosit și pentru actualizări de firmware. NOTĂ Portul USB al Circuit Rhythm nu transportă sunet.

7 microSD – introduceți un card microSD compatibil aici pentru a salva sau a importa pachete.

- întrerupător pornit/oprit "soft"; pentru a preveni pornirea/coborârea accidentală, o apăsare de aprox. unu secundă este necesară pentru a porni sau opri unitatea. Butonul are un LED care se aprinde verde pentru a indica faptul că bateria internă se încarcă.

💁 🕏 kensington MiniSaver – asigurați-vă Circuit Rhythm la o structură adecvată, dacă doriți.

# Bazele

# Pornirea unității

Conectați adaptorul AC furnizat la portul USB 6 folosind cablul furnizat și conectați adaptorul la rețeaua de curent alternativ. Acest lucru va asigura că bateria internă devine complet încărcată.

Conectați ieșirile principale la un sistem de monitorizare (difuzoare alimentate sau un amplificator separat și monitoare pasive); alternativ, conectați o pereche de căști, dacă preferați.

Apăsați lung butonul POWER 8 , iar grila va afișa afișajul de pornire pentru aproximativ doua secunde:



După pornirea inițială, afișajul își va schimba culoarea de la roșu pal la verde strălucitor secven ial din stânga sus la dreapta jos, indicând încărcarea pachetului.



După pornire, afișajul grilei se va schimba în ceva asemănător cu cel prezentat mai jos:



### Noțiuni de bază

Am preîncărcat 16 proiecte demonstrative în amintiri pentru a vă oferi o idee despre modul în care butonul Circuit Rhythm Play lucrări. apasă pe

Dacă nu sunt deja aprinse, apăsați butonul 1 5 afișează , pentru a selecta Track 1 și Sample 14; Ritmul circuitului acum Sample View pentru Track 1. În această vizualizare, cele două rânduri inferioare reprezintă un banc de mostre care pot fi declanșate printr-o atingere, în timp ce cele două rânduri superioare – Pași de model - arată progresul prin model. Apăsați butonul 2 5 pentru a declanșa mostre și introduceți pași pe Track 2. Rețineți că pad-urile de eșantionare ale Track 1 sunt codificate portocaliu, iar cele ale Track 2 sunt galbene.

Padurile de model sunt albastre pal, dar devin albe pe măsură ce "cursorul de redare" se deplasează prin model.

În Sample View, puteți parcurge băncile de mostre folosind butoanele J și K 15 veți descoperi că fiecare dintre primele șase pagini reprezintă un kit de gen format din 16 mostre. Fiecare kit are douăsprezece sunete de percuție și patru sunete melodice. Banca 7 cuprinde suplimentar melodic și

sunete armonice, în timp ce Bank 8 cuprinde 12 bucle melodice plus patru pauze de tobe.

Declanșatoarele de probă pot fi introduse la pași atingând tampoanele albastre slabe care ocupă jumătatea superioară a grilei. Un pas care conține un declanșator va fi aprins albastru strălucitor (sau roz, dacă pasul conține o mostră inversată). Pentru a elimina un declanșator dintr-un pas, atingeți din nou tastatura corespunzătoare.

Pe Circuit Rhythm, diverse piste folosesc culori diferite pentru o identificare rapidă: acest principiu se aplică în majoritatea vizualizărilor grilei. Culorile sunt (aproximativ):

Urmări	Culoarea tamponului
1	Portocale
2	Galben
3	Violet
4	Aqua
5	violet
6	Verde palid
7	Albastru
8	Roz

apasă pe

Buton de redare pentru a opri.

Mai târziu, în manual, vă explicăm cum puteți alege sunetul dorit în modelul dvs. și, de asemenea, cum puteți manipula sunetele în timp real.

### Încărcare și salvare

Când apăsați, Joacă pentru prima dată după pornire, Project which Circuit Rhythm redare va fi ultimul folosit când a fost oprit. Demo-ul din fabrică descris în secțiunea anterioară a fost încărcat în slotul de memorie 1.

Pentru a încărca un proiect diferit, utilizați Vizualizarea proiectelor. Apăsați pe Projects 19 pentru a deschide:



Există 64 de sloturi de memorie, aranjate ca două pagini de 32. Utilizați butoanele J și K pentru a derula între pagini. Fiecare pad corespunde unuia dintre sloturile de memorie. Culoarea tamponului indică starea slotului:

- Alb proiectul selectat în prezent (doar un pad va fi alb)
- Culoare strălucitoare (inițial albastru) slotul conține fie un Proiect salvat de utilizator\*, fie o fabrică
   Proiect demonstrativ
- Dim blue slotul este gol

\* Consultați paragraful "Personalizarea culorilor sesiunii" la pagina 82.

Puteți selecta un alt demo din fabrică pentru a asculta și a juca. Puteți sări între proiectele salvate în modul Play: proiectul curent își va finaliza modelul curent înainte de a începe noul proiect. (Dar dacă țineți apăsată Shift în timp ce selectați un alt proiect, proiectul redat în prezent se va opri imediat și va începe cel nou.)

Proiectele încărcate când sequencerul nu rulează vor fi redate la tempo-ul folosit când proiectul a fost salvat.

Proiectele încărcate în timp ce sequencerul rulează vor fi redate la tempo-ul curent. Aceasta înseamnă că puteți reaminti diferite proiecte secven ial, cu încrederea că tempo-ul va rămâne constant.

Nu este nimic special la sloturile care conțin proiecte demo din fabrică: le puteți suprascrie dacă doriți: le puteți oricând reîncărca din Novation Components.

Nu trebuie să fii în Vizualizarea proiecte pentru a salva un proiect la care ai lucrat. Dacă apăsați Salvare , butonul 19 , cel clipește alb; dacă îl apăsați a doua oară, acesta clipește rapid verde pentru a confirma procesul de salvare. Cu toate acestea, în acest caz, munca dvs. va fi salvată în ultima memorie de proiect selectată, care va fi cel mai probabil cea care deținea o versiune anterioară; versiunea anterioară va fi suprascrisă.

Pentru a vă salva munca într-o altă memorie de proiect (lăsând versiunea originală neschimbată), intrați în Vizualizarea proiectelor. Apăsați Salvare; atât Salvare , cât și pad-ul pentru Proiectul selectat curent vor clipi alb. Apăsați un alt pad de memorie: toate celelalte pad-uri se vor întuneca, iar pad-ul selectat va clipi verde pentru o secundă sau cam asa ceva pentru a confirma procesul de salvare.

Pentru a ușura identificarea proiectelor, puteți aloca una dintre cele 14 culori oricăruia dintre pad-urile din Vizualizarea proiecte. Consultați "Schimbarea culorii proiectului" la pagina 82.

### Începând de la zero

Dacă sunteți deja familiarizat cu producerea muzicii folosind hardware, probabil că puteți sări peste această secțiune! Dar dacă ești începător, s-ar putea să-l consideri util.

Odată ce ați experimentat o vreme cu modelele demo din fabrică, probabil că veți dori să creați un model de la zero.

Selectați Proiecte și selectați un slot de memorie gol (un pad cu un albastru slab). Acum apăsați 1 5 **pentru a intra în Vi**zualizarea eșantionului Track 1 . Când apăsați **b** Jucați , veți vedea pad-ul alb (cursorul de redare) progresând de-a lungul celor 16 pași de model:



Nu vei auzi nimic încă.

NOTĂ: Pe ritmul circuitului, modelele au 16 pași în mod implicit. Aceasta poate fi schimbată în 32 de pași pentru oricare sau pentru toate cele opt piese. Acest subiect este explicat în "Pagina de pas" la pagina 49.

Pentru simplitate, discuția din această secțiune folosește ca exemple modele în 16 pași.

Pentru a construi un ritm, mai întâi atingeți sloturile de probă 1 sau 2 (slot 1 este pad-ul 17, slotul 2 este pad-ul 18) pentru a selecta o tobă eșantion, apoi atingeți\* pași pentru a adăuga declanșatoare modelului. Pentru a face un ritm de tobe hip-hop de bază, adăugați lovituri pe pașii observați în imaginea de mai jos (1, 3, 8, 9, 11 și 14). Acum apăsați pe play pentru a asculta ritmul.

\*Multe dintre butoanele Circuit Rhythm produc comportamente diferite, în funcție de faptul că butonul este "atingat" (o jumătate de secundă sau mai puțin) sau "ținat". În acest caz, menținerea unui pas va arma treapta pentru un eșantion de flip: această caracteristică este discutată la pagina 31.



Puteți selecta o mostră diferită în timp ce modelul este redat apăsând un alt pad de pe butonul două rânduri inferioare: puteți utiliza oricare dintre cele opt pagini eșantion.

Acum adăugați o capcană la ceilalți pași ai secvenței în același mod. Apăsați 2 5 pentru a intra în Vizualizarea eșantionului Track 2 , apoi apăsați pe sloturile 3 sau 4 (pad-urile 19 sau 20) pentru a selecta un eșantion de capcană. Atingeți pași 5 și 13, așa cum se vede mai jos, pentru a adăuga capcane pe a 2-a și a 4-a bataie a barei.



Dacă doriți să ștergeți o lovitură de tobă, trebuie doar să apăsați din nou tasta-ul de pas al modelului: puteți face acest lucru în timp ce secvența este redată sau oprită. Tampoanele puternic luminate vă spun unde sunt loviturile.

Pentru a adăuga o melodie la ritm, va trebui să utilizați Note View. Mai întâi, apăsați 3 5 pentru a intra în Sample View a piesei 3 și selectați o mostră melodică din ultimele patru sloturi ale bancii (Pad-urile 29 – 32). Acum apăsați pe Nota 6 pentru a intra în Vizualizarea note a piesei 3 . Veți vedea acum că cele 16 tampoane de jos au

schimbată pentru a reprezenta o tastatură cromatică, cu "note albe" pe rândul de jos și "note negre" deasupra acesteia. Apăsați padurile pentru a declanșa eșantionul selectat la diferite distanțe. Utilizați săgețile J și K 15 pentru a parcurge octavele superioare și inferioare.

Apăsând J și K împreună va reseta înălțimea la octava implicită.

Nota de bază a octavei implicite este "C mijlociu" pe o tastatură standard de pian.



Pentru a introduce note într-un Pattern, puteți fie să atingeți un pas pentru a adăuga ultima notă redată la pas, fie să înregistrați redarea în timp real (aceasta se numește "înregistrare live"). Pentru a activa înregistrarea live, apăsați butonul Înregistrare astfel încât să se aprindă roșu G – în timp ce înregistrarea live este activată, notele care sunt redate vor fi înregistrate în pași. Puteți reveni oricând la Sample View și puteți modifica eșantionul selectat – acesta va fi redat la tonurile alese pentru fiecare pas.

Puteți apăsa Note a doua oară pentru a intra în vizualizarea extinsă a notei. În această vizualizare, secvențiatorul pașii sunt înlocuiți cu o a doua tastatură cromatică, care declanșează probe cu o octava mai sus decât cea mai mică:



Apăsați din nou Notă pentru a reveni la vizualizarea standard de note.

# Utilizarea pistelor de probă

Circuit Rhythm are opt piese mostre separate, care corespund celor opt butoane **de la** 1 la 8 **5** deasupra grilei principale de joc. Fiecare dintre cele 16 pad-uri ale celor două rânduri inferioare declanșează un eșantion diferit: există opt pagini din acestea (fiecare cu 16 mostre), care pot fi selectate cu J și butoanele K 15 Rețineți că atunci când derulați prin paginile eșantion, pagina în care vă aflați vizualizarea curentă va fi indicată de unul dintre cele 1 până la 8 butoane care iluminează momentan alb strălucitor; adică, dacă derulați la pagina 5, butonul 5 se va aprinde pentru scurt timp. Intensitatea J și K Iluminarea butoanelor indică, de asemenea, pagina în uz curent.

Fiecare piesă poate fi selectată și programată independent folosind butoanele de piesă de la 1 la 8. Piesele folosesc coduri de culoare pentru pad-urile de probă și în altă parte pentru ușurință de identificare (vezi pagina 22).

Alocarea implicită a paginii de probă este:

1940 - 1940 - 1940 - 1940 - 1940 - 1940 - 1940 - 1940 - 1940 - 1940 - 1940 - 1940 - 1940 - 1940 - 1940 - 1940 -	
Piesa 1:	Pagina 1, slot 1 (kick 1)
Piesa 2:	Pagina 1, slot 3 (Cașa 1)
Piesa 3:	Pagina 1, slot 5 (Hi-hat închis 1)
Piesa 4:	Pagina 1, slot 7 (Deschide hi-hat 1)
Piesa 5:	Pagina 1, slot 9 (Clap)
Piesa 6:	Pagina 1, slot 11 (Tom)
Piesa 7:	Pagina 1, slotul 13 (Synth Pluck)
Piesa 8:	Pagina 1, slot 15 (sintet lead)

Fiecare dintre primele șase pagini reprezintă un kit: sloturile 1 și 2 sunt tobe, 3 și 4 sunt capcane, 5 și 6 sunt hi hats închise, 7 și 8 sunt hi hat-uri deschise, 9 până la 12 tind să fie percuții suplimentare și 13 până la 16 sunt sunete melodice. Pagina 7 oferă o gamă de 16 mostre melodice, în timp ce Pagina 8 are alte 12 bucle melodice plus patru pauze de tobe (slot 13 până la 16).

### Vizualizare eșantion

Sample View este vizualizarea implicită pentru fiecare piesă. Dacă apăsați un buton de pistă, veți ajunge direct la vizualizarea eșantionului respectiv. Această vizualizare este identică pentru fiecare piesă, în afară de codificarea culorilor. Exemplul de mai jos ilustrează Track 1.



Puteți audia mostrele apăsând tampoanele de mostre. Pentru a schimba eșantionul activ, dați o atingere rapidă unui alt tampon de eșantion: o apăsare mai lungă va reda eșantionul, dar va lăsa eșantionul anterior alocat ca cel activ.

Pentru a atribui eșantionul activ pașilor de model, atingeți padurile de pași de model care corespund unde doriți să fie declanșate mostrele. Pașii cu lovituri se vor lumina în albastru strălucitor. Padurile de pas sunt comutatoare - pentru a șterge eșantionul dintr-un pas, atingeți din nou pad-ul de pas.

Pentru a schimba eșantionul activ, atingeți un alt tampon de probă. Acest lucru va afecta redarea secvențerului – luminos pașii albaștri vor declanșa întotdeauna eșantionul activ al piesei. Apăsarea unui tampon de probă (spre deosebire de atingerea) nu va schimba proba activă. Acest comportament este util pentru Sample Flipping, ceea ce puteți citiți mai multe despre la **pagina 31** (vezi și mai jos).

Declanșatoarele de probă programate prin atingerea pașilor descriși mai sus vor fi alocate modelului cu valorile implicite de viteză, poartă, micro pas și probabilitate: acești parametri pot fi apoi editați.

Declanșatoarele de eșantion pot fi, de asemenea, înregistrate live pe secvențior. Mai întâi, activați Modul de înregistrare apăsând butonul Recolor astfel încât să se aprindă roșu aprins G. Acum apăsați Redore, așidsteițhitiște tomp înaregister probă pași. Rețineți că acești pași vor fi aprinși liliac - acest lucru indică faptul că pașii au un eșantion alocat. Acești pași vor ignora eșantionul activ al piesei, în schimb se vor declanșa eșantionul pe care tocmai l-ați folosit. Acest comportament se numește Sample Flip, despre care puteți citi mai multe despre pagina 31

### Sample Flip

Deși fiecare piesă de pe Circuit Rhythm este monofonică, este posibil să le alocați mostre diferite pași individuali pe o singură pistă. Acest lucru este util pentru a crea ritmuri de tobe interesante și complicate. The acțiunea de atribuire a diferitelor mostre pe pas se numește Sample Flip.

Pașilor li se pot atribui un eșantion în două moduri diferite:

- Prima este prin înregistrarea live în Sample View. Pentru a face acest lucru, mai întâi activați Modul de înregistrare prin apăsând butonul Rec, astfel încât să se aprindă roşu aprins G. Acum apăsați Play sample pads 
   și nimeri pe unii

   aceste hit-uri vor fi înregistrate în pași. Rețineți că acești pași vor fi aprinși liliac aceasta indică faptul că Sample Flip a fost folosit pentru a atribui o altă mostră. Acești pași vor ignora eșantionul activ al piesei, în schimb vor reda eșantionul atribuit.
- Al doilea este prin alocare manuală. Apăsați și mențineți apăsat un tampon de probă (se va deveni roșu după a moment) și apoi apăsați pe pașii în care doriți să plasați proba – pașii vor deveni roșii până când eliberați tamponul de eșantionare, moment în care vor deveni liliac pentru a indica că au o probă alocată. Dacă apăsați și mențineți apăsat din nou tastatura de mostre, pașii care se potrivesc cu eșantionul atribuit vor deveni roșii pentru a indica relația. Apăsând și menținând apăsat un pas cu un eșantion alocat va aprinde, de asemenea, panoul de probă corespunzător în roșu – acest comportament este util atunci când aveți mai mulți pași cu mostre diferite alocate într-un singur model.

