

# User Guide



Version 1.0



### Blagovne znamke

Blagovna znamka Novation je v lasti Focusrite Audio Engineering Ltd. Vse druge blagovne znamke, imena izdelkov in podjetij ter vsa druga registrirana imena ali blagovne znamke, omenjene v tem priročniku, pripadajo njihovih lastnikov.

Zavrnitev odgovornosti

Novation je sprejel vse možne ukrepe za zagotovitev, da so tukaj podane informacije pravilne in popolna. Novation v nobenem primeru ne more prevzeti nobene odgovornosti ali odgovornosti za kakršno koli izgubo ali škodo lastnika opreme, katere koli tretje osebe ali katere koli opreme, ki bi lahko nastala zaradi uporabe tega priročnika ali opreme, ki jo opisuje. Informacije v tem dokumentu se lahko kadar koli spremenijo brez predhodnega opozorila. Specifikacije in videz se lahko razlikujejo od navedenih in ilustrirano.

### Avtorske pravice in pravna obvestila

Novation in Circuit sta blagovni znamki Focusrite Audio Engineering Limited.

2021 © Focusrite Audio Engineering Limited. Vse pravice pridržane

#### Novacija

Oddelek podjetja Focusrite Audio Engineering Ltd. Faks: +44 1494 459920 Windsor House, poslovni park Elektronski naslov: sales@novationmusic.com Turnpike Road Cressex, High Wycombe Splet: www.novationmusic.com Buckinghamshire, HP12 3FX Združeno kraljestvo

Tel.: +44 1494 462246

# Vsebina

Jvod	6
Ključne funkcije	7 O tem
priročniku	8
Kaj je v škatli	8
Vstajanje in tek	9 Če uporabljate
Mac:	9 Če
uporabljate Windows :	
Pregled komponent Novation	9 Imate
težave?	10 Zahteve za
napajanje	
egled strojne opreme	12
Glosar	
zgorai	
zadaj	
570/0	20
511UVE	
Vklop enote	20 Kako
začeti	22 Nalaganje in
varčevanje	23 Začetek iz
nič	25
poraba vzorčnih sledi	
pogled	
Vzorec Flip	
Vzorčni načini	
Pogledi opomb na tipkovnici in rezinah	
Uporaba makrov za oblikovanje vzorcev	
zapis	
Hitrost	39
Verjetnost	
Premiki gumba za snemanje (avtomatizacija)	
nodvoji	44 Pogled hobpastih
ploščic	
	47
Pooled vzorcev	
	18 Podyajanje
	18 Korak Stran in 16/32-stoneniski
vzorci	
oktava	
Zaklepanie pogleda	54
Nastavitve vzorca	55 Začetna in končna
nredvajanja	
Hitrost sinhronizacije vzorca	

Mutiraj	58
Prizorišča	
Dodeljevanje vzorcev prizorom	
Veriženje prizorov za ustvarjanje aranžmaja	61
Prizori v čakalni vrsti	
Čiščenje prizorov	
Podvajanje prizorov	
Tempo in zamah	63
Тетро	63
Zunanja ura	
Тар Тетро	
Gugalnica	64 Sledenje
klika	
Analogni sinhronizacijski izhod	
Vlešalnik	
Jddelek FX	68
Odmev	
Zakasnitev	69 Glavni
Lanasinev	70
kompresor	
transke verige	
umb filtra	72
irid FX	
l lčinek zaklenania	75 Llooraba Grid EX z
	75 MIDI krmilionio Grid
2011ariji11 200k0111	75
17	
nemanje vzorcev (Sample Rec View)	
Snemanie	77 Nastavitve
snemania	78 Obrezovanie
vzorcev	
predvajanja	80
rojekti	81
Zamenjava projektov	
projekti	
reže	
projekta	
	02
акец	
Nalaganje paketa	
paketov	
microSD	
omponente	87 O komponentah in navigaciji do
Circuit Rhythm	87

Dodatek	
Posodobitve vdelane programske opreme	
Pogled nastavitev	
Svetlost	
MIDI kanali	
MIDI I/O	
Nastavitve ure	
Hitrost analogne ure	
Sticky Shift	
Pogled naprednih nastavitev	92 Orodje Easy
Start (naprava za množično shranjevanje)	
Konfiguracija MIDI Thru	
Glavni kompresor	
Shrani zaklepanje	93
Težave pri nalaganju projekta	93 Parametri
MIDI	93 Način zagonskega
nalagalnika	

# Uvod

Circuit Rhythm je vsestranski sampler za ustvarjanje in izvajanje ritmov. Posnemite vzorce neposredno na strojno opremo, nato pa svoje zvoke brez napora rezajte, oblikujte in ponovno vzorčite. Zajemite svoj groove kvantizirano ali izven omrežja v sekvencer in ga razporedite po osmih vzorčnih skladbah. Poživite svoj nabor v živo z zmogljivimi efekti: sprejmite nepopolnost s simulacijo vinila, jecljajte svojo mešanico s ponavljanjem utripov ... in več. Integrirajte Circuit Rhythm v svoj studio ali pa ga odklopite in ustvarjajte kjer koli vgrajeno polnilno baterijo.

