

User Guide



Version 1.0

Prosí m čí tajte:
Ďakujeme, ž e ste si stiahli túto použ í vateľ skú prí ručku.
Použ ili sme strojový preklad, aby sme sa uistili, ž e máme k dispozí cii použ í vateľ skú prí ručku vo vašom jazyku, ospravedlňujeme sa za prí padné chyby.
Ak by ste radšej videli anglickú verziu tejto použ í vateľ skej prí ručky na použ itie vlastného prekladateľ ského nástroja, nájdete ju na našej stránke na prevzatie:

downloads.focusrite.com

ochranné známky

Ochrannú známku Novation vlastní Focusrite Audio Engineering Ltd. Všetky ostatné názvy značiek, produktov a spoločností a akékoľ vek iné registrované názvy alebo obchodné značky uvedené v tejto prí ručke patria spoločnosti ich prí slušný ch vlastní kov.

Vylú čenie zodpovednosti

Spoločnosť Novation podnikla všetky mož né kroky, aby zabezpečila, ž e informácie tu uvedené sú správne a zároveň kompletný. Novation nemôž e v ž iadnom prí pade prijať ž iadnu zodpovednosť alebo zodpovednosť za akú koľ vek stratu alebo poškodenie vlastní ka zariadenia, akejkoľ vek tretej strany alebo akéhokoľ vek zariadenia, ktoré môž e vyplynúť z použ í vania tohto návodu alebo zariadenia, ktoré popisuje. Informácie uvedené v tomto dokumente môž u byť kedykoľ vek zmenené bez predchádzajú ceho upozornenia. Špecifikácie a vzhľad sa môž u lí šiť od uvedených a ilustrovaný.

Autorské práva a právne upozornenia

Novation a Circuit sú ochranné známky spoločnosti Focusrite Audio Engineering Limited.

2021 © Focusrite Audio Engineering Limited. Všetky práva vyhradené

Novácia

Tel: +44 1494 462246 Diví zia spoločnosti Focusrite Audio Engineering Ltd. Fax: +44 1494 459920 Windsor House, Turnpike Road Cressex Business Park, High Wycombe Buckinghamshire, HP12 3FX Spojene kralovstvo

Obsah

Kľ ú čové vlastnosti		
návode	8	
Ğ je v krabici	8	
Vstávanie a beh		
Mac:		
použ í vate systém Windows :	9	
Prehľ ad komponentov Novation	9 Máte	
problémy?	10 Pož iadavky na	
napájanie		
Prehľ ad hardvéru		
Slovní k najmov	12 Dobľad	
znora	16 Poni ad	
202800		
Základy	20	
Zapnutie jednotky	20	
Začí name	22 Načí tavanie a	
šetrenie	23 Začí name od	
nuly	25	
zobrazenie		21
Ukaz ka preklopenia	32	
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu	3:	з
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu		3
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam		3
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov		3
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť		3
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť Pravdepodobnosť		3
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť Pravdepodobnosť Pohyby gombí ka nahrávania (automatizácia)		3
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť Pravdepodobnosť Pohyby gombí ka nahrávania (automatizácia) duplikovať		3
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť Pravdepodobnosť Pohyby gombí ka nahrávania (automatizácia) duplikovať podlož ky		3
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť Pravdepodobnosť Pohyby gombí ka nahrávania (automatizácia) duplikovať podlož ky		3
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť Pravdepodobnosť Pohyby gombí ka nahrávania (automatizácia) duplikovať podlož ky Vzory		33
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť Pravdepodobnosť Pohyby gombí ka nahrávania (automatizácia) duplikovať podlož ky Vzory Zobrazenie vzorov		33
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť Pravdepodobnosť Pohyby gombí ka nahrávania (automatizácia) duplikovať podlož ky Vzory Žobrazenie vzorov Čstenie vzorov		33
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť Pravdepodobnosť Pohyby gombí ka nahrávania (automatizácia) duplikovať podlož ky Vzory Zobrazenie vzorov Čstenie vzorov		33
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť Pravdepodobnosť Pohyby gombí ka nahrávania (automatizácia) duplikovať podlož ky Vzory Zobrazenie vzorov Čstenie vzorov		33
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť Pravdepodobnosť Pohyby gombí ka nahrávania (automatizácia) duplikovať podlož ky Vzory Žobrazenie vzorov Čstenie vzorov vzorov		33
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť Pravdepodobnosť Pohyby gombí ka nahrávania (automatizácia) duplikovať podlož ky Vzory Zobrazenie vzorov Čstenie vzorov vzorov		33
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť Pravdepodobnosť Pohyby gombí ka nahrávania (automatizácia) duplikovať podlož ky Vzory Zobrazenie vzorov Čstenie vzorov vzorov		33
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov		33
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam mikrokrokov Rýchlosť Pravdepodobnosť Pohyby gombí ka nahrávania (automatizácia) duplikovať podlož ky Vzory Zobrazenie vzorov Čstenie vzorov vzorov		33
Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek záznam		33

Mutovať	58
Scény	
Priradenie vzorov k scénam	
Reť azové scény na vytvorenie usporiadania	61
Scény v radení	
Vymazanie scén	
Duplikovanie scén	
Tempo a swing	
Тетро	
Vonkajšie hodiny	63
Klepnite na Tempo	
Hojdačka	64 Stopa
kliknutí	
Analógový synchronizačný výstup	65
Mixér	
FX sekcia	
Reverb	69
Oneskorenie	69 Hlavov
komprosor	70
kompresor	
Bočné reť aze	71
Gombí k filtra	
Grid FX	
Blokovanie efektu	
Grid FX s externým zvukom	
FX	
Nahrávanie vzoriek (Ukáž ka záznamu)	
Nahrávanie	77 Nastavenia
nahrávania	
orezanie	
Rež imy prehrávania	80
Projekty	81
Prepi nanie projektov	
projektov	81 Ukladanie projektov do nových
slotov	
projektu	
Balí čky	
Načí tanie balí ka	84 Duplikovanie
balí kov	
microSD	
Komponenty	
rvtmu okruhu	

Dodatok	88
Aktualizácie firmvéru	
nastavenia	
Jas	
MIDI kanály	
MIDI I/O	
Nastavenia hodí n	
Analógové taktovacie frekvencie	
Sticky Shift	91
Zobrazenie rozší rených nastavení	92 Nástroj Easy Start
(Veľ kokapacitné pamäť ové zariadenie)	
konfigurácia MIDI Thru	
Hlavný kompresor	
Ulož iť zámok	
Problémy s načí taní m projektu	93 MIDI
parametre	93 Rež im
zavádzača	

Úvod

Circuit Rhythm je všestranný sampler na vytváranie a predvádzanie beatov. Nahrajte vzorky priamo na hardvér, potom bez námahy krájajte, tvarujte a prevzorkujte svoje zvuky. Zachyť te svoj groove buď kvantovaný alebo mimo mriež ky do sekvencera a navrstvite ho cez osem samplov. Ož ivte svoj live set pomocou performance FX: prijmite nedokonalosť pomocou vinylovej simulácie, zakoktajte svoj mix opakovaní m rytmu… a ďalšie. Integrujte Circuit Rhythm do svojho štú dia alebo ho odpojte a vytvorte kdekoľ vek pomocou vstavaná nabí jateľ ná batéria.

Circuit Rhythm je kompozičný nástroj aj nástroj na ž ivé vystúpenie. Je to 8 stopový groovebox založ ený na vzorkách s mož nosť ou pitchingu a slicingu. Umož ňuje vám vytvárať hudbu rýchlo: vytváranie vzorov je rýchle a intuití vne. Ak pracujete v štúdiu, vynikajúca kvalita zvuku Novation znamená, ž e môž ete použ iť Circuit Rhythm ako základ vašej hotovej skladby.

Hracia mriež ka je sada 32 osvetlených padov citlivých na rýchlosť, ktoré fungujú ako chromatická klaviatúra, vzorky slice, bicie pady, kroky sekvencera a vykonávajú množ stvo ďalší ch funkcií. Vnútorné vlož ky osvetlenie je farebne odlí šené RGB*, takž e na prvý pohľad vidí te, čo sa deje.

K dispozí cii je osem otočných ovládačov, ktoré vám umož nia vyladiť parametre vzorky k dokonalosti a ovládač Master Filter je vž dy k dispozí cii na ďalšie zvýšenie výkonu. Môž ete začať s jednoduchým vzorom 16 z 32 krokov a potom ich rýchlo zostaviť do zlož itejší ch vzorov veľ ká dĺž ka.

Svoju prácu si môž ete ulož iť do jednej zo 64 interných projektových pamätí. Okrem toho vám výkonná funkcia balí kov Circuit Rhythm umož ňuje pristupovať, vytvárať a ukladať tisí ce projektov a vzoriek na odní mateľ ná microSD karta.

Circuit Rhythm sa integruje s Novation Components, výkonnou softvérovou aplikáciou, ktorá vám umož ňuje vymieňať vzorky a ukladať vašu prácu v cloude.

Pre ďalšie informácie, aktuálne články podpory a formulár na kontaktovanie našej technickej podpory Tí m navští vte Centrum pomoci Novation na adrese: support.novationmusic.com

* RGB LED osvetlenie znamená, ž e kaž dý pad má vnútorné červené, modré a zelené LED, z ktorých kaž dá môž e svietiť rôznou intenzitou. Kombináciou troch farieb pri rôznych ú rovniach jasu je mož né dosiahnuť takmer akú koľ vek farbu osvetlenia.

Kľ ú čové vlastnosti

- Osem ukáž kových skladieb
- Rozdeľ te vzorky alebo ich prehrajte chromaticky
- Flexibilné mož nosti prehrávania: Loop, Reverse, One Shot, Gated & Choke
- RGB mriež ka s 32 padmi citlivými na rýchlosť pre prehrávanie a zobrazovanie informácií
- Osem prispôsobiteľ ných makro kódovačov pre ďalšie "ladenie" zvukov
- Praktické sekvenovanie s ôsmimi zreť aziteľ nými 32-krokovými vzormi, nekvantizovaný záznam, krok pravdepodobnosť, mutácia vzoru, rýchlosť synchronizácie a ďalšie
- Vzorkovanie záznamu cez stereo vstup alebo prevzorkovanie interného zvuku
- Okamž itá kontrola výkonu s Grid FX
- Výkonný rež im Drum Pad s funkciou opakovania rytmu
- Reverb, delay a side chain FX
- Master filter v štýle DJ (ní zkopriepustný/vysokopriepustný)
- Podpora microSD ulož te si tisí ce vzoriek a projektov v 32 baleniach.
- Vstavaná nabí jateľ ná batéria s výdrž ou 4 hodiny
- Integrácia komponentov Novation odosielanie vzoriek, ú prava Grid FX a zálohovanie projektov
- Plná veľ kosť 5-pinových MIDI In, Out a Thru
- Analógový výstup synchronizácie
- Stereo audio výstup (pár Ľ/P)
- Výstup na slúchadlá

O tejto prí ručke

Snaž ili sme sa, aby bola táto prí ručka čo najuž itočnejšia pre všetky typy použ í vateľov, pre začiatoční kov v tvorbe beatov, ako aj pre tých, ktorí majú viac skú seností. Ak sa už nejaký čas venujete tvorbe beatov, mož no budete chcieť preskočiť niektoré časti návodu. Ak práve začí nate, mož no budete chcieť vyhý bajte sa niektorým častiam, kým si nebudete istí, ž e ste zvládli základy.

Existuje však niekoľ ko všeobecný ch bodov, o ktorý ch je už itočné vedieť, kým budete pokračovať v čí taní návodu. V texte použ í vame niektoré grafické konvencie, ktoré dúfame, ž e kaž dému pomôž u pri navigácii v informáciách, aby rý chlo našli to, čo potrebujete vedieť:

Skratky, konvencie a pod.

Tam, kde odkazujeme na ovládacie prvky horného panela alebo konektory na zadnom paneli, sme použ ili čí slo takto: X na krí ž ový odkaz na schému horného panela, a teda: X na krí ž ový odkaz na schému zadného panela. (Pozri strany 16 a 19). Tučný text sme použ ili na pomenovanie fyzických vecí – ovládacie prvky na hornom paneli a konektory na zadnom paneli a dali sme si zálež ať na použ ití rovnakých názvov, aké sa použ í vajú na samotnom obvode Rytmus. Na pomenovanie rôznych zobrazení, ktoré môž e mriež ka zobraziť, sme použ ili menšiu tučnú kurzí vu.

Тіру

Patria medzi ne rady týkajú ce sa témy, o ktorej sa diskutuje, ktoré by vám mali zjednodušiť nastavenie Circuit Rhythm tak, aby robil to, čo chcete. Nie je povinné ich dodrž iavať, ale vo všeobecnosti by mali uľ ahčiť ž ivot.

ỗ je v krabici

Skontrolujte prosí m niž šie uvedený zoznam v porovnaní s obsahom balenia. Ak nejaké polož ky chýbajú resp poškodené, kontaktujte predajcu Novation alebo distribútora, u ktorého ste jednotku zakúpili.

- Novation Circuit Rhythm Groovebox
- Kábel USB typu A na typ C (1,5 m)
- Karta bezpečnostných informácií
- AC adaptér: 5 V DC, 2 A; obsahuje vymeniteľ né AC zástrčky

Vstávanie a beh

Urobili sme vstávanie a beh s Circuit Rhythm čo najjednoduchší m, či už ste a úplne nový beatmaker alebo skúsený producent. Easy Start Journey vás prevedie základmi vytvárania prvého rytmu pomocou Circuit Rhythm s videami pokrývajúcimi základy pracovný postup stroja.

Ak chcete zí skať prí stup k Easy Start Journey, najprv pripojte svoj obvodový rytmus k počí taču pomocou Dodávaný kábel USB-A na USB C.

Ak použ í vate Mac:

1. Na pracovnej ploche nájdite a otvorte priečinok s názvom RHYTHM.

- 2. V priečinku kliknite na súbor Circuit Rhythm Getting Started.
- 3. Vo vnú tri jednotky kliknite na odkaz Kliknite sem a začnite.html.
- 4. Dostanete sa na stránku Easy Start Journey, kde vás nastaví me.

Prí padne, ak máte po pripojení Circuit Rhythm otvorený prehliadač Google Chrome, zobrazí sa kontextové okno, ktoré vás prenesie priamo na cestu Easy Start Journey.

Ak použ í vate systém Windows:

1. Kliknite na tlačidlo Štart a napí šte "Tento počí tač" a stlačte kláves Enter.

- 2. V okne "This PC" nájdite jednotku s názvom RHYTHM a dvakrát na ňu kliknite.
- 3. Vo vnú tri jednotky kliknite na odkaz Začnite kliknutí m sem.html.
- 4. Dostanete sa do nástroja Easy Start Tool, kde vám ho nastaví me.

Prehl'ad komponentov Novation

Navští vte Novation Components na stránke components.novationmusic.com na odomknutie plného potenciálu Circuit Rhythm. Pomocou softvéru Components načí tajte svoje vlastné vzorky, zí skajte nové balí čky vytvorené umelcami, vytvorte šablóny Grid FX, zálohujte svoju prácu a nainštalujte najnovšie aktualizácie firmvéru.

DÔLEŽ ITÉ!

Aby ste zabezpečili, ž e váš obvodový rytmus bude mať prí stup ku všetkým svojim funkciám, aktualizujte svoju jednotku pomocou komponentov.

Mať problémy?

V prí pade, ž e máte problémy s nastavení m, neváhajte kontaktovať náš tí m podpory! Ďalšie informácie a odpovede na často kladené otázky nájdete v Centre pomoci Novation na adrese support.novationmusic.com.

Pož iadavky na napájanie

Circuit Rhythm môž e byť napájaný niektorým z troch spôsobov:

- z počí tača s portom USB 3.0 cez pripojenie USB-C
- z elektrickej siete pomocou dodaného sieť ového adaptéra a pripojenia USB-C
- z internej lí tium-iónovej batérie

Napájanie z počí tača

Circuit Rhythm je mož né napájať z počí tača alebo notebooku cez USB pripojenie. Pomocou dodaného kábla pripojte jednotku k portu USB typu "A" na počí tači alebo notebooku. Vnútorná batéria sa bude nabí jať, keď je jednotka pripojená (za predpokladu, ž e je počí tač zapnutý a jeho porty USB majú primeraný výkon).

V prí pade potreby môž ete svoj obvodový rytmus napájať pomocou kábla USB-C na USB-C. Kábel podobnej dĺž ky ako prilož ený kábel USB-A na USB-C ponúkne rovnaký výkon.

Pomocou AC adaptéra

Sieť ový adaptér dodávaný s jednotkou je typu 5 V DC, 2 A s výstupom USB typu "A" a môž e pracovať so sieť ovým napätí m od 100 V do 240 V, 50 alebo 60 Hz. Adaptér má vymeniteľ né zásuvné hlavy AC zástrčky; dodávajú sa rôzne hlavy zástrčiek, vďaka ktorým je adaptér kompatibilný so sieť ovými zásuvkami v mnohých rôznych krajinách. Hlavy zástrčky je mož né v prí pade potreby vymeniť stlačení m pruž iny polkruhovým tlačidlom v strede adaptéra a posunutí m hlavy zástrčky nahor ju oddelí te od tela adaptéra. Potom zasuňte správnu hlavu zástrčky (ako je znázornené ší pkami) a uistite sa, ž e je pevne zapadne na miesto. Pomocou dodaného kábla pripojte sieť ový adaptér k portu USB typu "C" na zadnom paneli Okruhový rytmus (6 na strane 19).

Neodporú čame použ í vať adaptéry striedavého prú du iného typu, ako sú dodávané. Kontaktujte prosí m svojho Predajcovi Novation v prí pade potreby poskytne radu o alternatí vnych zdrojoch napájania.

Použ itie internej batérie

Circuit Rhythm bude fungovať aj z internej lí tium-iónovej batérie. Interná batéria nie je opraviteľ ná použ í vateľ om. Ak máte problémy s batériou, kontaktujte svojho distribútora alebo priamo tí m podpory Novation.

Circuit Rhythm bude fungovať až 4 hodiny v závislosti od stavu batérie. Pri zapnutí okruhu Rytmus, zostávajú ca úroveň nabitia sa zobrazí na podlož kách. Ak je stredový ch 12 podlož iek zelený ch, úroveň nabitia je vysoká. Keď sa úroveň nabitia zníž i, v batérii bude svietiť menej centrálnych podlož iek indikačný pohľad:





Batéria sa bude nabí jať, keď je Circuit Rhythm pripojený k elektrickej sieti cez AC adaptér alebo k portu USB 3.0 počí tača: doba nabí jania je až 4 hodiny, opäť v závislosti od počiatočného stavu batérie. Na indikovanie nabí jania Circuit Rhythm sa tlačidlo napájania (8 na strane 19) rozsvieti na zeleno.

Pozrite si tiež Dôlež ité bezpečnostné pokyny pribalené k produktu, kde nájdete informácie o likvidácii batérie: tieto informácie si môž ete tiež stiahnuť z webovej stránky Novation.

Prehľad hardvéru

Slovní k pojmov

Niektoré výrazy použ ité v tomto návode majú špecifický význam, ktorý sa vzť ahuje na obvodový rytmus. Tu je a

Termí n	Tlačidlo	Definí cia
Pohľad na bicie podlož ky	Shift + Ukáž ka Rec	Umož ňuje manuálne prehrávať vzorky aktuálne priradené ku kaž dej skladbe. Môž ete ich hrať manuálne alebo s notou opakovať .
Rozší rené zobrazenie	Shift + Poznámka	Zdvojnásobí veľkosť notovej klávesnice z jednej na dve oktávy.
Opravené	Shift + Velocity	Umož ňuje deaktiváciu rýchlostnej odozvy mriež kových podlož iek.
FX pohľ ad	FX	Umož ňuje pridať reverb a delay k jednotlivým stopám.
Pohľ ad na bránu	Brána	Hodnota brány samplu je počet krokov, na ktoré znie. Gate View umož ňuje upraviť dĺž ku kroku. Jednotlivé hodnoty brány je mož né nastaviť pre kaž dú vzorku priradenú jednému kroku pomocou ž ivého záznamu.
Mriež ka FX	Shift + Mixér	Zbierka siedmich rôznych prispôsobiteľ ných naž ivo výkonnostné efekty.
Mriež ková podlož ka		Jeden z 32 padov, ktoré tvoria hlavný výkon oblasť .
Počkať		Ak podrž í te určité tlačidlá stlačené dlhšie ako pol sekundy, výsledkom bude iný výsledok ako "klepnutie" na ne. Takáto akcia sa nazýva "zadrž anie". Pozri tiež "Ť uknutie"
Vstupný atenuátor		Prepí nateľ ný 12 dB pad na zní ž enie úrovne nahrávania vzoriek.
Monitorovanie vstupu		Vyberte, či bude zvuk zo vstupov počuť alebo nie.
Západka		Funkcia dostupná v zobrazení Grid FX a Drum Pads ktorý zmení správanie tlačidla z momentálneho na prepí nacie.

Termí n	Tlačidlo	Definí cia
Ž ivý záznam	Záznam	Umož ňuje pridávať vzorky v reálnom čase do vzoru počas jeho prehrávania. Zaznamenáva aj všetky pohyby makra ^{ovládacie prvky.}
Ovládanie makra		Osem otočných ovládačov, ktorých funkcia sa mení podľa aktuálne zvoleného zobrazenia; použ í va sa na "doladenie" vzorky zvuky.
Manuálna vzorka Vstup		Priradenie vzoriek ku konkrétnemu kroku vo vzore. So stlačeným krokom padom stlačte výkonnostný panel pre vzorku, ktorú chcete pridať . Dá sa to urobiť so spusteným alebo zastaveným sekvencerom.
Mikro krok	Shift + brána	Interval medzi po sebe nasledujú cimi krokmi vo vzore je ďalej rozdelený do šiestich mikrokrokov; môž u sa použ iť na časovanie vzoriek "mimo mriež ky".
Mutovať	Shift + Duplikovať	Náhodne upraví kroky Patternu, v ktorom budú hrať priradené sample.
Poznámka Zobraziť	Poznámka	Pohľ ad, ktorý vám poskytuje štandardnú chromatickú klaviatúru na prehrávanie vybranej vzorky.
Balenie		Kompletná sada projektov a vzoriek. Až 32 balí kov je mož né exportovať na kartu Micro SD na externé úlož isko.
Vzor		Opakujú ca sa sekvencia až 32 krokov v ktorejkoľ vek z ôsmich skladieb. Zahŕňa ú daje o jednotlivý ch krokoch pre rý chlosť , bránu, pravdepodobnosť a automatizáciu.
Reť az so vzorom		Cyklická sada Patternov prehrávaných nepretrž ite jeden po druhom iné.
Pamäť vzorov		Kde je ulož ený vzor; v kaž dom projekte ich je osem na skladbu.
Nastavenia vzoru vyhliadka	Nastavenia vzoru	Zobrazenie, ktoré vám umož ňuje nastaviť počiatočné a koncové body vzoru, Tempo vzoru v pomere k BPM a hre vzoru smer.
Zobrazenie vzorov	Vzory	Toto zobrazenie zobrazuje osem pamätí vzorov na stopu (ako dve strany zo štyroch) a umož ňuje ich výber jednotlivo alebo ako reť azec vzorov, vymazanie a duplikovanie.