Pașii care sunt răsturnați eșantionul vor fi aprinși liliac strălucitor, în timp ce pașii care vor reda eșantionul activ vor fi aprinși în albastru strălucitor.



#### Moduri de eșantionare

Circuit Rhythm oferă mai multe opțiuni de redare a mostrelor: acestea sunt selectate în Sample Mode View.

Accesați Sample Mode View apăsând Shift 20 și Sample 🥢 👘 sau apăsați din nou Sample dacă sunteți

deja în Sample View. Toate opțiunile din Sample Mode View pot fi aplicate independent la oricare dintre cele opt piese.



#### Exemple de moduri de redare

Cele trei pad-uri albastre (Pad-urile de la 25 la 27) determină modul în care va fi redată eșantionul activ în prezent atunci când este declanșată.

- One Shot (setarea implicită) eșantionul este redat de la început până la sfârșit, indiferent de momentul în care notă Apare dezactivarea (adică atunci când tastatura este eliberată).
- Gated proba este redată o dată până când apare Note Off, moment în care redarea probei se oprește (în funcție de plic).
- Loop proba va continua în buclă de la început până la sfârșit până când apare Note Off.

#### Verso

Pad 28 – Reverse – selectează direcția de redare a probei. Setarea implicită este dezactivată (roz slab aprins), când comportamentul de redare a probei va fi cel descris mai sus. Când este selectat Reverse (aprins puternic), eșantionul va fi redat - în modul Sample Playback selectat - înapoi, începând de la sfârșitul său.

### Sufoca

Pad 29 – Choke – fiecare piesă poate fi atribuită unui singur grup de choke. O singură pistă în sufocare grupul poate reda audio la un moment dat. Apăsați tasta pentru a activa Choke (aprins luminos când este activ). Când o mostră este declanșată pentru orice piesă din grupul de sufocare, orice altă piesă din grupul de sufocare care redă în prezent audio va fi oprită, dând loc celei mai recente piese declanșate.

### Vizualizări de la tastatură și de la secțiune

Padurile 31 (Tastatură) și 32 (Slice) vă permit să comutați între aceste două moduri; modul schimbă aspectul Note View (vezi **pagina** 25). Tastatura este implicită pentru fiecare piesă (Pad 31 este aprins puternic roșu și Pad 32 dim red).

### Modul Notă

Note View vă permite să redați mostre fie cromatic, fie tăiate, permițându-vă să creați linii de bas, melodii sau ritmuri tăiate cu Circuit Rhythm

#### Vizualizare note de la tastatură

În mod implicit, vizualizarea Note a fiecărei piese va fi în modul Tastatură. În acest mod, cele două rânduri inferioare ale Note View – selectate cu butonul Note 6- sunt așezate pentru a reprezenta o octavă a unei tastaturi cromatice. (Vizualizarea note extinsă, cu două octave de tastatură, este, de asemenea, disponibilă.)

Redarea la tastatură va declanșa redarea eșantionului activ al piesei în trepte de semiton. Înălțimi mai mari și mai mici pot fi obținute prin apăsarea săgeților sus și jos 15 pentru a derula octave. Cantitatea maximă pe care o probă poate fi înălțată în sus sau în jos este de trei octave. Rețineți că aceasta este afectat de parametrul de acordare, astfel încât, dacă Tune este setat la valoarea sa maximă pozitivă (+1 octavă), notele redate pe tastatură care sunt mai mari de două octave peste Do mijlociu vor juca la o înălțime maximă fixă. Pentru a reseta tastatura la poziția implicită (cu C din mijloc pe tastatura din stânga jos), apăsați ambele butoane săgeți împreună.

Redarea eșantionului din Keyboard Note View poate fi înregistrată live în modele atunci când este redată pe secvențier este activ prin activarea modului Înregistrare. Alternativ, notele pot fi introduse manual atingând pași. Pașii vor fi alocați cu valoarea notei selectate în prezent, care este luminată puternic pe tastatură. Spre deosebire de eșantionul activ din Sample View, pașii vor reda întotdeauna nota selectată la momentul misiune. Pentru a modifica nota alocată unui pas, menținând în același timp alți parametri de pas (Velocitate, automatizare etc.), țineți apăsat un bloc de note și apăsați un pas sau invers.

#### Vizualizarea notei secțiunii

Folosind Slice Note View, puteți tăia mostre și reda felii, permițându-vă să faceți bucle

Pentru a activa modul Slice, accesați Sample Mode View, apoi apăsați tastatura din dreapta jos etichetată Slice. Trei tampoanele vor fi acum aprinse alb pe rândul de mai sus, care poate fi folosit pentru a selecta numărul de felii pe care proba va fi tăiată automat în.



Selectând pad-ul alb din stânga va împărți mostrele în 4 felii egale, pad-ul din mijloc va face acest lucru cu 8 felii, iar pad-ul din

dreapta va face acest lucru cu 16 felii. Setarea implicită este de 16 felii. La reluarea Note

Vizualizare, 4, 8 sau 16 pad-uri vor fi aprinse în funcție de selecția dvs. în Vizualizarea modului de probă.



În mod implicit, fiecare felie va începe acolo unde se termină cea anterioară și împreună toate feliile formează întregul probă. În vizualizarea Slice Note, începutul și lungimea fiecărei felii pot fi ajustate, permițând feliilor să se suprapună dacă se dorește. Țineți apăsat Shift în timp ce ajustați începutul și lungimea pentru a regla aceste valori.

Rețineți că, cu modul Slice activ, eșantionul complet va fi redat în Sample View, permițându-vă să răsfoiți mostrele în întregime. În plus, macrocomenzile 2 și 3 nu vor funcționa și vor fi stinse în Sample View. Intrarea pasului din Slice Note View se va comporta identic cu Keyboard Note View descris mai sus. Comutarea între Vizualizarea notei secțiunii și **Vizualizarea** notei tastaturii poate duce adesea la accidente fericite și poate fi folosită ca instrument de performanță.

#### Înregistrare Live Slice Point

Unele mostre nu se vor împărți în 4, 8 sau 16 felii, iar punctele în care doriți să plasați felii pot fi răspândite neuniform pe eșantion. Aici este foarte utilă înregistrarea Live Slice Point.

Pentru a înregistra în direct punctele de secție, intrați în Vizualizarea note extinsă în timp ce vă aflați în Vizualizarea notei de segment. Tampoanele de felie vor deveni aurii în acest moment, indicând că Live Slice Point Recording este activată.

Atingeți un bloc pentru a iniția înregistrarea Live Point Slice. Eșantionul selectat va fi redat acum de la începutul eșantionului până la sfârșitul eșantionului. Pe măsură ce eșantionul este redat, atingeți un al doilea pad pentru a seta punctul de pornire al pad-ului respectiv și punctul final al pad-ului anterior. Continuați acest proces până când ajungeți la sfârșitul eșantionului. Acum reveniți la Vizualizare note, unde veți descoperi că punctele de început și de sfârșit ale feliilor sunt setate exact la momentul în care l-ați înregistrat în Vizualizarea note extinsă. Pentru a face o altă încercare de înregistrare live a punctelor dvs. de slice, intrați din nou în Vizualizarea note extinsă .

Rețineți că Live Slice Point Recording nu poate fi utilizată în timpul redării secvențatorului
#### Utilizarea macrocomenzilor pentru a sculpta mostre

Comenzile macro ale Circuit Rhythm oferă parametri cheie pentru ajustarea sunetului mostrelor dvs. The parametrul controlat de fiecare macrocomandă este imprimat sub el.

- Macro 1 (Tune) va modifica acordarea mostrelor de pe pistă pe un interval de +/-1 octavă.
  Acordul se va schimba în trepte de 20 de cenți (1/5 dintr-un semiton). Pentru a schimba în trepte de un semiton, țineți apăsată Shift în timp ce ajustați.
- Macro 2 (Start) va modifica punctul de pornire al mostrelor de pe pistă, iar Macro 3 (Lungime) modifica lungimea. Adică, punctul din eşantion la care începe redarea când este declanşată și cât de mult din eşantion este redat de la punctul de început. Pentru a regla începutul sau lungimea, țineți apăsată Shift pentru a crește rezoluția și rotiți macrocomanda corespunzătoare.
- Macro 4 (Slope) va modifica panta care guvernează volumul probei atunci când este declanșată. Rotirea în sensul acelor de ceasornic va adăuga o fază de atac, urmată de o fază de dezintegrare în modurile de redare cu poartă sau în buclă: volumul va crește după declanșare și va scade după ce poarta este eliberată în modurile de redare cu poartă sau în buclă. Cu cât rotația în sensul acelor de ceasornic este mai mare, cu atât rampa va fi mai lungă. Rotirea în sens invers acelor de ceasornic va adăuga o fază de dezintegrare. După declanșarea probei, volumul va scădea. Cu cât rotația în sens invers acelor de ceasornic este mai mare, cu atât dezintegrarea va fi mai rapidă până la un scurt timp click rămâne.
- Macro 5 (Distorsionare) va adăuga armonici la sunet sub formă de distorsiune. Pe măsură ce controlul crește, mostrele de tobe vor începe să sune mai agresiv, în timp ce sunetele melodice vor avea un caracter exagerat.
- Macro 6 (Filtru HP) ajustează frecven a de tăiere a filtrului trece-înalt. Rotirea controlului în sensul acelor de ceasornic elimină mai multe frecvențe joase, ceea ce poate face ca un sunet să fie mai bine în mixare.
- Macro 7 (LP Filter) funcționează în sens opus cu Macro 6 și ajustează frecvența de tăiere a filtrului trece-jos. Rotirea controlului în sens invers acelor de ceasornic elimină conținutul de frecvență superioară a sunetului. Poate fi folosit pentru a elimina frecvențele înalte atunci când nu sunt necesare și pentru a sculpta sunete.
- Macro 8 (Rezonanță) ajustează rezonanța filtrului trece jos. În loc ca răspunsul filtrului să scadă ușor peste frecvența de tăiere, frecvențele din jurul punctului de tăiere sunt amplificate. Utilizați acest lucru împreună cu Macro 7 pentru a "acorda" un aspect al sunetului pe care doriți să îl accentuați.



	Macro	Func ie
	1	Tuning
	2	Punctul de inceput
	3	Lungimea probei
	4	Atacul/decăderea
	5	Deformare
	6	Filtrul HP
	7	Filtru LP
	8	Rezonanța filtrului LP

Tabelul de mai jos rezumă funcțiile fiecărui control Macro așa cum este aplicat eșantioanelor:

Modificările la comenzile Macro pot fi înregistrate în Pattern - vezi pagina 43 pentru mai multe informații.

Comenzile macro pot fi resetate la valorile implicite ținând apăsat pe Clear 17 și rotind comanda

în sensul acelor de ceasornic până când LED-ul său se aprinde albastru.

## Înregistrare necuantificată

Redarea live a mostrelor poate fi înregistrată cuantizat sau necuantizat. Înregistrarea cuantificată va plasa loviturile de tobe pe pasul cel mai apropiat atunci când este înregistrată, în timp ce înregistrarea necuantificată va plasa loviturile direct pe micropașii intermediari. Pentru a comuta între înregistrarea cuantizată și cea necuantizată, țineți apăsată Shift și apăsați G Înregistrare. Dacă Record Quantise este activată, butonul Înregistrare se va aprinde în verde strălucitor când este apăsată Shift . Dacă Record Quantise este dezactivată (necuantizată), butonul Înregistrare se va aprinde în roșu slab când Shift este apăsat.

#### Editare în micro pași

Când Record Quantise este dezactivată, sincronizarea loviturilor de tobe înregistrate în timp real este atribuită unuia dintre șase micro pași dintre pașii Patternului adiacenți. Orice lovituri de tobe adăugate manual vor fi întotdeauna atribuite primului micro pas al pasului, care se află pe ritmul exact al pasului.



Accesați Micro Step View apăsând Shift 20 și Gate 6 Gate View.

🔵 , sau apăsați din nou pe Gate dacă vă aflați deja

Tampoanele de la 17 la 22 afișează valorile micro-pasului selectat curent. Apăsați un alt tamp pentru a-l selecta și pentru a vedea micro pașii acestuia.



Dacă primul pad este iluminat (ca în primul exemplu de mai sus), aceasta indică faptul că proba de la pasul selectat va fi exact "pe ritm" la pasul de tipar. În cel de-al doilea exemplu de mai sus, deselectarea micropasului 1 și selectarea micropasului 4 întârzie lovitura cu trei șasemi din interval între pași.

Nu sunteți limitat la ajustarea timpului de eșantionare – puteți obține o lovitură pe câte micro-pași doriți: fiecare micropas poate fi pornit sau "dezactivat". În exemplul de mai jos, Pasul 5 va declanșa eșantionul care i-a fost atribuit de trei ori, o dată pe ritm și încă de două ori două și patru tick-uri mai târziu.



Dacă introduceți mostre în modul Record (cu Rec Quantise dezactivat) și puteți reda suficient de repede, puteți (în funcție de BPM!) să generați mai multe hit-uri într-un singur pas. Inspectați afișajul micro-pas pentru a vedea acest lucru.

Folosirea micro-pașilor poate adăuga o gamă complet nouă de posibilități ritmice oricărui model și poate crea efecte ritmice subtile sau groove-uri dramatic neplăcute. Ca și în cazul multor alte aspecte ale Circuit Rhythm, vă îndemnăm să experimentați!

Rețineți că puteți modifica elementele unui model din Vizualizarea Micro Step și, de asemenea, puteți adăuga accesări suplimentare adăugând valori micro pași la pașii gol: aceștia vor fi populați cu valoarea implicită curentă. eșantion pentru pista de tobe în uz.

Rețineți, de asemenea, că toate loviturile micro-pas adoptă valoarea vitezei și eșantionul atribuit pasului în care sunt cuprinse în (vezi mai jos).

# Viteză

Eșantioanele introduse în Vizualizare note pot utiliza viteză fixă sau variabilă. Viteza variabilă este setarea implicită; dacă apăsați Shift, veți vedea că Velocity 6 se aprinde în roșu confirmând acest lucru. Cu Variable Velocity selectat, mostrele înregistrate live vor avea valori ale vitezei determinate de cât de greu este proba tampoanele sunt lovite. Acest lucru se aplică la vizualizarea notei (atât Slice , cât și la tastatură), la vizualizarea notei extinse a tastaturii, Sample View și Drum Pads View.

Pentru a selecta Fixed Velocity, țineți apăsată Shift 20 și apăsați Velocity 🔅 butonul Velocity își schimbă culoarea în verde. Acum, toate mostrele introduse folosind pad-urile de mostre vor avea întotdeauna o viteză fixă de 96 (12 pad-uri

aprins în Vizualizare viteză – vezi mai jos). Acest lucru este valabil și pentru vizualizarea notei (atât Slice , cât și pentru tastatură), extinsă

Vizualizarea notei de la tastatură, Vizualizarea eșantionului și Vizualizarea Padurilor de tobe.

Eșantioanele programate utilizând pad-urile de tip pattern vor folosi întotdeauna Fixed Velocity, indiferent de modul de viteză selectat. Rețineți că selectarea vitezei fixe sau variabile este globală, adică se aplică la toate pistele.

Puteți modifica valoarea de viteză a unui pas după ce ați creat un model. Acest lucru se face în Velocity

Vizualizare, care este selectată apăsând pe Velocity 6



În Vizualizare Velocity, cele două rânduri superioare ale grilei reprezintă modelul în 16 pași pentru eșantionul selectat curent, în timp ce cele două rânduri inferioare reprezintă un "fader" cu 16 segmente, răspândit pe două rânduri; numărul de nisip iluminat reprezintă valoarea vitezei pentru pasul selectat.