Circuit Rhythm je tako kompozicijsko orodje kot instrument za živo izvedbo. To je groovebox z osmimi skladbami, ki temelji na vzorcih, z možnostmi pitchinga in rezanja. Omogoča vam hitro ustvarjanje glasbe: sestavljanje vzorcev je hitro in intuitivno. Če delate v studiu, vrhunska kakovost zvoka Novation pomeni, da lahko uporabite Circuit Rhythm kot osnovo vaše končne skladbe.

Igralna mreža je niz 32 osvetljenih, na hitrost občutljivih padov, ki delujejo kot kromatična tipkovnica, rezine vzorca, bobnarski padovi, koraki sekvencerja in opravljajo številne druge funkcije. Notranje blazinice osvetlitev je RGB barvno kodirana\*, tako da lahko na prvi pogled vidite, kaj se dogaja.

Na voljo je osem vrtljivih kontrolnikov, ki vam omogočajo prilagajanje parametrov vzorca do popolnosti, nadzor glavnega filtra pa je vedno na voljo za nadaljnje izboljšanje vaše zmogljivosti. Začnete lahko s preprostim vzorcem 16 od 32 korakov in jih nato hitro sestavite v bolj zapletene vzorce velika dolžina.

Svoje delo lahko shranite v enega od 64 notranjih pomnilnikov projekta. Poleg tega vam zmogljiva funkcija paketov Circuit Rhythm omogoča dostop, ustvarjanje in shranjevanje na tisoče projektov in vzorcev na odstranljiva kartica microSD.

Circuit Rhythm se integrira z Novation Components, zmogljivo programsko aplikacijo, ki vam omogoča zamenjavo vzorcev in shranjevanje vašega dela v oblaku.

Za dodatne informacije, najnovejše članke o podpori in obrazec za stik z našo tehnično podporo Ekipa obiščite center za pomoč Novation na: support.novationmusic.com

\* RGB LED osvetlitev pomeni, da ima vsaka ploščica notranje rdeče, modre in zelene LED, od katerih lahko vsaka sveti z različnimi intenzivnostmi. S kombiniranjem treh barv pri različnih stopnjah svetlosti je mogoče doseči skoraj vsako barvo osvetlitve.

# Ključne funkcije

- Osem vzorčnih skladb
- Narežite vzorce ali jih predvajajte kromatično
- Prilagodljive možnosti predvajanja: Loop, Reverse, One Shot, Gated & Choke
- Mreža RGB z 32 blazinicami, občutljivimi na hitrost, za predvajanje in prikaz informacij
- Osem prilagodljivih makro kodirnikov za nadaljnje »prilagoditev« zvokov
- Praktično zaporedje z osmimi verižnimi 32-stopenjskimi vzorci, nekvantiziran zapis, korak verjetnost, mutacija vzorca, stopnje sinhronizacije in drugo
- Vzorčenje posnetka prek stereo vhoda ali ponovno vzorčenje notranjega zvoka
- Takojšen nadzor delovanja z Grid FX
- Način delovanja Drum Pad s funkcijo ponavljanja udarcev
- Reverb, delay in side chain FX
- Glavni filter v stilu DJ-ja (nizkoprepustni/visokoprepustni)
- Podpora za microSD shranite na tisoče vzorcev in projektov v 32 paketih.
- Vgrajena polnilna baterija s 4 urami delovanja
- Integracija Novation Components pošljite vzorce, uredite Grid FX in varnostno kopirajte projekte
- 5-polni MIDI vhod, izhod in prehod polne velikosti
- Analogni sinhronizacijski izhod
- Stereo avdio izhod (L/D par)
- Izhod za slušalke

### O tem priročniku

Poskušali smo narediti ta priročnik kar se da koristen za vse tipe uporabnikov, tako novince v beatmakingu kot tiste z več izkušnjami. Če se že nekaj časa ukvarjate z beatmakingom, boste morda želeli preskočiti določene dele priročnika. Če šele začenjate, boste morda želeli izogibajte se določenim delom, dokler niste prepričani, da ste obvladali osnove.

Vendar pa obstaja nekaj splošnih točk, ki jih je koristno poznati, preden nadaljujete z branjem priročnika. V besedilu uporabljamo nekaj grafičnih dogovorov, za katere upamo, da bodo vsem v pomoč pri krmarjenju po informacijah, da hitro najdete tisto, kar potrebujete:

#### Okrajšave, konvencije itd.

Kadar govorimo o kontrolnikih zgornje plošče ali konektorjih zadnje plošče, smo uporabili številko tako: 🛛 za navzkrižno sklicevanje na diagram zgornje plošče in tako: 🛛 za navzkrižno sklicevanje na diagram zadnje plošče. (Glej strani 16 in 19). Krepko besedilo smo uporabili za poimenovanje fizičnih stvari - kontrolnikov na zgornji plošči in konektorjev na zadnji plošči, pri čemer smo si prizadevali za uporabo enakih imen, kot jih uporablja Circuit Rhythm. Za poimenovanje različnih pogledov, ki jih lahko prikaže mreža, smo uporabili manjše krepko ležeče črke .