Termí n	Tlačidlo	Definí cia
Kurzor prehrávania		Pri prehrávaní biely pad, ktorý sa pohybuje po displeji vzoru, čo ukazuje, ktorý krok sa práve prehráva. V rež ime nahrávania sa zmení na červenú.
Pravdepodobnosť		Parameter kaž dého kroku v Pattern, ktorý definuje, aká je pravdepodobnosť , ž e sa krok prehrá.
Pravdepodobný pohľad	Shift + vzor nastavenie	Umož ňuje vám priradiť hodnoty pravdepodobnosti kaž dému aktí vnemu kroku v a trať .
Projekt		Sú bor všetkých potrebných ú dajov pre plné prehrávanie všetkých skladieb, vrátane vzorov, sekvencií , automatizačných ú dajov atď. Až 64 projektov je mož né ulož iť interne alebo ako balí k vo flash pamäti.
Rež im nahrávania		Prevádzkový rež im Circuit Rhythm, keď je mož né do vzoru pridať vzorky, alebo pri ú pravách pomocou Ovládanie makra je mož né ulož iť . Tlačidlo Record bude ^{svieti jasne červenou farbou.}
Zdroj nahrávania		Môž ete buď nahrať svoje vzorky z externého zdroja zvuku, alebo "prevzorkovať " interne spracované zvuky: vybraté v zobrazení Sample Rec View.
Nahrávanie Prah		Použ í vateľ om voliteľ ná mož nosť použ í vaná pri nahrávaní vzoriek: keď je aktí vna, nahrávanie sa nezačne, kým ú roveň signálu neprekročí prednastavenú ú roveň.
Ukáž ka zobrazenia	Ukáž ka	Zobrazenie, ktoré vám poskytuje prí stup ku všetkým ulož eným vzorkám a sekvencii vzorov. Vzorky môž ete priradiť ku krokom v zobrazení Sample View.
Ukáž kový rež im _{vyhliadka}	Shift + Ukáž ka	Pohľad, ktorý vám dáva mož nosti, ako sa má vzorka prehrať , vrátane smeru, slučky, hradlovania a krájania.
Vzorový záznam ^{vyhliadka}	Vzor Rec	Zobrazenie použ í vané pri nahrávaní nových vzoriek.
Zobrazenie projektu	projekty	Zobrazenie použ í vané na ukladanie a načí tanie projektov.
Scéna	Miešačka	Jedna zo 16 pamätí , ku ktorým je mož né priradiť viacero Patternov a Pattern Chainov, takž e dlhšia sekvencia môž e byť spustená jediným padom. Scény môž u byť ďalej reť azené, aby sa vytvorila sekvencia.

Termí n	Tlačidlo	Definí cia
Sekundárny pohľad	Shift + tlačidlo alebo dvakrát ť uknite na a tlačidlo	Všetky zobrazenia prí stupné pomocou klávesu Shift v kombinácii s iným tlačidlom sa označujú ako sekundárne zobrazenia. K týmto zobrazeniam mož no pristupovať aj opakovaným stláčaní m prí slušného tlačidla na prepí nanie medzi sekundárnym a primárnym zobrazení m.
Nastavenie zobrazenia	Shift + Ulož iť	Umož ňuje ovládanie MIDI hodí n a nastavení Tx / Rx, výber MIDI kanálov pre kaž dú stopu a nastavenie jasu padu. Normálna prevádzka je pozastavená, kým je otvorené zobrazenie Setup View .
Bočná reť az	Shift + FX	Metóda umož ňujúca vzorkám na jednej stope modifikovať dynamiku samplov na inej.
Krok		Kaž dá stopa v šablóne je spočiatku založ ená na 16 alebo 32 krokoch, hoci kratšie šablóny ľ ubovoľ nej dĺž ky je mož né definovať v zobrazení nastavení šablóny. Pozri tiež Mikro krok.
Krokové tlačidlá		Sú hrnný názov pre skupinu tlačidiel, ktorá obsahuje Poznámka, Rýchlosť , Brána, Mikrokrok a Pravdepodobnosť tlačidlá.
Klepnite		Rýchlym dotykom určitých tlačidiel (menej ako pol sekundy) dosiahnete iný výsledok ako ich "podrž aní m". Takáto akcia sa nazýva "klepnutie". Pozri tiež "Podrž ať ".
Sledovať		Jeden z ôsmich prvkov, ktoré môž u prispieť k a Projekt: Keď stlačí te tlačidlo Track, prejdete na Sample Zobrazenie alebo <mark>zobrazenie</mark> poznámok (podľa toho, čo bolo vybraté naposledy). trať .
Pohľ ad na rýchlosť	Rýchlosť	Umož ňuje ú pravu rýchlosti kroku.
vyhliadka		Jedným z rôznych spôsobov, ako mož no použ iť 32 mriež kových podlož iek na zobrazenie informácií a umož nenie interakcie použ í vateľa.
Zobraziť zámok	Shift + vzory	Funkcia, ktorá zachováva zobrazenie krokov aktuálne zvoleného vzoru, pričom vám umož ňuje vybrať iný vzor alebo prehrávať iné vzory v reť azci vzorov.

Pohľ ad zhora



132-padová hracia mriež ka – matica 4 x 8 RGB padov. V závislosti od zvoleného zobrazenia mriež ka môž u byť "rozdelené" do logických oblastí s rôznymi funkciami.

Master Filter – otočný ovládač so stredovou zaráž kou a RGB LED: ovláda frekvenciu filtra celého mixu, ako na analógovom syntetizátore. Je vž dy aktí vny.

Ovládanie makra 1 až 8 – osem multifunkčných otočných kódovačov s pridruž enou RGB LED. Dostupnosť a funkcia týchto ovládací ch prvkov sa lí ši v závislosti od rôznych zobrazení Circuit Rhythm: legendy panelov však popisujú funkcie kódovačov v ukáž kovom zobrazení , zobrazení poznámok alebo v akomkoľ vek inom zobrazení zameranom na stopu. Pohyb ovládací ch prvkov Macro počas výkonu mož no zaznamenať a prehrať. 4 Hlavná hlasitosť – Ovláda celkovú úroveň audio výstupov Circuit Rhythm.

Väčšina zostávajú cich tlačidiel vyberie mriež ku s 32 padmi na zobrazenie konkrétneho zobrazenia. Kaž dý pohľad poskytuje informácie a ovládanie konkrétneho aspektu konkrétnej stopy, vzoru alebo zvuku výber, ú pravy časovania atď. Všimnite si tiež, ž e niekoľ ko tlačidiel má dodatočnú funkciu "Shift", ktorá je na tlačidle (alebo nad ní m) označená legendou v menšom pí sme.

Mnohé tlačidlá – vrátane G Record – majú okamž itý (dlhé stlačenie) aj blokovací rež im (krátke stlačenie). Dlhým stlačení m sa dočasne zobrazí pohľad na toto tlačidlo, ale iba vtedy, keď je tlačidlo stlačené. Po uvoľ není sa zobrazenie vráti do stavu pred stlačení m tlačidla.

Krátke stlačenie tlačidla prepne zobrazenie mriež ky na zobrazenie naprogramované v tlačidle.

Tlačidlo Record je špeciálny prí pad, keďž e nevyvoláva alternatí vne zobrazenie mriež ky, ale jeho okamž itá akcia umož ňuje rýchle zapnutie a vypnutie rež imu nahrávania.

- Jačidlá skladieb: Skladby 1 až 8 ť uknutí m zmení te zobrazenie mriež ky na ukáž kové zobrazenie pre danú skladbu; stlačení m sa dočasne zobrazí ukáž kové zobrazenie pre danú stopu, ale po uvoľ není tlačidla sa mriež ka vráti do zobrazenia a stopy, ktorá bola viditeľ ná pri stlačení.
- Gtlačidiel krokov: Poznámka, Rýchlosť, Brána a Pravdepodobnosť prepí najú mriež ku na ďalšie zobrazenia a umož ňujú individuálne zadanie, vymazanie alebo úpravu parametrov kaž dého kroku vzoru pre aktuálne zvolenú stopu. Všimnite si, ž e Pravdepodobnosť je funkcia posunu tlačidla Pattern Settings a ž e Micro Step je funkcia posunu tlačidla Gate.
- 7 Nastavenia vzoru prepne mriež ku do zobrazenia , ktoré umož ňuje ú pravu dĺž ky vzoru, rýchlosť prehrávania a smer pre aktuálne zvolenú skladbu.
- 8 Step Page (1-16/17-32) volí , či má Pattern pre aktuálne zvolenú stopu dĺž ku 16 alebo 32 krokov. Keď je vybratý 32krokový vzor, farba legendy tlačidla sa počas behu sekvencie zmení , aby indikovala, ktorú "polovicu" sekvencie práve zobrazuje mriež ka. Môž ete si vybrať 16- alebo 32-krokový vzor na ľubovoľnej stope.
- Sample Rec otvorí zobrazenie Sample Record: toto zobrazenie mož no použ iť na nahrávanie nových vzoriek Circuit Rhythm cez audio vstupy alebo z interného mixu.
- 10 Patterns otvorí Patterns View: umož ňuje ulož iť viacero vzorov pre kaž dú stopu a spojiť ich, aby vytvorili reť azec vzorov.
- Mixer umož ňuje zobrazenie Mixer View, kde môž ete stlmiť alebo upraviť úroveň kaž dej stopy tvoriacej sekvenciu a tiež posúvať kaž dú stopu cez stereo obraz.
- 12 FX otvára pohľad FX; umož ňuje pridať efekty reverb a delay ku kaž dej stope jednotlivo.
- I3 G Record a H Play tieto dve tlačidlá spúšť ajú a zastavujú sekvenciu (Play) a vstupujú Rež im nahrávania (Record). V rež ime prehrávania bude počuť všetko, čo hráte na mriež ke; v rež ime nahrávania bude všetko, čo prehrávate, počuť a tiež sa pridá do sekvencie.

- ¹⁴Sample otvorí ukáž kové zobrazenie pre aktuálne zvolenú skladbu. Kaž dá skladba si môž e vybrať z 128 vzoriek, usporiadaných na ôsmich stranách zo 16 v dvoch spodných radoch mriež ky.
- (15) a K tieto dve tlačidlá majú rôznu činnosť (a farby) v závislosti od aktuálne zvoleného zobrazenia, napr. v zobrazení poznámok z klávesnice vám umož ňujú posunúť výšku padov klávesnice nahor alebo nadol o jednu až päť oktáv, zatiaľ čo v rež ime Sample Pozrite si, ako sa posúvajú cez osem strán ukáž ok.
- 16 Tempo and Swing Tempo vám umož ňuje nastaviť BPM (tempo) sekvencie pomocou Macro control 1; Swing mení načasovanie medzi krokmi, aby sa zmenil 'pocit' zo vzoru, pomocou Macro 2 na ú pravu. V tomto rež ime Macro 5 upravuje ú roveň kliknutia.
- Clear umož ňuje vymazať jednotlivé kroky sekvencie, vzory, projekty, vzorky alebo ulož ené Makro ovládacie pohyby.
- 18 Duplikovať funguje ako funkcia kopí rovania a vkladania vzorov a jednotlivých krokov.
- 19 Ulož iť a projekty umož ní vám ulož iť aktuálny projekt a otvoriť predtým ulož ený projekt.
- 20 Shift Viaceré tlačidlá majú "druhú funkciu", ku ktorej sa dostanete podrž aní m tlačidla Shift pri stlačení prí slušného tlačidla. Je tiež mož né nakonfigurovať činnosť tlačidla Shift ako prepí naciu funkciu; toto sa vykonáva v zobrazení Setup View (pozrite si stranu 88). V tomto prí pade jediné stlačenie zapne a zablokuje druhú funkciu, druhé stlačenie ju vypne.

Zadný pohľad



1 Výstupy – L/Mono a R – Hlavné audio výstupy Circuit Rhythm na dvoch ¼ TS jack konektoroch. Max. výstupná úroveň je +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Bez zástrčky v <mark>zásuvke</mark> R <mark>poskytuje</mark> zásuvka L/Mono mono mix L a R kanálov.

2 Sync – 3,5 mm TRS jack konektor dodávajú ci hodinový signál s amplitú dou 5 V rýchlosť ou proporcionálne k hodinám tempa: skutočný pomer je mož né nastaviť v Setup View. Predvolená rýchlosť je dva impulzy na štvrť hodinu.

(Slú chadlá) – sem pripojte pár stereo slú chadiel. Hlavné vý stupy 1 zostávajú
 aktí vny, keď sú pripojené slú chadlá. Slú chadlový zosilňovač dokáž e dostať +5 dBu do páru 150 ohmový ch stereo slú chadiel.

4 MIDI In, Out a Thru – tri MIDI konektory na 5-pinových DIN zásuvkách. Umož ňuje externé zariadenia, ktoré majú byť spustené sekvenciami Circuit Rhythm, alebo externými ovládačmi na spustenie sekvencií Circuit Rhythm a na zmenu vzoriek, Grid FX a FX parametrov. Všimnite si, ž e port MIDI Thru môž e byť nakonfigurovaný v zobrazení Advanced Setup View , aby fungoval ako klon portu MIDI Out: podrobnosti nájdete na strane 92.

S sample In L/Mono a R - mono alebo stereo externé audio vstupy na nahrávanie vzoriek do Okruhový rytmus. Vstupy sú nevyváž ené na 1/4" TS jack zásuvkách.

G + USB-C port. Toto je tiež jednosmerný vstup do jednotky pre externé napájanie a nabí janie batérie. S jednotkou sa dodáva kábel typu C na typ A. Pripojte sa k počí tačom na rozhranie s komponentmi Novation. Port je kompatibilný s triedou MIDI; pripojte k iným zariadeniam podporujúcim MIDI cez USB na prenos a prí jem MIDI dát. Použ í va sa aj na aktualizácie firmvéru. POZNÁMKA – Port USB Circuit Rhythm neprenáša zvuk.

7 microSD – vlož te sem kompatibilnú kartu microSD na ulož enie alebo import balí kov.

U – "mäkký" vypí nač; aby ste predišli neú myselnému zapnutiu/vypnutiu, stlačte cca. jeden druhý je potrebný na zapnutie alebo vypnutie jednotky. Tlačidlo má LED diódu, ktorá svieti na zeleno, čo znamená, ž e sa interná batéria nabí ja.

🥑 kensington MiniSaver – v prí pade potreby zabezpečte svoj obvodový rytmus na vhodnú štruktúru.

Základy

Zapnutie jednotky

Pripojte dodaný sieť ový adaptér k portu USB 6 pomocou dodaného kábla a zapojte adaptér do elektrickej siete. Tým sa zabezpečí úplné nabitie vnútornej batérie.

Pripojte hlavné výstupy k monitorovaciemu systému (napájané reproduktory alebo samostatný zosilňovač a pasí vne monitory); prí padne zapojte slúchadlá, ak chcete.





Po úvodnom spustení sa farba displeja zmení z bledočervenej na jasne zelenú postupne zhora zľava doprava, čo indikuje načí tanie balí ka.



Po spustení sa zobrazenie mriež ky zmení na niečo také, ako je uvedené niž šie:

Začí name

Do pamätí sme vopred nahrali 16 demo projektov, aby ste mali predstavu o tom, ako tlačidlo Circuit Rhythm Play Tvorba. Stlačte tlačidlo 🕨 13; mali by ste počuť prvé demo Projekt.

Ak ešte nesvietia, stlačte tlačidlo 1. 5 sa teraz zobrazí, pre výber stopy 1 a vzorky 14; Okruhový rytmus Sample View pre stopu 1. V tomto zobrazení dva spodné riadky predstavujú banku vzoriek, ktoré mož no spustiť klepnutí m, zatiaľ čo dva horné riadky – Kroky vzoru – ukazujú postup cez vzor. Stlačení m tlačidla 2 5 spustí te sample a zadáte kroky na stope 2. Všimnite si, ž e pady vzoriek stopy 1 sú kódované oranž ovo a pady stopy 2 sú ž lté.

Pady Pattern sú bledomodré, ale menia sa na biele, keď sa "kurzor prehrávania" pohybuje vzorom.

V ukáž kovom zobrazení môž ete prechádzať bankami vzoriek pomocou tlačidiel J a K 15 : zistí te, ž e kaž dá z prvých šiestich strán predstavuje ž ánrovú súpravu pozostávajúcu zo 16 vzoriek. Kaž dá súprava má dvanásť perkusí vnych zvukov a štyri melodické zvuky. Banka 7 obsahuje ďalšie melodické a harmonické zvuky, zatiaľ čo Bank 8 obsahuje 12 melodických slučiek plus štyri prestávky na bicie.

Ukáž kové spúšť ače je mož né zadávať postupne poklepaní m na tlmené modré pady, ktoré zaberajú hornú polovicu mriež ky. Krok, ktorý obsahuje spúšť, bude svietiť jasne modro (alebo ruž ovo, ak krok obsahuje prevrátenú vzorku). Ak chcete odstrániť spúšť z kroku, znova klepnite na prí slušný pad.

V obvode Rytmus použ í vajú rôzne stopy rôzne farby na rýchlu identifikáciu: tento princí p platí vo väčšine zobrazení mriež ky. Farby sú (približ ne):

Sledovať	Farba podlož ky
1	Oranž ová
2	ž ltá
3	Fialová
4	Aqua
5	fialový
6	Svetlo zelená
7	Modrá
8	Ruž ová

Stlačte tlačidlo **Play na zastavenie**.

Neskôr v prí ručke vysvetlí me, ako si môž ete vybrať zvuk, ktorý chcete vo svojom patterne, a tiež ako môž ete so zvukmi manipulovať v reálnom čase.

Načí tavanie a ukladanie

Keď stlačí te Zahrajte si prvýkrát po zapnutí Project that Circuit Rhythm prehrávanie, bude to posledné použ ité pri vypnutí . Továrenské demo popí sané v predchádzajú cej časti bolo načí tané do pamäť ového slotu 1.

Ak chcete načí tať iný projekt, použ ite zobrazenie projektov. Stlačení m Projects 19 otvorte toto:



K dispozí cii je 64 pamäť ových slotov, ktoré sú usporiadané ako dve strany po 32. Na rolovanie medzi stranami použ ite tlačidlá J a K. Kaž dá podlož ka zodpovedá jednému z pamäť ových slotov. Farba podlož ky označuje stav slotu:

- Biela aktuálne vybraný projekt (biely bude len jeden pad)
- Jasná farba (na začiatku modrá) slot obsahuje buď projekt ulož ený použ í vateľ om* alebo továrenský demo Projekt
- Dim blue slot je prázdny

* Pozrite si odsek "Prispôsobenie farieb relácie" na strane 82.

Môž ete si vybrať inú továrenskú ukáž ku na počúvanie a hranie. V rež ime prehrávania môž ete preskakovať medzi ulož enými projektmi: aktuálny projekt dokončí svoj aktuálny vzor pred spustení m nového projektu. (Ak však pri výbere iného projektu podrž í te kláves Shift, projekt, ktorý sa práve hrá, sa okamž ite zastaví a spustí sa nový.)

Ð

Projekty načí tané, keď sekvencer nie je spustený, sa budú prehrávať v tempe použ itom pri ukladaní projektu.

Projekty načí tané počas spustenia sekvencera sa budú prehrávať v aktuálnom tempe. To znamená, ž e si môž ete vyvolať rôzne projekty postupne s istotou, ž e tempo zostane konštantné.

Na slotoch obsahujú cich továrenské demo projekty nie je nič zvláštne: ak chcete, môž ete ich prepí sať : vž dy ich môž ete znova načí tať z Novation Components.

Ak chcete ulož iť projekt, na ktorom ste pracovali , nemusí te byť v zobrazení Projekty . Ak stlačí te Save 19 , na tlačidlo bliká na bielo; ak ho stlačí te druhý krát, rý chlo zabliká na zeleno, čí m potvrdí proces ukladania. V tomto prí pade sa však vaša práca ulož í do poslednej vybranej pamäte projektu, čo bude s najväčšou pravdepodobnosť ou tá, ktorá obsahovala staršiu verziu; staršia verzia bude prepí saná.

Ak chcete svoju prácu ulož iť do inej pamäte projektu (pôvodnú verziu ponechať nezmenenú), prejdite do zobrazenia projektov. Stlačte Ulož iť ; Save a pad pre aktuálne vybraný projekt budú blikať bielo. Stlačte iný pamäť ový pad: všetky ostatné pady stmavnú a vybraný pad bude približ ne sekundu blikať nazeleno, aby sa potvrdil proces ulož enia.

Na uľahčenie identifikácie projektov môž ete priradiť jednu zo 14 farieb ktorejkoľ vek podlož ke v zobrazení Projekty. Pozrite si časť "Zmena farby projektu" na strane 82.

Počnúc od nuly

Ak ste už oboznámení s tvorbou hudby pomocou hardvéru, pravdepodobne môž ete túto časť preskočiť ! Ale ak ste nováčik, môž e sa vám to hodiť .

Keď budete chví ľ u experimentovať s ukáž kovými vzormi z výroby, pravdepodobne budete chcieť vytvoriť vzor od začiatku.

Vyberte Projekty a vyberte prázdny pamäť ový slot (podlož ka s tmavomodrou farbou). Teraz stlačte 1 5 pre vstup do ukáž kového zobrazenia stopy 1 . Keď stlačí te Prehrávanie uvidí te postupovanie bieleho poľ a (kurzor prehrávania). cez 16 krokov vzoru:



Zatiaľ nebudete nič počuť .

POZNÁ MKA: V rež ime Circuit Rhythm sú šablóny štandardne dlhé 16 krokov. Toto je mož né zmeniť na 32 krokov pre ktorú koľ vek alebo všetky z ôsmich skladieb. Táto téma je vysvetlená v časti "Kroková stránka" na strane 49.

Pre jednoduchosť použ í va diskusia v tejto časti 16-krokové vzory ako prí klady.