În exemplul de mai sus, pașii 4, 8, 10 și 16 sunt puternic iluminați, indicând faptul că acești pași au mostre asociate cu ei. Un pad din afișajul Pattern step va clipi alternativ albastru/alb: acesta este pasul a cărui valoare a vitezei este afișată. În exemplu, valoarea vitezei pentru acest pas este 40; primele cinci tampoane din rândul 3 sunt nisip aprins (deoarece 5 x 8 = 40), restul afișajului pentru valoarea vitezei este stins. Dacă valoarea Velocity nu este un multiplu de 8, "ultimul" pad din afișajul Velocity va fi slab iluminat

pentru a indica faptul că se află între valorile padului. Astfel de valori pot fi înregistrate prin redare live, dar nu fi programat manual.

Rețineți, de asemenea, că auziți eșantionul la pas când apăsați tastatura pasului.

Puteți modifica valoarea de viteză apăsând tastatura din rândurile de afișare a valorii de viteză care corespunde valorii de viteză. Dacă doriți ca lovitura de la Pasul 12 din exemplul de mai sus să aibă o valoare a vitezei de 96 în loc de 40, ai apăsa tastatura 12; Tampoanele de la 1 la 12 luminează acum nisipul. Dacă doriți să reduceți o valoare a vitezei, apăsați tastatura corespunzătoare valorii necesare.

Nr. tampoane aprinse	Valoarea vitezei	Nr. tampoane aprinse	Valoarea vitezei
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

De asemenea, puteți utiliza Vizualizarea vitezei pentru a modifica valorile vitezei în timp ce se redă un model. În acest caz, trebuie să apăsați și să țineți apăsat tastatura pentru ca pasul să aibă valoarea de viteză schimbată; puteți face acest lucru în orice punct al modelului. Pad-ul de pas menținut se va aprinde în roșu, iar celelalte două rânduri se vor "îngheța" pentru a afișa valoarea vitezei pasului selectat. Apăsați tastatura corespunzătoare noii valori necesar. Modelul continuă să se joace, astfel încât să puteți experimenta cu diferite valori ale vitezei in timp real.

> De asemenea, puteți adăuga mostre în Vizualizare Velocity. Țineți apăsată tastatura corespunzătoare pasului în care urmează să fie adăugat un hit și apăsați un pad pe cele două rânduri inferioare; pad-ul definește viteza acelei lovituri. Acest lucru este grozav pentru adăugarea unei serii de hit-uri "fantomă" la volum redus.

## Probabilitate

Funcția Probability a Circuit Rhythm poate fi aplicată pașilor individuali de pe orice pistă. Probabilitate introduce un grad de variație aleatorie într-un model. Este în esență un parametru de pas suplimentar, care decide dacă notele de pe pas vor fi redate sau nu în timpul fiecărei treceri a Patternului.

Toți pașii sunt alocați inițial cu o valoare a probabilității de 100%, ceea ce înseamnă că toți pașii vor fi întotdeauna jucate, cu excepția cazului în care valoarea probabilității lor este redusă: acest lucru se face folosind Probability View.

Probability View este vizualizarea secundară a butonului Pattern Settings 7 Deschideți-l ținând apăsat Shift și apăsând Pattern Settings sau apăsați Pattern Settings a doua oară dacă este deja în Vizualizarea Pattern Settings pentru a comuta Vizualizare.

Selectați pasul din afișajul Pattern pentru care se dorește să modifice probabilitatea notelor la acel pas. Tampoanele 17 – 24 constituie un "conmetru de probabilitate": inițial toate cele opt tampoane vor fi aprinse, cu adâncirea culorii de la 17 la 24.



Există opt valori posibile ale Probabilității care determină probabilitatea ca notele de pe pasul ales să fie redate în orice trecere prin Pattern. Numărul de tampoane aprinse indică valoarea Probabilității: tampoanele mai înalte din rând vor fi întunecate. Valorile posibile ale probabilității sunt:

Tampoane aprinse (Rând	ul 3) Probabilitate
1 – 8	100%
1 – 7	87,5%
1 - 6	75%
1 - 5	62,5%
1 - 4	50%
1 - 3	37,5%
1 - 2	25%
1 numai	12,5%

Pentru a atribui o probabilitate unui pas în timp ce redarea secvențatorului este oprită, apăsați și eliberați padul pentru pasul pe care doriți să îl editați și apăsați pad-ul din rândul 3 corespunzător valorii Probabilității. Pentru a atribui probabilitate unui pas în timp ce redarea secvențatorului este activă, trebuie să țineți apăsat butonul de pas în timp ce setați o probabilitate. Toți pașii micro conținuti în pas vor avea șansa colectivă de a fi jucați conform procentelor de mai sus. Aceasta înseamnă că fie toți pașii micro de la pas

va juca, sau niciunul dintre ei nu va juca.

- O probabilitate de 100% înseamnă că probele de la pas vor fi redate întotdeauna.
- O probabilitate de 50% înseamnă că, în medie, mostrele de la pas vor fi redate în jumătate din modele.
- O probabilitate de 25% înseamnă că, în medie, mostrele de la pas vor fi redate într-un sfert a tiparelor.

Ștergerea pașilor, modelelor și proiectelor va reseta, de asemenea, toate probabilitățile la 100%. Înregistrarea live a unei noi probe la un pas va reseta, de asemenea, probabilitatea la acel pas la 100%.

## Înregistrarea mișcărilor butonului (automatizare)

Puteți modifica parametrii sonori ai mostrelor alocate în timp real folosind comenzile Macro 3 Circuit Rhythm dispune de automatizare, ceea ce înseamnă că puteți adăuga efectul acestor ajustări la model înregistrat prin intrarea în modul Record (prin apăsarea G Record 13) în timp ce mișcați butoanele.

La intrarea în modul de înregistrare, LED-urile de sub comenzile macro active păstrează inițial culoarea și luminozitatea pe care o aveau anterior, dar de îndată ce faceți o ajustare, LED-ul devine roșu pentru a confirma că acum înregistrați mișcarea butonului.

Pentru ca mișcările butonului să fie reținute, trebuie să ieși din modul de înregistrare înainte ca secvența să se întoarcă dincolo de punctul din modelul în care ați rotit inițial macro-ul, altfel Circuit Rhythm va suprascrie datele de automatizare cu cele corespunzătoare noii poziții a butonului.

Cu condiția să faceți acest lucru, veți auzi efectul controlului Macro reluat atunci când secvența se rotește, în punctul în care ați rotit comanda.

De asemenea, puteți înregistra modificările controlului macro atunci când secvența nu este redată: în Vizualizare viteză, Poartă Vizualizare sau **Vizualizare** probabilitate, apăsați G Înregistrare, selectați pasul la care ar trebui să apară schimbarea apăsând și menținând apăsat tastatura corespunzătoare pasului; aceasta va reda eșantionul la acel pas. Apoi ajustați controlul (comenzile) Macro după cum doriți; noile valori vor fi scrise în datele de automatizare; presa Înregistrați din nou pentru a ieși din modul înregistrare.

Când secvența rulează, veți auzi efectul mișcărilor butonului Macro la acel pas. În același mod, puteți, de asemenea, edita automatizarea comenzilor Macro pentru pași specifici în acest fel în timp ce sequencerul este redat. Cu modul de înregistrare activat, țineți apăsat un pas și rotiți a Control macro.

Orice modificări aduse valorilor Macro care sunt înregistrate ca parte a modelului vor fi păstrate chiar dacă eșantionul este schimbat în timpul modelului (consultați "Sample Flip" la pagina 31). Puteți modifica sunetul la un anumit pas și apoi modificați proba la acel pas: modificarea va fi în continuare eficientă. Puteți șterge orice date de automatizare Macro pe care nu doriți să le păstrați ținând apăsat pe Clear 17 și mișcarea butonului în cauză în sens invers acelor de ceasornic cu cel puțin 20% din rotația sa – LED-ul de sub butonul va deveni roșu pentru a confirma. Dar rețineți că acest lucru va șterge datele de automatizare pentru acea macrocomandă pentru întreg Model, nu doar la pasul curent al secvenței.

# Ștergeți și duplicați

Pentru a elimina un pas dintr-un model, țineți apăsat Clear 17 și apăsați butonul de pas. Aceasta va elimina proba declanșează, precum și toți parametrii automati (Velocity, Micro Steps & Probability) cărora le-au fost alocați pasul.

Pentru a duplica un pas într-un model, țineți apăsat Duplicați 18 și apăsați un pas. Pasul copiat se va aprinde verde deschis. În timp ce țineți apăsat Duplicate, apăsați tastaturile pas pentru a lipi datele pasului original. Acest va duplica flip eșantion, parametrii de pas (Velocity, Micro Steps, Gate and Probability) și macro automatizare la noul pas.

## Vizualizare Drum Pads

Drum Pads View este excelent pentru a cânta live. Puteți declanșa mostre pentru toate cele opt piese manual și, de asemenea, puteți repeta automat fiecare declanșare la una dintre cele opt rate legate de tempo. Această vizualizare vă permite să adăugați rafale rapide de bătăi de tobe, în special modele hi-hat în stil capcană, cu o senzație de triplet.

Drum Pads View este vizualizarea secundară a butonului Sample Rec 9 Deschideți-l ținând apăsat Shift și apăsând Sample Rec, sau apăsați Sample Rec a doua oară dacă este deja în Sample Rec View pentru a comuta <sup>Vedere.</sup>

Configurația implicită a Drum Pads View este ilustrată mai jos:



Dacă sunteți stângaci, este posibil să preferați să inversați aspectul pad-ului apăsând butonul J:



Apăsați K pentru a reveni la comutare înapoi. Descrierile de mai jos fac referire la versiunea pentru dreapta.

Cele opt pad-uri din dreapta celor două rânduri inferioare sunt pad-uri de declanșare pentru fiecare pistă. Apăsarea uneia dintre acestea va declanșa eșantionul activ în prezent pentru piesa respectivă: acest lucru se aplică indiferent dacă secvența rulează sau nu. Dacă doriți să adăugați mai multe mostre live la Pattern în timp ce acesta este redat, intrați în modul Record apăsând Rec G: orice mostre suplimentare adăugate în timp real vor fi acum adăugate la Pattern pe o bază pe pistă. Când este apăsat butonul de declanșare, butoanele macro se vor actualiza pentru a afișa parametrii piesei pentru cea mai recentă pistă declanșată - aceasta oferă o modalitate rapidă de a modifica sunetul

fiecare piesă cu referire una la alta.

#### Notă ratele de repetare

Cele opt pad-uri din stânga celor două rânduri superioare vă permit să selectați o rată de repetare a notei. Tampoane de la 9 la 12 pe Rândul 2 selectează rate standard la multiplii BPM setat în prezent, Pad 9 fiind BPM-ul însuși. Tampoanele de la 1 la 4 de pe rândul 1 selectează multipli tripleți ai acestor rate.

Pentru a reda un eșantion cu repetarea notei, țineți apăsat butonul Repeat Rate și apăsați butonul de declanșare a probei pentru piesa dorită. Eșantionul se va repeta atâta timp cât ambele tampoane sunt apăsate. Puteți elimina trebuie să folosiți două degete apăsând tastatura 5, ceea ce face ca padurile de frecvență de repetare să se blocheze atunci când sunt apăsate. Pad 5 luminează alb strălucitor când funcția de blocare este activă. Apăsați-l a doua oară pentru a dezactiva funcția de blocare. Rețineți că redarea repetată va depăși orice date de pas existente într-un model. De exemplu, dacă executați cu o rată de repetare de ¼ de notă, dar modelul existent este alcătuit din pași care conțin fiecare șase micro pași, veți auzi doar ritmuri de ¼ de notă pe durata repetării notei care este activă. Acest lucru poate fi foarte util pentru a crea umpleri dramatice în timp ce cântați live.

Puteți înregistra performanțe repetate direct în modele în timp ce Modul Înregistrare este activ. Repetarea notei de înregistrare este distructivă și va suprascrie orice micro pași care există în prezent în model – ceea ce auziți în timpul înregistrării este ceea ce va deveni modelul.

Consultați imaginile grilei de la pagina 45 pentru a vedea ce pad din Drum Pads View selectează fiecare rată de repetare.

# Modele

Fiecare proiect din Circuit Rhythm are spațiu de memorie pentru opt modele separate per piesă.

Adevăratul potențial al Circuit Rhythm începe să se realizeze atunci când începeți să creați variații interesante ale unui Pattern și apoi le faceți împreună pentru a fi jucate ca un lanț complet de până la 256 (8 x 32) pași. În plus, nu toate modelele pentru fiecare piesă trebuie să fie înlănțuite în același mod: puteți avea modele de tobe în 64 de pași pe Tracks 1 și 2 combinate cu o secvență mai lungă de linii de bas și/sau synth pe Tracks 3 și 4, pt. exemplu. Nu există nicio restricție cu privire la modul în care combinați modelele de la diferite piese (deși modelele pot fi înlănțuite numai secvențial; consultați **pagina 50** ).

pentru mai multe informatii).

## Vizualizare modele

Pentru a vă aranja și organiza modelele, utilizați Vizualizarea modelelor, accesată apăsând pe Modele 10. Prima dată când deschideți Vizualizarea modelelor într-un proiect nou, va arăta astfel:



Patterns View are două pagini, selectate de butoanele J și K 15. Paginile sunt identice, iar amintirile de tipar sunt dispuse vertical; pe pagina 1 pad-urile selectează modelele de la 1 la 4 pentru fiecare piesă, pe pagina 2 ei selectează modelele de la 5 la 8.

Modul în care este aprins fiecare pad indică starea sa. Un dim pad înseamnă că Patternul nu este selectat în prezent pentru redare. Un pad per piesă va pulsa între slab și luminos: acesta este modelul care a fost redat la ultima oprire a redării. Inițial (adică, când este pornit un proiect nou), Patternul 1 din fiecare piesă va fi în această stare cu toate celelalte memorii goale și pad-urile slab aprinse. Pentru a selecta un model diferit pentru orice piesă, apăsați tastatura acestuia. Dacă faceți acest lucru în timp ce un alt model este deja redat, noul Pattern va fi " pus în coadă" pentru a începe redarea la sfârșitul celui actual, oferindu-vă un tranziție lină între modele. În acest caz, pad-ul pentru următorul model va clipi rapid în timp ce este "în coadă", până când începe să se joace. Cu toate acestea, dacă țineți apăsat Shift în timp ce selectați următorul Pattern, acesta va începe să fie redat imediat de la pasul corespunzător de Pattern, asigurându-vă astfel că sincronizarea generală menține continuitatea. De exemplu, dacă Pattern-ul curent a ajuns la Pasul 11 când apăsați un al doilea Pattern în timp ce țineți apăsat Shift, Circuit Rhythm îsi va aminti unde se află cursorul, iar al doilea Pattern va începe redarea de la Pasul 12.

când apăsați Redare, punct – selectabilio de lo Recentra de lo de

## tergerea modelelor

Memoriile de modele pot fi șterse în Patterns View ținând apăsat Clear 17 (se aprinde roșu) și apăsând tamponul corespunzător. Padul de model selectat se va aprinde în roșu aprins - pentru a confirma ștergerea - în timp ce dvs apasa-l. În timp ce redarea este oprită, dacă modelul care este șters nu este modelul activ în prezent (indicat de pulsația de culoare a piesei) și nu face parte dintr-un lanț de modele, acesta se va aprinde alb. Acest lucru indică faptul că acest Pattern va fi afișat în toate vizualizările pașilor piesei. Aceasta se potrivește cu comportamentul View Lock, vezi pagina 54.

## Duplicarea modelelor

În Vizualizarea modelelor, butonul Duplicare 16 poate fi folosit pentru a efectua o funcție de copiere și inserare, permițându-vă să copiați un model dintr-o memorie în alta . Aceasta este o funcție foarte utilă, deoarece vă permite să utilizați un model existent ca bază pentru altul, ușor diferit: este adesea mai ușor să modificați un model existent pentru a fi așa cum doriți decât să creați unul nou de la zero.

Pentru a copia un model dintr-o memorie în alta, țineți apăsat Duplicate (se aprinde verde), apăsați tastatura cu modelul pe care doriți să-l copiați (se aprinde verde în timp ce îl apăsați), apoi apăsați tastatura pentru memoria în care doriți. copia care urmează să fie stocată: se va aprinde roșu, apoi, dacă redarea este oprită, va deveni alb odată ce eliberați Duplicate, indicând faptul că acest Pattern va fi afișat atunci când treceți la o vizualizare în pas. Acum aveți o copie identică a modelului. Dacă doriți să copiați datele modelului în mai multe memorii, puteți continua să țineți apăsat butonul Duplicare și să repetați partea "lipire" a operațiunii la alte amintiri.

Este posibil să duplicați modele între piese, precum și în cadrul unei singure piese.