Nasveti



Circuit Rhythm, da dela, kar želite. Ni obvezno, da jih upoštevate, a na splošno naj bi olajšale življenje.

### Kaj je v škatli

Preverite spodnji seznam glede na vsebino embalaže. Če kateri predmeti manjkajo oz poškodovan, se obrnite na prodajalca ali distributerja Novation, kjer ste kupili enoto.

- Novation Circuit Rhythm Groovebox
- Kabel USB vrste A do vrste C (1,5 m)
- Varnostni list
- AC napajalnik: 5 V DC, 2 A; vključuje zamenljive AC vtiče

# Vstajanje in tek

Vstajanje in tek s Circuit Rhythmom smo naredili čim preprostejše, ne glede na to, ali ste povsem nov beatmaker ali izkušen producent. Easy Start Journey vas bo popeljal skozi osnove ustvarjanja vašega prvega utripa s Circuit Rhythmom, z videoposnetki, ki pokrivajo osnove potek dela stroja.

Za dostop do Easy Start Journey najprej povežite svoj Circuit Rhythm z računalnikom z Priložen kabel USB-A na USB C.

### Če uporabljate Mac:

1. Na namizju poiščite in odprite mapo RHYTHM.

- 2. V mapi kliknite datoteko Circuit Rhythm Getting Started.
- 3. V pogonu kliknite povezavo Click Here to Get Started.html.
- 4. Preusmerjeni boste na Easy Start Journey, kjer vas bomo pripravili.

Če pa imate odprt Google Chrome, ko povežete Circuit Rhythm, se bo pojavilo pojavno okno, ki vas bo popeljalo naravnost na Easy Start Journey.

### Če uporabljate Windows:

- 1. Kliknite gumb Start in vnesite »This PC«, nato pritisnite Enter.
- 2. V oknu »Ta računalnik« poiščite pogon z imenom RHYTHM in ga dvokliknite.
- 3. V pogonu kliknite povezavo Click Here to Get Started.html.
- 4. Preusmerjeni boste v orodje Easy Start, kjer vam bomo omogočili nastavitev.

# Pregled komponent Novation

Obiščite Novation Components na components.novationmusic.com da sprostite polni potencial Circuit Rhythm. Uporabite programsko opremo Components za nalaganje lastnih vzorcev, pridobivanje novih paketov, ki so jih izdelali umetniki, ustvarjanje predlog Grid FX, varnostno kopiranje vašega dela in namestitev najnovejših posodobitev vdelane programske opreme.

#### POMEMBNO!

Če želite zagotoviti, da ima vaš Circuit Rhythm dostop do svoje polne funkcionalnosti, posodobite svojo enoto s komponentami.

### Imeti težave?

Če imate kakršne koli težave pri nastavitvi, ne oklevajte in kontaktirajte našo ekipo za podporo! Več informacij in odgovore na pogosta vprašanja najdete v centru za pomoč Novation na support.novationmusic.com.

# Zahteve glede napajanja

Circuit Rhythm je mogoče napajati na enega od treh načinov:

- iz računalnika z USB 3.0 priključkom, preko USB-C povezave
- iz električnega omrežja z uporabo priloženega napajalnika in povezave USB-C
- iz notranje litij-ionske baterije

### Napajanje iz računalnika

Circuit Rhythm se lahko napaja iz računalnika ali prenosnika preko USB povezave. S priloženim kablom priključite enoto na vrata USB tipa 'A' na računalniku ali prenosniku. Notranja baterija se bo polnila, medtem ko je enota povezana (pod pogojem, da je računalnik vklopljen in da imajo vrata USB ustrezno moč).

Po potrebi lahko svoj Circuit Rhythm napajate s kablom USB-C na USB-C. Kabel podobne dolžine kot priloženi kabel USB-A v USB-C bo nudil enako zmogljivost.

### Uporaba napajalnika

Napajalnik za izmenični tok, ki je priložen enoti, je 5 V DC, 2 A z izhodom USB tipa 'A' in lahko deluje na omrežni napetosti od 100 V do 240 V, 50 ali 60 Hz. Adapter ima zamenljive vtične glave AC; priložene so različne vtične glave, zaradi katerih je adapter združljiv z AC vtičnicami v mnogih različnih državah. Glave vtičev lahko po potrebi zamenjate s pritiskom na vzmet polkrožni gumb na sredini adapterja in potisnite glavo vtiča navzgor, da jo ločite od telesa adapterja. Nato potisnite pravilno glavo vtiča (kot prikazujejo puščice) in se prepričajte, da je trdno zaskoči. S priloženim kablom povežite napajalnik za izmenični tok z vrati USB tipa 'C' na zadnji plošči

Circuit Rhythm ( 6 na strani 19).