Ak chcete vytvoriť rytmus, najprv klepnite na sloty vzorky 1 alebo 2 (slot 1 je pad 17, slot 2 je pad 18) a vyberte kopací bubon ukáž ku, potom ť uknutí m na* kroky pridajte spúšť ače do vzoru. Ak chcete vytvoriť základný rytmus hip-hopu, pridajte kopy na kroky zobrazené na obrázku niž šie (1, 3, 8, 9, 11 a 14). Teraz stlačte tlačidlo prehrávania, aby ste si vypočuli svoj rytmus.

*Mnoho tlačidiel Circuit Rhythm produkuje rôzne správanie v závislosti od toho, či je tlačidlo "stlačené" (pol sekundy alebo menej) alebo "podrž ané". V tomto prí pade podrž aní m podlož ky krokov aktivujete krok pre otočenie vzorky: táto funkcia je popí saná na strane 31.



Počas prehrávania Patternu môž ete vybrať iný sample stlačení m iného padu na spodné dva riadky: môž ete použ iť ktorú koľ vek z ôsmich vzorový ch strán.

Teraz rovnakým spôsobom pridajte malý bubon k ďalší m krokom v poradí . Stlačte 2 5 **pre vstup do** Sample View Track 2 , potom stlačte sample sloty 3 alebo 4 (pady 19 alebo 20) pre výber snare sample. Klepnite na kroky 5 a 13, ako je vidieť niž šie, aby ste pridali slučky na 2. a 4. takt taktu.



Ak chcete vymazať úder bubna, stačí znova stlačiť jeho vzorový krokový pad: môž ete to urobiť počas sekvencia sa prehráva alebo je zastavená. Jasne osvetlené podlož ky vám povedia, kde sú hity.

Ak chcete do rytmu pridať melódiu, budete musieť použ iť zobrazenie poznámok. Najprv stlačte 3 5 pre vstup do zobrazenia Sample Track 3 a vyberte melodickú sample z posledných štyroch slotov banky (Pady 29 – 32). Teraz stlačte Note 6, aby ste vstú pili do zobrazenia poznámok Track 3. Teraz uvidí te, ž e spodných 16 podlož iek má sa zmenil na chromatickú klávesnicu s "bielymi tónmi" v spodnom riadku a "čiernymi tónmi" nad ní m. Stlačení m padov spustí te vybraný sample v rôznych výškach. Použ ite ší pky J a K 15 na rolovanie cez vyššie a niž šie oktávy. Sú časným stlačení m J a K sa výška tónu nastaví na predvolenú oktávu.

Základná nota predvolenej oktávy je "stredné C" na štandardnej klaví rnej klaviatúre.



Ak chcete zadať noty do Patternu, môž ete buď klepnúť na krok, aby ste pridali poslednú hranú notu do kroku, alebo nahrať svoju hru v reálnom čase (toto sa nazýva "ž ivý záznam"). Ak chcete povoliť ž ivý záznam, stlačte tlačidlo Záznam , aby sa rozsvietilo načerveno G – keď je zapnutý ž ivý záznam, prehrávané noty sa budú nahrávať do krokov. Kedykoľ vek sa môž ete vrátiť do zobrazenia Sample View a zmeniť vybratú vzorku – bude sa prehrávať v tónoch zvolených pre kaž dý krok. Druhým stlačení m Note **môž ete prejsť do** rozší reného zobrazenia poznámok. V tomto zobrazení sekvencer kroky sú nahradené druhou chromatickou klaviatúrou, ktorá spúšť a sample o oktávu vyššie ako niž šie:



Opätovným stlačení m Note sa vrátite do štandardného zobrazenia poznámok.

Použí vanie ukáž kových stôp

Circuit Rhythm má osem samostatných vzorových stôp, ktoré zodpovedajú ôsmim tlačidlám 1 až 8 5 nad hlavnou hracou mriež kou. Kaž dý zo 16 padov spodných dvoch riadkov spúšť a inú sample: z nich je osem strán (kaž dá so 16 vzorkami), ktoré je mož né zvoliť pomocou J a K tlačidlá 15. Všimnitesi, ž e keď prechádzate vzorovými stránkami, stránka, ktorou ste aktuálne prezeranie bude indikované jedným z 1 až 8 tlačidiel, ktoré sa na chví ľu rozsvietia jasnou bielou farbou; tj ak prejdete na stranu 5, tlačidlo 5 sa krátko rozsvieti. Intenzita J a K

Kaž dú skladbu je mož né zvoliť a naprogramovať nezávisle pomocou tlačidiel skladieb 1 až 8. Stopy použ í vajú farebné kódovanie pre vzorkové podlož ky a inde pre ľahkú identifikáciu (pozri stranu 22).

Predvolené pridelenie vzorovej stránky je:

Stopa 1:	Strana 1, slot 1 (Kick 1)
Stopa 2:	Strana 1, priestor 3 (Snare 1)
Stopa 3:	Strana 1, slot 5 (uzavretá hi-hat 1)
Stopa 4:	Strana 1, slot 7 (Otvoriť hi-hat 1)
Stopa 5:	Strana 1, priestor 9 (tlieskanie)
Stopa 6:	Strana 1, priestor 11 (Tom)
Stopa 7:	Strana 1, slot 13 (Synth Pluck)
Stopa 8:	Strana 1, slot 15 (syntezátor)

Kaž dá z prvých šiestich strán predstavuje sú pravu: sloty 1 a 2 sú kopacie bubny, 3 a 4 sú snare, 5 a 6 sú uzavreté hi-klobú ky, 7 a 8 sú otvorené hi-klobú ky, 9 až 12 majú tendenciu byť dodatočné perkusie a 13 až 16 sú melodické zvuky. Strana 7 ponú ka rozsah 16 melodický ch samplov, zatiaľ čo Strana 8 má ďalší ch 12 melodický ch slučiek plus štyri prestávky na bicie (sloty 13 až 16).

Ukáž ka zobrazenia

Ukáž kové zobrazenie je predvolené zobrazenie pre kaž dú skladbu. Stlačení m tlačidla stopy sa dostanete priamo do ukáž kového zobrazenia danej stopy. Toto zobrazenie je identické pre kaž dú stopu, okrem farebného kódovania. Nasledujúci prí klad ilustruje stopu 1.



Vzorky si môž ete vyskúšať stlačení m samplov. Ak chcete zmeniť aktí vny sample, rýchlym ť uknutí m na iný samplový pad: dlhší m stlačení m sa vzorka prehrá, ale predchádzajúca vzorka zostane priradená ako aktí vna.

Ak chcete priradiť aktí vny sample k krokom Pattern, klepnite na pady Pattern step, ktoré zodpovedajú tomu, kde chcete, aby sa vzorky spúšť ali. Kroky s hitmi budú svietiť jasne modrou farbou. Krokové pady sú prepí nacie – ak chcete odstrániť sample z kroku, znova klepnite na krokový pad.

Ak chcete zmeniť aktí vny sample, klepnite na iný sample pad. To ovplyvní prehrávanie sekvencera – jasné modré kroky vž dy spustia aktuálne aktí vnu vzorku stopy. Stlačenie sample padu (na rozdiel od poklepania) nezmení aktí vny sample. Toto správanie je už itočné pri preklápaní vzoriek, ktoré môž ete prečí tajte si viac na strane 31 (pozri tiež niž šie).

Ukáž kové spúšť ače naprogramované poklepaní m v krokoch, ako je popí sané vyššie, budú priradené k vzoru s predvolenými hodnotami Velocity, Gate, Micro Step a Probability: tieto parametre je potom mož né upraviť .

Ukáž kové spúšť ače môž u byť tiež zaznamenané naž ivo do sekvencera. Najprv aktivujte rež im nahrávania stlačení m tlačidla Rec 13 tak, aby sa rozsvietilo jasne červenou farbou G. Teraz stlačte tlačidlo Prehrať tieto zás**atly šte zaekoľkonejúrdojkdo pod**ov – Všimnite si, ž e tieto kroky budú svietiť fialovo – to znamená, ž e kroky mať pridelenú vzorku. Tieto kroky budú ignorovať aktuálne aktí vnu vzorku stopy, namiesto toho sa spustia vzorka, ktorú ste práve použ ili. Toto správanie sa nazýva Sample Flip, o ktorom si môž ete prečí tať viac strana 31 Ukáž ka prevrátenia

Aj keď je kaž dá stopa na Circuit Rhythm monofónna, je mož né k nej priradiť rôzne vzorky jednotlivé kroky na jednej stope. To je už itočné pri vytváraní zaují mavých a zlož itých úderov bubna. The akcia priradenia rôznych vzoriek na krok sa nazýva Sample Flip.

Kroky môž u byť priradené k vzorke dvoma rôznymi spôsobmi:

- Prvý je prostrední ctvom ž ivého záznamu v ukáž kovom zobrazení. Ak to chcete urobiť, najskôr povoľ te rež im nahrávania stlačení m tlačidla Rec sa rozsvieti jasne červená G. Teraz stlačte Play sample pads
 a zasiahnuť niektoré tieto zásahy budú zaznamenané do krokov. Všimnite si, ž e tieto kroky budú svietiť fialovo to znamená, ž e Sample Flip bol použ itý na priradenie inej vzorky. Tieto kroky budú ignorovať aktuálne aktí vnu vzorku stopy, namiesto toho prehrajú priradenú vzorku.
- Druhé je pomocou manuálneho priradenia. Stlačte a podrž te vzorkovaciu podlož ku (po a moment) a potom stlačte kroky, kam chcete umiestniť sample kroky sa sfarbia načerveno, kým neuvoľ ní te sample pad, kedy sa sfarbia do fialova, čí m indikujú, ž e majú priradený sample. Ak znova stlačí te a podrž í te samplový pad, kroky, ktoré zodpovedajú priradenému samplu, sa sfarbia načerveno, čí m sa označí vzť ah. Stlačení m a podrž aní m kroku s priradeným samplom sa prí slušný sample pad rozsvieti na červeno toto správanie je už itočné, keď máte v jednom vzore veľ a krokov s rôznymi priradenými vzorkami.

Kroky, pri ktorých je vzorka prevrátená, budú svietiť jasne fialovo, zatiaľ čo kroky, ktoré prehrajú aktí vnu vzorku, budú svietiť jasne modro.



Vzorové rež imy

Circuit Rhythm ponú ka niekoľ ko mož ností prehrávania vzoriek: tieto sa vyberajú v rež ime Sample View. Vstú pte do zobrazenia Sample Mode stlačení m Shift a Sample 6 , alebo znova stlačte Sample , ak áno už vo vzorovom zobrazení . Všetky mož nosti zobrazenia Sample Mode View mož no použ iť nezávisle na ktorú koľ vek z ôsmich skladieb.



Vzorové rež imy prehrávania

Tri modré pady (Pady 25 až 27) určujú, ako sa bude hrať aktuálne aktí vny sample

sa spustí .

- One Shot (predvolené nastavenie) ukáž ka sa prehrá od začiatku do konca bez ohľadu na to, kedy Poznámka
 Vypne sa (tj keď sa uvoľ ní klávesnica).
- Gated vzorka sa prehrá raz, kým nenastane Note Off, kedy sa prehrávanie vzorky zastaví (podľa obálky).
- Slučka vzorka sa bude nepretrž ite opakovať od začiatku do konca, kým nenastane funkcia Note Off.

Obrátené

Pad 28 – Reverse – volí smer prehrávania samplov. Predvolené nastavenie je vypnuté (svieti slabo ruž ovo), keď sa prehrávanie ukáž ky bude správať tak, ako je popí sané vyššie. Keď zvolí te Reverse (jasne svieti), sample sa prehrá – vo zvolenom rež ime Sample Playback – dozadu, počnúc od jeho konca.

Choke

Pad 29 – Choke – kaž dá stopa môž e byť priradená k jednej skupine tlmičov. Len jedna stopa v tlmivke skupina môž e prehrávať zvuk naraz. Stlačení m tlačidla aktivujete sýtenie (svieti jasne, keď je aktí vny). Keď sa spustí sample pre ktorú koľ vek stopu v skupine tlmivky, kaž dá iná stopa v skupine tlmivky, ktorá práve prehráva zvuk, sa stí ši, čí m sa uvoľ ní miesto naposledy spustenej stope.

Zobrazenia poznámok z klávesnice a výrezu

Pady 31 (klávesnica) a 32 (výrez) vám umož ňujú prepí nať medzi týmito dvoma rež imami; rež im sa zmení vzhľ ad Note View (pozrite si stranu 25). Klávesnica je predvolená pre kaž dú skladbu (Pad 31 svieti jasne červená a Pad 32 slabo červená).

Rež im poznámky

Note View vám umož ňuje prehrávať vzorky chromaticky alebo rozrezané, čo vám umož ňuje vytvárať basové linky, melódie alebo nasekané beaty pomocou Circuit Rhythm

Zobrazenie poznámok z klávesnice

V predvolenom nastavení bude zobrazenie poznámok kaž dej stopy v rež ime klávesnice. V tomto rež ime sú dva spodné riadky zobrazenia poznámok – zvolené tlačidlom Poznámka S – usporiadané tak, aby predstavovali jednu oktávu chromatickej klaviatúry. (K dispozí cii je aj rozší rené zobrazenie poznámok s dvomi oktávami klávesnice.)

Hra na klaviatúru spustí prehrávanie aktí vnej vzorky stopy v poltónových prí rastkoch. Vyššie a niž šie tóny je mož né dosiahnuť stláčaní m ší pok 15 nahor a nadol na rolovanie oktávy. Maximálne množ stvo, ktoré môž e byť vzorka zdvihnuté alebo zní ž ené, sú tri oktávy. Všimnite si, ž e toto je ovplyvnené ladiacim parametrom tak, ž e ak je Tune nastavené na maximálnu kladnú hodnotu (+1 oktáva), noty hrané na klaviatúre, ktoré sú vyššie ako dve oktávy nad stredom C, budú hrať s pevnou maximálnou výškou. Ak chcete obnoviť predvolenú polohu klávesnice (so stredným C na ľavom spodnom paneli), stlačte obe tlačidlá ší pok súčasne.

Prehrávanie ukáž ky v zobrazení poznámok z klávesnice môž e byť pri prehrávaní sekvencera naž ivo zaznamenané do patternov je aktí vny povolení m rež imu nahrávania. Alternatí vne je mož né poznámky zadávať manuálne krokmi ť uknutia. Kroky budú priradené aktuálne zvolenej hodnote noty, ktorá na klaviatú re jasne svieti. Na rozdiel od aktí vneho samplu v Sample View budú kroky vž dy hrať notu vybranú v čase zadanie. Ak chcete zmeniť notu priradenú ku kroku pri zachovaní ostatných parametrov kroku (Velocity, automatizácia atď.), podrž te poznámkový blok a stlačte krok alebo naopak.

Zobrazenie poznámky slice

Pomocou zobrazenia Slice Note View môž ete sekať vzorky a prehrávať časti, čo vám umož ní vytvárať slučky vlastné.

Ak chcete aktivovať rež im Slice , **prejdite do** rež imu ukáž kového zobrazenia a potom stlačte pravý dolný panel označený Slice. Tri Pady budú teraz v riadku vyššie svietiť nabielo, čo sa dá použ iť na výber počtu plátkov vzorka bude automaticky rozrezaná na.



Výber bieleho padu úplne vľavo rozdelí vzorky na 4 rovnaké rezy, stredný panel tak urobí s 8 rezmi a pole úplne vpravo tak urobí so

16 rezmi. Predvolené nastavenie je 16 rezov. Pri obnovení pozn

View, 4, 8 alebo 16 padov sa rozsvieti podľa vášho výberu v rež ime Sample View.



V predvolenom nastavení kaž dý rez začí na tam, kde končí predchádzajú ci a všetky rezy spolu tvoria celok vzorka. V zobrazení poznámky k rezu je mož né upraviť začiatok a dĺž ku kaž dého rezu, čo umož ňuje, aby sa rezy v prí pade potreby prekrývali. Na jemné doladenie týchto hodnôt podrž te Shift pri nastavovaní začiatku a dĺž ky.

Všimnite si, ž e keď je aktí vny Slice Mode, celá vzorka sa prehrá v Sample View, čo vám umož ní prehliadať vaše vzorky ako celok. Okrem toho makrá 2 a 3 nebudú fungovať a v ukáž kovom zobrazení budú zhasnuté. Zadávanie krokov v zobrazení Slice Note View sa bude správať rovnako ako v zobrazení poznámok z klávesnice popí sané vyššie. Prepí nanie medzi Slice Note View a Keyboard Note View môž e často viesť k šť astným nehodám a môž e byť použ ité ako nástroj na zvýšenie výkonu.

Ž ivé nahrávanie bodu rezu

Niektoré vzorky sa nerozdelia na 4, 8 alebo 16 rezov a body, do ktorých chcete rezy umiestniť, môž u byť vo vzorke rozlož ené nerovnomerne. Tu je veľmi už itočné nahrávanie bodov ž ivého rezu.

Ak chcete naž ivo zaznamenávať body rezu, v zobrazení poznámky rezu zadajte rozší rené zobrazenie poznámok. Podlož ky rezov v tomto bode zozlatnú, čo znamená, ž e je aktivované nahrávanie bodu ž ivého rezu.

Klepnutí m na podlož ku rezu spustí te nahrávanie bodu ž ivého rezu. Vybraná vzorka sa teraz prehrá od začiatku samplu po koniec samplu. Počas prehrávania samplu klepnite na druhý pad, aby ste nastavili počiatočný bod padu a koncový bod predchádzajúceho padu. Pokračujte v tomto procese, kým nedosiahnete koniec vzorky.

Teraz sa vráť te do zobrazenia poznámok, kde zistí te, ž e začiatočné a koncové body vašich rezov sú nastavené presne na moment, ktorý ste zaznamenali v rozší renom zobrazení poznámok. Ak chcete vykonať ďalší pokus o ž ivé nahrávanie bodov rezu, znova vstúpte do rozší reného zobrazenia poznámok .

Všimnite si, ž e Live Slice Point Recording nemož no použ iť počas prehrávania sekvencera
Použ itie makier na vyrezávanie vzoriek

Makro ovládacie prvky Circuit Rhythm poskytujú kľúčové parametre na ladenie zvuku vašich vzoriek. The parameter, ktorý kaž dé makro ovláda, je vytlačený pod ní m.

- Macro 1 (Tune) zmení ladenie vzoriek na stope v rozsahu +/-1 oktávy.
 Ladenie sa bude meniť v prí rastkoch 20 centov (1/5 poltónu). Ak chcete zmeniť prí rastky poltónu, počas nastavovania podrž te Shift .
- Makro 2 (Štart) zmení počiatočný bod vzoriek na stope a makro 3 (Dĺž ka) zmení zmeniť dĺž ku. To znamená, bod vo vzorke, v ktorom sa pri spustení spustí prehrávanie, a koľko vzorky sa prehrá od počiatočného bodu. Ak chcete doladiť začiatok alebo dĺž ku, podrž te Shift, aby ste zvýšili rozlíšenie a otočte prí slušné makro.
- Makro 4 (Sklon) zmení sklon, ktorým sa riadi hlasitosť vzorky pri spustení. Otočení m v smere hodinových ručičiek pridáte fázu útoku, po ktorej bude nasledovať fáza doznievania v rež imoch prehrávania s hradlovým alebo slučkovým prehrávaní m: hlasitosť sa po spustení zvýši a poklesne po uvoľ není hradla v rež imoch prehrávania s hradlom alebo slučkou. Č m väčšia je rotácia v smere hodinových ručičiek, tým dlhšia bude rampa. Otáčanie proti smeru hodinových ručičiek, ručičiek pridá fázu rozpadu. Po spustení vzorky sa hlasitosť zní ž i. Č m väčšia rotácia proti smeru hodinových ručičiek, tým rýchlejší bude rozpad až do krátkej doby kliknutie zostáva.
- Makro 5 (Distortion) pridá do zvuku harmonické vo forme skreslenia. Keď sa ovládanie zvýši, ukáž ky bicí ch začnú znieť agresí vnejšie, zatiaľ čo melodické zvuky budú mať prehnaný charakter.
- Macro 6 (HP Filter) upravuje medznú frekvenciu hornopriepustného filtra. Otáčaní m ovládača v smere hodinových ručičiek sa odstráni viac ní zkych frekvencií, vďaka čomu môž e zvuk lepšie sedieť v mixe.
- Macro 7 (LP Filter) funguje v opačnom zmysle ako Macro 6 a upravuje medznú frekvenciu dolnopriepustného filtra.
 Otočení m ovládača proti smeru hodinových ručičiek odstránite obsah hornej frekvencie zvuku. Môž e sa použ iť na odstránenie vysokých frekvencií, keď nie sú potrebné, a na tvarovanie zvukov.
- Macro 8 (Resonance) upravuje rezonanciu dolnopriepustného filtra. Namiesto plynulého poklesu odozvy filtra nad medznú frekvenciu sú frekvencie okolo medzného bodu zosilnené. Použ ite to v spojení s Macro 7 na "ladenie" aspektu zvuku, ktorý chcete zvýrazniť.



Makro	Funkcia
1	Tuning
2	Východiskový bod
3	Dĺž ka vzorky
4	Útok/rozpad
5	Skreslenie
6	HP filter
7	LP filter
8	Rezonancia LP filtra

Nasledujú ca tabuľ ka sumarizuje funkcie kaž dého ovládacieho prvku makra, ako sú použ ité na vzorky:

Zmeny ovládací ch prvkov Macro mož no zaznamenať do šablóny – viac informácií nájdete na strane 43 .

Ovládacie prvky makra mož no obnoviť na predvolené hodnoty podrž aní m tlačidla Clear a otočení m ovládača

v smere hodinových ručičiek, kým sa jeho LED nerozsvieti na modro.

Nekvantifikovaný záznam

Ž ivé prehrávanie vzoriek môž e byť zaznamenané kvantované alebo nekvantifikované. Kvantované nahrávanie umiestni ú dery bubna na najbliž ší krok pri nahrávaní, zatiaľ čo nekvantizované nahrávanie umiestni zásahy priamo na medziľ ahlé mikrokroky. Ak chcete prepí nať medzi kvantovaným a nekvantovaným záznamom, podrž te Shift a stlačte G Record. Ak je zapnutá funkcia Record Quantise, tlačidlo Record bude svietiť jasne zelenou farbou, keď podrž í te Shift . Ak je Record Quantise vypnuté (nekvantizované), tlačidlo Record sa rozsvieti na červeno keď podrž í te Shift .