# Pagina de pas și modele în 16/32 de pași

Lungimea implicită a unui model în ritmul circuitului este de 16 pași, dar puteți dubla lungimea la 32 de pași cu butonul Step Page 8 (etichetat 1-16/17-32). O lungime a modelului de 16 pași sau mai puțin este indicată de butonul Pagină de pași care arată un albastru slab. Pentru a extinde lungimea modelului care este vizualizat în prezent dincolo de 16 pași, apăsați butonul Step Page: acum arată albastru strălucitor pentru Pagina 1 - în timp ce se afișează pașii de la 1 la 16 și portocaliu pentru Pagina 2 - în timp ce se afișează pașii de la 17 la 32.

Această caracteristică vă permite să creați bucle mai interesante și mai variate în cadrul unui singur model. Dacă unele piese au lungimea de 16 pași și aproximativ 32 de pași, modelele în 16 pași se vor repeta după Pasul 16, în timp ce modelele în 32 de pași vor continua pentru pașii de la 17 la 32, astfel încât veți auzi două repetări ale pieselor mai scurte pentru fiecare una dintre cele mai lungi.

Apăsând Step Page (1-16/17-32) în timp ce este redat un model în 32 de pași, se schimbă afișarea la cealaltă pagină, dar nu se întrerupe modelul. Puteți seta lungimea unui model înapoi la valoarea implicită de 16 pași ținând apăsat

jos Ștergeți și apăsând butonul Step Page: modelul va reveni acum la 16 pași în lungime. Eșantioanele atribuite tuturor celor 32 de pași sunt păstrate, deși le veți auzi numai pe cele alocate primilor 16 pași după ce ați folosit Clear. Dacă extindeți din nou lungimea modelului la 32 de pași, toate notele/hiturile le-au fost atribuite anterior

pașii de la 17 la 32 vor fi în continuare acolo.

De asemenea, puteți utiliza Duplicați cu butonul Step Page. Ținând apăsat Duplicare și apăsând butonul Step Page, lungimea modelului pentru pista selectată în prezent va extinde la 32 de pași și va copia toate datele la Pașii 1 până la 16 până la Pașii 17 până la 32, respectiv, inclusiv datele de automatizare. Orice date deja prezente pe Pagina

2 va fi suprascris prin această operațiune.

## Modele de înlănțuire

După ce ați creat mai multe modele pentru una sau mai multe piese, puteți începe să le înlănțuiți pentru a crea o secvență mai lungă. Apăsați pe Patterns 10 pentru a deschide Patterns View.

Modelele pot fi înlănțuite pe o pistă. Când Pattern-urile sunt înlănțuite, acestea sunt redate secven ial, de exemplu, un Pattern Chain care cuprinde patru Pattern-uri le va reda în ordine numerică unul după altul, apoi se va repeta. Dacă toate sunt modele în 32 de pași, lanțul va avea o lungime de 128 de pași. O altă piesă cu un singur model în 32 de pași va fi redată de patru ori în fiecare lant; un model în 16 pași va fi jucat de opt ori.

Pentru a crea un lanț de modele, apăsați și mențineți apăsat tastatura pentru modelul cu cea mai mică numărătoare dorită, apoi apăsați tasta pentru modelul cu cea mai mare numără necesară. (Sau, într-adevăr, invers.) De exemplu, dacă doriți să înlănțuiți modelele unei piese din memoriile de la 1 la 3, țineți apăsat Pad 1 și apoi apăsați Pad 3. Veți vedea că toate cele trei paduri luminează acum puternic în culoarea pistei, indicând faptul că acum formează o secvență înlănțuită.

Dacă doriți să selectați un lanț din Patterns peste granița paginii, selecția funcționează în același mod: de exemplu, pentru a selecta Patterns la 3 la 6 ca un lanț, apăsați și mențineți apăsat tasta pentru Pattern 3, apoi apăsați J pentru a trece la Pagina 2, apoi apăsați tastatura pentru modelul 6. Acum veți descoperi că tampoanele pentru modelele 3, 4, 5 și 6 sunt toate aprinse. Pentru a înlănțui modelele care folosesc același pad pe cele două pagini ca punctele de început/sfârșit (de ex. 1 și 5), țineți apăsat pad-ul pentru primul model, treceți la Pagina 2, apoi eliberați pad-ul. În acest exemplu, a lanțul de modele 1 până la 5 este apoi creat.

Ceea ce este important de reținut este că modelele pe care le înlănțuiești trebuie să fie consecutive. Puteți lega modelele 1, 2, 3 și 4 împreună, sau 5, 6 și 7 împreună sau 4 și 5 împreună, dar nu puteți înlănțui 1,2 și 6 împreună. (Cu toate acestea, funcția Scene din Circuit Rhythm vă permite să depășiți această restricție: consultați **pagina 59** pentru detalii despre utilizarea Scenelor.) Următorul exemplu va ilustra înlănțuirea:



Exemplul de vizualizare a modelelor de mai sus arată o posibilă aranjare a modelelor pentru o secvență cu 8 modele. Folosim următoarele modele și, pentru simplitate, vom presupune că toate modelele sunt de 16 pași:

- Track 1 Modele de la 1 la 4
- Track 2 Numai modelul 1
- Track 3 Modele 1 și 2
- Track 4 Modele 6 și 7
- Track 5 Modele 2 și 3
- Track 6 Modele de la 3 la 6
- Track 7 Modele 5 și 6
- Track 8 Modele de la 1 la 8

Când apăsați pe Play, fiecare piesă va face buclă în jurul propriului lanț de modele. Cel mai lung lanț este Track 8 – aceasta definește lungimea totală a secvenței, în acest caz, 128 (8 x 16) pași. Piesa 8 va reda modelele de la 1 la 8 în ordine, apoi va reveni la modelul 1 și va începe din nou. Față de aceasta, Track 1 va reda modelele de la 1 la 4 în ordine, apoi va face bucla înapoi și va repeta; Track 2 are doar un model, așa că acesta se va repeta de opt ori în secvență cu 8 modele. Piesele 5 și 7 au două Pattern-uri în lanțuri, astfel încât fiecare va fi redată de patru ori, iar Track 6 are patru Pattern-uri în lanțul său, deci va fi redată de două ori. Ceea ce auzi este ilustrat în cronologia de mai jos:



Exemplul de mai sus ilustrează punctele de bază implicate în înlănțuirea modelelor împreună pentru a face o secvență mai lungă. Crearea de secvențe mai lungi, mai complexe și mai interesante este o extensie a acestora principii. Circuit Rhythm permite lanțuri de modele de până la 256 (8 x 32) pași, unde oricare dintre cele opt piese își pot schimba modelul la fiecare 16 pași (sau mai puțini dacă punctele de început/sfârșit sunt, de asemenea, modificate față de valorile implicite).

De fiecare dată când apăsați Joacă, lanțul de modele repornește de la punctul de început al primului model din lan . Puteți reporni lanțul din punctul în care a fost oprit secvențatorul apăsând pe Play while ținând apăsat Shift.

# Octava de model

Puteți schimba înălțimea modelului vizualizat curent în sus sau în jos cu una sau mai multe octave ținând apăsat Shift 20 și apoi apăsând J sau K 15. Puteți face acest lucru fie în timopuli ficedă rii, die canedo setve vițatoliză e sterp icu e atterp țicu e atterp care avente vițatoliză e sterp icu e atterp în cure atterp care avente vie atterp c

și Slice Point Record View. Se reglează doar înălțimea piesei selectate curent, cea a celorlalte va rămâne neafectat.

Dacă modelul conține note care sunt deja în octava cea mai înaltă pe care o poate genera Circuit Rhythm, acestea vor rămâne neafectate de o schimbare ascendentă a Octavei de model; același lucru este valabil și pentru notele cele mai joase și pentru o deplasare în jos a octavei. Dacă acesta este cazul, butonul J sau K se va aprinde roșu pentru a indica faptul că comanda nu poate fi executată. Există, de asemenea, o limită superioară pentru tonul de redare a probei (așa cum este descris în secțiunea despre Keyboard Note View – vezi **pagina 33)** – puteți întâlni acest lucru înainte de a atinge octava maximă redabilă, în funcție de setarea **parametrului** Tune (Macro 1).

#### Vizualizare blocare

În mod implicit, afișarea Pattern Step de pe cele două rânduri superioare se schimbă cu modelul selectat (și Pagina curentă), astfel încât cursorul de redare să fie întotdeauna vizibil. Dacă doriți să editați un model în timp ce continuați să redați un alt model sau să completați lanțul de modele, puteți utiliza View Lock. O utilizare a Blocării Vizualizării este să "înghețe" afișarea Pattern Step la modelul (și Pagina) curent, ținând apăsată Shift și apăsând Patterns 10. Cele două rânduri de sus vor fi acum blocate la modelul care a fost afișat când ați selectat View Lock.

În vizualizarea modelelor , modelele vizualizate în prezent vor fi aprinse în alb. Un pad alb intermitent indică faptul că un Pattern este atât vizualizat, cât și redat, în timp ce alb constant indică faptul că un Pattern este vizualizat în timp ce este redat altul (din aceeași piesă): acest pad va pulsa în culoarea piesei. Pentru a schimba modelul vizualizat, țineți apăsat Shift și apăsați un pad de model. Puteți schimba în continuare modelele și lanțurile de modele care sunt redate în modul obișnuit, descris în Vizualizarea modelelor la pagina 47.

Blocarea vizualizării vă permite, de asemenea, să înghețați afișarea pasului pe Pagina curentă a modelului atunci când lucrați la un model în 32 de pași. Când View Lock este activ, modelul va continua să fie redat ambele Pagini, dar acum este afișată numai Pagina care era vizibilă când a fost selectată Blocarea Vizualizare . The Alternativa Step Page poate fi afișată apăsând butonul Step Page 8

În timp ce Shift este apăsat, butonul Patterns se aprinde verde când View Lock este activ; când este inactiv este roșu. Puteți apăsa Shift în orice moment: culoarea butonului va confirma dacă View Lock este activă sau nu.

Blocarea vizualizării este aplicată tuturor pieselor și se aplică, de asemenea, tuturor vizualizărilor care au un afișaj cu pași de model (de exemplu, Vizualizare viteză, Vizualizare poartă etc., precum și Vizualizare note). Poate fi anulat apăsând Shift + Patterns din nou. Rețineți că starea de blocare a vizualizării nu este salvată. Acesta va fi implicit "inactiv" oricând Circuit Ritmul este pornit.

# Setări de model

Deși lungimile implicite ale modelului sunt fie de 16, fie de 32 de pași (vezi, de asemenea, "Pagină de pași și modele de 16/32 de pași" la **pagina** 49), este posibil ca modelul din orice pistă să aibă orice alt număr de pași în lungime, până la maxim 32 de trepte. În plus, punctele de început și de sfârșit ale unui Pattern pot fi definite independent, astfel încât sub-secțiunile unui Pattern, de orice lungime, pot fi redate împotriva altor piese cu lungimi diferite de Pattern, creând niște efecte foarte interesante. De asemenea, puteți alege ordinea de redare a modelului și puteți seta viteza piesei în raport cu cea a altor piese.

Toate aceste opțiuni sunt setate în Vizualizarea Setări model; apăsați Setări model pentru a deschide acest lucru:



Orice modificări ale modelelor făcute în Vizualizarea Setări modele pot fi salvate în proiect în modul obișnuit: apăsați Salvare 19 – se aprinde intermitent alb, apăsați din nou – se aprinde intermitent în verde pentru a confirma Salvarea. (Sa nu uiti asta aceasta suprascrie versiunea anterioară a Proiectului; selectați o altă memorie de proiect dacă doriți păstrați versiunea anterioară.)

#### Puncte de început și de sfârșit

Cele două rânduri superioare ale Vizualizării Setări modele arată pașii modelului pentru piesa selectată curent. Dacă nu s-au făcut încă ajustări la lungimea modelului, Pad 16 va fi nisip iluminat: aceasta indică ultimul pas din Pattern. Cu toate acestea, dacă lungimea modelului este de 32 de pași, va trebui să apăsați butonul Step Page 8 pentru a deschide Pagina 2 pentru a vedea indicația pasului final. Pentru a vedea ce pas este momentan punctul de pornire al modelului, apăsați și mențineți apăsat Shift. Pasul punctului final revine la albastru și a pad diferite lumini nisip: aceasta va fi Pad 1 dacă lungimea modelului nu a fost încă modificată. Puteți modifica punctul final al piesei – și, prin urmare, puteți scurta lungimea modelului – apăsând un alt pad de pas pentru model. Noul punct final este indicat de o iluminare cu nisip, iar "mai înalt" pad-urile fie devin întunecate, fie în roșu estompat, acesta din urmă indicând faptul că datele de notă/hit au fost atribuite anterior acelui pas. Dacă reselectați punctul final inițial, aceste date vor fi în continuare acolo și vor fi redate.



Modificarea punctului de pornire este exact același proces, cu excepția faptului că Shift trebuie ținut apăsat în timp ce selectați noul punct de pornire:



Dacă lucrați cu modele în 32 de pași, aveți grijă la care dintre cele două pagini de pași vă aflați. Culoarea butonului Step Page 8 indică întotdeauna acest lucru – albastru pentru Pagina 1 (Pașii de la 1 la 16) și portocaliu pentru Pagina 2 (Pașii de la 17 la 32).

#### Machine Translated by Google

#### Ordine de joc

Padurile de la 29 la 32 din Vizualizarea setărilor modelului vă permit să alegeți ordinea de redare pe care o va folosi modelul selectat în prezent. Pad-ul pentru ordinea de redare selectată luminează puternic: ordinea implicită de redare este înainte (adică normal), indicată de Pad 29.



Alternativele la ordinea normală de redare înainte sunt:

- Mar arier (Pad 30). Modelul începe redarea la punctul final, redă pașii în ordine inversă punctul de pornire și se repetă.
- Ping-pong (Pad 31). Modelul este redat înainte de la început până la sfârșit, înapoi la început punct și se repetă.
- Aleatoriu (Pad 32). Pașii piesei sunt redați aleatoriu, indiferent de atribuirea notei/hiturilor, deși încă la intervale de pași.

Dacă ordinea de redare este schimbată în modul Redare, modelul își finalizează întotdeauna ciclul curent înainte incepand un ciclu cu noua directie. Acest lucru se aplică indiferent de lungimea actuală a modelului sau a pasului Selectarea paginii.

#### Rata de sincronizare a modelelor

Al treilea rând al Vizualizării Setări model determină viteza cu care se redă melodia în raport cu BPM-ul proiectului. Este efectiv un multiplicator/divizor al BPM.



Rata de sincronizare selectată este indicată de pad-ul luminos: rata implicită este "x1" (pad 5 în rândul 3), ceea ce înseamnă că piesa va fi redată la BPM setat. Selectarea unui pad cu numere mai mari crește viteza cu care cursorul de redare avansează prin Pattern în raport cu cel precedent. În mod similar, a tampoanele cu numere mai mici vor scădea rata de redare. Ratele de sincronizare disponibile sunt 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, cu T reprezentând tripleți.

1/16 este rata de sincronizare implicită, unde fiecare pas corespunde unei note a 16-a. Creșterea ratei de sincronizare este o modalitate excelentă de a crește rezoluția în trepte a secvenței cu prețul timpului total de redare. Reduce rata de sincronizare este utilă pentru a crea modele mai lungi care nu necesită detalii la fel de fine, cum ar fi declanșarea secțiunilor dintr-un eșantion lung.

Dacă rata de sincronizare este modificată în timp ce redarea secvenței este activă, Pattern-ul completează întotdeauna ciclul curent la rata existentă și se schimbă la noua rată la sfârșitul ciclului. Acest lucru se aplică indiferent de lungimea curentă a modelului sau selectarea paginii de pas.

## Mutați

Mutarea este o caracteristică care vă permite să introduceți mai multe variații aleatorii în modele individuale la fiecare baza pistei. Mutarea "amestecă" notele sau hit-urile din modelul curent, la diferiți pași. Numărul de note/hituri din Pattern și mostrele de tobe în sine sunt neschimbate, sunt doar reatribuite la diferiți pași. Toți parametrii pașii sunt reatribuiți de către Mutate, inclusiv micro pași, valori de poartă, flips de eșantion, probabilitate și date de automatizare.

Pentru a modifica un model, țineți apăsat Shift 20 și apăsați Duplicate 18 Puteți face acest lucru în orice vizualizare care are un Afișează pașii modelului, adică Vizualizarea notei, Vizualizarea vitezei, Vizualizarea poarta sau Vizualizarea setărilor modelului. Numai mutație afectează modelul redat în prezent, deci dacă face parte dintr-un lanț de modele, celelalte modele din lanț nu vor fi afectate. Realocarea notelor/hiturilor va ține cont de lungimea paginii de pas. Puteți aplica Mutate de câte ori doriți pentru orice model apăsând în mod repetat Shift + Duplicate: notele/hits-urile din Pattern vor fi reatribuite aleatoriu de fiecare dată.