Uporaba napajalnikov, ki niso priloženi, ni priporočljiva. Obrnite se na svojega Trgovec Novation za nasvet glede alternativnih napajalnikov, če je potrebno.

### Uporaba notranje baterije

Circuit Rhythm bo deloval tudi iz notranje litij-ionske baterije. Notranje baterije uporabnik ne more servisirati. Če imate težave z baterijo, se obrnite neposredno na svojega distributerja ali skupino za podporo Novation.

Circuit Rhythm bo deloval do 4 ure, odvisno od stanja baterije. Pri vklopu vezja Rhythm, preostala raven napolnjenosti bo prikazana na ploščicah. Če je osrednjih 12 ploščic zelenih, je raven napolnjenosti je visoka. Ko se raven napolnjenosti zmanjša, bo v bateriji svetilo manj osrednjih ploščic prikaz indikacije:





Baterija se bo polnila, medtem ko je Circuit Rhythm priključen na električno omrežje prek napajalnika ali na vrata USB 3.0 računalnika:

čas polnjenja je do 4 ure, odvisno od začetnega stanja baterije.

Za prikaz, da se Circuit Rhythm polni, gumb za vklop ( 8 na strani 19) sveti zeleno.

Glejte tudi Pomembna varnostna navodila, priložena izdelku, za informacije o odlaganju baterij: te informacije lahko prenesete tudi s spletne strani Novation.

# Pregled strojne opreme

# Glosar

Nekateri izrazi, uporabljeni v tem priročniku, imajo poseben pomen, ki se uporablja za Circuit Rhythm. Tukaj je a

Izraz	Gumb	Opredelitev
Pogled bobnarjev	Shift + vzorec Rec	Omogoča ročno predvajanje vzorcev, ki so trenutno dodeljeni vsaki skladbi. Igrate jih lahko ročno ali z noto ponovite.
Razširjen pogled	Shift + opomba	Podvoji velikost notne tipkovnice z ena na dve oktave.
Popravljeno	Shift + hitrost	Omogoča onemogočanje hitrostnega odziva mrežnih ploščic.
Pogled FX	FX	Omogoča dodajanje odjeka in zakasnitve posameznim skladbam.
Pogled na vrata	Vrata	Vrednost Gate vzorca je, za koliko korakov se sliši. Pogled vrat omogoča urejanje dolžine koraka. Posamezne vrednosti vrat je mogoče nastaviti za vsak vzorec, dodeljen posameznemu koraku z uporabo zapisa v živo.
Grid FX	Shift + mešalnik	Zbirka sedmih različnih prilagodljivih live učinki delovanja.
Podloga za mrežo		Eden od 32 padov, ki sestavljajo glavno predstavo območje.
Drži		Če določene gumbe držite pritisnjene več kot pol sekunde, bo rezultat drugačen od "tapkanja". Tako dejanje se imenuje "zadržanje". Glejte tudi »Tapnite«
Vhodni dušilnik		Preklopna plošča z 12 dB za zmanjšanje ravni snemanja vzorcev.
Nadzor vnosa		Izberite, ali bo zvok iz vhodov slišan ali ne.
Zapah		Funkcija, ki je na voljo v pogledu Grid FX in Drum Pads ki spremeni obnašanje gumba iz trenutnega v preklopno.

Izraz	Gumb	Opredelitev
Zapis v živo	Zapis	Omogoča dodajanje vzorcev vzorcu med predvajanjem v realnem času. Beleži tudi vse premike makra kontrole.
Makro kontrole		Osem vrtljivih gumbov, katerih funkcija se spreminja glede na trenutno izbran pogled; uporablja za "prilagoditev" vzorca zvoki.
Ročni vzorec Vstop		Dodelitev vzorcev določenemu koraku v vzorcu. Ko pritisnete step pad, pritisnite performance pad za vzorec, ki ga želite dodati. To je mogoče storiti, ko sekvencer deluje ali je ustavljen.
Mikro korak	Shift + vrata	Interval med zaporednimi koraki v vzorcu je nadalje razdeljen na šest mikro korakov; ti se lahko uporabljajo za časovno merjenje vzorcev "izven omrežja".
Mutirajte	Shift + podvoji	Naključno določi korake vzorca, pri katerih se bodo predvajali dodeljeni vzorci.
Pogled opombe	Opomba	Pogled, ki vam ponuja standardno kromatsko tipkovnico za igranje izbranega vzorca.
Pack		Popoln nabor projektov in vzorcev. Do 32 paketov je mogoče izvoziti na kartico Micro SD za zunanji pomnilnik.
Vzorec		Ponavljajoče se zaporedje do 32 korakov na kateri koli od osmih skladb. Vključuje podatke na korak za hitrost, vrata, verjetnost in avtomatizacijo.
Vzorčna veriga		Ciklični niz vzorcev, ki se predvajajo neprekinjeno enega za drugim drugo.
Vzorčni spomin		Kje je shranjen vzorec; v vsakem projektu jih je osem na skladbo.
Nastavitve vzorca Pogled	Nastavitve vzorca	Pogled, ki vam omogoča nastavitev začetne in končne točke vzorca, Stopnja vzorca glede na BPM in predvajanje vzorca smer.
Pogled vzorcev	Vzorci	Ta pogled prikaže osem pomnilnikov vzorcev na skladbo (kot dve strani po štiri) in omogoča njihovo izbiro posamezno ali kot verigo vzorcev, brisanje in podvajanje.