Úprava mikrokrokov

Keď je Record Quantise vypnuté, načasovanie úderov na bicie zaznamenané v reálnom čase je priradené jednému zo šiestich mikrokrokov medzi susednými krokmi Patternu. Všetky údery na bicie pridané ručne budú vž dy priradené prvému mikro kroku kroku, ktorý je na presnom údere kroku.



Vstúpte do Micro Step View stlačení m Shift 20 a Gate Gate , alebo znova stlačte Bránu , ak ste už dnu View. Pady 17 až 22 zobrazujú hodnoty mikro kroku aktuálne zvoleného kroku. Stlačení m ďalšieho panela krokov ho vyberte a pozrite si jeho mikrokroky.



Ak sa rozsvieti prvá podlož ka (ako v prvom prí klade vyššie), znamená to, ž e vzorka na vybraný krok bude presne "v rytme" v kroku vzoru. V druhom prí klade vyššie, zrušenie výberu mikrokroku 1 a výber mikrokroku 4 oneskorí prí stup o tri šestiny intervalu medzi krokmi.

Nie ste obmedzení na ladenie vzorkovacieho načasovania – môž ete použ iť toľko mikro krokov, koľko chcete: kaž dý mikrokrokový pad mož no zapnúť alebo vypnúť . V niž šie uvedenom príklade krok 5 spustí vzorku, ktorá je mu priradená, trikrát, raz v takte a dvakrát o dva a štyri tiky neskôr.



Ak zadávate vzorky v rež ime nahrávania (s vypnutým Rec Quantise) a dokáž ete hrať dostatočne rýchlo, môž ete (v závislosti od BPM!) generovať viacero zásahov v rámci jedného kroku. Ak to chcete vidieť, skontrolujte displej mikrokrokov.

Použ itie mikro krokov môž e pridať úplne nový rozsah rytmických mož ností k akémukoľ vek vzoru a môž e vytvoriť jemné rytmické efekty alebo dramaticky nápadné dráž ky. Rovnako ako pri mnohých iných aspektoch obvodového rytmu vás vyzývame, aby ste experimentovali!

Všimnite si, ž e prvky vzoru môž ete upraviť v zobrazení Micro Step View a tiež pridať ďalšie prí stupy pridaní m hodnôt mikrokrokov do prázdnych krokov: tieto budú vyplnené aktuálnym predvoleným nastavení m. vzorka pre použ í vanú bubnovú stopu.

Všimnite si tiež, ž e všetky mikrokrokové zásahy prijí majú hodnotu rýchlosti a vzorku priradenú ku kroku, ktorým sú obsiahnuté vo vnútri (pozri niž šie).

Rýchlosť

Vzorky zadané v zobrazení poznámky môž u použ í vať pevnú alebo variabilnú rýchlosť . Variable Velocity je predvolené nastavenie; ak stlačí te Shift, uvidí te, ž e Velocity **sa ro**zsvieti načerveno, čo to potvrdzuje. Pri zvolenej Variable Velocity budú mať vzorky nahrané naž ivo hodnoty Velocity určené podľa tvrdosti vzorky podlož ky sú zasiahnuté. Platí to pre zobrazenie poznámok (výrez aj klávesnica), rozší rené zobrazenie poznámok z klávesnice, Ukáž kové zobrazenie a zobrazenie bicí ch podlož iek.

Ak chcete vybrať Fixed Velocity, podrž te Shift 20 a stlačte Velocity 6 : tlačidlo Velocity zmení farbu na zelenú. Teraz budú mať všetky vzorky zadané pomocou sample padov vž dy pevnú rýchlosť 96 (12 padov

svieti v zobrazení Velocity View - pozri niž šie). Platí to aj pre zobrazenie poznámok (výrez aj klávesnica), rozší rené

Zobrazenie poznámok z klávesnice, zobrazenie vzorky a zobrazenie bubnových podlož iek.

Vzorky naprogramované pomocou padov vzorového kroku budú vž dy používať Fixed Velocity, bez ohľadu na zvolený rež im rýchlosti. Všimnite si, ž e výber pevnej alebo premennej rýchlosti je globálny, tj platí na všetky skladby.

Po vytvorení vzoru môž ete zmeniť hodnotu rýchlosti kroku. Robí sa to vo Velocity Zobrazenie, ktoré sa vyberie stlačení m Velocity 6



Vo Velocity View predstavujú dva horné riadky mriež ky 16-krokový vzor pre aktuálne zvolenú vzorku, zatiaľ čo dva spodné riadky predstavujú 16-segmentový "fader" rozliaty cez dva riadky; počet podlož iek osvetlených pieskom predstavuje hodnotu Velocity pre zvolený krok.

Vo vyššie uvedenom prí klade sú kroky 4, 8, 10 a 16 jasne osvetlené, čo znamená, ž e tieto kroky majú priradené vzorky. Jeden pad na displeji Pattern step bude blikať striedavo modro/bielo: toto je krok, ktorého hodnota Velocity sa zobrazuje. V prí klade je hodnota Velocity pre tento krok 40; prvých päť polí v 3. rade je osvetlený piesok (pretož e 5 x 8 = 40), zvyšok displeja hodnoty Velocity je neosvetlený. Ak hodnota Velocity nie je násobkom 8, "posledný" pad na displeji Velocity bude slabo svietiť.

na označenie, ž e je medzi hodnotami podlož ky. Takéto hodnoty môž u byť zaznamenané prostrední ctvom ž ivého prehrávania, ale nemusia naprogramovať manuálne.

Všimnite si tiež, ž e keď stlačí te step pad, budete počuť sample v kroku.

Hodnotu Velocity môž ete zmeniť stlačení m padu v riadkoch zobrazenia hodnoty Velocity, ktorý zodpovedá hodnote Velocity. Ak ste chceli, aby zásah v kroku 12 v prí klade vyššie mal hodnotu Velocity 96 namiesto 40, stlačí te pad 12; Podlož ky 1 až 12 teraz osvetľujú piesok. Ak chcete zní ž iť hodnotu Velocity, stlačte pad zodpovedajú ci pož adovanej hodnote.

Počet svietiacich pado	v Hodnota rýchlosti	Počet zapálených podlož iek	Hodnota rýchlosti
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

Môž ete tiež použ iť Velocity View na zmenu hodnôt Velocity počas prehrávania patternu. V tomto prí pade musí te stlačiť a podrž ať pad pre krok, aby sa zmenila jeho hodnota Velocity; môž ete to urobiť v ktoromkoľ vek bode vzoru. Podrž aný panel kroku sa rozsvieti načerveno a ďalšie dva riadky "zamrznú", aby sa zobrazila hodnota Velocity zvoleného kroku. Stlačte pad zodpovedajú ci novej hodnote

pož adovaný. Vzor sa naďalej prehráva, takž e môž ete experimentovať s rôznymi hodnotami Velocity v reálnom čase.



Vzorky môž ete pridať aj v zobrazení Velocity. Podrž te pad zodpovedajúci kroku, v ktorom sa má pridať zásah, a stlačte pad v dvoch spodných radoch; pad definuje rýchlosť tohto ú deru. Je to skvelé na pridanie série "duchovských" hitov pri ní zkej hlasitosti.

Pravdepodobnosť

Funkciu pravdepodobnosti Circuit Rhythm je mož né aplikovať na jednotlivé kroky na ľubovoľ nej stope. Pravdepodobnosť zavádza určitý stupeň náhodných variácií do vzoru. Ide v podstate o ďalší krokový parameter, ktorý rozhoduje o tom, či sa noty na kroku budú hrať počas kaž dého prechodu Patternu.

Všetkým krokom je na začiatku priradená hodnota pravdepodobnosti 100 %, čo znamená, ž e všetky kroky budú vž dy prehrané, pokiaľ sa ich hodnota pravdepodobnosti nezní ž i: toto sa vykonáva pomocou zobrazenia pravdepodobnosti.

Zobrazenie pravdepodobnosti je sekundárne zobrazenie tlačidla Nastavenia vzoru 7. Otvorte ho podrž aní m Shift a stlačení m Nastavenia vzoru alebo stlačte Nastavenia vzoru druhýkrát, ak ste už v zobrazení Nastavenia vzoru pre prepnutie zobrazenia.

Vyberte krok na obrazovke Pattern, pre ktorý chcete zmeniť pravdepodobnosť bankoviek v tomto kroku. Pady 17 – 24 predstavujú "meter pravdepodobnosti": na začiatku bude svietiť všetkých osem polí čok, pričom farba sa prehĺ bi od 17 do 24.



Existuje osem mož ných hodnôt pravdepodobnosti, ktoré určujú pravdepodobnosť, ž e tóny zvoleného kroku zahrajú pri kaž dom prechode cez Pattern. Počet rozsvietených padov označuje hodnotu pravdepodobnosti: vyššie pady v rade budú tmavé. Mož né hodnoty pravdepodobnosti sú:

Rozsvietené podlož ky (3. riad	ok) Pravdepodobnosť
1 – 8	100%
1 – 7	87,5 %
1 - 6	75 %
1 - 5	62,5 %
1 - 4	50 %
1 - 3	37,5 %
1 - 2	25 %
iba 1	12,5 %

Pre priradenie pravdepodobnosti ku kroku, keď je prehrávanie sekvencera zastavené, stlačte a uvoľ nite pad pre krok, ktorý chcete upraviť a stlačte pad v riadku 3 zodpovedajú com hodnote pravdepodobnosti. Ak chcete priradiť pravdepodobnosti kroku, keď je prehrávanie sekvencera aktí vne, musí te počas nastavovania pravdepodobnosti drž ať krokový pad. Všetky mikrokroky obsiahnuté v kroku budú mať spoločnú šancu, ž e sa budú hrať podľa vyššie uvedených percent. To znamená, ž e buď všetky mikro kroky v kroku

bude hrať, alebo nikto z nich nebude.

- Pravdepodobnosť 100 % znamená, ž e vzorky v kroku sa budú vž dy prehrávať .
- Pravdepodobnosť 50 % znamená, ž e v priemere sa vzorky v kroku prehrajú v polovici vzory.
- Pravdepodobnosť 25 % znamená, ž e v priemere sa vzorky v kroku prehrajú za štvrtinu zo vzorov.

Vymazanie krokov, vzorov a projektov tiež vynuluje všetky pravdepodobnosti na 100 %. Ž ivé nahrávanie novej vzorky do kroku tiež vynuluje pravdepodobnosť v tomto kroku na 100 %.

Pohyby gombí ka nahrávania (automatizácia)

Zvukové parametre priradených vzoriek môž ete vyladiť v reálnom čase pomocou ovládací ch prvkov Macro 3 Circuit Rhythm obsahuje automatizáciu, čo znamená, ž e môž ete pridať efekt týchto vylepšení nahraný vzor vstupom do rež imu nahrávania (stlačení m G Record 13) pri pohybe gombí kov.

Pri vstupe do rež imu nahrávania si LED diódy pod aktí vnymi ovládací mi prvkami makra najprv zachovajú farbu a jas, ktorý mali predtým, ale akonáhle vykonáte úpravu, LED dióda sa rozsvieti načerveno na potvrdenie ž e teraz zaznamenávate pohyb gombí ka.

Aby sa pohyby gombí ka zachovali, musí te opustiť rež im nahrávania predtým, ako sa sekvencia vráti za bod vzoru, kde ste pôvodne otočili makro, inak Circuit Rhythm prepí še automatizačné dáta ú dajmi zodpovedajú cimi novej polohe gombí ka.

Za predpokladu, ž e to urobí te, budete počuť efekt prehrávania ovládacieho prvku Macro, keď sa bude sekvencia ďalej otáčať, v bode vzoru, kde ste ovládač otočili.

Môž ete tiež zaznamenať zmeny ovládania makra, keď sa sekvencia neprehráva: vo Velocity View, Gate View alebo Probability View, stlačte G Record, vyberte krok, v ktorom by mala nastať zmena stlačení m a podrž aní m padu zodpovedajú ceho kroku; toto prehrá ukáž ku v tomto kroku. Potom podľa potreby upravte ovládacie prvky Macro (Makro); nová hodnota (hodnoty) sa zapí še do ú dajov automatizácie; stlačte tlačidlo Nahrávaní m znova ukončí te rež im nahrávania.

Keď sekvencia beží, budete v tomto kroku počuť efekt pohybov gombí ka Macro. Rovnakým spôsobom môžete týmto spôsobom upravovať automatizáciu ovládací ch prvkov Macro pre konkrétne kroky počas prehrávania sekvencera. Keď je zapnutý režim nahrávania, podržte stlačený krokový ovládača otočte a Ovládanie makra.

Akékoľ vek zmeny vykonané v hodnotách makra, ktoré sú zaznamenané ako súčasť vzoru, sa zachovajú aj v prí pade, ž e sa vzorka počas vzoru zmení (pozri "Prevrátenie vzorky" na **strane** 31). Zvuk môž ete vyladiť v konkrétnom kroku a potom v tomto kroku zmeniť vzorku: vyladenie bude stále účinné. Všetky ú daje automatizácie makier, ktoré si nechcete ponechať, môž ete vymazať podrž aní m klávesov Clear 17 a posunutí m prí slušného gombí ka proti smeru hodinových ručičiek aspoň o 20 % jeho otáčania – LED pod gombí kom sa zmení na červenú na potvrdenie. Všimnite si však, ž e sa tým vymaž ú údaje automatizácie pre toto makro pre celok Vzor, nielen v aktuálnom kroku sekvencera.

Vymazať a duplikovať

Ak chcete odstrániť krok zo vzoru, podrž te tlačidlo Clear 17 a stlačte panel krokov. Tým sa vzorka odstráni spúšť, ako aj všetky automatické parametre (Rýchlosť, Mikro kroky a Pravdepodobnosť), ku ktorým boli priradené krok.

Ak chcete duplikovať krok v rámci vzoru, podrž te Duplicate **8** stlačte krok. Skopí rovaný krok sa rozsvieti svetlozelená. Zatiaľ čo stále drž í te Duplikovať, stlačte tlačidlá krokov, aby ste prilepili ú daje pôvodného kroku. Toto bude duplikovať prevrátenie vzorky, parametre kroku (rýchlosť, mikrokroky, brána a pravdepodobnosť) a makro automatizácie do nového kroku.

Pohľad na bicie podlož ky

Drum Pads View je skvelý na hranie naž ivo. Vzorky pre všetkých osem stôp môž ete spustiť manuálne a tiež automaticky opakovať kaž dé spustenie pri jednej z ôsmich rýchlostí súvisiacich s tempom. Toto zobrazenie vám umož ňuje pridať rýchle údery bubnov, najmä vzory hi-hat v štýle trapu s pocitom tripletu.

Drum Pads View je sekundárny pohľ ad na tlačidlo Sample Rec 🤉 Otvorte ho podrž aní m Shift a stlačení m Sample Rec, alebo stlačte Sample Rec druhýkrát, ak ste už v zobrazení Sample Rec , aby ste prepli _{Vyhliadka.}

Predvolená konfigurácia zobrazenia Drum Pads je znázornená niž šie:



Ak ste ľavák, môž ete radšej zmeniť rozlož enie padov stlačení m tlačidla J:



Stlačení m K sa vrátite a vymení te späť . Niž šie uvedené popisy odkazujú na verziu pre pravú ruku.

Osem padov napravo od dvoch spodných radov sú spúšť acie pady pre kaž dú stopu. Stlačení m jedného z nich spustí te aktuálne aktí vnu vzorku pre danú stopu: to platí bez ohľadu na to, či sekvencia bež í alebo nie. Ak chcete pridať ďalšie ž ivé vzorky do Patternu počas jeho prehrávania, vstúpte do rež imu nahrávania stlačení m Rec G: všetky ďalšie vzorky pridané v reálnom čase sa teraz pridajú do Patternu na podľa jednotlivých skladieb. Po stlačení spúšť acieho padu sa makro gombí ky aktualizujú a zobrazia sa parametre stopy pre naposledy spustenú stopu – to poskytuje rýchly spôsob, ako vyladiť zvuk

kaž dá stopa so vzájomným odkazom.

Poznámka Miera opakovania

Osem padov naľavo od dvoch horných riadkov vám umož ňuje zvoliť rýchlosť opakovania nôt. Podlož ky 9 až 12 zapnuté Riadok 2 vyberá štandardné rýchlosti v násobkoch aktuálne nastaveného BPM, pričom Pad 9 je samotný BPM. Pady 1 až 4 v rade 1 vyberajú trojnásobok týchto hodnôt.

Ak chcete prehrať sample s opakovaní m nôt, podrž te stlačený pad Repeat Rate a stlačte tlačidlo spúšte samplu pre pož adovanú stopu. Vzorka sa bude opakovať tak dlho, kým budú oba pady stlačené. Môž ete odstrániť musí te použ iť dva prsty stlačení m Padu 5, čí m pady Repeat Rate zapadnú, keď na ne klepnete. Pad 5 svieti jasnou bielou, keď je aktí vna funkcia západky. Druhým stlačení m vypnete funkciu západky. Upozorňujeme, ž e opakované prehrávanie prepí še všetky existujú ce údaje o kroku v rámci vzoru. Naprí klad, ak hráte s ¼frekvenciou opakovania nôt, ale existujú ci vzor pozostáva z krokov, z ktorých kaž dý obsahuje šesť mikro krokov, budete počuť iba ¼frekvencie nôt počas trvania aktí vneho opakovania nôt. To môž e byť veľmi už itočné pri vytváraní dramatických výplní pri ž ivom hraní.

Keď je aktí vny rež im nahrávania, môž ete nahrávať opakovanie nôt priamo do patternov. Opakovanie nôt nahrávania je deštruktí vne a prepí še všetky mikrokroky, ktoré momentálne existujú v patterne – to, čo počujete počas nahrávania, sa stane tým, čím sa pattern stane.

Pozrite si obrázky mriež ky na strane 45, aby ste videli, ktorý pad v zobrazení Drum Pads volí jednotlivé frekvencie opakovania.

Vzory

Kaž dý projekt v Circuit Rhythm má pamäť ový priestor pre osem samostatných Patternov na stopu.

Skutočný potenciál Circuit Rhythm sa začí na realizovať, keď začnete vytvárať zaují mavé variácie Patternu a potom ich spájate dohromady, aby ste mohli hrať ako kompletný reť azec až 256 (8 x 32) krokov. Navyše, nie všetky Patterny pre kaž dú stopu musia byť reť azené rovnakým spôsobom: môž ete mať 64-krokové patterny bicí ch na stopách 1 a 2 v kombinácii s dlhšou sekvenciou basových a/alebo syntezátorových liniek na stopách 3 a 4, napr. prí klad. Neexistujú ž iadne obmedzenia, pokiaľ ide o spôsob kombinovania vzorov z rôznych stôp (aj keď vzory môž u byť reť azené iba postupne; pozri **stranu 50**

Pre viac informácií).

Zobrazenie vzorov

Ak chcete usporiadať a usporiadať svoje vzory, použ ite zobrazenie vzorov, ku ktorému sa dostanete stlačení m tlačidla Vzory 10 Keď prvýkrát otvorí te zobrazenie vzorov v novom projekte, bude to vyzerať takto:



Zobrazenie vzorov má dve stránky, ktoré sa vyberajú pomocou tlačidiel J a K 15 Stránky sú identické a pamäte vzorov usporiadané vertikálne; na strane 1 pady vyberú Patterny 1 až 4 pre kaž dú stopu, na strane 2 vyberú vzory 5 až 8.

Ako kaž dý pad svieti, indikuje jeho stav. Slabý pad znamená, ž e Pattern nie je momentálne vybratý na prehrávanie. Jeden pad na stopu bude pulzovať medzi slabým a jasným: toto je Pattern, ktorý sa prehrával, keď bolo prehrávanie naposledy zastavené. Na začiatku (tj keď sa spustí nový projekt), Pattern 1 v kaž dej stope bude v tomto stave so všetkými ostatnými pamäť ami prázdnymi a pady budú slabo svietiť. Ak chcete vybrať iný Pattern pre ktorú koľ vek stopu, stlačte jej pad. Ak to urobí te, kým už existuje iný vzor prehrávaní, nový Pattern sa zaradí do "poradia", aby sa začal hrať na konci aktuálneho vzoru, čí m zí skate a hladký prechod medzi vzormi. V tomto prí pade bude pad pre nasledujú ci Pattern rýchlo blikať, kým je "zaradený", kým nezačne hrať. Ak však pri výbere nasledujú cej šablóny podrž í te stlačený kláves Shift, začne sa prehrávať okamž ite od prí slušného kroku šablóny, čí m sa zabezpečí, ž e celkové načasovanie zachová kontinuitu. Naprí klad, ak aktuálna šablóna dosiahla krok 11, keď stlačí te pad druhej šablóny a zároveň podrž í te stlačený kláves Shift, Circuit Rhythm si zapamätá, kde je kurzor a druhá šablóna sa začne prehrávať od kroku 12.

pri kaž dom stlačení tlačidla Play, boækturálone zvovlybázťa blózo brazenistana stavení kisakulón (valené) od bodu, v ktorom bol sekvencer naposledy zastavený, stlačte súčasne Shift a Play.

Čstenie vzorov

Pamäte vzorov je mož né vymazať v zobrazení vzorov podrž aní m tlačidla Clear 17 (svieti na červeno) a stlačení m prí slušnú podlož ku. Zvolený Pattern pad sa rozsvieti jasne červenou farbou - na potvrdenie vymazania - kým vy stlačte to. Keď je prehrávanie zastavené, ak vzor, ktorý je vymazaný, nie je aktuálne aktí vny vzor (indikované pulzovaní m farby stopy) a nie je súčasť ou reť azca vzorov, rozsvieti sa bielo. To znamená, ž e tento vzor bude zobrazený vo všetký ch zobrazeniach krokov pre stopu. To zodpovedá správaniu funkcie View Lock, pozri stranu 54.

Duplikovanie vzorov

V zobrazení vzorov mož no tlačidlo Duplikovať použ iť na vykonanie funkcie kopí rovania a vkladania, ktorá vám umož ní skopí rovať vzor z jednej pamäte do druhej. Toto je veľmi už itočná funkcia, pretož e vám umož ňuje použ iť existujú ci vzor ako základ pre iný, trochu odlišný vzor: často je jednoduchšie upraviť existujú ci vzor tak, aby bol taký, aký chcete, ako vytvoriť nový od začiatku.