Rețineți că mutarea nu poate fi "anulată"; este o idee bună să salvați proiectul original, astfel încât să puteți reveni la el după aplicarea Mutate.

# Scene

Scenele vă permit să atribuiți mai multe modele și lanțuri de modele dintr-un proiect unui singur pad, permițându-vă să declanșați cu ușurință diferite părți ale unei melodii. Scenele în sine pot fi, de asemenea, înlănțuite pentru a aranja mult secvențe mai lungi și astfel construiește structuri complete de cântec.

Scenele sunt accesate în vizualizarea Mixer: apăsați Mixer pentru a deschide:



Cele două rânduri inferioare de pad-uri din Mixer View reprezintă cele 16 scene care sunt disponibile în proiectul curent. Întrun proiect nou, toate pad-urile vor declanșa modelul 1 din toate cele opt piese, deoarece nu au fost încă definite sau atribuite lanțuri de modele. Primul (Pad 17) va pulsa verde strălucitor. ceea ce indică faptul că Modelele care se redă în prezent corespund cu ultima scenă selectată (Scena 1 în mod implicit).



## Atribuirea de modele scenelor

Deschideți Patterns View și definiți toate Pattern Chains pentru fiecare piesă care urmează să constituie o Scenă.

Treceți la Vizualizarea mixerului, apăsați și mențineți apăsat Shift: pad-urile Scenă își schimbă culoarea în auriu slab. Apăsați

tastatura Scenă (în timp ce țineți în continuare Shift) - se va aprinde auriu strălucitor când este apăsat, indicând că modelele sunt acum atribuite acestuia.



Toate lanțurile de modele selectate sunt acum stocate ca acea Scenă. La eliberarea Shift, pad-ul cu scena stocată arată acum alb strălucitor:



Acum, când apăsați tastatura, scena este selectată și va reda setul de lanțuri de modele care au fost i se atribuie data viitoare când apăsați Redare **>** . Când selectați Mixer View, veți putea imediat să vedeți unde sunt deja stocate Scenele, deoarece pad-urile lor vor fi aprinse în alb strălucitor sau auriu strălucitor când apăsați Shift.

Atribuirea lanțurilor de modele unei scene nu afectează redarea curentă și nu va selecta scena și nici nu va schimba lanțul de scene (vezi mai jos) dacă sunteți deja în modul de redare: scena selectată va începe când modelul sau lanțul de modele curent este finalizat – vezi "Așezarea scenelor" la pagina 62.

Datele scenei sunt stocate cu Proiectul curent atunci când efectuați o Salvare apăsând Salvare 19 de două ori Dacă un panou de scenă clipește în verde, indică i) că aceasta este scena selectată în prezent și ii) că modelele selectate în prezent se potrivesc cu cele atribuite scenei. Dacă modelele selectate sunt modificate în Vizualizare modele, panoul Scenă va reveni la un alb slab. Dacă modelele potrivite sunt selectate din nou, tastatura Scenă va pulsa din nou verde. Rețineți că acest comportament va apărea numai pentru cea mai recentă scenă selectată - dacă selectați modelele unei scene altele decât cea mai recent selectată

unul, pad-ul corespunzător nu va deveni verde.

### Înlănțuirea scenelor pentru a crea un aranjament

Așa cum puteți înlănțui modelele împreună în Vizualizarea modelelor, puteți înlănțui Scenele împreună în vizualizarea Mixer pentru a crea secvențe mai lungi. Faceți acest lucru ținând apăsat tastatura pentru prima scenă, apoi apăsând tastatura pentru ultima scenă: aceste tampoane și toate cele dintre ele se vor lumina în verde. Lanțul Scenelor care urmează să fie redate va cuprinde acum Scenele alocate tuturor pad-urilor dintre cele două pe care le-ați apăsat; de exemplu, dacă doriți un lanț de scene alcătuit din Scenele 1 până la 5, țineți apăsat tasta Scene 1 și apăsați tasta Scene 5. Fiecare scenă va reda lanțul de modele care i-a fost atribuit o dată și apoi va trece la următoarea scenă. Scenele vor fi redate în ordine numerică, apoi se vor repeta.



Rețineți că puteți utiliza Scene pentru a depăși restricția din Pattern View de a nu putea defini un lanț de modele de modele non-secvențiale. Puteți aloca grupurile secvențiale de modele memoriilor de scenă consecutive și apoi le puteți reda ca un lanț de scenă. De exemplu, dacă doriți să redați modelele 1, 2, 5 și 6 în ordine, puteți crea un lanț de modele de modele 1 și 2 și îl puteți atribui unei memorie de scenă, apoi un alt lanț de modele de modele 5 și 6 și alocați e la următorul

Memoria scenei. Apoi puteți defini un lanț de scene din aceste două scene și veți obține cele patru necesare Modele în succesiune.

## Scene în coadă

Scenele pot fi "preselectate" în același mod ca modelele, așa că dacă o scenă este deja redată, următoarea este pusă în coadă. Pad-ul pentru o Scenă aflată în coadă clipește în verde și la sfârșitul modelului Track 1 care se redă în prezent, noua Scenă va începe redarea de la început fără a pierde sincronizarea.

### Curățarea scenelor

Pentru a șterge o memorie de scenă, țineți apăsat Clear 17 și apăsați tastatura pentru scena pe care doriți să o ștergeți. Aceasta va readuce memoria scenei la starea implicită - Pattern 1 pentru toate piesele.

## Duplicarea scenelor

Pentru a copia o Scenă, țineți apăsat Duplicate 1 , apăsați tasta pentru Scena de copiat, apoi apăsați tasta pentru memoria Scenă în care doriți să fie stocată copia. Eliberați Duplicat. Cu toate acestea, puteți lipi scena copiată de mai multe ori (în locații de memorie diferite) dacă țineți apăsat Duplicate .

# Tempo și Swing

Tempo și Swing sunt strâns legate și metodele de ajustare a acestora sunt foarte asemănătoare.

# Timp

Circuit Rhythm va funcționa la orice tempo în intervalul 40 până la 240 BPM; tempo-ul implicit pentru un proiect nou este de 90 BPM. Tempo-ul poate fi setat de ceasul de tempo intern sau de un ceas MIDI extern sursă. Ceasul MIDI extern poate fi aplicat fie prin portul USB, fie prin portul MIDI In .

Pentru a afișa și regla BPM-ul ceasului de tempo intern, apăsați butonul Tempo /Swing 16 pentru a deschide Tempo View. (La fel ca majoritatea butoanelor Circuit Rhythm, puteți apăsa scurt pentru a comuta grila la Vizualizare tempo sau apăsați lung pentru a verifica momentan BPM-ul.)

BPM este afișat pe grila pad-ului ca două sau trei cifre mari în albastru și alb. Cifra "sute" (care poate fi întotdeauna doar "1", "2" sau oprită) ocupă coloanele 1 și 2 ale grilei, în timp ce "zecile" și

Cifrele "unităților" ocupă câte trei coloane. Cum sunt reprezentate cifrele de la 0 la 9 este ilustrat mai jos.



Controlul macro 1 (Tune) este folosit pentru a regla tempo-ul; LED-ul său luminează albastru strălucitor.

## Ceas extern

Nu este necesară nicio comutare pentru a permite sincronizarea Circuit Rhythm cu o sursă de ceas MIDI extern (sub rezerva setărilor ceasului – vezi "Setări ceas" la pagina 91). Dacă se aplică un ceas extern valid, acesta va fi selectat automat ca sursă de ceas, iar grila va afișa "SYN" în roșu dacă Macro 1 este întors. Ajustarea Macro 1 nu va modifica tempo-ul intern atunci când este utilizat un ceas extern. În timp ce ceasul de tempo intern permite numai BPM-uri întregi (adică, fără valori de tempo fracționate), Circuit Rhythm se va sincroniza cu orice frecvență de ceas externă - inclusiv valori fracționale - în intervalul 30 până la 300 BPM.

Dacă un ceas extern este eliminat (sau iese din interval), Circuit Rhythm va opri redarea. "SYN" rămâne afișat până când este apăsat Play . Grila arată apoi BPM-ul care a fost salvat cu Proiectul, Macro-ul 1 va fi reactivat și puteți ajusta tempo-ul.

#### Atingeți Tempo

Dacă doriți să potriviți tempo-ul lui Circuit Rhythm cu o piesă muzicală existentă, dar nu-i cunoașteți BPM-ul, puteți utiliza Tap Tempo. Țineți apăsat Shift și atingeți butonul Tempo/Swing în timp cu piesa pe care o ascultați. Aveți nevoie de cel puțin trei atingeri pentru ca Circuit Rhythm să-și schimbe setarea tempo-ului la intrarea manuală, iar apoi va calcula BPM-ul făcând o medie a ultimelor cinci apăsări.

Puteți utiliza Tap Tempo în orice moment, dar dacă sunteți în Tempo View, veți vedea că afișajul BPM se actualizează la tap tempo.

## Leagăn

În mod implicit, toți pașii dintr-un model sunt distanțați egal în timp. La un tempo de 120 BPM, un model de 16 pași se va repeta la fiecare 2 secunde, depărtând pașii la o opteme de secundă. Modificarea parametrului Swing de la valoarea sa implicită de 50 (intervalul este de la 20 la 80) modifică sincronizarea pașilor cu număr pare (dezactivarea batai); o valoare mai mică de swing scurtează timpul dintre un pas par și pasul impar anterior, cu o valoare mai mare Valoarea balansului are efectul opus.



Swing-ul este ajustat cu Macro 2, în timp ce în Vizualizare Tempo; LED-ul său se aprinde în portocaliu. Rețineți că atunci când reglați tempo-ul și swing-ul alternativ, este posibil să observați o scurtă întârziere înainte ca reglarea butonului să intre în vigoare. Acest lucru vă permite să verificați valorile actuale de Tempo și Swing fără a le modifica.

Swing-ul poate fi folosit pentru a adăuga o "canelură" suplimentară modelului dvs. Rețineți că, deoarece sunt treptele pare "swung", acestea pot fi interpretate ca 1/16-note (semicrobe).

#### Faceți clic pe track

Click (sau metronomul) poate fi activat sau dezactivat ținând apăsat Shift și apăsând Clear 17. Clear se va aprinde în verde strălucitor când Click este activat și se va estompa în roșu când nu este. Când este activat, veți auzi un tic de metronom la fiecare noră pe toate ieșirile audio ori de câte ori se redă secvențatorul. Aceasta este o setare globală, prin urmare Click va rămâne activat sau dezactivat, indiferent de modificările pachetului sau proiectului. Setarea nu este salvată când Circuit Rhythm este oprit.

Pentru a regla volumul clicului, apăsați Tempo/Swing și utilizați Macro 5 (Distorsion). Nivelul de clic este, de asemenea, o setare globală și, prin urmare, se aplică tuturor pachetelor și proiectelor. Setarea nivelului este salvată atunci când dispozitivul este oprit folosind butonul de pornire 8

#### Ieșire de sincronizare analogică

Puteți sincroniza echipamentul extern – de exemplu, sintetizatoare analogice – la Circuit Rhythm cu partea din spate conectorul de ieșire sincronizare a panoului 2 . Aceasta oferă un impuls de sincronizare la o rată proporțională cu tempo-ul de ceas (BPM); raportul real poate fi setat în vizualizarea Setup – vezi pagina 88. Rata implicită este de două impulsuri per nota un sfert.

# Mixer

Circuit Rhythm include un mixer cu opt canale pentru a vă permite să reglați volumul fiecărei piese în raport cu celelalte. În mod implicit, toate piesele sunt redate la un nivel de volum de 100 (unități arbitrare, interval 0-127), lăsându-vă cu controlul Master Volume 4 pentru a regla nivelul de ieșire după cum este necesar.

Apăsați Mixer 11 pentru a deschide Mixer View:



Padurile iluminate de pe rândul 1 sunt butoane Mute pentru fiecare piesă. Apăsați un pad pentru a opri secvențatorul declanșarea eșantioanelor unei piese și automatizarea CC; aceasta, la rândul său, va opri piesa. Apăsați din nou pentru a activa sunetul. Iluminarea pad-ului se estompează pentru a indica o stare Mute.

#### Nivelul piesei

În mod implicit, în Mixer View macrocomenzi controlează nivelul volumului fiecărei piese. Acest lucru este indicat de butonul J

Ajustarea nivelului piesei cu Macro-urile poate fi automatizată. Dacă Circuit Rhythm este în modul Record, modificările nivelurilor individuale ale piesei vor fi înregistrate în Pattern. Pentru a șterge automatizarea nivelului de volum, țineți apăsat Clear 17 și rotiți comanda Macro. LED-ul Macro se va aprinde roșu pentru a indica faptul că ștergerea a fost finalizată.

#### Panorare

De asemenea, puteți poziționa fiecare piesă oriunde în imaginea stereo (dar va trebui să le monitorizați pe ambele ieșiri din stânga și din dreapta sau folosind căști pentru a auzi orice efect). Apăsarea butonului J 15 transformă controalele Macro în comenzi de pan pentru fiecare piesă. Butonul J se stinge și butonul K se aprinde.

Poziția pan implicită a fiecărei piese este stereo-centric, indicată de LED-urile Macro care arată alb.

Deplasarea unei piese la stânga devine LED-ul din ce în ce mai strălucitor în albastru; deplasarea spre dreapta o face din ce în ce mai strălucitoare roz.

Pentru a readuce rapid o piesă panoramă în centrul imaginii stereo, țineți apăsat Clear 17 și rotiți comanda Macro în sensul acelor de ceasornic. LED-ul Macro se va aprinde violet pentru a indica faptul că acțiunea a fost finalizată.

Controalele Pan sunt automatizate în același mod ca și comenzile Level. Pentru a șterge automatizarea Pan, țineți apăsat Clear și rotiți comanda Macro în sens invers acelor de ceasornic. LED-ul Macro se va aprinde roșu pentru a indica faptul că acțiunea a fost finalizată.

Apăsarea K va readuce macrocomenzile la funcția lor de control al nivelului.

#### Performing cu piese dezactivate

Dezactivarea sunetului poate fi folosită în scopuri mai creative decât simpla tăcere a unei piese; vă permite să performați în timp real peste melodiile fără sunet. Când o piesă este dezactivată, pad-urile sale de secvențiere devin inactive. Cu toate acestea, acestea devin apoi disponibile pentru a reda mostre în timp real în Vizualizarea vitezei, Vizualizarea poartă sau Vizualizare probabilitate.

Pentru a experimenta acest lucru, selectați un proiect și opriți o piesă în vizualizarea Mixer. Selectați Vizualizare viteză, Vizualizare poartă sau **Vizualizare** probabilitate pentru pista dezactivată: pad-urile vor afișa în continuare secvența în desfășurare, dar, deoarece pista este dezactivată, nicio eșantion nu va fi declanșată de secvențiator. Step pad-urile pot fi acum folosite pentru a reda mostre "manual" – în timp real. Această funcționalitate devine deosebit de puternică atunci când este utilizată împreună cu un model care conține automatizare macro, deoarece fiecare pas va fi redat cu automatizarea salvată, permițându-vă să construiți o paletă de sunete cu care să interpretați.

Rețineți că, în timp ce redarea pașilor în acest mod poate fi înregistrată în alte modele folosind View Lock, datele de automatizare de la pași nu vor fi înregistrate.

# Secțiunea FX

Circuit Rhythm include un procesor de efecte digitale (FX) care vă permite să adăugați efecte de întârziere și/sau reverb la oricare sau la toate piesele care compun proiectul. Există, de asemenea, un compresor principal care este aplicat mixului dvs. în mod implicit.

Sunt furnizate șaisprezece presetări de delay și opt reverb și puteți selecta oricare din fiecare tip. Nivelurile de trimitere de la fiecare pistă – adică cât de multă reverb și/sau întârziere este adăugată – sunt ajustabile individual pentru fiecare pistă folosind comenzile Macro. Orice efecte adăugate pot fi salvate în proiect în mod obișnuit.