Izraz	Gumb	Opredelitev
Kazalec predvajanja		Med predvajanjem bela ploščica, ki se premika skozi prikaz vzorca in označuje, kateri korak se trenutno predvaja. V načinu snemanja se obarva rdeče.
Verjetnost		Parameter vsakega koraka v vzorcu, ki določa, kako verjetno je, da bo korak odigran.
Pogled verjetnosti	Shift + vzorec nastavitve	Omogoča dodelitev vrednosti verjetnosti vsakemu aktivnemu koraku v a <sup>skladba.</sup>
Projekt		Nabor vseh potrebnih podatkov za popolno predvajanje vseh skladb, vključno z vzorci, sekvencami, podatki o avtomatizaciji itd. Do 64 projektov je mogoče shraniti interno ali kot paket v flash pomnilniku.
Način snemanja		Način delovanja Circuit Rhythm, ko se vzorcu lahko dodajo vzorci ali ko se prilagoditve uporabljajo Makro kontrole je mogoče shraniti. Gumb Snemaj bo sveti svetlo rdeče.
Vir snemanja		Svoje vzorce lahko posnamete iz zunanjega zvočnega vira ali "ponovno vzorčite" notranje obdelane zvoke: izbrane v Sample Rec View.
Snemanje Prag		Možnost, ki jo uporabnik izbere pri snemanju vzorcev: ko je aktivna, se snemanje ne začne, dokler raven signala ne preseže prednastavljene ravni.
Vzorčni pogled	Vzorec	Pogled, ki vam omogoča dostop do vseh shranjenih vzorcev in zaporedja vzorcev. V vzorčnem pogledu lahko korakom dodelite vzorce.
Vzorčni način Pogled	Shift + vzorec	Pogled, ki vam ponuja možnosti glede tega, kako naj se vzorec predvaja, vključno z usmerjanjem, zankanjem, prehodom in rezanjem.
Vzorčni zapis Pogled	Vzorec Rec	Pogled, uporabljen pri snemanju novih vzorcev.
Pogled projekta	Projekti	Pogled, ki se uporablja za shranjevanje in nalaganje projektov.
Scena	Mešalnik	Eden od 16 pomnilnikov, ki jim je mogoče dodeliti več vzorcev in verig vzorcev, tako da lahko daljše zaporedje sproži ena sama ploščica. Prizore lahko dodatno povežete v verigo, da ustvarite zaporedje.

Izraz	Gumb	Opredelitev
Sekundarni pogled	Shift + gumb ali dvakrat tapnite a gumb	Vsi pogledi, do katerih dostopate s tipko Shift v kombinaciji z drugim gumbom, se imenujejo sekundarni pogledi. Do teh pogledov lahko dostopate tudi tako, da večkrat pritisnete ustrezni gumb za preklapljanje med sekundarnim in primarnim pogledom.
Pogled nastavitev	Shift + Shrani	Omogoča nadzor MIDI ure in nastavitev Tx/Rx, izbiro MIDI kanala za vsako skladbo in nastavitev svetlosti ploščice. Običajno delovanje je prekinjeno, ko je odprt pogled nastavitev .
Stranska veriga	Shift + FX	Metoda, ki dovoljuje vzorcem na eni skladbi, da spremenijo dinamiko vzorcev na drugi.
korak		Vsaka skladba v vzorcu na začetku temelji na 16 ali 32 korakih, čeprav lahko krajše vzorce poljubne dolžine določite v pogledu nastavitev vzorca. Glej tudi Micro step.
Stopenjski gumbi		Skupno ime za skupino gumbov, ki jo sestavljajo Opomba, hitrost, vrata, mikro korak in verjetnost gumbi.
Tapnite		Hitro dotikanje določenih gumbov (manj kot pol sekunde) bo povzročilo drugačen rezultat kot "držanje" teh gumbov. Takšno dejanje se imenuje "tap". Glejte tudi »Zadrži«.
Track		Eden od osmih elementov, ki lahko prispevajo k a Projekt: Ko pritisnete gumb Track, greste na Sample Pogled ali Pogled opomb (kar je bilo nazadnje izbrano) za to skladba.
Pogled hitrosti	Hitrost	Omogoča urejanje hitrosti koraka.
Pogled		Eden od različnih načinov uporabe 32 mrežnih ploščic za prikaz informacij in omogočanje interakcije uporabnika.
Zaklepanje pogleda	Shift + vzorci	Funkcija, ki ohranja prikaz korakov trenutno izbranega vzorca, medtem ko vam omogoča izbiro drugega vzorca ali predvajanje drugih vzorcev v verigi vzorcev.