Ak chcete skopí rovať Pattern z jednej pamäte do druhej, podrž te stlačené tlačidlo Duplikovať (svieti na zeleno), stlačte pad so vzorom, ktorý chcete skopí rovať (pri stlačení sa rozsvieti na zeleno) a potom stlačte pad pre pamäť, kam chcete. kópia, ktorá sa má ulož iť : rozsvieti sa načerveno, potom, ak sa prehrávanie zastaví, po uvoľ není Duplikovať sa zmení na bielu, čo znamená, ž e tento vzor sa zobrazí, keď prepnete na zobrazenie krokov. Teraz máte identickú kópiu vzoru. Ak chcete skopí rovať ú daje vzoru do niekoľ kých pamätí, môž ete naďalej drž ať stlačené tlačidlo Duplikovať a zopakovať časť operácie "prilepiť " do iné spomienky.

Vzory je mož né duplikovať medzi stopami, ako aj v rámci jednej stopy.

Kroková stránka a 16/32-krokové vzory

Predvolená dĺž ka Patternu v Circuit Rhythm je 16 krokov, ale pomocou tlačidla Step Page (s označení m 1-16/17-32) môž ete dĺž ku zdvojnásobiť na 32 krokov. Dĺž ka vzoru 16 krokov alebo menej je označená tlačidlom Step Page, ktoré je svetlomodré. Ak chcete predĺž iť dĺž ku aktuálne prezeraného vzoru na viac ako 16 krokov, stlačte tlačidlo Step Page: teraz sa zobrazuje jasne modrá pre stranu 1 – pri zobrazení krokov 1 až 16 a oranž ová pre stranu 2 – pri zobrazení krokov 17 až 32.

Táto funkcia vám umož ňuje vytvárať zaují mavejšie a rozmanitejšie slučky v rámci jedného vzoru. Ak sú niektoré skladby dlhé 16 krokov a niektoré 32 krokov, 16-krokové šablóny sa zopakujú po kroku 16, zatiaľ čo 32-krokové šablóny budú pokračovať krokmi 17 až 32, takž e budete počuť dve opakovania kratší ch skladieb pre kaž dú jeden z dlhší ch.

Stlačení m Step Page (1-16/17-32) počas prehrávania 32-krokového Patternu zmení te zobrazenie na inú stránku, ale nepreruší te Pattern. Podrž aní m môž ete nastaviť dĺž ku vzoru späť na predvolenú hodnotu 16 krokov dole Vymaž te a stlačte tlačidlo Step Page: vzor sa teraz vráti na dĺž ku 16 krokov. **Vzorky priradené všetkým 32 krokom sa zachovajú, aj keď po použ ití** Clear budete počuť iba tie priradené k prvým 16 krokom. Ak ešte raz predĺž ite dĺž ku Patternu na 32 krokov, všetky noty/údery boli predtým priradené kroky 17 až 32 tam budú stále.

Duplikovať môž ete aj pomocou tlačidla Step Page. Podrž aní m tlačidla Duplikovať a stlačení m tlačidla Step Page predĺž ite dĺž ku vzoru pre aktuálne zvolenú stopu na 32 krokov a skopí rujete všetky ú daje na Kroky 1 až 16 až kroky 17 až 32, vrátane automatizačných dát. Všetky ú daje sa už na stránke nachádzajú 2 sa touto operáciou prepí še.

Reť azové vzory

Keď vytvorí te niekoľ ko vzorov pre jednu alebo viac stôp, môž ete ich začať spájať a vytvoriť tak dlhšiu sekvenciu. Stlačení m Patterns 10 otvorte Patterns View.

Vzory môž u byť reť azené na základe jednotlivých skladieb. Keď sú vzory zreť azené, prehrávajú sa postupne, napr. reť azec vzorov obsahujúci štyri vzory ich prehrá v čí selnom poradí jeden po druhom a potom sa zopakuje. Ak sú to všetky 32-krokové vzory, reť az bude mať dĺž ku 128 krokov. Ďalšia skladba s jediným 32-krokovým vzorom sa prehrá štyrikrát počas kaž dého reť azca; 16-krokový Pattern sa prehrá osemkrát.

Ak chcete vytvoriť Pattern Chain, stlačte a podrž te pad pre pož adovaný Pattern s najniž ší m čí slom a potom stlačte pad pre pož adovaný Pattern s najvyšší m čí slom. (Alebo naopak.) Naprí klad, ak chcete spojiť Patterny stopy v pamätiach 1 až 3, podrž te Pad 1 a potom stlačte Pad 3. Uvidí te, ž e všetky tri pady sa teraz jasne rozsvietia. farba stopy, čo naznačuje, ž e teraz tvoria reť azenú sekvenciu.

Ak chcete vybrať reť azec zo vzorov cez hranicu stránky, výber funguje rovnakým spôsobom: naprí klad, ak chcete ako reť azec vybrať vzory od 3 do 6, stlačte a podrž te pad pre vzor 3 a potom stlačte J prejdite na stranu 2, potom stlačte pad pre Pattern 6. Teraz zistí te, ž e všetky pady pre Patterny 3, 4, 5 a 6 svietia. Na reť azenie Patternov, ktoré použ í vajú rovnaký pad na dvoch stranách ako začiatočné/koncové body (napr. 1 a 5), podrž te pad pre prvý Pattern, prejdite na stranu 2 a potom pad uvoľ nite. V tomto prí klade a potom sa vytvorí reť az vzorov 1 až 5.

Dôlež ité je zapamätať si, ž e vzory, ktoré spájate, musia byť za sebou. Vzory 1, 2, 3 a 4 môž ete spojiť dohromady alebo 5, 6 a 7 spolu alebo 4 a 5 dohromady, ale nemôž ete spojiť vzory 1, 2 a 6. (Funkcia Circuit Rhythm's Scenes vám však umož ňuje prekonať toto obmedzenie: podrobnosti o použ í vaní scén nájdete na **strane 59.**) Nasledujú ci prí klad ilustruje reť azenie:



Vyššie **uvedený prí klad** zobrazenia vzorov ukazuje mož né usporiadanie vzorov pre sekvenciu 8 vzorov. Použ í vame nasledujúce vzory a pre jednoduchosť budeme predpokladať, ž e všetky vzory pozostávajú zo 16 krokov:

- Stopa 1 Vzory 1 až 4
- Stopa 2 iba Pattern 1
- Stopa 3 Vzory 1 a 2
- Stopa 4 Vzory 6 a 7
- Stopa 5 Vzory 2 a 3
- Stopa 6 Vzory 3 až 6
- Stopa 7 Vzory 5 a 6
- Stopa 8 Vzory 1 až 8

Keď stlačí te tlačidlo Prehrať, kaž dá skladba sa bude otáčať okolo vlastného reť azca vzorov. Najdlhšia reť az je Track 8 – tá definuje celkovú dĺž ku sekvencie, v tomto prí pade 128 (8 x 16) krokov. Stopa 8 prehrá Patterny 1 až 8 v poradí, potom sa prehrá späť na Pattern 1 a začne znova. Oproti tomu stopa 1 prehrá Patterny 1 až 4 v poradí a potom sa bude opakovať a opakovať ; Stopa 2 má iba jeden vzor, takž e sa to bude opakovať osemkrát

8 vzorová sekvencia. Stopy 5 a 7 majú vo svojich reť azcoch dva vzory, takž e sa kaž dý prehrá štyrikrát a stopa 6 má vo svojom reť azci štyri vzory, takž e sa prehrá dvakrát. To, čo počujete, je znázornené na časovej osi niž šie:



Vyššie uvedený prí klad ilustruje základné body spojené s reť azení m vzorov, aby sa vytvorila dlhšia sekvencia. Vytváranie dlhší ch, komplexnejší ch a zaují mavejší ch sekvencií je ich rozší rení m

zásady. Circuit Rhythm umož ňuje reť azce vzorov s až 256 (8 x 32) krokmi, pričom kaž dá z ôsmich stôp môž u zmeniť svoj vzor kaž dých 16 krokov (alebo menej, ak sú počiatočné/koncové body tiež zmenené z predvoleného nastavenia).

Pri kaž dom stlačení Pri kaž dom stlačení reť azec vzorov sa reštartuje od počiatočného bodu prvého vzoru v hre reť az. Reť azec môž ete reštartovať od bodu, v ktorom bol sekvencer zastavený, stlačení m tlačidla Play podrž aní m klávesu Shift.

Vzorová oktáva

Výšku aktuálne prezeraného Patternu môž ete posunúť nahor alebo nadol o jednu alebo viac oktáv podrž aní m Shift 20 a následným stlačení m J alebo K 15 Môž etektávurozbiťu jeuchpočaé predmäťvavikt, or letok klevě je zseliv vezectér krask overkýrem zobrazenia ukáž ky a zobrazenia poznámky rezu

a zobrazenie záznamu bodu rezu. Upraví sa iba výška aktuálne vybranej stopy a ostatných zostane nedotknutá.

Ak vzor obsahuje tóny, ktoré sú už v najvyššej oktáve, ktorú Circuit Rhythm dokáž e generovať, zostanú nedotknuté posunom oktávy vzoru smerom nahor; to isté platí pre najniž šie tóny a oktávový posun smerom nadol. V takom prí pade sa tlačidlo J alebo K rozsvieti načerveno, čo znamená, ž e prí kaz nemož no vykonať. Existuje aj horný limit pre výšku prehrávania vzoriek (ako je popí sané v časti o

Keyboard Note View – pozri str. 33) – môž ete sa s tým stretnúť pred dosiahnutí m maximálnej hrateľ nej oktávy, v závislosti od nastavenia parametra Tune (Macro 1).

Zobraziť zámok

Štandardne sa zobrazenie Pattern Step v horných dvoch riadkoch mení s vybratým Patternom (a aktuálnou stránkou), takž e kurzor prehrávania je vž dy viditeľ ný. Ak chcete upraviť jednu šablónu a zároveň pokračovať v hraní inej šablóny alebo dokončiť reť azec šablón, môž ete použ iť zámok zobrazenia. Jedným z použ ití funkcie View Lock je "zmraziť " zobrazenie Pattern Step na aktuálnu šablónu (a stránku) podrž aní m Shift a stlačení m Patterns 10. Horné dva riadky budú teraz uzamknuté na vzor, ktorý bol zobrazený, keď ste vybrali Zámok zobrazenia.

V zobrazení vzorov budú aktuálne zobrazené vzory svietiť nabielo. Pulzujú ci biely pad indikuje, ž e Pattern je prezeraný aj prehrávaný, zatiaľ čo stála biela signalizuje, ž e Pattern je zobrazený, zatiaľ čo sa prehráva iná (rovnaká stopa): tento pad bude pulzovať vo farbe stopy. Ak chcete zmeniť zobrazenú šablónu, podrž te Shift a stlačte pad Pattern. Stále môž ete zmeniť, ktoré vzory a reť azce vzorov sa prehrávajú obvyklým spôsobom, ktorý je popí saný v časti Zobrazenie vzorov na strane 47.

Zámok zobrazenia vám tiež umož ňuje zmraziť zobrazenie kroku na aktuálnej stránke vzoru, keď pracujete na vzore s 32 krokmi. Keď je aktí vny zámok zobrazenia , vzor bude pokračovať v prehrávaní obe stránky, ale teraz je zobrazená iba stránka, ktorá bola zobrazená, keď bol vybratý zámok zobrazenia. The alternatí vnu Step Page je mož né zobraziť stlačení m tlačidla Step Page 8

Keď je stlačený kláves Shift , tlačidlo Patterns svieti nazeleno, keď je aktí vna funkcia View Lock ; pri nečinnosti je červená. Kedykoľ vek môž ete stlačiť Shift : farba tlačidla potvrdí , či je funkcia View Lock aktí vna alebo nie.

Zámok zobrazenia je aplikovaný na všetky stopy a tiež sa vzť ahuje na všetky zobrazenia, ktoré majú zobrazenie Pattern Step (napr. Velocity View, Gate View, atď., ako aj Note View). Dá sa zrušiť stlačení m Shift + Patterns znova. Všimnite si, ž e stav View Lock sa neulož í. Predvolene sa nastaví na "neaktí vny" vž dy, keď je okruh Rytmus je zapnutý.

Nastavenia vzoru

Hoci predvolená dĺž ka šablóny je buď 16 alebo 32 krokov (pozri tiež "Stránka krokov a 16/32-krokové vzory" na strane 49), je mož né, ž e šablóna v akejkoľ vek stope bude mať akýkoľ vek iný počet krokov, až do maximálne 32 krokov. Okrem toho môž u byť začiatočné a koncové body šablóny nezávisle definované, takž e podsekcie šablóny ľubovoľ nej dĺž ky mož no prehrávať proti iným stopám s rôznymi dĺž kami šablóny, čí m sa vytvárajú niektoré veľ mi zaují mavé efekty. Môž ete si tiež vybrať poradie prehrávania vzoru a nastaviť rýchlosť skladby vzhľadom na rýchlosť ostatných skladieb.

Všetky tieto mož nosti sa nastavujú v zobrazení nastavení vzoru; stlačení m Nastavenia vzoru otvorte toto:



Akékoľ vek zmeny vzorov vykonané v zobrazení nastavení vzoru je mož né ulož iť do projektu zvyčajným spôsobom: stlačte Ulož iť 19 – zabliká nabielo, znova ho stlačte – zabliká nazeleno na potvrdenie ulož enia. (Zapamätaj si to tým sa prepí še predchádzajú ca verzia Projektu; ak chcete, vyberte inú pamäť projektu ponechajte staršiu verziu.)

Počiatočný a koncový bod

Horné dva riadky zobrazenia Pattern Settings zobrazujú kroky Pattern pre aktuálne zvolenú stopu. Ak ešte neboli vykonané ž iadne úpravy dĺž ky vzoru, podlož ka 16 bude osvetlená pieskom: toto označuje posledný krok vo vzore. Ak je však dĺž ka vzoru 32 krokov, budete musieť stlačiť tlačidlo Step Page 8 otvorte stranu 2, aby ste videli indikáciu ukončenia kroku. Aby ste videli, ktorý krok je momentálne počiatočný bod Pattern, stlačte a podrž te Shift. Krok koncového bodu sa vráti na modrú farbu a a iná podlož ka kroku svieti piesok: toto bude Pad 1, ak dĺž ka vzoru ešte nebola zmenená. Môž ete zmeniť koncový bod pre stopu – a teda skrátiť dĺž ku Pattern – stlačení m iného Pattern step padu. Nový koncový bod je označený pieskovým osvetlení m a "vyššou"

pady buď stmavnú, alebo stmavnú na červenú, pričom to druhé znamená, ž e dáta noty/ú deru boli predtým priradené tomuto kroku. Ak znova vyberiete pôvodný koncový bod, tieto ú daje tam budú stále a budú sa prehrávať.



Zmena počiatočného bodu je presne ten istý proces, s výnimkou toho, ž e pri výbere nového počiatočného bodu je potrebné podrž ať kláves Shift :



Ak pracujete s 32-krokovými vzormi, dávajte pozor, na ktorej z dvoch krokových stránok sa nachádzate. Farba tlačidla Step Page 8 to vž dy označuje – modrá pre stranu 1 (kroky 1 až 16) a oranž ová pre stranu 2 (kroky 17 až 32).

Machine Translated by Google

Poradie prehrávania

Pady 29 až 32 v zobrazení Pattern Settings umož ňujú zvoliť poradie prehrávania, ktoré bude aktuálne zvolený Pattern použ í vať . Pad pre zvolené poradie prehrávania sa jasne rozsvieti: predvolené poradie prehrávania je dopredu (tj normálne), indikované Padom 29.



Alternatí vy k normálnemu poradiu hry dopredu sú:

- Spätný chod (Pad 30). Pattern sa začne prehrávať v koncovom bode, prehrá kroky v opačnom poradí počiatočný bod a opakuje sa.
- Ping-pong (Pad 31). Vzor sa prehráva dopredu od začiatku do konca, dozadu sa vracia na začiatok bod a opakuje sa.
- Náhodné (Pad 32). Kroky stopy sa prehrávajú náhodne, bez ohľadu na priradenie noty/úderu, aj keď stále v krokových intervaloch.

Ak sa poradie prehrávania zmení v rež ime prehrávania, vzor vž dy dokončí svoj aktuálny cyklus predtým začatie cyklu s novým smerom. Toto platí bez ohľadu na aktuálnu dĺž ku vzoru alebo krok Výber stránky.

Rýchlosť synchronizácie vzoru

Tretí riadok zobrazenia Pattern Settings určuje rýchlosť, akou sa stopa prehráva vzhľadom na BPM projektu. V skutočnosti je to multiplikátor/delič BPM.



Zvolená synchronizačná rýchlosť je indikovaná jasne osvetleným padom: predvolená rýchlosť je "x1" (pad 5 v rade 3), čo znamená, ž e skladba sa bude prehrávať pri nastavenom BPM. Výber padu s vyšší m čí slom zvyšuje rýchlosť, akou kurzor prehrávania postupuje cez Pattern v porovnaní s predchádzajúcim. Podobne a

Pady s niž ší m čí slom zní ž ia rýchlosť prehrávania. Dostupné synchronizačné rýchlosti sú 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, pričom T predstavuje triplety.

1/16 je predvolená synchronizačná rýchlosť, kde kaž dý krok zodpovedá 16. tónu. Zvýšenie rýchlosti synchronizácie je skvelý spôsob, ako zvýšiť rozlí šenie krokov sekvencera za cenu celkového času prehrávania. Zní ž enie synchronizačná frekvencia je už itočná na vytváranie dlhší ch vzorov, ktoré nevyž adujú až také jemné detaily, ako naprí klad spúšť anie rezov dlhej vzorky.

Ak sa synchronizačná frekvencia zmení počas prehrávania sekvencera, vzor vž dy dokončí aktuálny cyklus s existujúcou rýchlosť ou a na konci cyklu sa zmení na novú rýchlosť. Toto platí bez ohľadu na aktuálnu dĺž ku vzoru alebo výber stránky krokov.

Mutovať

Mutate je funkcia, ktorá vám umož ňuje zaviesť ďalšie náhodné variácie do jednotlivých vzorov na per trať ová základňa. Mutate "zamieša" noty alebo hity v aktuálnom vzore do rôznych krokov. Počet nôt/ú derov vo vzore a samotných samplách bicí ch sa nemení , len sú priradené k rôznym krokom. Všetky parametre kroku sú priradené Mutate, vrátane mikro krokov, hodnôt brány, preklopenia vzoriek, pravdepodobnosti a automatizačných ú dajov.

Ak chcete zmeniť vzor, podrž te Shift o a stlačte Duplikovať 18. Môž ete to urobiť v akomkoľ vek zobrazení, ktoré má a Zobrazenie krokov vzoru, tj zobrazenie poznámky, zobrazenie rýchlosti, zobrazenie brány alebo zobrazenie nastavenia vzoru. Iba mutovať ovplyvňuje aktuálne hraný vzor, takž e ak je súčasť ou reť azca vzorov, ostatné vzory v reť azci nebudú ovplyvnené. Zmena priradenia nôt/zásahov bude brať do úvahy dĺž ku stránky krokov. **Opakovaným stláčaní m** Shift + Duplicate môž ete použ iť Mutate toľ kokrát, koľ kokrát si ž eláte na ktorý koľ vek Pattern : noty/údery v Patterni budú zakaž dým náhodne priradené.

Všimnite si, ž e Mutate nemož no vrátiť späť ; je dobré ulož iť pôvodný projekt, aby ste sa k nemu mohli vrátiť po použ ití Mutate.

Scény

Scény vám umož ňujú priradiť viacero Patternov a Pattern Chainov v rámci projektu jednému padu, čo vám umož ní jednoducho spúšť ať rôzne časti skladby. Samotné scény môž u byť tiež reť azené, aby sa toho veľa zariadilo dlhšie sekvencie a tým vybudovať kompletné štruktúry skladieb.

K scénam sa pristupuje v zobrazení Mixer: stlačení m tlačidla Mixer otvorí te toto:



Dva spodné rady padov v zobrazení Mixer predstavujú 16 scén, ktoré sú dostupné v aktuálnom projekte. V novom projekte budú všetky pady spúšť ať Pattern 1 zo všetkých ôsmich stôp, pretož e zatiaľ neboli definované ani priradené ž iadne Pattern Chains. Prvý (Pad 17) bude pulzovať jasne zelenou farbou. čo naznačuje, ž e

aktuálne prehrávané Patterny zodpovedajú poslednej zvolenej scéne (predvolená scéna 1).



Predinštalované továrenské vzory vo veľkej miere využ í vajú funkcie Scenes - určite

pozrite si ich, aby ste videli, ako sa použ í vajú v akcii.

Priradenie vzorov k scénam

Otvorte vzory Zobrazte a definujte všetky reť azce vzorov pre kaž dú stopu, ktoré majú tvoriť scénu.

Zmeňte na zobrazenie Mixer, stlačte a podrž te Shift: Scene pady zmenia farbu na slabú zlatú. Stlačte tlačidlo Scene (pričom stále držíte Shift) – pri stlačení sa rozsvieti jasne zlato, čo znamená, že vzory sú teraz

k tomu pridelené.



Všetky vybrané reť azce vzorov sú teraz ulož ené ako scéna. Po uvoľ není Shift sa teraz panel s ulož enou scénou zobrazuje jasne bielo:



Teraz, keď stlačí te pad, scéna sa vyberie a prehrá sadu Pattern Chains, ktoré boli

pri ďalšom stlačení tlačidla Prehrať

Keď vyberiete mož nosť Mixer View, okamž ite uvidí te, kde sú scény už ulož ené, pretož e ich pady sa po stlačení Shift rozsvietia jasnou bielou alebo jasnou zlatou farbou.

Priradenie reť azcov vzorov k scéne neovplyvní aktuálne prehrávanie a nezvolí scénu ani nezmení reť azec scén (pozri niž šie), ak ste už v rež ime prehrávania: zvolená scéna sa spustí po dokončení aktuálneho vzoru alebo reť azca vzorov – pozrite si časť "Zaradenie scén do poradia" na strane 62.

Údaje o scéne sa ulož ia s aktuálnym projektom, keď vykonáte Ulož iť dvojitým stlačení m tlačidla Ulož iť (19) Ak pad Scene pulzuje na zeleno, znamená to i) ž e toto je aktuálne zvolená scéna a ii) ž e aktuálne zvolené šablóny sa zhodujú so vzormi priradenými scéne. Ak sa vybrané vzory zmenia v zobrazení Patterns, panel Scene sa vráti na tmavú bielu. Ak sa znova vyberú zodpovedajú ce Patterny, pad Scene bude znova pulzovať zelenou farbou. Všimnite si, ž e toto správanie sa prejaví iba pri naposledy vybratej scéne – ak vyberiete vzory scény iné ako naposledy vybraté

jeden, prí slušná podlož ka nezozelenie.