Fiecare dintre pad-urile "piersici" de pe rândurile 1 și 2 apelează o presetare de întârziere și, în mod similar, pad-urile "cremă" de pe rândul 3 activează presetări de reverb. De departe, cel mai bun mod de a evalua diferitele efecte este să le ascultați, folosind cel mai eficient o singură lovitură care se repetă ca o capcană. Totuși, ca regulă generală, presetările de reverberație sunt aranjate cu un timp de reverberație crescând de la Pad 17 la Pad 24, iar presetările de întârziere cu o complexitate crescândă de la Pad 1 la Pad 16. Toate presetările de delay oferă feedback pentru ecouri multiple, iar unele includ swung. sincronizare și efecte stereo "ping-pong". Pentru presetări de la 3 la 16, timpul de întârziere este legat de BPM: consultați tabelul de la pagina 70 pentru o listă completă de presetări.

# Reverb

Pentru a adăuga reverb la una sau mai multe piese, selectați o presetare de reverb. Pad-ul corespunzător presetarii active luminează puternic. Macro-urile sunt acum comenzile nivelului de trimitere reverb pentru cele opt piese: acesta este exact același aranjament ca cel folosit în Mixer View. LED-urile Macro sunt acum slab iluminate crem; pe măsură ce creșteți un nivel de trimitere, veți auzi că reverb este adăugat la pista pe care o controlează și LED-ul va face creșterea luminozității.

Puteți adăuga efectul de reverb selectat la oricare sau la toate piesele în grade diferite utilizând celelalte comenzi Macro. Cu toate acestea, nu este posibil să utilizați diferite presetări de reverb pe piese diferite.

Detalii despre cele opt presetări de reverb sunt prezentate mai jos:

PRESETARE	TIP DE ÎNTÂRZIERE	
1	Cameră mică	
2	Cameră mică 1	
3	Cameră mică 2	
4	Cameră mare	
5	Sala	
6	Sala mare	
7	Hall – reflexie lungă	
8	Sala mare – reflecție lungă	

#### Întârziere

Adăugarea întârzierii este același proces ca și reverb: pentru a adăuga întârziere pieselor dvs., selectați un efect din pad-uri pe rândurile 1 și 2. Macro-urile sunt acum controale pentru nivelul de trimitere în întârziere pe pistă; veți vedea că LEDurile lor arată acum piersici pentru a confirma reatribuirea lor la FX de întârziere.

Deși aceleași Macro-uri sunt folosite ca niveluri de trimitere reverb și niveluri de trimitere delay, cele două efecte rămân independente: Macro-urile adoptă o funcție sau cealaltă, în funcție de faptul că ultimul pad FX apăsat a fost o presetare reverb sau o presetare de delay. Detalii despre cele 16 presetări de întârziere sunt prezentate în tabelul de mai jos:

PRESETARE	TIP DE ÎNTÂRZIERE	DESCRIERE MUZICALA
1	Slapback rapid	Repetări foarte rapide
2	Slapback Slow al	Repetări rapide
3	32-lea tripleți	48 de cicluri pe bar
4	32	32 de cicluri pe bar
5	Al 16-lea Tripleți	24 de cicluri pe bar
6	al 16-lea	16 cicluri pe bar
7	Al 16-lea Ping Pong	16 cicluri pe bar
8	Al 16-lea Ping Pong Swung Al	16 cicluri pe bară cu leagăn
9	8-lea Tripleți Al 8-lea Ping	12 cicluri pe bar
10	Pong cu puncte	8 cicluri la 3 bătăi cu Stereo Spread
11	al 8-lea	8 cicluri pe bar
12	Al 8-lea Ping Pong	8 cicluri pe bar
13	Al 8-lea Ping Pong Swung	8 cicluri pe bară cu leagăn
14	Al 4-lea Tripleți Al 4-lea Ping	6 cicluri pe bar
15	Pong Swung cu puncte Al 4-lea Tripleți	4 cicluri la 3 bare cu leagăn
16	Ping Pong Wide	6 cicluri pe bar

Rețineți că sub anumite valori BPM, presetările de întârziere nu se vor potrivi cu ratele de mai sus.

#### Automatizarea trimiterilor FX

Nivelurile de reverb și de delay trimitere pot fi automatizate prin rotirea unui control Macro în timp ce Modul Record este activ. Puteți modifica cantitatea unui efect în timpul unei secvențe. Butonul Clear 17 poate fi folosit pentru a șterge datele de automatizare pentru controlul de trimitere FX: țineți apăsat Clear și rotiți controlul de trimitere pentru care nu aveți necesită mai mult automatizare; LED-ul devine roșu pentru a confirma acțiunea.

Consultați și "Înregistrarea mișcărilor butonului" la pagina 43.

# Master Compresor

Aceasta este activată sau dezactivată de butonul FX din Vizualizarea Setări avansate: vezi pagina 92.

# Lanțurile laterale

Fiecare dintre piese poate fi înlănțuită în mod independent. Side Chain permite ca hit-urile unei piese să reducă nivelul audio al altei piese. Folosind Side Chains, poți adăuga o senzație de pompare ritmurilor tale - acesta este un sunet de bază de hip-hop și EDM. Încercați să vă conectați în lanț lateral linia de bas sau secvența de acorduri principale cu lovitura.

Sunt disponibile șapte presetări Side Chain, fiecare permițând sursei selectate de declanșare a lanțului lateral să reducă piesa cu intensitate crescândă de la presetarea cea mai din stânga la cea din dreapta. Starea implicită este pentru ca Side Chain să fie OFF pentru toate pistele.

Side Chain View este vizualizarea secundară a butonului FX 12. Deschideți apăsând Shift și apăsând FX, sau apăsați FX a doua oară dacă vă aflați deja în FX View pentru a comuta Vizualizare.



Side Chain View va afișa fie comenzile Side Chain pentru piesa care a fost afișată când a fost apăsat Shift + FX . Puteți folosi butoanele J și K 15 pentru a parcurge cele patru pagini din Side Vizualizări în lanț: fiecare pagină afișează comenzile Side Chain pentru o pereche de piese (așa cum se arată mai sus).

Cele două rânduri inferioare de tampoane corespund celor șapte presetări Side Chain (Pad-uri de la 2 la 8 pe fiecare rând) pentru o pistă cu număr impar și, respectiv, cu număr par; primul pad din fiecare rând este "butonul OFF" – acest lucru dezactivează procesarea lanțului lateral pentru pistă. Pad 1 este iluminat în roșu aprins când lanțul lateral
e oprit; apăsați orice alt pad din rând pentru a activa una dintre presetările de lanț lateral: Pad 1 devine estompat iar pad-ul selectat arată strălucitor în culoarea pistei.

Padurile de la 1 la 8 de pe rândul de sus vă permit să selectați care piesă va fi sursa de declanșare a lanțului lateral pentru piesa aleasă (selectată prin apăsarea unei presetări Side Chain pentru piesă).

Ca și în cazul multor alte caracteristici ale Circuit Rhythm, de departe cel mai bun mod de a înțelege Side Chain procesarea este a experimenta și a asculta. Un bun punct de plecare este să setați o piesă pentru a reda un eșantion lung, astfel încât să sune continuu și să faceți o altă piesă să redă câteva mostre de tobă. Pe măsură ce selectați diferite presetări Side Chain, veți auzi diferitele moduri în care proba continuă este "întreruptă" de tobe. De asemenea, rețineți că efectul va avea mai mult sau mai puțin impact, în funcție de momentele relative ale eșantionului care este redus și de sursa de declanșare.

Ducking-ul Side Chain va continua chiar și atunci când nivelul piesei sursă este redus la zero în vizualizarea Mixer. Aceasta este o caracteristică care poate fi folosită destul de creativ! Cu toate acestea, dacă dezactivați piesa de tobe selectată ca cheie în vizualizarea mixerului, declanșarea lanțului lateral este dezactivată.

# Butonul pentru filtru

Întreaga ieșire audio a Circuit Rhythm - suma sunetelor din toate cele opt piese - este alimentată printr-o secțiune de filtru tradițională în stil DJ. Controlul pentru aceasta este butonul mare Master Filter 2 . Butonul Filtru este unul dintre controalele cheie ale performanței și poate fi folosit pentru a schimba radical totalitatea sunet.

Filtrul cuprinde atât tipurile de trecere jos, cât și cele de trecere înaltă. Un filtru trece-înalt elimină frecvențele joase (basul) de la ieșire, iar un filtru trece-jos elimină frecvențele înalte (înaltele).

Butonul Master Filter al Circuit Rhythm controlează un filtru low-pass când îl rotiți în sens invers acelor de ceasornic din poziția centrală și un filtru high-pass când îl rotiți în sensul acelor de ceasornic din poziția centrală. Rețineți că controlul are un opritor în centru – în această poziție, nu are loc nicio filtrare și LED-ul de sub butonul este alb slab iluminat.

Pe măsură ce rotiți butonul în sensul acelor de ceasornic, veți auzi frecvențele inferioare dispărând, lăsându-vă cu un sunet mult mai subțire; în direcția opusă, frecvențele înalte dispar mai întâi, lăsându-vă cu un sunet înăbușit. LED-ul se schimbă în albastru pal când oricare dintre tipurile de filtru este activ, luminozitatea crescând pe măsură ce controlul este rotit.

# Grid FX

Grid FX de la Circuit Rhythm vă permite să adăugați rapid o gamă de efecte audio suplimentare dintr-un set dedicat de pad-uri: este o modalitate excelentă de a adăuga variații tiparelor dvs. în spectacolul live.

Grid FX sunt accesate în Grid FX View, care este vizualizarea secundară a butonului Mixer 11 Deschideți apăsând Shift și apăsând Mixer, sau apăsați Mixer a doua oară dacă vă aflați deja în Vizualizare Mixer pentru a comuta Vizualizarea. Comenzile Macro rămân active, deoarece controalele nivelului piesei ale mixerului, iar rândul de sus al grilei este, de asemenea, neschimbat din vizualizarea mixerului, continuând să fie butoanele Mute pentru fiecare piesă. Cele două rânduri inferioare (Pad-uri de la 17 la 32) sunt disponibile ca pad-uri de performanță Grid FX. În mod implicit, Grid FX pe ritmul circuitului sunt:

EFECTUL S	OT					
1	Beat Repeat, 1/4 rata					
2	Beat Repeat, 1/8 rata					
3	Beat Repeat, rata 1/16					
4	Beat Repeat, rata 1/32					
5	Beat Repeat, rata de 1/8T					
6	Beat Repeat, rata 1/16T					
7	Revers, 1/4 rata					
8	Revers, rata 1/16					
9	Străzi, tarif 1/4					
10	Străzi, tarif 1/8					
11	Străzi, tarif 1/16					
12	Străzi, tarif 1/32					
13	Phaser, lumină					
14	Phaser, greu					
15	Vinil, ușor					
16	Vinil, greu					

Grid FX poate fi configurat folosind Novation Components. În Componente, puteți atribui fiecare efect la oricare dintre cele 16 sloturi. Sunt disponibile șapte tipuri de efecte diferite, fiecare cu propriul set de parametri de explorat. Puteți folosi mai multe versiuni ale aceluiași efect cu parametri diferiți pe pad-uri diferite. Setul de Grid FX este salvat cu fiecare pachet (vezi **pagina 83**) și cu orice proiect din acesta

Pachetul poate accesa configurațiile Grid FX care au fost salvate cu pachetul.

Cu un set de Grid FX încărcat, apăsarea unui pad care are un efect încărcat declanșează efectul, care rămâne activ până când pad-ul este eliberat. Puteți apăsa mai multe pad-uri Grid FX pentru a declanșa mai multe efecte deodată, dar dacă aveți variante ale aceluiași efect pe mai multe pad-uri (adică, cu parametri diferiți), doar ultima apăsare va fi activă. Dacă apoi eliberați pad-ul în timp ce un alt pad pentru o variantă a aceluiași efect este ținut apăsat, cel mai devreme va prelua.



Cele șapte tipuri de efecte disponibile în Grid FX sunt:

Efect	Culoarea tamponului		
Beat Repeat	roșu		
Verso	Chihlimbar		
Străzi	Nisip		
Filtru automat	Verde		
Digitalizați	Albastru		
Phaser	Indigo		
Vinil Simulare			

Efectele sunt codate pe culori, astfel încât să puteți identifica diferitele tipuri disponibile după ce le-ați încărcat în Circuit Rhythm.

Ca și în cazul multor alte caracteristici ale Circuit Rhythm, vă recomandăm experimentarea cu Grid FX pentru a înțelege ce tip și setare de efect funcționează bine cu stilul dvs. particular de alegere a mostrelor. Pe scurt, efectele de bază sunt:

- Beat Repeat captează un scurt segment de sunet sincronizat cu tempo din mixul master și repetă-l pentru un efect de bâlbâială. Redarea Beat Repeat nu este sincronizată cu redarea secvențatorului.
- Reverser redarea imediată inversă a mixului master în segmente scurte legate de tempo.
  Redarea inversă nu este sincronizată cu redarea secvențatorului.
- Gater un LFO cu undă pătrată care afectează volumul mixului master la ratele legate de tempo.
  Când este apăsat, Gater va fi întotdeauna la volumul maxim. Redarea Gater nu este sincronizată cu redarea secvențatorului.
- Auto-Filter o stare variabilă (Low/Band/High-Pass) 12/6 dB/octavă cu un LFO sincronizat cu tempo. Forma LFO poate fi setată la Triunghi, Pătrat, ramp-up sau ramp-down și poate fi sincronizată cu taste astfel încât să repornească atunci când efectul este declanşat. Adâncimea de modulare poate fi, de asemenea, personalizată.

- Digitize reduceți rata de eșantionare a mixului master și aplicați un efect de zdrobire de biți.
- Phaser un efect de fazare cu 4 poli pentru mixul master cu un LFO sincronizat cu tempo. Adâncimea LFO poate fi personalizat și poate fi introdus feedback
- Vinyl Simulation un efect Lo-Fi pentru mixajul master care simulează sunetul unui vinil prost record. Aplicați diferite grade de vibrație, trosnet și șuierat, alături de un parametru de lățime care reduce frecvențele înalte și joase.

# Efect de blocare

Pad 16 în Grid FX View activează o funcție Latch. În mod implicit, este alb slab iluminat; când este apăsat, se luminează alb strălucitor și orice pad de efect Grid FX selectat acum va rămâne activ până când acesta, sau butonul Latch, este apăsat din nou. Rețineți că atunci când dezactivați un efect direct (adică, nu prin apăsarea butonului Latch), efectul va fi dezactivat la eliberare.

Când blocarea este activată, mai multe efecte vor fi blocate atunci când sunt selectate, cu toate acestea, numai un efect din fiecare dintre cele șapte tipuri poate fi blocat la un moment dat.

Starea Latch pentru fiecare tip de efect este salvată cu proiectul, astfel încât unele sau toate efectele să poată fi activate imediat după încărcarea proiectului.

## Utilizarea Grid FX cu sunet extern

Semnalele audio aplicate intrărilor audio externe 5 vor fi procesate de Grid FX. În timpul monitorizării este activat în Sample Record View, sunetul primit va fi direcționat prin Grid FX (în stereo). Acest permite ca Circuit Rhythm să fie utilizat ca unitate FX stereo. În plus, cu resemplerea activată în Sample Vizualizare înregistrare, Grid FX activ în timpul înregistrării probei va fi transferat la eșantionul înregistrat ca auzit.

# Control MIDI al Grid FX

Controlul îmbunătățit al parametrilor Grid FX este posibil utilizând controlul MIDI extern, de exemplu, de la un controler MIDI sau un sequencer. Detaliile complete sunt disponibile în documentul separat Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, care poate fi descărcat de la novationmusic.com/downloads.

# Înregistrarea mostrelor (Sample Rec View)

Circuit Rhythm are capacitatea de a înregistra mostre prin intermediul intrărilor externe





Primele două rânduri din Sample Rec View reprezintă una dintre cele opt pagini din 16 mostre; acestea corespund celor opt pagini de mostre afișate în Sample View. Puteți parcurge paginile folosind butoanele J și K. Rețineți că atunci când parcurgeți paginile eșantion, pagina pe care o vizualizați în prezent va fi indicată de unul dintre **butoanele de la** 1 la 8 **care** iluminează momentan alb strălucitor; adică, dacă derulați la pagina 5, **butonul** 5 se va aprinde pentru scurt timp. Intensitatea iluminării butoanelor J și K indică, de asemenea, pagina în uz curent.

Un pad gri slab indică un slot de memorie ocupat – unul care are deja o probă; un slot gol este indicată printr-un tampon roșu slab. Pad-ul pentru eșantionul selectat curent va fi aprins într-o nuanță mai strălucitoare de alb sau roșu.

Apăsând tastatura pentru un slot ocupat va reda proba. Dacă doriți să ștergeți un slot ocupat, astfel încât să îl puteți utiliza pentru o nouă probă, țineți apăsat Clear 17 și apăsați butonul slot pentru a-l șterge din memoria flash.