Pogled od zgoraj



🕼 gralna mreža z 32 ploščicami – matrika RGB ploščic 4 x 8. Odvisno od izbranega pogleda, mreža se lahko "razdeli" na logična področja z različnimi funkcijami.

Glavni filter – vrtljivi gumb s sredinsko zaporo in RGB LED: nadzoruje frekvenco filtra celotne mešanice, kot pri analognem sintetizatorju. Vedno je aktiven.

Makro krmilniki od 1 do 8 – osem večfunkcijskih rotacijskih dajalnikov s pripadajočo RGB LED. Razpoložljivost in funkcija teh kontrolnikov se razlikujeta glede na različne poglede Circuit Rhythm: vendar pa legende na plošči opisujejo funkcije kodirnikov v pogledu vzorca, pogledu opombe ali katerem koli drugem pogledu, osredotočenem na skladbo. Gibanje kontrolnikov makra med delovanjem se lahko posname in ponovno predvaja. 4 Glavna glasnost – nadzoruje splošno raven zvočnih izhodov Circuit Rhythm.

Večina preostalih gumbov izbere mrežo z 32 ploščicami za prikaz določenega pogleda. Vsak pogled zagotavlja informacije in nadzor nad določenim vidikom določene skladbe, vzorca ali zvoka izbira, časovne prilagoditve itd. Upoštevajte tudi, da ima več gumbov dodatno funkcijo 'Shift', ki je na (ali nad) gumbom označena z legendo v manjši pisavi.

Številni gumbi – vključno z G Record – imajo tako trenuten (dolg pritisk) kot način zaklepanja (kratek pritisk). Dolg pritisk bo začasno prikazal pogled tega gumba, vendar le, ko je gumb pritisnjen. Ko ga spustite, se pogled vrne na tisto, kar je bil pred pritiskom na gumb.

Kratek pritisk na gumb preklopi pogled mreže na tistega, ki je programiran v gumbu.

Gumb Snemaj je poseben primer, saj ne prikliče alternativnega prikaza mreže, ampak njegov trenutno dejanje omogoča hiter vstop in izstop iz načina snemanja.

- 5 gumbov za skladbo: skladbe od 1 do 8 dotik spremeni prikaz mreže v vzorčni pogled za to skladbo; s pritiskom se začasno prikaže vzorčni pogled za to skladbo, a ko spustite gumb, se bo mreža vrnila na pogled in skladbo, ki sta bila vidna, ko ste jo pritisnili.
- Gumbi za 6 korakov: Note, Velocity, Gate in Probability ti preklopijo mrežo na nadaljnje poglede in omogočajo posamezen vnos, brisanje ali spreminjanje parametrov vsakega koraka vzorca za trenutno izbrano skladbo. Upoštevajte, da je Probability funkcija Shift gumba Pattern Settings in da je Micro Step funkcija Shift gumba Gate .
- Nastavitve vzorca preklopi mrežo na pogled , ki omogoča prilagajanje dolžine vzorca, hitrost in smer predvajanja za trenutno izbrano skladbo.
- Stran z 8 koraki (1-16/17-32) izbere, ali je vzorec za trenutno izbrano skladbo dolg 16 ali 32 korakov. Ko je izbran 32-stopenjski vzorec, se barva legende gumba med izvajanjem zaporedja spremeni, da pokaže, katero »polovico« zaporedja mreža trenutno prikazuje. Izberete lahko 16- ali 32-stopenjski vzorec na kateri koli skladbi.
- Sample Rec odpre pogled Sample Record: ta pogled se lahko uporablja za snemanje novih vzorcev Circuit Rhythm prek avdio vhodov ali iz notranje mešanice.
- vzorcev odpre pogled vzorcev: omogoča shranjevanje več vzorcev za vsako skladbo in njihovo združevanje v verigo vzorcev.
- 11 Mešalnik omogoča pogled mešalnika, kjer lahko utišate ali prilagodite nivo vsake skladbe, ki sestavlja zaporedje, ter premikate vsako skladbo po stereo sliki.
- 12 FX odpre pogled FX; omogoča dodajanje učinkov odjeka in zakasnitve vsaki skladbi posebej.
- IBG Snemaj in H Predvajaj ta dva gumba zaženeta in ustavita zaporedje (Predvajaj) ter vstopita Način snemanja (Snemanje). V načinu predvajanja bo slišano vse, kar predvajate na mreži; v načinu snemanja bo vse, kar predvajate, slišano in dodano v zaporedje.