Reť azové scény na vytvorenie usporiadania

Rovnako ako môž ete spájať vzory v zobrazení Patterns, môž ete spájať scény v zobrazení Mixer na vytvorenie dlhší ch sekvencií . Urobí te to tak, ž e podrž í te pad pre prvú scénu a potom stlačí te pad pre poslednú scénu: tieto pady a všetky medzi nimi sa rozsvietia na zeleno. Scene Chain ktoré sa majú prehrať, budú teraz obsahovať scény priradené všetkým padom medzi dvoma, ktoré ste stlačili; napr. ak chcete reť azec scén zlož ený zo scén 1 až 5, podrž te pad Scene 1 a stlačte pad Scene 5. Kaž dá scéna raz prehrá reť azec vzorov, ktorý jej bol priradený, a potom sa prepne na ďalšiu scénu. Scény sa prehrajú v čí selnom poradí a potom sa zopakujú.



Všimnite si, ž e môž ete použ iť Scény na prekonanie obmedzenia v zobrazení Patterns , ktoré spočí va v nemož nosti definovať vzorový reť azec nesekvenčných vzorov. Postupné skupiny vzorov môž ete priradiť k po sebe idúcim spomienkam scén a potom ich prehrať ako reť azec scén. Naprí klad, ak ste chceli hrať vzory 1, 2, 5 a 6 v poradí , môž ete vytvoriť reť azec vzorov zo vzorov 1 a 2 a priradiť ho k pamäti scén a potom ďalší reť azec vzorov 5 a 6 a priradiť to do ďalšieho

Pamäť scény. Potom môž ete definovať reť azec scén z týchto dvoch scén a zí skate štyri pož adované Vzory v poradí.

Scény v radení

Scény môž u byť "vopred vybraté" rovnakým spôsobom ako vzory, takž e ak sa scéna už prehráva, ďalšia sa zaradí do radu. Pad pre scénu zaradenú do frontu bliká na zeleno a na konci aktuálne prehrávaného vzoru Track 1 sa nová scéna začne prehrávať od začiatku bez straty synchronizácie.

Čstenie scén

Ak chcete vymazať pamäť scény, podrž te tlačidlo Clear 17 a stlačte pad pre scénu, ktorú chcete vymazať . Toto vráti pamäť scény do pôvodného stavu - Pattern 1 pre všetky stopy.

Duplikovanie scén

Ak chcete skopí rovať scénu, podrž te stlačené tlačidlo Duplicate 18, stlačte tlačidlo pre scénu, ktorú chcete skopí rovať, a potom stlačte tlačidlo pre pamäť scén, do ktorej chcete kópiu ulož iť. Uvoľnite duplikát. Skopí rovanú scénu však môž ete vlož iť viackrát (na rôzne miesta v pamäti), ak ponecháte Duplikát pozastavený.

Tempo a swing

Tempo a Swing spolu úzko súvisia a spôsoby ich úpravy sú veľ mi podobné.

Ğs

Circuit Rhythm bude fungovať pri akomkoľ vek tempe v rozsahu 40 až 240 BPM; predvolené tempo pre nový projekt je 90 BPM. Tempo je mož né nastaviť internými hodinami tempa alebo externými hodinami MIDI zdroj. Externé MIDI hodiny je mož né použ iť buď cez USB port alebo MIDI In port.

Ak chcete zobraziť a upraviť BPM vnútorných hodí n tempa, stlačte tlačidlo Tempo /Swing 16, čí m otvorí te Tempo View. (Rovnako ako väčšina tlačidiel Circuit Rhythm môž ete mriež ku prepnúť krátkym stlačení m Tempo View alebo dlhým stlačení m na chví ľu skontrolujte BPM.)

BPM sa zobrazuje na mriež ke podlož ky ako dve alebo tri veľké čí slice v modrej a bielej farbe. Č slica "stovky" (ktorá môž e byť vž dy iba "1", "2" alebo vypnutá) zaberá stĺpce mriež ky 1 a 2, zatiaľ čo "desiatky" a Čslice "jednotky" zaberajú kaž dý tri stĺpce. Ako sú zobrazené čí slice 0 až 9, je znázornené niž šie.



Ovládanie makra 1 (Tune) sa použ í va na nastavenie tempa; jeho LED svieti jasne modro.

Vonkajšie hodiny

Na umož nenie synchronizácie Circuit Rhythm so zdrojom externých MIDI hodí n nie je potrebné ž iadne prepí nanie (v závislosti od nastavení hodí n – pozri "Nastavenia hodí n" na strane 91). Ak sú použ ité platné externé hodiny sa automaticky vyberie ako zdroj hodí n a mriež ka zobrazí "SYN" červenou farbou, ak je makro 1 otočil. Úprava Makro 1 nezmení interné tempo, keď sa použ í vajú externé hodiny. Zatiaľ čo interné hodiny umož ňujú len celočí selné BPM (tj ž iadne zlomkové hodnoty tempa), Circuit Rhythm sa bude synchronizovať s akýmikoľ vek externými taktovací mi frekvenciami – vrátane zlomkových hodnôt – v rozsahu 30 až 300 BPM.

Ak sú externé hodiny odstránené (alebo sú mimo dosahu), Circuit Rhythm prestane hrať . "SYN" zostáva sa zobrazí , kým nestlačí te tlačidlo Prehrať . Mriež ka potom zobrazuje BPM, ktorý bol ulož ený s projektom, Macro 1 bude znovu zapnuté a môž ete upraviť tempo.

Klepnite na polož ku Tempo

Ak chcete prispôsobiť tempo Circuit Rhythm's existujú cej hudbe, ale nepoznáte jej BPM, môž ete použ iť Tap Tempo. Podrž te stlačený kláves Shift a klepnite na tlačidlo Tempo/Swing v súlade so skladbou, ktorú počúvate. Na zmenu nastavenia tempa na manuálne zadanie potrebujete aspoň tri ť uknutia pre Circuit Rhythm a potom vypočí ta BPM spriemerovaní m posledných piatich ť uknutí.

Tap Tempo môž ete použ iť kedykoľ vek, ale ak ste v Tempo View, uvidí te, ž e zobrazenie BPM sa aktualizuje na tempo tap.

Hojdačka

V predvolenom nastavení sú všetky kroky vo vzore rovnako rozmiestnené v čase. Pri tempe 120 BPM sa 16-krokový vzor bude opakovať kaž dé 2 sekundy, pričom medzi jednotlivými krokmi bude jedna osmina sekundy. Zmena parametra Swing z predvolenej hodnoty 50 (rozsah je 20 až 80) sa zmení načasovanie párnych krokov (vyp. bije); niž šia hodnota swingu skracuje čas medzi párnym krokom a predchádzajú cim nepárnym krokom, vyššia Hodnota swingu má opačný efekt.



Swing sa nastavuje pomocou Macro 2, zatiaľ čo v Tempo View; jeho LED svieti na oranž ovo. Všimnite si, ž e pri striedavom nastavovaní tempa a swingu si môž ete všimnúť krátke oneskorenie, kým sa nastavenie gombí ka prejaví. To vám umož ní skontrolovať aktuálne hodnoty Tempo a Swing bez toho, aby ste ich menili.

Swing mož no použ iť na pridanie ďalšej "dráž ky" do vášho vzoru. Všimnite si, ž e ide o párne kroky "swing", mož no ich interpretovať ako 1/16-nôty (polokvadráty).

Kliknite na stopu

Kliknutie (alebo metronóm) je mož né aktivovať alebo deaktivovať podrž aní m Shift a stlačení m Clear 17. Jasné sa rozsvieti jasne nazeleno, keď je aktivované Kliknutie, a stmavne na červeno, keď nie je. Keď je aktivovaný, budete počuť tikot metronómu pri kaž dej štvrtine tónu na všetkých audio výstupoch, kedykoľ vek hrá sekvencer. Toto je globálne nastavenie, preto Click zostane zapnuté alebo vypnuté bez ohľ adu na zmeny balí ka alebo projektu. Keď je obvod Circuit Rhythm vypnutý, nastavenie sa neulož í.

Ak chcete upraviť hlasitosť kliknutia, stlačte Tempo/Swing a použ ite Macro 5 (Distortion). Úroveň kliknutia je tiež globálnym nastavení m, a preto sa vzť ahuje na všetky balí čky a projekty. Nastavenie úrovne sa ulož í, keď sa zariadenie vypne pomocou vypí nača 8

Analógový výstup synchronizácie

Môž ete synchronizovať externé zariadenia – napr. analógové syntetizátory – do Circuit Rhythm so zadným Sync Out konektor panela 2. To poskytuje synchronizačný impulz s rýchlosť ou úmernou tempom (BPM); skutočný pomer je mož né nastaviť v Setup View – viď strana 88. Predvolená frekvencia je dva impulzy na štvrť ová poznámka.

Miešačka

Circuit Rhythm obsahuje osemkanálový mixáž ny pult, ktorý vám umož ní upraviť hlasitosť kaž dej stopy vzhľadom na ostatné. V predvolenom nastavení sa všetky skladby prehrávajú na úrovni hlasitosti 100 (ľubovoľ né jednotky, rozsah 0-127), ponecháva vám ovládač Master Volume 4 na úpravu výstupnej úrovne podľa potreby.

Stlačení m tlačidla Mixer 11 otvorí te zobrazenie Mixer:



Osvetlené pady v rade 1 sú tlačidlá Mute pre kaž dú skladbu. Stlačení m padu zastaví te sekvencer spúšť anie vzoriek stopy a automatizácia CC; toto zase stlmí stopu. Opätovným stlačení m vypnete zvuk. Osvetlenie podlož ky sa stlmí, čí m indikuje stav Mute.

Úroveň stopy

V predvolenom nastavení makrá v zobrazení Mixer ovládajú úroveň hlasitosti kaž dej stopy. Toto je indikované tlačidlom J svieti . Makro LED sa rozsvieti v zodpovedajúcej farbe stopy a stmavne, keď sa úroveň stopy zní ž i.

Nastavenie úrovne stopy pomocou makier môž e byť automatizované. Ak je Circuit Rhythm v rež ime nahrávania, zmeny jednotlivých úrovní stôp sa zaznamenajú do šablóny. Ak chcete odstrániť automatizáciu úrovne hlasitosti, podrž te tlačidlo Clear 17 a otočte ovládač Macro. Makro LED sa rozsvieti načerveno, čo znamená, ž e vymazanie bolo dokončené.

Ryž ovanie

Kaž dú stopu môž ete tiež umiestniť kdekoľ vek v stereo obraze (ale budete musieť monitorovať obe ľavý a pravý výstup alebo použ itie slúchadiel na vypočutie akéhokoľ vek efektu). Stlačení m tlačidla J 15 konvertujete ovládacie prvky Macro na ovládanie panorámy pre kaž dú stopu. Tlačidlo J zhasne a tlačidlo K sa rozsvieti. Predvolená poloha panorámy kaž dej stopy je stred stereo, čo je indikované bielymi LED diódami Macro. Posúvaní m stopy doľava sa LED dióda zmení na čoraz jasnejšiu modrú; posúvaní m doprava sa stáva čoraz jasnejšou ruž ovou.

Ak chcete rýchlo vrátiť posúvanú skladbu do stredu stereo obrazu, podrž te tlačidlo Clear 17 a otočte ovládač Macro v smere hodinových ručičiek. Makro LED sa rozsvieti nafialovo, čo znamená, ž e akcia bola dokončená.

Ovládacie prvky Pan sú automatizované rovnakým spôsobom ako ovládacie prvky Level. Ak chcete odstrániť automatizáciu posúvania, podrž te Clear a otočte ovládač Macro proti smeru hodinových ručičiek. Makro LED sa rozsvieti na červeno, čo znamená, ž e akcia bola dokončená.

Stlačení m K sa makrá vrátia do ich funkcie ovládania úrovne.

Hranie so stlmenými skladbami

Stlmenie sa dá použ iť na kreatí vnejšie účely, než je jednoduché stí šenie skladby; umož ňuje vám vystupovať v reálnom čase cez nestlmené skladby. Keď je stopa stlmená, jej krokové pady sekvencera sa stanú neaktí vnymi. Potom sa však stanú dostupnými na prehrávanie vzoriek v reálnom čase vo Velocity View, Gate View alebo Pravdepodobný pohľad.

Ak s tým chcete experimentovať, vyberte projekt a stlmte stopu v zobrazení Mixer. Zvoľ te Velocity View, Gate View alebo Probability View pre stlmenú stopu: krokové pady budú stále zobrazovať prebiehajú cu sekvenciu, ale pretož e je stopa stlmená, sekvencer nespustí ž iadne vzorky. Krokové pady mož no teraz použ iť na prehrávanie vzoriek "manuálne" – v reálnom čase. Táto funkcia sa stáva obzvlášť výkonnou, keď sa použ í va v spojení so vzorom, ktorý obsahuje automatizáciu makier, pretož e kaž dý krok sa prehrá s ulož enou automatikou, čo vám umož ní vytvoriť si paletu zvukov, s ktorými môž ete hrať.

Všimnite si, ž e kým prehrávanie krokov týmto spôsobom môž e byť zaznamenané do iných vzorov pomocou View Lock, automatizačné dáta z krokov sa nezaznamenajú.

FX sekcia

Circuit Rhythm obsahuje procesor digitálnych efektov (FX), ktorý vám umož ňuje pridať efekty delay a/alebo reverb do ktorejkoľ vek alebo do všetkých stôp tvoriacich váš projekt. K dispozí cii je tiež hlavný kompresor, ktorý sa štandardne aplikuje na váš mix.

K dispozí cii je šestnásť predvolieb oneskorenia a osem predvolieb dozvuku a môž ete si vybrať ktorýkoľ vek z kaž dého typu. Úrovne odosielania z kaž dej stopy – tj koľ ko sa pridá reverb a/alebo oneskorenie – sú individuálne nastaviteľ né pre kaž dú stopu pomocou ovládací ch prvkov Macro. Všetky pridané efekty je mož né ulož iť do projektu obvyklým spôsobom.



Stlačení m FX 12 otvorte FX View.

Kaž dý z "broskyňových" padov na riadkoch 1 a 2 vyvoláva predvoľ bu oneskorenia a podobne "krémové" pady na riadku 3 umož ňujú predvoľ by reverbu. Zďaleka najlepší spôsob, ako vyhodnotiť rôzne efekty, je počúvať ich, najefektí vnejšie pomocou jediného opakovaného úderu, ako je malý bubon. Vo všeobecnosti však platí, ž e predvoľ by dozvuku sú usporiadané so zvyšujú cim sa časom dozvuku od Padu 17 po Pad 24 a predvoľ by oneskorenia so zvyšujú cou sa zlož itosť ou od Padu 1 po Pad 16. Všetky predvoľ by oneskorenia sú vybavené spätnou väzbou pre viaceré ozveny a niektoré zahŕňajú swing. časovanie a stereo "ping-pongové" efekty. Pre predvoľ by 3 až 16 sa čas oneskorenia vzť ahuje na BPM: ú plný zoznam predvolieb nájdete v tabuľ ke na strane 70.

Reverb

Ak chcete pridať reverb do jednej alebo viacerých skladieb, vyberte predvoľ bu reverbu. Pad zodpovedajú ci aktí vnej predvoľ be sa jasne rozsvieti. Makrá sú teraz ovládačmi úrovne odoslania reverbu pre osem stôp: toto je presne rovnaké usporiadanie, aké sa použ í va v zobrazení Mixer. Makro LED diódy teraz svietia slabo krémovo; Keď zvýšite úroveň odosielania, budete počuť pridávanie reverbu do stopy, ktorú ovláda, a LED bude zvýšenie jasu.

Pomocou iných ovládací ch prvkov Macro môž ete pridať vybraný efekt reverbu do ktorejkoľ vek alebo do všetkých skladieb v rôznej miere. Nie je však mož né použ iť rôzne predvoľ by reverbu na rôznych stopách.

Podrobnosti o ôsmich predvoľbách reverbu sú uvedené niž šie:

PRESET	TYP ONESKORENIA
1	Malá komora
2	Malá izba 1
3	Malá izba 2
4	Veľ ká izba
5	hala
6	Veľ ká sála
7	Sála – dlhé zamyslenie
8	Veľká sála – dlhý odraz

Oneskorenie

Pridanie oneskorenia je rovnaký proces ako reverb: ak chcete pridať oneskorenie svojim stopám, vyberte efekt z pady na riadkoch 1 a 2. Makrá sú teraz ovládače úrovne oneskorenia odosielania na skladbu; uvidí te, ž e ich LED diódy teraz zobrazujú broskyňu, aby potvrdili ich opätovné priradenie k delay FX.

Hoci sa rovnaké makrá použ í vajú ako úrovne odoslania reverbu a úrovne oneskorenia odoslania, tieto dva efekty zostávajú nezávislé: makrá prijí majú jednu alebo druhú funkciu podľa toho, či posledný stlačený FX pad bol prednastavený reverb alebo delay. Podrobnosti o 16 predvoľ bách oneskorenia sú uvedené v tabuľ ke niž šie:

PRESET	TYP ONESKORENIA	POPIS HUDBY
1	Slapback Fast	Veľ mi rý chle opakovania
2	Slapback Slow	Rýchle opakovania
3	32. trojčatá	48 cyklov na bar
4	32	32 cyklov na bar
5	16. Trojčatá	24 cyklov na bar
6	16	16 cyklov na bar
7	16. ping pong 16.	16 cyklov na bar
8	ping pong švih 8. trojičky	16 cyklov na tyč s vý kyvom
9	8. bodkovaný ping pong	12 cyklov na bar
10		8 cyklov po 3 úderoch so Stereo Spread
11	8	8 cyklov na bar
12	8. ping pong 8.	8 cyklov na bar
13	ping pong 4. trojica 4.	8 cyklov na tvč s výkvvom
14	bodkovaný ping pong 4.	6 cyklov na bar
15	trojica ping pong široký	4 cykly na 3 tyče s výkyvom
16		6 cyklov na bar

Upozorňujeme, ž e pod určitými hodnotami BPM sa predvoľ by oneskorenia nezhodujú s vyššie uvedenými rýchlosť ami.

Automatizácia posielania FX

Úrovne odoslania dozvuku a oneskorenia mož no automatizovať otočení m ovládača Macro, keď je aktí vny rež im nahrávania. Počas sekvencie môž ete zmeniť množ stvo efektu. Tlačidlo Clear 17 mož no použ iť na vymazanie automatizačných dát pre ovládanie FX send: podrž te Clear a otočte ovládačom send, pre ktorý dlhšie vyž adujú automatizáciu; LED sa rozsvieti na červeno, čí m potvrdí akciu.

Pozrite si tiež "Nahrávanie pohybov gombí ka" na strane 43.

Hlavný kompresor

Toto sa aktivuje alebo deaktivuje tlačidlom FX v zobrazení pokročilých nastavení: pozri stranu 92.

Bočné reť aze

Kaž dá zo stôp môž e byť nezávisle prepojená s bočným reť azcom. Side Chain umož ňuje, aby hity jednej stopy zníž ili úroveň zvuku inej stopy. Pomocou Side Chains môž ete svojim rytmom pridať pocit napumpovania – toto je základný zvuk hip-hopu a EDM. Vyskúšajte Side Chaining vašu basovú linku alebo sekvenciu hlavného akordu pomocou kopáku.

K dispozí cii je sedem predvolieb Side Chain, z ktorých kaž dá umož ňuje vybranému zdroju spúšť ania Side Chain stlačiť stopu so zvyšujú cou sa intenzitou od predvoľ by ú plne vľavo po predvoľ bu ú plne vpravo. Predvolený stav je aby bol Side Chain vypnutý pre všetky skladby.

Side Chain View je sekundárny pohľad na tlačidlo FX 12. Otvorte podrž aní m Shift a stlačení m FX, alebo stlačte FX druhý krát, ak ste už v FX View , aby ste prepli zobrazenie.



Side Chain View zobrazí buď ovládacie prvky Side Chain pre stopu, ktorá bola zobrazená po stlačení Shift + FX . Môž ete použ iť tlačidlá J a K 15 na rolovanie cez štyri strany Side

Zobrazenia reť azca: kaž dá stránka zobrazuje ovládacie prvky Side Chain pre pár stôp (ako je uvedené vyššie).

Dva spodné rady padov zodpovedajú siedmim predvoľ bám bočného reť azca (pady 2 až 8 v kaž dom rade) pre stopa s nepárnym a párnym čí slom; prvý pad v kaž dom riadku je "tlačidlo OFF" – toto deaktivuje spracovanie bočného reť azca pre stopu. Pad 1 svieti jasne červenou farbou, keď je bočná reť az
je vypnutý; stlačení m akéhokoľ vek iného padu v rade aktivujete jednu z predvolieb bočného reť azca: Pad 1 sa stlmí a vybraný Pad sa zobrazí vo svetlej farbe stopy.

Pady 1 až 8 v hornom rade vám umož ňujú vybrať, ktorá stopa bude spúšť ací m zdrojom Side Chain pre zvolenú stopu (vyberie sa stlačení m predvoľ by Side Chain pre stopu).

Rovnako ako u mnohých ďalší ch funkcií Circuit Rhythm je to zďaleka najlepší spôsob, ako porozumieť Side Chain spracovanie je experimentovať a počúvať . Dobrým východiskovým bodom je nastaviť stopu tak, aby hrala dlhú vzorku, aby znela nepretrž ite, a prinútiť ďalšiu stopu, aby prehrala niekoľ ko samplov na bicie. Keď si vyberiete rôzne predvoľ by Side Chain, budete počuť rôzne spôsoby, akými je kontinuálny sample "prerušovaný" bubnom. Tiež si všimnite, ž e efekt bude viac alebo menej vplyvný v závislosti od relatí vneho načasovania vzorky, ktorá sa má schovať , a jej spúšť acieho zdroja.

Side Chain bude pokračovať, aj keď sa úroveň zdrojovej stopy zní ž i na nulu v zobrazení Mixer. Toto je funkcia, ktorá sa dá využ iť celkom kreatí vne! Ak však stlmí te bubnovú stopu vybratý ako kľúč v zobrazení Mixer, spúšť anie bočného reť azca je vypnuté.

Gombí k filtra

Celý audio výstup Circuit Rhythm – súčet zvukov zo všetkých ôsmich stôp – je napájaný cez tradičnú sekciu filtrov v štýle DJ. Na ovládanie slúž i veľký gombí k Master Filter 2 Gombí k Filter je jedným z kľúčových ovládací ch prvkov výkonu a mož no ho použ iť na radikálnu zmenu celku zvuk.

Filter zahŕňa dolnopriepustné aj hornopriepustné typy. Hornopriepustný filter odstraňuje ní zke frekvencie (basy) z výstupu a dolnopriepustný filter odstraňuje vysoké frekvencie (výšky).