Rețineți că selecția eșantionului se va reseta dacă este încărcat un nou pachet.

# Înregistrare

Pentru a înregistra o nouă probă, accesați Sample Rec View și selectați un slot de probă gol: Record 13 butonul se va aprinde slab în portocaliu, confirmând că puteți înregistra în slot. Apăsați Înregistrare, se va aprinde portocaliu strălucitor, iar cele două rânduri inferioare ale grilei se vor aprinde inițial cu gri slab, dar își vor schimba culoarea în portocaliu câte un pad, începând cu Pad 17 (primul pad de pe rândul 3). Aceasta acționează ca o bară de progres și arată cât de mult din lungimea maximă de înregistrare a fost utilizată. Timpul maxim de înregistrare per slot de probă este de 32 de secunde, astfel încât fiecare dintre cele 16 pad-uri de pe cele două rânduri inferioare ale grilei

reprezintă două secunde.

Dacă mai puțin de 32 de secunde de stocare a probelor rămân pe Circuit Rhythm, vor fi aprinse mai puțin de 16 pad-uri. Numărul de tampoane care sunt aprinse corespunde timpului rămas disponibil. De exemplu, dacă rămân 6 secunde, primele trei tampoane vor fi aprinse cu gri slab, iar tampoanele rămase sunt stinse.

Pentru a opri înregistrarea, apăsați din nou Înregistrare . Dacă este atins timpul maxim de eșantionare de 32 de secunde sau nu rămâne disponibilă nicio stocare a probei, înregistrarea se va opri automat.

În timp ce înregistrarea probei este în curs, butonul Înregistrare este disponibil în alte vizualizări, astfel încât înregistrarea eșantioanelor să poată fi oprită din alte vizualizări.

Dacă trebuie să înregistrați mai mult de 32 de secunde, puteți selecta un alt slot gol. În acest caz, înregistrarea în primul slot se va opri, dar va continua direct în al doilea slot, permițând înregistrarea fără întreruperi în mai multe sloturi.

Probele vor fi normalizate după înregistrare, asigurându-se că toate probele înregistrate sunt la un nivel de volum adecvat. Atenție că, dacă se înregistrează liniște, podeaua de zgomot scăzut va fi normalizată, rezultând într-o probă foarte tare.

După înregistrarea unui eșantion, acesta va fi disponibil pentru utilizare imediat, dar va dura ceva timp pentru a salva în pachet. În timp ce eșantionul se salvează, slotul pentru probă va clipi în verde în Sample Rec View – nu opriți Circuit Rhythm și nu scoateți cardul microSD în timp ce acest proces are loc sau pierderea datelor pot apărea.

# Înregistrați setările

Există patru setări suplimentare care afectează modul în care funcționează înregistrarea probei: prag, atenuator, sursă de înregistrare și monitor de intrare. Aceste setări sunt salvate la oprire.

#### Pragul de înregistrare activat/dezactivat

Pad 29 din rândul 4 (deasupra textului Choke ) activează sau dezactivează funcția de prag de înregistrare.

Cu pragul dezactivat (tamponul aprins slab în roșu), înregistrarea va începe imediat după apăsarea butonului Înregistrare . Cu pragul activat (tamponul aprins verde strălucitor și grila afișează pentru scurt timp "Thr"), înregistrarea va fi doar porniți odată ce nivelul semnalului depășește un anumit prag (-54 dBFS) după ce **butonul de** înregistrare este apăsat. Activarea pragului este utilă atunci când doriți să începeți înregistrarea de îndată ce începe sunetul, prevenind nevoia de a reduce tăcerea de la începutul unei probe.

#### Atenuator On/Off

Pad 30 din rândul 4 activează sau dezactivează un atenuator de 12 dB ca parte a căii semnalului de înregistrare. În mod implicit, atenuatorul este oprit (tamponul este aprins slab în roșu, grila afișează pentru scurt timp "0", reprezentând o reducere de 0 dB a nivelului). Când atenuatorul este activat (tamponul aprins verde strălucitor și grila afișează pentru scurt timp "-12") înregistrarea nivelul este redus cu 12 dB. Utilizați atenuatorul dacă nivelul semnalului de la o sursă de sunet externă este prea ridicat și provoacă distorsiuni nedorite în înregistrare.

#### Reeșantionare On/Off

Pad 31 din rândul 4 (deasupra textului tastaturii ) selectează sursa audio pentru înregistrarea eșantionului.

Setarea implicită (padă aprinsă în roșu slab) permite înregistrarea de la intrările audio externe. Apăsând tastatura (se aprinde verde strălucitor și grila afișează pentru scurt timp "RSP"), se selectează motorul audio intern ca sursă de înregistrare: selectați această opțiune dacă doriți să reeșantionați sunetele procesate intern sau să eșantionați intrările externe după ce au fost procesate de Grid FX. Cu reeșantionarea activată, puteți înregistra audio din surse externe și interne în același timp.

#### Monitorizarea intrărilor

Pad 32 de pe rândul 4 (deasupra textului Slice ) activează monitorizarea intrării. Când monitorizarea intrării este activă (tamponul aprins verde strălucitor și grila afișează pentru scurt timp "Mn")

Dezactivați monitorizarea intrării pentru a dezactiva sunetul primit - acest lucru poate fi util ca parte a unei configurații mai ample în care audio poate fi direcționat atât prin Circuit Rhythm pentru eșantionare, cât și direct de la sursă la a mixer sau interfață audio.

Acest pad poate fi folosit și ca un comutator de performanță pentru sunet extern, ceea ce este util atunci când utilizați Circuit Rhythm ca unitate de efecte pentru audio extern.

#### Nivelul monitorului

Utilizați Macro 8 pentru a aplica câștig digital la sunetul primit. Acesta va fi implicit la 0 dB la pornire și nu este niciodată salvat. Această valoare poate fi mărită la +12 dB sau redusă la tăcere.

## Tăierea probei

Puteți utiliza Controlul Macro 2 (Start) pentru a tăia punctul de pornire al probei înregistrate și Controlul Macro 3 (Lungime) pentru a reduce durata acestuia. Când oricare dintre comenzile Macro este mutată, pad-urile din rândul 3 al grilei iluminați nisip pentru a indica începutul și durata probei. Cu toate cele opt pad-uri aprinse, eșantionul va fi redat pe toată durata sa originală, din punctul în care a început înregistrarea. Punctul de început poate fi mutat "înainte" cu controlul Start , iar punctul final poate fi mutat "înapoi" cu controlul Lungime : ambele controale au efectul de a scurta lungimea totală a probei. Tampoanele se întunecă pentru a ilustra

efectul tunderii; rețineți că punctul de pornire și lungimea pot avea valori care nu sunt integrale Numărul de trepte: acest lucru este indicat de iluminarea de pe panoul "sfârșit". Grafica mai jos ilustrează asta:



De îndată ce începutul sau lungimea sunt ajustate, Salvarea va începe să pulseze. Apăsați pe Salvare pentru a confirma noul început și durata. Odată ce o probă este salvată, aceasta poate fi tăiată în continuare, dar nu este posibilă revenirea modificărilor salvate. Rețineți că rândul 3 nu indică timpul absolut de eșantionare: o probă scurtă și una lungă își vor afișa durata completă ca opt pad-uri aprinse. Rețineți, de asemenea, că mostrele pot fi doar scurtate - nu puteți adăuga liniște la începutul sau la sfârșitul unei probe.

Precizia implicită a pozițiilor de început și de sfârșit este de 10 ms pe pad, țineți apăsat Shift pentru a crește precizie la 1 ms.

# Moduri de redare

Redarea eșantionului în Vizualizarea înregistrare a probei poate fi setată la One Shot, Gated sau Looped; În plus, inversarea poate fi activată sau dezactivată. Aceste moduri se comportă identic cu piesele 1-8 (vezi Moduri Eșantion la pagina 32). Modul implicit este One Shot, care va fi selectat la pornire. Această selecție este nu a fost salvat cu proiectul.

Setarea redării la Looped este utilă pentru a vă asigura că probele în buclă (cum ar fi pauzele de tobe) sunt tăiate perfect.

t

Redarea inversă poate fi utilă pentru reglarea fină a punctului final al unei probe. De exemplu, este posibil să doriți să izolați o singură lovitură într-o buclă de tobe și să eliminați tranzitoriul următorului hit, menținând cât mai mult posibil din coada anterioară - cu reverse activat, nu trebuie să așteptați ca eșantionul să fie redat în întregime pentru a verifica dacă ați tăiat corect.

# Proiecte

O prezentare generală de bază a încărcării și salvării proiectelor poate fi găsită la pagina 23. Acest capitol analizează câteva aspecte suplimentare legate de utilizarea proiectelor.

## Schimbarea proiectelor

Există niște reguli care guvernează modul în care reacționează Circuit Rhythm atunci când treceți de la un proiect la altul. Dacă redarea secvenței este oprită când selectați un proiect nou în Vizualizarea proiectelor, la apăsare cel Buton Redare , noul proiect începe întotdeauna la pasul definit ca Punctul de început al Model (pasul 1 implicit) pentru fiecare piesă; dacă Proiectul cuprinde modele înlănțuite, va începe la punctul de pornire al primului model. Acesta va fi cazul indiferent de pasul la care se afla secvențiatorul când a fost oprit ultima dată. Tempo-ul noului Proiect îl va înlocui pe cel al precedentului.

Există două opțiuni pentru modificarea proiectelor în timp ce redarea secvențatorului este activă:

- 1. Dacă selectați un proiect nou apăsând tastatura acestuia, modelul curent va fi redat până la ultimul pas (notă – numai modelul curent, nu o scenă sau un lanţ complet de modele), iar pad-ul pentru noul proiect va clipi alb pentru a indica faptul că este "în coadă". Noul proiect va începe apoi redarea din punctul de început (pasul 1 în mod implicit) al modelului său sau din punctul de început al primului model dintr-un lanţ sau al primei sale scene, după caz.
- 2. Dacă țineți apăsată Shift când selectați un proiect nou, proiectul nou selectat va începe redarea imediat. Noul Proiect va juca din aceeași etapă din lanțul de modele la care a ajuns proiectul anterior. Schimbarea instantanee de proiect poate deveni deosebit de interesantă atunci când cele două proiecte fie conțin modele de lungimi diferite, fie un număr diferit de modele alcătuind un Lanț de modele.

După cum am menționat în altă parte în acest Ghid al utilizatorului, experimentarea este adesea cea mai bună metodă înțelegerea modului în care Circuit Rhythm se ocupă de acest lucru

## Proiecte de compensare

Clear 17 poate fi utilizat în Vizualizarea proiectelor pentru a șterge proiectele nedorite. Apăsați și mențineți apăsat Clear; aceasta se aprinde în roșu aprins și toate grilele se sting, cu excepția proiectului selectat în prezent, care prezintă un alb strălucitor. Apăsați acest pad pentru a șterge proiectul.

Rețineți că această procedură face posibilă doar ștergerea Proiectului selectat curent; oferind astfel o protecție împotriva ștergerii Proiectului greșit. Verificați întotdeauna dacă un bloc de proiect conține Proiectul pe care doriți să-l ștergeți redându-l înainte de a utiliza Clear.

## Salvarea proiectelor în sloturi noi

Utilizați Salvare 19 pentru a stoca piesele la care ați lucrat într-un slot de memorie Project. Salvare trebuie să fie apăsat de două ori pentru a finaliza procesul de stocare: prima apăsare va clipi butonul Salvare ; o a doua apăsare vă va salva munca în ultima memorie de proiect care a fost în uz. Aceasta înseamnă că, dacă munca dvs. curentă s-a bazat pe un proiect salvat anterior, versiunea originală va fi suprascrisă.

Pentru a vă asigura că munca dvs. este salvată într-o altă memorie de proiect, comutați la Vizualizare proiecte. Veți vedea că prima apăsare a butonului Save face ca pad-ul pentru ultimul proiect selectat să bată alb. Dacă doriți să vă salvați munca într-un nou slot de memorie, apăsați tasta pentru acel slot: toate celelalte tampoane se vor întuneca, iar pad-ul selectat va clipi în verde pentru câteva secunde.

Rețineți că puteți "abandona" rutina Salvare după prima apăsare a Salvare apăsând orice alt buton.

### Schimbarea culorilor proiectului

De asemenea, puteți aloca o culoare diferită oricăruia dintre pad-urile din Project View - aceasta poate fi de mare ajutor în performanța live. Alegeți culoarea ca parte a procedurilor de salvare descrise mai sus.

După ce ați apăsat Salvare pentru prima dată, LED-ul de sub controlul rotativ Macro 1 se va aprinde în culoarea curentă a pad-ului pentru Proiectul selectat în prezent: dacă nu ați schimbat deja culoarea, aceasta va fi albastru închis. Acum puteți derula printr-o paletă de 14 culori rotind butonul Macro 1. Când vedeți culoarea dorită, fie apăsați Salvare pentru a doua oară, fie apăsați tastatura corespunzătoare locației de memorie: acest lucru completează procesul de Salvare cu un pad verde intermitent, așa cum este descris mai sus.

Rețineți că pad-ul va deveni alb după operațiunea Salvare, așa că nu veți vedea imediat noua culoare, dar veți face acest lucru imediat ce selectați un alt proiect.

# Pachete

Un pachet este definit ca un set complet de mostre, proiecte și grid FX: puteți exporta pachetul curent într-un card microSD detașabil. Slotul pentru card este pe panoul din spate 7

Un pachet conține totalitatea operațiunilor curente ale Circuit Rhythm, inclusiv conținutul tuturor celor 64 Amintiri de proiect, toate cele 128 de mostre și 16 presetări Grid FX. Un card poate conține 31 de pachete suplimentare: acesta vă permite să salvați în siguranță o cantitate enormă de conținut de lucru și poate include proiecte de genuri foarte diferite, complete cu mostre personalizate, după caz. Principiul poate fi extins și mai mult, deoarece puteți, desigur, să utilizați câte carduri microSD doriți.

Vizualizarea pachetelor este vizualizarea secundară a butonului Proiecte 19 Deschideți apăsând Shift și apăsând Projects sau apăsați Projects a doua oară dacă vă aflați deja în Projects View pentru a comuta Vizualizarea.

**IMPORTANT:** 

Puteți accesa Packs View numai atunci când un card microSD este prezent în slotul panoului din spate.



Pachetele pot fi trimise la Circuit Rhythm folosind Novation Components la

componente.novationmusic.com. Fiecare pad reprezintă un pachet: cel încărcat curent va fi aprins alb, iar celelalte pad-uri vor fi aprinse în culorile lor atribuite, care sunt setate în Novation Components.

## Încărcarea unui pachet

Mai întâi selectați un pachet apăsând pe orice tastatură aprinsă, alta decât cea pentru pachetul încărcat curent. Va începe să pulseze între slab și luminos (în culoarea atribuită) pentru a confirma că este "amorsat" și că acum poate fi încărcat. Sloturile pentru pachete goale pot fi încărcate, ceea ce vă oferă o pânză goală pentru înregistrarea noi mostre. De asemenea, nu este posibil să reîncărcați pachetul curent.

[Dacă nu doriți să încărcați un pachet amorsat, fie pregătiți un pachet diferit pentru încărcare, fie părăsiți Vizualizarea pachetelor. Când reveniți la Vizualizarea pachetelor, niciun pachet nu se va afișa ca amorsat.]

Odată ce un pachet este amorsat, apăsați butonul de redare pentru a încărca pachetul. O animație va fi redată pe pad-uri timp de câteva secunde în timp ce pachetul se încarcă, iar odată ce încărcarea este completă, Pachetele View va fi afișată din nou cu pad-ul pentru pachetul nou încărcat aprins alb.

Puteți crea un pachet nou fără mostre sau proiecte încărcând un slot gol pentru pachet. Pachetele nou create vor include aspectul implicit Grid FX (se potrivește cu pachetul din fabrică).

### Duplicarea pachetelor

Dacă rămâneți fără Proiecte într-un pachet, dar doriți să continuați să lucrați la noi proiecte cu același set de mostre, puteți duplica pachetul curent.

Pentru a duplica pachetul curent, intrați mai întâi în Vizualizare pachete. Țineți apăsat Duplicate 18 și selectat în prezent Pachetul va pulsa verde, în timp ce sloturile disponibile pentru pachete vor fi aprinse în albastru slab. Apăsați un slot albastru slab pentru a scrie pachetul actual către noua locație.

Rețineți că pachetele pot fi eliminate numai prin ștergerea fișierului de pe cardul SD și nu pot fi șters direct de pe dispozitiv.