- Vzorec odpre pogled vzorca za trenutno izbrano skladbo. Izbirate lahko med vsako skladbo 128 vzorcev, razporejenih na osem strani po 16 v dveh spodnjih mrežnih vrsticah.
- (15) in K ta dva gumba imata različna dejanja (in barve) glede na trenutno izbrani pogled, npr. v pogledu Keyboard Note View vam omogočata, da premaknete višino tipkovnice navzgor ali navzdol za eno do pet oktav, medtem ko v Sample Pogled se pomikajo po osmih straneh vzorcev.
- 16 Tempo in Swing Tempo vam omogoča nastavitev BPM (tempo) zaporedja z uporabo makro nadzora 1; Swing spremeni časovni razpored med koraki, da spremeni "občutek" vzorca, z uporabo makra 2 za prilagajanje. V tem načinu Macro 5 prilagodi raven sledi klika.
- 17 Počisti omogoča brisanje posameznih korakov zaporedja, vzorcev, projektov, vzorcev ali shranjenih Makro nadzorna gibanja.

18 Podvoji – deluje kot funkcija kopiranja in lepljenja za vzorce in posamezne korake.

19 Shranjevanje in projekti – omogoča shranjevanje trenutnega projekta in odpiranje predhodno shranjenega.

20 Shift – Več gumbov ima "drugo funkcijo", do katere dostopate tako, da držite gumb Shift in hkrati pritiskate zadevni gumb. Prav tako je mogoče konfigurirati delovanje gumba Shift kot preklopno funkcijo; to se naredi v Pogledu nastavitev (glejte stran 88). V tem primeru en sam pritisk aktivira in zaklene drugo funkcijo, drugi pritisk pa jo izklopi.

### Vzvratni pogled



1 zhodi - L/mono in R - glavni avdio izhodi Circuit Rhythm na dveh vtičnicah ¼" TS jack. maks. izhodna raven je +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Brez vtiča v vtičnici R ima vtičnica L/Mono mono mešanico L in R kanalov.

25ync – 3,5 mm vtičnica TRS, ki dovaja signal ure z amplitudo 5 V s hitrostjo sorazmerno z uro tempa: dejansko razmerje lahko nastavite v pogledu nastavitev. Privzeta hitrost je dva impulza na četrtinko.

(Slušalke) – tukaj priključite par stereo slušalk. Glavni rezultati 1 ostajajo aktiven, ko so priključene slušalke. Ojačevalnik za slušalke lahko poganja +5 dBu v par 150 ohmskih stereo slušalk.

- MIDI In, Out in Thru trije MIDI priključki na 5-polnih DIN vtičnicah. Omogoča zunanje oprema, ki jo sprožijo sekvence Circuit Rhythm, ali zunanji krmilniki za sprožitev sekvenc Circuit Rhythm in za spreminjanje vzorcev, Grid FX in parametrov FX. Upoštevajte, da lahko vrata MIDI Thru konfigurirate v pogledu naprednih nastavitev, da delujejo kot klon vrat MIDI Out: za podrobnosti glejte stran 92.
- **(5)** Sample In L/Mono in R mono ali stereo zunanji avdio vhodi za snemanje vzorcev Circuit Rhythm. Vhodi so neuravnoteženi na vtičnicah 1/4" TS.
- vrata USB-C. To je tudi vhod enosmernega toka v enoto za zunanje napajanje in polnjenje baterije. Enoti je priložen kabel vrste C na vrsto A. Povežite se z računalniki za povezavo z Novation Components. Vrata so skladna z razredom MIDI; povežite se z drugimi napravami, ki podpirajo MIDI prek USB-ja, da prenašate in sprejemate podatke MIDI. Uporablja se tudi za posodobitve vdelane programske opreme. OPOMBA – Vrata USB Circuit Rhythm ne prenašajo zvoka.

7 microSD – sem vstavite združljivo kartico microSD, da shranite ali uvozite pakete.

- 9 Kensington MiniSaver po želji pritrdite svoj Circuit Rhythm na ustrezno konstrukcijo.

# Osnove

# Vklop enote

Povežite priloženi napajalnik na vrata USB 6 s priloženim kablom in napajalnik priključite na električno omrežje. To bo zagotovilo, da bo notranja baterija popolnoma napolnjena.

Povežite glavne izhode s sistemom za spremljanje (napajanimi zvočniki ali ločenim ojačevalnikom in pasivni monitorji); ali pa priključite par slušalk, če želite.

Dolgo pritisnite gumb POWER 8 , in mreža bo prikazala zaslon ob zagonu približno dve sekundi:



Po začetnem zagonu bo zaslon spremenil barvo iz bledo rdeče v svetlo zeleno zaporedoma od zgornje leve proti spodnji desni, kar kaže na nalaganje paketa.





Po zagonu se bo prikaz mreže spremenil v nekaj takega, kot je prikazano spodaj:

# Začetek

V spomine smo vnaprej naložili 16 demo projektov, da boste dobili predstavo o tem, kako Circuit Rhythm Play button 13; dela. Pritisnite bi morali slišati prvi demo Project.