Gombí k Master Filter Circuit Rhythm ovláda dolnopriepustný filter, keď ho otočí te proti smeru hodinových ručičiek zo strednej polohy, a hornopriepustný filter, keď ho otočí te zo stredovej polohy v smere hodinových ručičiek. Všimnite si, ž e ovládač má v strede zaráž ku – v tejto polohe nedochádza k ž iadnemu filtrovaniu a LED pod ňou gombí k svieti slabo bielou farbou.

Keď otočí te gombí kom v smere hodinových ručičiek, budete počuť, ako spodné frekvencie miznú a zanechávajú vám oveľ a tenší zvuk; v opačnom smere najskôr zmiznú vysoké frekvencie a zostane vám tlmený zvuk. Keď je aktí vny ktorýkoľ vek typ filtra, LED sa zmení na bledomodrú, pričom jas sa zvyšuje s otáčaní m ovládača.

Mriež ka FX

Circuit Rhythm's Grid FX vám umož ní rýchlo pridať celý rad ďalší ch zvukových efektov zo špeciálnej sady padov: je to skvelý spôsob, ako pridať variácie k vašim patternom naž ivo.

Grid FX sú prí stupné v Grid FX View, čo je sekundárny pohľad na tlačidlo Mixer 11. Otvorte tak, ž e podrží te Shift a stlačí te Mixer, alebo stlačte Mixer druhýkrát, ak ste už v zobrazení Mixer, aby ste prepli zobrazenie. Ovládacie prvky makra zostávajú aktí vne, pretož e ovládacie prvky úrovne stôp v mixéri a horný riadok mriež ky je tiež nezmenený v zobrazení Mixer, pričom naďalej zostávajú tlačidlami Mute pre kaž dú skladbu. Dva spodné rady (Pady 17 až 32) sú dostupné ako Grid FX performance pady. V predvolenom nastavení sú Grid FX on Circuit Rhythm:

SLOT EFEKT			
1	Beat Repeat, 1/4 rýchlosť		
2	Beat Repeat, rýchlosť 1/8		
3	Beat Repeat, rýchlosť 1/16		
4	Opakovanie ú derov, rý chlosť 1/32		
5	Beat Repeat, frekvencia 1/8T		
6 Beat Repeat, frekvencia 1/16T			
7	Obrátený, 1/4 sadzba		
8	Obrátený, kurz 1/16		
9	Ulice, 1/4 sadzba		
10	Ulice, sadzba 1/8		
11	Ulice, sadzba 1/16		
12Ulice, sadzba 1/3213Phaser, svetlo			
		14	14 Phaser, ť až ký
15	Vinyl, svetlo		
16	Vinyl, ť až ký		

Grid FX je mož né nakonfigurovať pomocou komponentov Novation. V komponentoch môž ete priradiť kaž dý efekt ktorémukoľ vek zo 16 slotov. K dispozí cii je sedem rôznych typov efektov, z ktorých kaž dý má vlastnú sadu parametrov na preskú manie. Môž ete použ iť viacero verzií toho istého efektu s rôznymi parametrami na rôznych padoch. Sada Grid FX sa ulož í s kaž dým balí kom (pozrite si **stranu 83)** a akýmkoľ vek projektom v ňom Pack má prí stup ku konfiguráciám Grid FX, ktoré boli ulož ené spolu s balí kom.

Keď je načí taná sada Grid FX, stlačenie padu, ktorý má načí taný efekt, spustí efekt, ktorý zostáva aktí vny, kým sa podlož ka neuvoľ ní . Môž ete stlačiť viacero padov Grid FX na spustenie niekoľ kých efektov naraz, ale ak máte varianty rovnakého efektu na viacerých padoch (teda s rôznymi parametrami), aktí vny bude iba posledný stlačený. Ak potom uvoľ ní te pad, zatiaľ čo je stlačený iný pad pre variant s rovnakým efektom, prevezme to skorší pad.



V Grid FX je k dispozí cii sedem typov efektov:

Effect	Farba podlož ky		
Beat Repeat	Červená		
Obrátené	Amber		
Ulice	Piesok		
Automatický filter	zelená		
Digitalizovať	Modrá		
Phaser	Indigo		
Vinylová simulácia	urová		

Efekty sú farebne odlí šené, takž e po ich nahratí do Circuit Rhythm môž ete identifikovať rôzne dostupné typy.

Rovnako ako pri mnohých iných funkciách Circuit Rhythm odporúčame experimentovať s Grid FX, aby ste pochopili, ktorý typ a nastavenie efektu funguje dobre pre váš konkrétny štýl výberu vzoriek. Stručne povedané, základné účinky sú:

- Beat Repeat zachytenie krátkeho úseku tempovo synchronizovaného zvuku z hlavného mixu a jeho opakovaní m pre efekt koktania. Prehrávanie Beat Repeat nie je synchronizované s prehrávaní m sekvencera.
- Reverser okamž ité spätné prehrávanie hlavného mixu v krátkych segmentoch súvisiacich s tempom.
 Reverzné prehrávanie nie je synchronizované s prehrávaní m sekvencera.
- Gater štvorcové LFO, ktoré ovplyvňuje hlasitosť hlavného mixu rýchlosť ou súvisiacou s tempom.
 Po stlačení bude Gater vž dy na maximálnej hlasitosti. Prehrávanie brány nie je synchronizované s prehrávaní m sekvencera.
- Auto-Filter variabilný stav (Low/Band/High-Pass) 12/6 dB/oktávový filter s tempom synchronizovaným LFO. Tvar LFO môž e byť nastavený na Triangle, Square, ramp-up alebo ramp-down a synchronizovaný kľúčom tak, aby sa po spustení efektu reštartoval. Hĺbka modulácie môž e byť tiež prispôsobená.

- Digitalizácia zní ž enie vzorkovacej frekvencie hlavného mixu a použ itie efektu bit-crush.
- Phaser 4-pólový fázovací efekt na hlavný mix s tempom synchronizovaným LFO. Hĺbka LFO môž u byť prispôsobené a môž e byť zavedená spätná väzba
- Simulácia vinylu efekt Lo-Fi do hlavného mixu, ktorý simuluje zvuk zlého vinylu záznam. Aplikujte rôzne stupne kolí sania výšky tónu, praskania a syčania spolu s parametrom ší rky, ktorý zniž uje vysoké a ní zke frekvencie.

Blokovanie efektu

Pad 16 v Grid FX View umož ňuje funkciu Latch. Štandardne svieti slabo bielou farbou; po stlačení sa rozsvieti jasnou bielou a ktorýkoľ vek teraz vybraný efektový pad Grid FX zostane aktí vny, kým buď nebude, alebo tlačidlo Latch, stlačí te znova. Všimnite si, ž e keď deaktivujete efekt priamo (tj nie stlačení m tlačidla Latch), efekt sa deaktivuje po uvoľ není.

Keď je aktivovaná funkcia latching, viaceré efekty budú zablokované, keď sú vybraté, avšak naraz môž e byť zablokovaný iba jeden efekt z kaž dého zo siedmich typov.

Stav Latch pre kaž dý typ efektu sa ulož í s projektom, takž e niektoré alebo všetky efekty môž u byť aktivované ihneď po načí taní projektu.

Použ í vanie Grid FX s externým zvukom

Audio signály privedené do externých audio vstupov 5 budú spracované pomocou Grid FX. Počas sledovania je povolená v zobrazení Sample Record View, prichádzajú ci zvuk bude smerovaný cez Grid FX (v stereo). Toto umož ňuje Circuit Rhythm použ iť ako stereo FX jednotku. Navyše s povoleným prevzorkovaní m v Sample Record View, Grid FX aktí vny počas nahrávania vzorky bude odovzdaný nahratej vzorke ako počul.

MIDI ovládanie Grid FX

Rozší rené ovládanie parametrov Grid FX je mož né pomocou externého MIDI ovládania, napr. z MIDI ovládača alebo sekvencera. Všetky podrobnosti sú dostupné v samostatnom dokumente Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, ktorý si môž ete stiahnuť z novationmusic.com/downloads.

Nahrávanie vzoriek (Ukáž ka záznamu)

Circuit Rhythm má schopnosť zaznamenávať vzorky cez externé vstupy 5

Urobí te to v zobrazení Sample Rec: stlačení m tlačidla Sample Rec 9 otvorí te toto:



Dva horné riadky v zobrazení Sample Rec View predstavujú jednu z ôsmich strán zo 16 vzoriek; zodpovedajú ôsmim stránkam ukáž ok zobrazených v ukáž kovom zobrazení. Stránky môž ete posúvať pomocou tlačidiel J a K. Všimnite si, ž e keď prechádzate vzorovými stránkami, stránka, ktorú si práve prezeráte, bude označená jedným z tlačidiel 1 až 8, ktoré sa na chví ľu rozsvieti jasnou bielou farbou; tj ak prejdete na stranu 5, tlačidlo 5 sa krátko rozsvieti. Intenzita osvetlenia tlačidiel J a K tiež indikuje práve použ í vanú stránku.

Tlmená sivá podlož ka označuje obsadený pamäť ový slot – ten, ktorý už má vzorku; je prázdny slot indikovaný matným červeným padom. Pad pre aktuálne zvolenú vzorku bude osvetlený jasnejší m odtieňom ^{biela alebo červená.}

Stlačení m padu pre obsadený slot sa prehrá sample. Ak chcete vymazať obsadený slot, aby ste ho mohli použ iť na novú vzorku, podrž te tlačidlo Clear 17 a stlačte tlačidlo slotu, čí m ho vymaž ete z pamäte flash.

Upozorňujeme, ž e výber vzorky sa resetuje, ak sa vlož í nový balík.

Nahrávanie

Ak chcete nahrať novú vzorku, vstúpte do zobrazenia Sample Rec View a vyberte prázdny slot pre vzorky: Record 13 tlačidlo sa rozsvieti slabo oranž ovo, čí m sa potvrdí, ž e môž ete nahrávať do slotu. Stlačte Record, rozsvieti sa jasne oranž ovo a dva spodné riadky mriež ky budú spočiatku svetlosivé, ale po jednotlivých padoch zmenia farbu na oranž ovú, počnú c padom 17 (prvý pad na riadku 3). Toto funguje ako indikátor priebehu a ukazuje, koľ ko z maximálnej dĺž ky záznamu sa použ ilo. Maximálny čas záznamu na jeden vzorkovací slot je 32 sekúnd, takž e kaž dý zo 16 padov v dvoch spodných radoch mriež ky

predstavuje dve sekundy.

Ak v Circuit Rhythm zostáva menej ako 32 sekúnd ulož enia vzoriek, bude svietiť menej ako 16 padov. Počet podlož iek, ktoré svietia, zodpovedá zostávajú cemu dostupnému času. Naprí klad, ak zostáva 6 sekúnd, prvé tri pady budú svietiť slabo sivo a zvyšné pady budú zhasnuté.

Nahrávanie zastaví te opätovným stlačení m Record . Ak sa dosiahne maximálny čas vzorky 32 sekúnd alebo ak nie je k dispozí cii ž iadna pamäť pre vzorky, nahrávanie sa automaticky zastaví .

Počas nahrávania vzorky je tlačidlo Record dostupné v iných zobrazeniach, takž e nahrávanie vzorky je mož né zastaviť z iných zobrazení.

Ak potrebujete nahrávať viac ako 32 sekúnd, môž ete vybrať iný prázdny slot. V tomto prí pade sa nahrávanie do prvého slotu zastaví, ale bude pokračovať priamo do druhého slotu, čo umož ní bezproblémové nahrávanie cez viacero slotov.

Vzorky budú po nahrávaní normalizované, čí m sa zabezpečí, ž e všetky zaznamenané vzorky budú mať vhodnú úroveň hlasitosti. Uvedomte si, ž e ak sa zaznamená ticho, ní zka hladina hluku sa znormalizuje vo veľ mi hlasnej vzorke.

Po nahratí vzorky bude okamž ite k dispozí cii na použ itie, ale ulož enie do balenia bude chví ľ u trvať . Počas ukladania vzorky bude slot pre vzorky v zobrazení Sample Rec View blikať nazeleno – nevypí najte Circuit Rhythm ani nevyberajte kartu microSD, kým tento proces prebieha alebo kým dôjde k strate ú dajov. mož e sa stať .

Nastavenia záznamu

Existujú štyri ďalšie nastavenia, ktoré ovplyvňujú fungovanie nahrávania vzoriek: Threshold, Attenuator, Recording Source a Input Monitor. Tieto nastavenia sa ulož ia pri vypnutí.

Zapnutie/vypnutie prahu nahrávania

Pad 29 v riadku 4 (nad textom Choke) zapí na alebo vypí na funkciu prahu nahrávania.

Keď je prah vypnutý (podlož ka svieti slabo na červeno), nahrávanie sa spustí ihneď po stlačení tlačidla Record . Keď je prah zapnutý (podlož ka svieti jasne nazeleno a na mriež ke sa nakrátko zobrazí "Thr"), bude prebiehať iba nahrávanie spustí sa, keď úroveň signálu prekročí určitú hranicu (-54 dBFS) po stlačení tlačidla Record . Povolenie prahu je už itočné, keď chcete spustiť nahrávanie hneď po spustení zvuku, čí m predí dete potrebe orezávať ticho od začiatku samplu.

Zapnutie/vypnutie útlmu

Pad 30 v rade 4 zapí na alebo vypí na 12 dB atenuátor ako súčasť cesty nahrávacieho signálu. Predvolene, tlmič je vypnutý (podlož ka svieti slabo na červeno, mriež ka krátko zobrazí "0", čo predstavuje zní ž enie úrovne o 0 dB). Keď je aktivovaný atenuátor (podlož ka svieti jasne nazeleno a mriež ka krátko zobrazí "-12"), nahrávanie úroveň sa zní ž i o 12 dB. Ak je úroveň signálu z externého zdroja zvuku prí liš vysoká a spôsobuje než iaduce skreslenie nahrávky, použ ite tlmič.

Prevzorkovanie zapnuté/vypnuté

Pad 31 v riadku 4 (nad textom klávesnice) vyberá zdroj zvuku pre záznam vzorky.

Predvolené nastavenie (klávesnica svieti slabo na červeno) umož ňuje nahrávanie z externých audio vstupov. Stlačení m padu (rozsvieti sa jasne zeleno a na mriež ke sa krátko zobrazí 'RSP') sa zvolí interný audio engine ako zdroj nahrávania: túto mož nosť vyberte, ak chcete prevzorkovať interne spracované zvuky alebo samplovať externé vstupy po spracovaní pomocou Grid FX. S povoleným prevzorkovaní m môž ete nahrávať zvuk z externých a interných zdrojov súčasne.

Monitorovanie vstupu

Pad 32 v riadku 4 (nad textom Slice) aktivuje monitorovanie vstupu. Keď je aktí vne monitorovanie vstupu (podlož ka svieti jasne nazeleno a mriež ka krátko zobrazí "Mn")

Zakázať monitorovanie vstupu na stlmenie prichádzajú ceho zvuku – môž e to byť už itočné ako sú časť širšieho nastavenia zvuk môž e byť smerovaný ako cez obvodový rytmus na vzorkovanie, tak aj priamo zo zdroja do a mixér alebo audio rozhranie.

Tento pad mož no použ iť aj ako prepí nač výkonu pre externý zvuk, čo je už itočné pri použ ití Circuit Rhythm ako efektovej jednotky pre externý zvuk.

Úroveň monitora

Použ ite Macro 8 na aplikovanie digitálneho zisku na prichádzajúci zvuk. Po zapnutí sa predvolene nastaví 0 dB a nikdy sa neuloží. Táto hodnota môž e byť zvýšená na +12 dB alebo zníž ená na ticho.

Vzorové orezávanie

Môž ete použ iť Macro control 2 (Start) na orezanie počiatočného bodu zaznamenanej vzorky a Macro control 3 (Length) na skrátenie jej trvania. Keď sa posunie niektorý z ovládací ch prvkov Makro, podlož ky v riadku 3 mriež ky osvetlite piesok, aby ste označili začiatok a trvanie vzorky. Keď je rozsvietených všetkých osem padov, vzorka bude hrať celú svoju pôvodnú dobu od bodu, v ktorom sa začalo nahrávanie. Počiatočný bod mož no posunúť "vpred" pomocou **ovládača** Start a koncový bod posunúť "späť " pomocou **ovládača** Length : oba ovládače majú za následok skrátenie celkovej dĺž ky vzorky. Na ilustráciu sú podlož ky tmavé

účinok orezania; všimnite si, ž e počiatočný bod a dĺž ka môž u mať hodnoty, ktoré nie sú integrálne počet prí rastkov: indikuje to podsvietenie na "koncovej" podlož ke. Grafika niž šie ilustrujte toto:



Hneď ako sa upraví začiatok alebo dĺž ka, Save začne pulzovať . Stlačte Ulož iť pre ulož enie nového začiatku a dĺž ky. Keď je vzorka ulož ená, môž e byť ďalej orezaná, ale nie je mož né vrátiť ulož ené zmeny.

Všimnite si, ž e riadok 3 neuvádza absolútny čas samplovania: krátka a dlhá vzorka zobrazia celé trvanie ako osem rozsvietených padov. Všimnite si tiež , ž e sample je mož né iba skrátiť – nemôž ete pridať ticho na začiatku alebo na konci samplu.

Predvolená presnosť počiatočnej a koncovej polohy je 10 ms na pad, podrž aní m Shift zväčší te presnosť do 1 ms.

Rež imy prehrávania

Prehrávanie vzorky v zobrazení Sample Record View môž e byť nastavené na One Shot, Gated alebo Looped; Spätný chod je mož né dodatočne povoliť alebo zakázať . Tieto rež imy sa správajú rovnako ako stopy 1-8 (pozri Sample Modes na strane 32). Predvolený rež im je One Shot, ktorý sa vyberie po zapnutí . Tento výber je neulož ené s projektom.

Nastavenie prehrávania na Looped je už itočné, ak chcete zabezpečiť, aby boli vzorky v slučke (naprí klad prerušenia bubna) perfektne orezané.

Obrátené prehrávanie môž e byť už itočné na jemné doladenie koncového bodu samplu. Môž ete naprí klad chcieť izolovať jeden úder v bubnovej slučke a odstrániť prechodný jav ďalšieho úderu a zároveň zachovať čo najväčšiu časť predchádzajú ceho konca – so zapnutým spätným chodom nemusí te počkajte, kým sa vzorka prehrá celá, aby ste skontrolovali, či ste orezali správne.

projekty

Základný prehľad načí tania a ukladania projektov nájdete na strane 23. Táto kapitola sa zaoberá niektorými ďalší mi aspektmi týkajú cimi sa použ í vania projektov.

Prepí nanie projektov

Existuje niekoľ ko pravidiel, ktoré upravujú, ako obvodový rytmus reaguje, keď prechádzate z jedného projektu do druhého. Ak sa prehrávanie sekvencera zastaví, keď vyberiete nový projekt v zobrazení Projekty, stlačení m na Prehrať, nový projekt vž dy začí na krokom definovaným ako počiatočný bod Vzor (štandardne krok 1) pre kaž dú stopu; ak Projekt obsahuje reť azené vzory, začne o počiatočný bod prvého vzoru. Bude to tak bez ohľadu na to, v ktorom kroku sa sekvencer nachádzal, keď bol naposledy zastavený. Tempo nového projektu nahradí tempo predchádzajúceho.

Existujú dve mož nosti na zmenu projektov, keď je prehrávanie sekvencera aktí vne:

- Ak vyberiete nový projekt stlačení m jeho padu, aktuálny Pattern sa prehrá až do posledného kroku (poznámka – iba aktuálny vzor, nie scéna alebo celý reť azec vzorov) a panel nového projektu bude blikať nabielo, čo znamená, ž e je "zaradený do frontu". Nový projekt sa potom začne prehrávať od počiatočného bodu (štandardne je to krok 1) svojej šablóny alebo od počiatočného bodu prvej šablóny v reť azci alebo podľa okolností od prvej scény.
- 2. Ak pri výbere nového projektu podržít e stlačený kláves Shift, novo zvolený projekt sa začne prehrávať okamžite. Nový projekt sa prehrá od rovnakého kroku v reťazci vzorov, ktorý dosiahol predchádzajúci projekt. Okamžité prepínanie projektov môže byťobzvlášť zaujímavé, keď dva projekty obsahujú vzory rôznych dĺžok alebo rôzne počty vzorov, ktoré tvoria Retiazka so vzorom.

Ako sme už spomenuli na inom mieste tejto použ í vateľ skej prí ručky, experimentovanie je často najlepší m spôsobom pochopiť, ako sa s tým Circuit Rhythm vysporiada

Vyčistenie projektov

Clear 17 mož no použ iť v zobrazení projektov na odstránenie nechcených projektov. Stlačte a podrž te Clear; to svieti jasne červenou farbou a všetky mriež kové podlož ky zhasnú okrem aktuálne zvoleného projektu, ktorý ukazuje ž iarivú bielu. Stlačení m tohto tlačidla vymaž ete projekt.

Upozorňujeme, ž e tento postup umož ňuje vymazať iba aktuálne vybratý projekt; poskytuje tak ochranu proti vymazaniu nesprávneho projektu. Vž dy skontrolujte, či obsahuje Project pad projekt, ktorý chcete vymazať, prehraní m pred použ ití m Clear.

Ukladanie projektov do nových slotov

Použ ite Save 1 na ulož enie trás, na ktorých ste pracovali, do slotu Project memory. Ulož iť je potrebné dvakrát stlačiť, aby sa dokončil proces ukladania: pri prvom stlačení sa rozbliká tlačidlo Ulož iť ; druhé stlačenie ulož í vašu prácu do poslednej pamäte projektu, ktorá sa použ í vala. To znamená, ž e ak vaša aktuálna práca bola založ ená na predtým ulož enom projekte, pôvodná verzia sa prepíše.

Ak chcete zabezpečiť, aby sa vaša práca ulož ila do inej pamäte projektu, prepnite na zobrazenie projektov. Uvidí te, ž e prvé stlačenie Save spôsobí, ž e pad pre posledný vybraný projekt bude pulzovať bielou farbou. Ak chcete ulož iť svoju prácu do nového pamäť ového slotu, stlačte pad pre tento slot: všetky ostatné pady stmavnú a vybraný pad bude na pár sekúnd blikať na zeleno.

Všimnite si, ž e rutinu Ulož iť môž ete "prerušiť" po prvom stlačení tlačidla Ulož iť stlačení m akéhokoľ vek iného tlačidla.