## Utilizarea cardurilor microSD

#### AVERTIZARE:

Nu scoateți cardul microSD din Circuit Rhythm în timpul operațiunilor de salvare sau încărcare. Acest lucru poate duce la pierderea muncii salvate anterior. Rețineți că operațiunile de salvare includ procesul de duplicare a unui pachet, transfer de conținut din Componente și salvare a probelor recent înregistrate și tăiate.

Un card microSD introdus în slotul pentru card de pe panoul din spate permite accesul la mai multe pachete. Memoria internă a Circuit Rhythm deține doar un singur pachet: cardul microSD poate conține încă 31 de pachete, permițând astfel disponibilitatea a până la 32 de pachete pentru încărcare în Circuit Rhythm în timp ce cardul este introdus.

Dacă nu a fost introdus un card microSD de la pornire, Packs View va afișa o pictogramă roșie și galbenă asta înseamnă "nu există SD disponibil":



Pictograma "fără SD" este afișată și în alte situații, consultați "Înlăturarea unui card MicroSD" de mai jos pentru mai multe detalii. Circuit Rhythm este complet operațional fără un card MicroSD, dar veți avea acces doar la pachetul intern. Dacă este prezent un card microSD, Packs View va afișa pachetele disponibile și vă va permite să încărcați un nou pachet, așa cum este descris în "Încărcarea unui pachet" de mai sus.

Dacă unitatea este pornită fără card microSD prezent (având ca rezultat încărcarea pachetului intern), unul poate fi introdus în orice moment pentru a avea acces la conținutul cardului. Dacă cardul a avut anterior a fost eliminat, reintroducerea acestuia va permite accesul la conținutul cardului din nou, iar funcționarea normală va fi continuați dacă scoaterea cardului anterior a perturbat orice funcționalitate.

#### Scoaterea unui card microSD

Dacă un card microSD este scos în timp ce pachetul intern este încărcat, Circuit Rhythm se va comporta ca descris mai sus pentru operarea de la pornire fără un card prezent. Procedând astfel, nu vă împiedică capacitatea de a încărca mostre sau de a salva și încărca proiecte.

Este posibil să scoateți cardul microSD în timp ce un pachet încărcat de pe cardul SD este cel în uz. Redarea secvenței nu se va opri și orice modificări nesalvate nu se vor pierde în acest moment.

Cu toate acestea, deoarece cardul nu este prezent, nu există date disponibile pentru încărcare. Proiectul va continua să se joace pe măsură ce datele actuale ale proiectului sunt încărcate în memoria RAM a unității, dar nu este posibil să se schimbe proiectul sau salvați proiectul curent în această stare. Cu toate acestea, puteți schimba proba în timpul încărcării pachetului. Ca atare, Projects View va afișa pictograma "Fără SD" așa cum este descris mai sus, iar butonul Salvare 19 nu va afișa să fie aprins până când cardul este reintrodus. Vizualizarea pachetelor va afișa, de asemenea, pictograma "Fără SD" până când cardul este reintrodus. Dacă doriți să încărcați pachetul intern fără a reintroduce cardul microSD, trebuie să alimentați unitatea jos și susți din nou înapoi pentru a încărca pachetul intern.

Dacă introduceți un alt card microSD, comportamentul Circuit Rhythm este nedefinit. Dacă trebuie să încărcați un pachet de pe un alt card microSD, ar trebui să opriți unitatea și să faceți din nou backup. Noul Cardul microSD poate fi introdus oricând înainte, în timpul sau după ciclul de pornire, dar ciclul de pornire trebuie finalizat înainte de a încărca conținutul noului card pentru a evita comportamentul nedefinit.

#### Compatibilitate carduri MicroSD

Cardurile MicroSD trebuie să aibă cel puțin clasa 10 și să utilizeze formatul FAT32. Pentru mai multe informații despre anumite carduri microSD recomandate pentru utilizare cu Circuit Rhythm, consultați Centrul de ajutor Novation.

# Componente

# Despre componente și navigarea la ritmul circuitului

Novation Components este partenerul online pentru Circuit Rhythm. Cu Componente, puteți:

- Descărcați conținut nou
- Încărcați propriile mostre
- Editați Grid FX
- Faceți backup pentru proiectele dvs
- Încărcați pachete noi
- Actualizați la cea mai recentă versiune de firmware

Components necesită un browser compatibil Web MIDI pentru a comunica cu dispozitivul dvs. Vă recomandăm să utilizați Google Chrome sau Opera. Alternativ, puteți descărca o versiune independentă a Components din contul dvs. Novation după ce v-ați înregistrat produsul.

Puteți accesa Componente la components.novationmusic.com.

NOTĂ:

Dacă întâmpinați probleme la utilizarea versiunii web a Components, încercați să instalați aplicația autonomă

din Portalul pentru clienți Novation. În plus, dacă sunteți pe Windows, vă recomandăm instalați driverul Novation de pe novationmusic.com/downloads.

# Apendice

## Actualizări de firmware

Pentru a accesa toate funcțiile, poate fi necesar să actualizați Circuit Rhythm la cea mai recentă versiune de firmware. Components vă va informa dacă unitatea conectată este actualizată și, dacă nu este, Components poate actualiza firmware-ul unității la cea mai recentă versiune.

#### Vedere de configurare

Setup View este furnizat pentru a permite efectuarea setărilor "globale" ale unității: acestea includ alocarea canalelor MIDI, configurația MIDI I/O, selectarea sursei de ceas, frecvența ceasului extern și ajustarea luminozității. Se introduce ținând apăsată Shift și apăsând Salvare 7, și a ieșit prin apăsare Joaca 13





#### Luminozitate

Pad 24 (alb iluminat) controlează luminozitatea pad-urilor grilei. Setarea implicită este pentru luminozitate maximă, dar apăsarea Pad 24 le estompează cu aproximativ 50%. Acest lucru poate fi de folos dacă alergați Circuit Rhythm pe bateria sa internă. De asemenea, poate doriți să rulați cu luminozitate redusă dacă efectuați în condiții de iluminare ambientală scăzută.

Setarea de luminozitate este salvată când Circuit Rhythm este oprit.

### Canale MIDI

Canalele MIDI implicite din fabrică sunt după cum urmează:

Urmări	Canal MIDI
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

Puteți schimba canalul MIDI pe care îl folosește fiecare piesă în Setup View. Fiecare piesă poate fi setată la oricare dintre Canale MIDI 1-15. Canalul 16 este rezervat Proiectului.

Pentru a schimba canalul MIDI care va fi utilizat de o piesă, apăsați butonul de selectare a piesei 5 sau piesa dorită. Primele două rânduri de pad-uri din Setup View reprezintă canalele MIDI 1-16. Apăsați tastatura pentru canalul MIDI necesar.

Important: Nu se pot transmite două piese pe același canal MIDI.

Graficul de la pagina 88 ilustrează afișajul când Track 1 este selectat și arată asignările implicite ale canalelor MIDI: culorile pad-urilor pentru canalele MIDI neutilizate sunt portocalii (culoarea pistei 1), dar vor urma culoarea piesei selectate curent. . Pad-urile pentru canalele MIDI 2 până la 8 sunt slab iluminate în culoarea pistei care le este atribuită: în exemplu, acestea sunt implicite

sarcinile.

Ca și în cazul tuturor modificărilor din Setup View, apăsați Play pentru a salva modificările și a ieși din Setup View.

## MIDI I/O

Circuit Rhythm este capabil să trimită și/sau să primească date MIDI atât prin portul USB 6, cât și prin MIDI In/ Prize Out/Thru 4

Setup View vă permite să decideți cum doriți să funcționeze Circuit Rhythm cu alte echipamente MIDI pentru patru categorii de date MIDI independent: Note, CC (Control Change), Program Change (PGM) și MIDI Clock. Acest lucru vă asigură că aveți un grad ridicat de flexibilitate în modul în care Circuit Rhythm se integrează cu restul sistemului dumneavoastră.

MIDI Rx (recepție) și Tx (transmit) pot fi activate independent pentru fiecare dintre categoriile de date. Tampoanele 25 până la 32 sunt aranjate ca patru perechi de butoane așa cum se arată în tabel:

Funcția Pad		Culoare	
25	MIDI Note Rx activat/dezactivat		
26	MIDI Note Tx activat/dezactivat	Verde	
27	MIDI CC Rx activat/dezactivat		
28	MIDI CC Tx activat/dezactivat	Portocale	
29	MIDI Program Change Rx activat/dezactivat		
30	MIDI Program Change Tx activat/dezactivat	Violet	
31	MIDI Clock Rx activat/dezactivat		
32	MIDI Clock Tx activat/dezactivat	Albastru deschis	

În mod implicit, atât MIDI Rx, cât și MIDI Tx sunt ON (butoanele puternic luminate) pentru toate categoriile de date.

#### Setările ceasului

Când Clock Rx este OFF, ceasul este în modul intern și BPM-ul Circuit Rhythm este definit doar de ceas de tempo intern. Orice ceas extern va fi ignorat. Când Clock Rx este ON, Circuit Rhythm este activat Modul AUTO și BPM-ul vor fi setate de un ceas MIDI aplicat extern fie la MIDI In sau la porturi USB dacă este aplicat unul valid; dacă nu este cazul, Circuit Rhythm va comuta automat la acesta ceasul intern.

Dacă Clock Tx este ON, Circuit Rhythm este liderul ceasului și ceasul său – indiferent de sursă – va fi disponibil ca ceas MIDI la conectorii USB și MIDI Out din panoul din spate . Setarea Clock Tx la OFF va nu se transmit date de ceas.

Consultați și "Ceas extern" la pagina 63.

#### Frecvența ceasului analogic

Circuit Rhythm emite un ceas analogic continuu de la conectorul Sync Out 2 de pe panoul din spate la o amplitudine de 5 V. Frecvența acestui ceas este legată de ceasul de tempo (intern sau extern). Frecvența ceasului de ieșire este setată cu primele cinci butoane de pe al treilea rând al grilei (Pad Nr. 17-21). Puteți selecta rata să fie 1, 2, 4, 8 sau 24 ppqn (puls pe noră) apăsând butonul corespunzător

pad. Valoarea implicită este 2 ppqn. Următorul tabel rezumă setările:

Pad	Frecvența ceasului analogic			
17	1 ppqn			
18	2 ppqn			
19	4 ppqn			
20	8 ppqn			
21	24 ppqn			

Rețineți că Swing (dacă este setat la altceva decât 50%) nu este aplicat la ieșirea ceasului analogic.

#### Schimbare lipicioasă

Sticky Shift este o caracteristică de accesibilitate care permite butonului Shift să funcționeze ca comutare în loc de a control de moment. Pentru a activa Sticky Shift, apăsați Shift în Setup View , astfel încât să fie aprins verde strălucitor. La dezactivați funcționalitatea, apăsați din nou Shift , astfel încât să fie aprins slab în roșu.

### Vizualizare Configurare avansată

Unele preferințe suplimentare pot fi setate în vizualizarea Configurare avansată. Această vizualizare este accesată ținând apăsată tasta Shift în timp ce porniți unitatea și ieșiți apăsând pictograma Inserare redare loaca. Grila 8 x 4 nu este iluminată în Vizualizare Configurare avansată; ajustările se fac folosind diverse alte butoane. Instrument de pornire ușoară (dispozitiv de stocare în masă) Instrumentul Easy Start poate fi dezactivat în Advanced Setup View dacă nu doriți ca Circuit Rhythm să apară ca Dispozitiv de stocare în masă atunci când îl conectați la un computer. Pentru a activa/dezactiva Instrumentul Easy Start, apăsați butonul Notă

este activată, dacă Nota este aprinsă în roșu slab, este dezactivată.

Pentru mai multe informații despre Instrumentul Easy Start, consultați pagina 8.

## Configurație MIDI Thru

Puteți determina comportamentul portului MIDI Thru de pe panoul din spate al lui Circuit Rhythm în Advanced Setup View. Opțiunile sunt ca portul să acționeze ca un port MIDI Thru obișnuit (acesta este implicit) sau să dubleze ieșirea portului MIDI Out . Acest lucru este util dacă aveți două componente hardware pe care le aveți doresc să controleze care nu au porturi MIDI prin ele însele.

Folosiți butonul Duplicare 18 pentru a seta comportamentul. Când Duplicate este aprins în verde strălucitor, MIDI Thru portul va acționa ca o a doua ieșire MIDI. Când este aprins în roșu slab, este activat un comutator hardware prin intermediul portul acționează ca un MIDI Thru obișnuit.

## Master Compresor

Circuit Rhythm include un compresor principal, care este aplicat tuturor ieșirilor audio de la dispozitiv. Poate fi activat sau dezactivat apăsând FX 12 în timp ce vă aflați în Vizualizarea Setări avansate. Când compresorul este activat, butonul FX se aprinde în verde strălucitor, iar grila afișează pentru scurt timp "CMP". Când este dezactivat, butonul FX se aprinde slab în roșu.

Dacă Nota este aprinsă în verde strălucitor,

### Salvare blocare

Funcția Salvare Blocare vă permite să dezactivați temporar funcția Salvare. Acest lucru poate fi util dacă dvs aveți un set live pregătit pe Circuit Rhythm și nu doriți să riscați să suprascrieți accidental niciun proiect important. Pentru a activa Blocarea Salvare, țineți apăsat atât Shift , cât și Salvare în timp ce porniți unitatea pe. În timp ce Blocarea Salvare este activată, butonul Salvare este stins tot timpul.

Starea de blocare Salvare este păstrată în timpul ciclurilor de alimentare ulterioare. Dezactivarea acesteia este aceeași procedură ca și activare: porniți unitatea în timp ce țineți apăsat Shift și Save.

În mod implicit, Salvare blocare este dezactivată, astfel încât proiectele să poată fi salvate și suprascrise liber.

### Probleme de încărcare a proiectelor

Circuit Rhythm încarcă ultimul proiect utilizat când este pornit. Este posibil ca dacă puterea a fost întrerupt în timp ce un proiect era salvat, este posibil să fi fost corupt într-un fel. Acest lucru ar putea însemna că Circuit Rhythm ajunge într-o stare anormală la pornire.

Deși aceasta este o apariție puțin probabilă, am inclus o metodă de a activa Circuit Rhythm și de a-l forța să încarce un proiect gol. Pentru a face acest lucru, țineți apăsat atât Shift , **cât** și Clear în timp ce activați Circuit Rhythm.

Dacă vreun proiect devine corupt în vreun fel, este întotdeauna posibil să le ștergeți ștergând proiectul (vezi pagina 81).

### Parametri MIDI

Circuit Rhythm a fost conceput pentru a răspunde în diferite moduri la datele MIDI externe. Nota MIDI activată/ Mesajele Note Off, Program Change (PGM) și Continuous Controller (CC) sunt toate recunoscute.

Detaliile complete despre setările și parametrii MIDI sunt disponibile într-un document separat: Ghidul de referință al programatorului de ritmuri de circuit, care poate fi descărcat de pe novationmusic.com/downloads.

# Modul Bootloader

În cazul unei probleme cu ritmul circuitului, poate deveni necesar să activați modul Bootloader. Acesta este un "mod tehnic", iar toate funcțiile normale ale unității devin inoperante. Nu ar trebui să utilizați modul Bootloader fără instrucțiuni pentru a face acest lucru de la echipa de asistență tehnică Novation.

Modul Bootloader vă permite să verificați versiunea firmware-ului instalat în prezent și, de asemenea, să actualizați firmware-ul (și corecțiile din fabrică) în cazul în care procedura de actualizare a firmware-ului descrisă mai sus nu funcționează corect din orice motiv.

Pentru a intra în modul Bootloader:

1. Dezactivați Circuit Rhythm

2. Țineți apăsate butoanele Sample Rec 9 (Sample 14 și Note 6

3. Power Circuit Rhythm pornit din nou

Circuit Rhythm va fi acum în modul Bootloader, iar afișajul grilei va afișa o selecție de verde tampoane aprinse (care pot diferi de cele prezentate mai jos):

Sinteză 1 Sinteză 2	MIDI 1	MIDI 2	Tamburul 1	Tamburul 2	Tamburul 3	Toba 4

Butoanele track 1 și 2 sunt aprinse; selectarea oricăreia dintre acestea afișează un model de tampoane iluminate; cel modelul reprezintă numerele de versiune ale celor trei elemente de firmware în formă binară. Ai putea avea nevoie pentru a descrie aceste modele echipei de asistență tehnică Novation în cazul unei probleme.

Modul Bootloader se iese cel mai ușor prin simpla apăsare a butonului apoi reporniți în starea normală de funcționare. butonul de redare . Ritmul circuitului va