Zmena farieb projektu

Môž ete tiež priradiť inú farbu ktorémukoľ vek z padov v Project View – to môž e byť veľká pomoc pri ž ivom vystú pení. Farbu si vyberáte v rámci vyššie popí saný ch procedú r ulož enia.

Po prvom stlačení Save sa LED pod otočným ovládačom Macro 1 rozsvieti v aktuálnej farbe padu pre aktuálne vybraný projekt: ak ste ešte nezmenili farbu, bude tmavomodrá. Teraz môž ete rolovať cez paletu 14 farieb otáčaní m gombí ka Macro 1. Keď uvidí te pož adovanú farbu, stlačte tlačidlo Save (Ulož iť) druhýkrát, alebo stlačte tlačidlo zodpovedajúce umiestneniu v pamäti: tým sa dokončí proces Save s blikajúcim zeleným tlačidlom, ako je popí sané vyššie.

Všimnite si, ž e podlož ka sa po operácii Ulož iť zmení na bielu, takž e novú farbu neuvidí te okamž ite, ale uvidí te ju hneď, ako vyberiete iný projekt.

Balí čky

Balí k je definovaný ako ú plná sada vzoriek, projektov a Grid FX: aktuálny balí k môž ete exportovať do odní mateľ ná microSD karta. Slot na kartu je na zadnom paneli 7

Balí k obsahuje sú hrn aktuálnych operácií Circuit Rhythm vrátane obsahu všetkých 64 Projektové pamäte, všetkých 128 vzoriek a 16 Grid FX presetov. Karta pojme 31 ďalší ch balí čkov: toto vám umož ňuje bezpečne ulož iť obrovské množ stvo pracovného obsahu a môž e zahŕňať projekty veľmi odlišných ž ánrov, doplnené o prispôsobené vzorky podľa potreby. Princí p sa dá ešte rozší riť, keďž e samozrejme môž ete použ iť toľ ko microSD kariet, koľ ko chcete.

Zobrazenie balí kov je sekundárnym zobrazení m tlačidla Projekty 19 Otvorte tak, ž e podrž í te Shift a stlačí te Projekty, alebo druhýkrát stlačte Projekty , ak ste už v zobrazení Projekty , čí m prepnete zobrazenie.

DÔLEŽ ITÉ:

Prí stup k Packs View je mož ný len vtedy, keď je v slote na zadnom paneli prí tomná karta microSD.



Balí ky môž u byť odoslané do Circuit Rhythm pomocou Novation Components na adrese

komponenty.novationmusic.com. Kaž dý pad predstavuje Pack: aktuálne vlož ený bude svietiť nabielo a ostatné pady budú svietiť priradenými farbami, ktoré sú nastavené v Novation Components.

Načí tanie balí ka

Najprv vyberte balí ček stlačení m ľubovoľ ného rozsvieteného padu, ktorý nie je práve nalož ený. Začne pulzovať medzi slabým a jasným svetlom (vo svojej priradenej farbe), aby sa potvrdilo, žeje "naplnené" a teraz ho mož no načí tať. Je mož né vlož iť prázdne sloty na balenie, čo vám poskytne prázdne plátno na nahrávanie nového vzorky. Taktiež nie je mož né znovu načí tať aktuálny balí k.

[Ak si než eláte vlož iť pripravený balí k, buď naplňte iný balí k, alebo ukončite zobrazenie balí kov. Keď sa vrátite do zobrazenia balí kov, ž iadny balí k sa nezobrazí ako označený.]

Po naplnení balí čka stlačte tlačidlo prehrávania, aby sa balí ček vlož il. Počas načí tania balí čka sa na padoch bude niekoľ ko sekú nd prehrávať animácia a po dokončení načí tania sa znova zobrazí zobrazenie Packs , pričom pad pre novo vlož ený balí ček bude svietiť nabielo.

Môž ete vytvoriť nový balí k bez vzoriek alebo projektov vlož ení m prázdneho slotu balí ka. Novo vytvorené balí čky budú obsahovať predvolené rozlož enie Grid FX (zodpovedajú ce továrenskému baleniu).

Duplikovanie balí kov

Ak vám dôjdu projekty v balí ku, ale chceli by ste pokračovať v práci na nových projektoch s tým istým sadu vzoriek, môž ete duplikovať aktuálny balí k.

Ak chcete duplikovať aktuálny balí k, najprv zadajte zobrazenie balí kov. Podrž te Duplicate 18 a aktuálne vybraté Balí k bude pulzovať na zeleno, zatiaľ čo dostupné sloty na balí ky budú svietiť slabo modro. Ak chcete pí sať, stlačte tmavú modrú dráž ku aktuálny balí k na nové miesto.

Upozorňujeme, ž e balí ky mož no odstrániť iba odstránení m súboru z karty SD a nemož no ich vymazať priamo zo zariadenia.

Použ í vanie kariet microSD

VÍSTRAHA:

Počas operácií ulož enia alebo načí tania nevyberajte kartu microSD z obvodu Circuit Rhythm. Ak tak urobí te, môž e dôjsť k strate predtým ulož enej práce. Všimnite si, ž e operácie ukladania zahŕňajú proces duplikovania balí ka, prenos obsahu z komponentov a ukladanie novo zaznamenaných a orezaných vzoriek.

Karta microSD vlož ená do slotu na kartu na zadnom paneli umož ňuje prí stup k viacerým baleniam. Vnútorná pamäť Circuit Rhythm pojme iba jeden balí ček: karta microSD pojme ďalší ch 31 balí čkov, čo umož ňuje dostupnosť až 32 balí čkov na načí tanie do Circuit Rhythm, keď je karta vlož ená.

Ak od zapnutia nebola vlož ená microSD karta, Packs View zobrazí červenú a ž ltú ikonu to znamená "nie je k dispozí cii SD":



Ikona "no SD" sa zobrazuje aj v iných situáciách, ďalšie podrobnosti nájdete v časti "Vybratie karty MicroSD" niž šie. Circuit Rhythm je plne funkčný bez MicroSD karty, ale budete mať prí stup len k internému Packu. Ak je prí tomná karta microSD, zobrazenie balí kov zobrazí dostupné balí ky a umož ní vám načí tať nový balí k, ako je popí sané vyššie v časti "Načí tanie balí ka".

Ak je jednotka zapnutá bez vlož enej karty microSD (výsledkom je vlož enie interného balí ka), jeden môž e byť vlož ený v ktoromkoľ vek bode, aby ste zí skali prí stup k obsahu karty. Ak karta predtým bola odstránená, jej opätovné vlož enie umož ní opätovný prí stup k obsahu karty a bež ná prevádzka pokračujte, ak predtým vybratie karty prerušilo akú koľ vek funkčnosť.

Vybratie karty microSD

Ak kartu microSD vyberiete, kým je vlož ený interný balí k, obvodový rytmus sa bude správať ako popí sané vyššie pre prevádzku po zapnutí bez prí tomnej karty. Ak tak urobí te, nebude to brániť vašej schopnosti načí tať vzorky alebo ulož iť a načí tať projekty.

Kartu microSD je mož né vybrať, kým sa práve použ í va balí k načí taný z karty SD. Prehrávanie sekvencie sa nezastaví a ž iadne neulož ené zmeny sa v tomto bode nestratia. Keďž e však karta nie je prí tomná, nie sú k dispozí cii ž iadne údaje na načí tanie. Projekt sa bude naďalej prehrávať, keď sa aktuálne údaje projektu načí tajú do pamäte RAM jednotky, ale projekt nie je mož né zmeniť alebo ulož iť aktuálny projekt v tomto stave. Počas načí tania balenia však môž ete vzorku zmeniť. V zobrazení projektov sa ako taká zobrazí ikona "No SD", ako je popí sané vyššie, a tlačidlo Ulož iť 19 nebude svieti, kým sa karta znova nevlož í. V zobrazení Packs sa tiež zobrazí ikona 'No SD', kým sa karta znova nevlož í. Ak chcete vlož iť interný balí k bez opätovného vlož enia karty microSD, musí te ho zapnúť jednotku sklopte a znova vráť te, aby ste vlož ili interný balí k.

Ak vlož í te inú microSD kartu, správanie Circuit Rhythm nebude definované. Ak potrebujete načí tať a Balí te z inej karty microSD, mali by ste jednotku vypnúť a znova zapnúť . Nové Kartu microSD je mož né vlož iť kedykoľ vek pred, počas alebo po cykle napájania, ale cyklus napájania sa musí dokončiť pred načí taní m obsahu novej karty, aby sa predišlo nedefinovanému správaniu.

Kompatibilita kariet MicroSD

MicroSD karty musia byť minimálne triedy 10 a musia používať formát FAT32. Pre viac informácií na konkrétne karty microSD odporúčané na použitie s Circuit Rhythm nájdete v Centre pomoci pre Novation.

Komponenty

O komponentoch a navigácii k rytmu okruhu

Novation Components je online spoloční k pre Circuit Rhythm. Pomocou komponentov môž ete:

- Stiahnite si nový obsah
- Nahrajte svoje vlastné vzorky
- Upraviť mriež ku FX
- Zálohujte svoje projekty
- Vlož te nové balenia
- Aktualizujte na najnovšiu verziu firmvéru

Komponenty vyž adujú na komunikáciu s vaší m zariadení m webový prehliadač s podporou MIDI. Odporúčame použ iť Google Chrome alebo Opera. Prí padne si môž ete stiahnuť samostatnú verziu komponentov z vášho účtu Novation po registrácii produktu.

Ku komponentom máte prí stup na stránke components.novationmusic.com.

POZNÁ MKA:

Ak máte problémy s použ í vaní m webovej verzie komponentov, skúste nainštalovať samostatnú aplikáciu zo zákazní ckeho portálu Novation. Okrem toho vám odporúčame, ak použ í vate systém Windows nainštalujte ovládač Novation Driver z novationmusic.com/downloads.

Dodatok

Aktualizácie firmvéru

Aby ste zí skali prí stup ku všetkým funkciám, mož no budete musieť aktualizovať Circuit Rhythm na najnovšiu verziu firmvéru. Components vám oznámi, či je pripojená jednotka aktuálna, a ak nie je, Components môž e aktualizovať firmvér jednotky na najnovšiu verziu.

Nastavenie zobrazenia

Pohľad na nastavenie umož ňuje vykonať "globálne" nastavenia jednotky: tieto zahŕňajú priradenie MIDI kanálov, konfiguráciu MIDI I/O, výber zdroja hodí n, externú frekvenciu hodí n a nastavenie jasu. Zadáva sa podrž aní m Shift a stlačení m Ulož iť 19 , a ukončí te stlačení m Hrať 13.

Po otvorení Setup View sa zobrazí niž šie uvedené zobrazenie:



Jas

Pad 24 (biele podsvietenie) ovláda jas mriež kových podlož iek. Predvolené nastavenie je pre plný jas, ale stlačení m

Pad 24 ho stlmí te asi o 50 %. To môž e byť výhodné, ak beháte

Circuit Rhythm na vnú tornej batérii. Pri výkone môž ete tiež chcieť bež ať so zní ž eným jasom

v podmienkach slabého okolitého osvetlenia.

Po vypnutí Circuit Rhythm sa nastavenie jasu uloží.

MIDI kanály

Predvolené MIDI kanály z výroby sú nasledovné:

Sledovať	MIDI kanál
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

MIDI kanál, ktorý používa kaž dá stopa, môž ete zmeniť v zobrazení Setup View. Kaž dá stopa môž e byť nastavená na ktorúkoľ vek z nich MIDI kanály 1-15. Kanál 16 je vyhradený pre Projekt.

Ak chcete zmeniť MIDI kanál, ktorý bude stopa použ í vať, stlačte tlačidlo výberu stopy 5 alebo pož adovanú stopu. Dva horné rady padov v Setup View predstavujú MIDI kanály 1-16. Stlačte podlož ku pre pož adovaný MIDI kanál.

Dôlež ité: Ž iadne dve stopy nemôž u vysielať na rovnakom MIDI kanáli.

Grafika na strane 88 ilustruje displej, keď je zvolená stopa 1 a zobrazuje predvolené priradenia MIDI kanálov: farby padov pre nepouž í vané MIDI kanály sú oranž ové (farba stopy 1), ale budú sa riadiť farbou aktuálne vybratej stopy. Pady pre MIDI kanály 2 až 8 sú slabo podsvietené vo farbe stopy, ktorá je im priradená: v prí klade sú to predvolené

úlohy.

Rovnako ako pri všetkých zmenách zobrazenia nastavenia stlačte tlačidlo Prehrať, aby ste ulož ili zmeny a ukončili zobrazenie nastavenia.

MIDI I/O

Circuit Rhythm je schopný odosielať a/alebo prijí mať MIDI dáta cez USB port 6 a MIDI In/ Výstupné/priechodné zásuvky 4 .

Setup View vám umož ňuje rozhodnúť, ako chcete, aby Circuit Rhythm fungoval s iným MIDI zariadení m pre štyri kategórie MIDI dát nezávisle: Note, CC (Control Change), Program Change (PGM) a MIDI Clock. To zaisť uje, ž e máte vysoký stupeň flexibility pri integrácii Circuit Rhythm so zvyškom vášho systému.

MIDI Rx (prijí manie) a Tx (vysielanie) je mož né aktivovať nezávisle pre kaž dú z kategórií údajov.Pady 25 až 32 sú usporiadané ako štyri páry tlačidiel, ako je znázornené v tabuľ ke:

Funkcia podlož ky		Farba	
25	Zapnutie/vypnutie MIDI Note Rx	zelená	
26	Zapnutie/vypnutie MIDI Note Tx		
27	Zapnutie/vypnutie MIDI CC Rx		
28	Zapnutie/vypnutie MIDI CC Tx	Oranž ová	
29	Zapnutie/vypnutie MIDI Program Change Rx		
30	Zapnutie/vypnutie MIDI Program Change Tx	Fialová	
31	Zapnutie/vypnutie MIDI Clock Rx	Diada madrá	
32	32 Zapnutie/vypnutie MIDI Clock Tx		

Štandardne sú MIDI Rx aj MIDI Tx zapnuté (tlačidlá jasne svietia) pre všetky kategórie údajov.

Nastavenia hodí n

Keď je Clock Rx OFF, hodiny sú v internom rež ime a BPM Circuit Rhythm je definovaný iba vnútorné hodiny tempa. Akékoľ vek externé hodiny budú ignorované. Keď sú hodiny Rx zapnuté, rytmus okruhu je zapnutý Rež im AUTO a BPM budú nastavené externe aplikovanými MIDI hodinami buď na MIDI In alebo na porty USB, ak je použ itý platný; ak tomu tak nie je, Circuit Rhythm sa automaticky prepne na svoj vnútorné hodiny.

Ak sú hodiny Tx ZAPNUTÉ, obvodový rytmus je vodcom hodí n a jeho hodiny – bez ohľadu na zdroj – budú dostupné ako MIDI Clock na konektoroch USB a MIDI Out **na zadnom paneli** . Nastavenie Clock Tx na OFF bude výsledkom nebude prenos údajov o hodinách.

Pozrite si tiež časť "Externé hodiny" na stránke 63.

Analógové hodiny

Circuit Rhythm vydáva nepretrž ité analógové hodiny z konektora Sync Out 2 na zadnom paneli s amplitú dou 5 V. Frekvencia týchto hodí n súvisí s tempom (interným alebo externým). Výstupná frekvencia hodí n sa nastavuje pomocou prvých piatich tlačidiel v treť om rade mriež ky (Pad č. 17-21). Rýchlosť môž ete vybrať na 1, 2, 4, 8 alebo 24 ppqn (pulz za štvrť tón) stlačení m prí slušného tlačidla

podlož ka. Predvolená hodnota je 2 ppqn. Nasledujú ca tabuľ ka sumarizuje nastavenia:

Pad	Analógová frekvencia hodí n
17	1 ppqn
18	2 ppqn
19	4 ppqn
20	8 ppqn
21	24 strán

Všimnite si, ž e Swing (ak je nastavený na niečo iné ako 50%) sa nepouž ije na výstup analógových hodí n.

Sticky Shift

Sticky Shift je funkcia dostupnosti, ktorá umož ňuje, aby tlačidlo Shift fungovalo ako prepí nač namiesto a momentálna kontrola. Ak chcete aktivovať funkciu Sticky Shift, stlačte Shift v zobrazení Setup View , aby sa rozsvietila jasne zelená. Komu deaktivujte funkciu, znova stlačte Shift , aby sa rozsvietil slabo načerveno.

Pokročilé zobrazenie nastavenia

Niektoré ďalšie predvoľ by mož no nastaviť v zobrazení rozší rených nastavení . Do tohto zobrazenia vstú pite podrž aní m klávesu Shift pri zapí naní zariadenia a opustí te ho stlačení m ikony Vlož iť prehrávanie Hrať .

Mriež ka 8 x 4 nie je osvetlená v zobrazení rozší rených nastavení; ú pravy sa vykonávajú pomocou rôznych iné tlačidlá.

Easy Start Tool (Mass Storage Device)

Nástroj Easy Start Tool môž e byť deaktivovaný v zobrazení rozší rených nastavení, ak nechcete, aby sa obvodový rytmus pri pripájaní k počí taču zobrazoval ako veľkokapacitné pamäť ové zariadenie.

Ak chcete zapnúť /vypnúť nástroj Easy Start Tool, stlačte tlačidlo Poznámka 6. Ak Note svieti jasne zelenou farbou, je aktivovaná, ak Note svieti slabo načerveno, je vypnutá.

Ďlšie informácie o nástroji Easy Start Tool nájdete na strane 8.

Konfigurácia MIDI Thru

Správanie MIDI Thru portu na zadnom paneli Circuit Rhythm môž ete určiť v zobrazení Advanced Setup View. Mož nosti sú, aby port fungoval ako bež ný port MIDI Thru (toto je predvolené nastavenie), alebo aby duplikoval výstup portu MIDI Out . Je to už itočné, ak máte dva kusy hardvéru

chcete ovládať, ktoré samotné nemajú MIDI porty.

Na nastavenie správania použ ite tlačidlo Duplikovať 18. Keď Duplicate svieti jasne nazeleno, MIDI Thru port bude fungovať ako druhý MIDI výstup. Keď svieti slabo načerveno, aktivuje sa hardvérový spí nač a port funguje ako bež ný MIDI Thru.

Hlavný kompresor

Circuit Rhythm obsahuje hlavný kompresor, ktorý sa aplikuje na všetky audio výstupy zo zariadenia. Dá sa povoliť alebo zakázať stlačení m FX 12 v zobrazení rozší rených nastavení. Keď je kompresor zapnutý, tlačidlo FX sa rozsvieti nazeleno a na mriež ke sa krátko zobrazí "CMP". Keď je deaktivovaná, tlačidlo FX sa rozsvieti na červeno.

Ulož iť zámok

Funkcia Save Lock (Ulož iť zámok) vám umož ňuje dočasne vypnúť funkciu Save. To môž e byť už itočné, ak ste majte na svojom Circuit Rhythm pripravenú ž ivú sú pravu a nechcete riskovať náhodné prepí sanie dôlež itých projektov. Ak chcete povoliť uzamknutie ulož enia, podrž te **stlačené tlačidlá** Shift a Save počas napájania jednotky na. Keď je aktivovaný zámok Ulož iť , **tlačidlo** Ulož iť vž dy nesvieti.

Stav Save Lock sa zachová počas nasledujúcich cyklov napájania. Deaktivácia je rovnaká ako aktivácia: zapnite jednotku a súčasne podrž te stlačené Shift a Save.

V predvolenom nastavení je zámok ulož enia vypnutý, takž e projekty je mož né voľ ne ukladať a prepisovať .

Problémy s načí taní m projektu

Circuit Rhythm načí ta posledný použ í vaný projekt, keď je zapnutý. Je mož né, ž e keby sila bola prerušený počas ukladania projektu, mohol byť nejakým spôsobom poškodený. To môž e znamenať, ž e obvodový rytmus skončí pri zapnutí v nejakom anomálnom stave.

Hoci je to nepravdepodobný výskyt, zahrnuli sme metódu zapnutia obvodového rytmu a prinútiť ho, aby namiesto toho načí tal prázdny projekt. Ak to chcete urobiť, podrž te stlačené tlačidlá Shift a Clear a súčasne zapnite Circuit Rhythm.

Ak sa nejaké projekty aký mkoľ vek spôsobom poškodia, vž dy je mož né ich vymazať vymazaní m projektu (pozri stranu 81).

MIDI parametre

Circuit Rhythm bol navrhnutý tak, aby rôznymi spôsobmi reagoval na externé MIDI dáta. MIDI poznámka zapnutá/ Poznámka Vypnuté, správy Program Change (PGM) a Continuous Controller (CC) sú rozpoznané.

Úplné podrobnosti o MIDI nastaveniach a parametroch sú dostupné v samostatnom dokumente: Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, ktorý si môž ete stiahnuť z novationmusic.com/downloads.

Rež im zavádzača

V prí pade problému s vašim obvodovým rytmom môž e byť potrebné povoliť rež im zavádzača. Toto je "technický rež im" a všetky normálne funkcie jednotky sa stanú nefunkčnými. Rež im zavádzača by ste nemali používať bez pokynov od tímu technickej podpory spoločnosti Novation.

Rež im zavádzača vám umož ňuje skontrolovať verziu aktuálne nainštalovaného firmvéru a tiež aktualizovať firmvér (a továrenské opravy), ak vyššie popí saný postup aktualizácie firmvéru z akéhokoľ vek dôvodu nefunguje správne.

Pre vstup do rež imu zavádzača:

- 1. Vypnite Circuit Rhythm
- 2. Podrž te stlačené tlačidlá Sample Rec 9, Sample 14 a Note
- 3. Rytmus napájacieho okruhu opäť zapnutý

Circuit Rhythm bude teraz v rež ime zavádzača a na mriež ke sa zobrazí zelená rozsvietené podlož ky (ktoré sa môž u lí šiť od znázornenia niž šie):

Syntet 1	Syntet 2	MIDI 1	MIDI 2	Bubon 1	Bubon 2	Bubon 3	Bubon 4

Tlačidlá stôp 1 a 2 svietia; výber jedného z týchto displejov vzoru osvetlených podlož iek; na vzor predstavuje čí sla verzií troch prvkov firmvéru v binárnej forme. Budeš potrebovať opí sať tieto vzory tí mu technickej podpory spoločnosti Novation v prí pade problému.

Rež im zavádzača sa najjednoduchšie ukončí jednoduchým stlačení m tlačidla 🕨 Tlačidlo Prehrať . Okruhový rytmus bude potom reštartujte do normálneho prevádzkového stavu.