Če še nista osvetljeni, pritisnite gumb 1 5 zdaj prikaže , da izberete skladbo 1 in vzorec 14; Circuit Rhythm pogled vzorca za skladbo 1. V tem pogledu dve spodnji vrstici predstavljata banko vzorcev, ki jih je mogoče sprožiti s pritiskom, medtem ko zgornji dve vrstici – Koraki vzorca - pokažite napredovanje skozi vzorec. Pritisnite gumb 2 5, da sprožite vzorce in vnesete korake na Track 2. Upoštevajte, da so vzorčne ploščice Track 1 kodirane oranžno, tiste na Track 2 pa rumene.

Blazinice vzorca so bledo modre, vendar postanejo bele, ko se »predvajalni kazalec« premika skozi vzorec.

V vzorčnem pogledu se lahko pomikate po bankah vzorcev z uporabo gumbov J in K 15 : ugotovili boste, da vsaka od prvih šestih strani predstavlja žanrski komplet, sestavljen iz 16 vzorcev. Vsak komplet ima dvanajst udarnih zvokov in štiri melodične zvoke. Banka 7 obsega dodatne melodične in

harmonične zvoke, medtem ko Banka 8 obsega 12 melodičnih zank in štiri bobnarske odmore.

Vzorčne sprožilce lahko vnesete v korakih tako, da tapnete temno modre ploščice, ki zasedajo zgornjo polovico mreže. Korak, ki vsebuje sprožilec, bo osvetljen svetlo modro (ali rožnato, če korak vsebuje obrnjen vzorec). Če želite odstraniti sprožilec iz koraka, znova tapnite ustrezno ploščico.

V Circuit Rhythm različne skladbe uporabljajo različne barve za hitro prepoznavanje: to načelo velja za večino mrežnih pogledov. Barve so (približno):

Track	Barva blazinice
1	Oranžna
2	Rumena
3	Vijolična
4	Aqua
5	Vijolična
6	Bledo zelena
7	Modra
8	Roza

Pritisnite

Gumb za predvajanje za ustavitev.

Kasneje v priročniku razložimo, kako lahko izberete zvok, ki ga želite v svojem vzorcu, in tudi, kako lahko manipulirate z zvoki v realnem času.

### Nalaganje in shranjevanje

Ko pritisnete, bodo Predvajajte prvič po vklopu, Project which Circuit Rhythm predvajanja zadnja uporabljena, ko je bil izklopljen. Tovarniška predstavitev, opisana v prejšnjem razdelku, je bila naložena v pomnilniško režo 1.

Če želite naložiti drug projekt, uporabite Pogled projektov. Pritisnite Projekti 19, da odprete tole:



Na voljo je 64 pomnilniških rež, razporejenih kot dve strani po 32. Za pomikanje med stranmi uporabite gumba

J in K. Vsaka ploščica ustreza eni od pomnilniških rež. Barva ploščice kaže stanje reže:

- Bela trenutno izbrani projekt (samo ena ploščica bo bela)
- Svetla barva (sprva modra) reža vsebuje projekt, ki ga je shranil uporabnik\*, ali tovarno demo projekt
- Temno modra reža je prazna

\* Glejte odstavek »Prilagajanje barv seje« na strani 82.

Za poslušanje in igranje lahko izberete drug tovarniški demo. V načinu predvajanja lahko skačete med shranjenimi projekti: trenutni projekt bo dokončal svoj trenutni vzorec, preden se začne nov projekt. (Če med izbiranjem drugega projekta držite tipko Shift , se bo trenutno predvajani projekt takoj ustavil in začel se bo novi.)

> Projekti, naloženi, ko se sekvencer ne izvaja, bodo predvajani v tempu, ki je bil uporabljen, ko je bil projekt shranjen.

Projekti, naloženi med delovanjem sekvencerja, bodo predvajani v trenutnem tempu. To pomeni, da lahko zaporedno prikličete različne projekte z prepričanjem, da bo tempo ostal konstanten.

Nič posebnega ni v režah, ki vsebujejo tovarniške predstavitvene projekte: če želite, jih lahko prepišete: vedno jih lahko znova naložite iz Novation Components.

Ni vam treba biti v Pogledu projektov , da shranite projekt, na katerem ste delali. Če pritisnete gumb Save 19, utripa, the belo; če ga pritisnete drugič, hitro utripa zeleno, da potrdi postopek shranjevanja. Vendar bo v tem primeru vaše delo shranjeno v zadnji izbrani pomnilnik projekta, ki bo najverjetneje tisti, ki je vseboval prejšnjo različico; prejšnja različica bo prepisana.

Če želite svoje delo shraniti v drug pomnilnik projekta (pri čemer pustite prvotno različico nespremenjeno), odprite pogled projektov. Pritisnite Shrani; Shrani in ploščica za trenutno izbrani projekt bosta utripala belo . Pritisnite drugo pomnilniško ploščico: vse druge ploščice bodo zatemnjene, izbrana ploščica pa bo za kakšno sekundo utripala zeleno za potrditev postopka shranjevanja.

Za lažje prepoznavanje projektov lahko dodelite eno od 14 barv kateri koli ploščici v pogledu projektov. Glejte "Spreminjanje barve projekta" na strani 82.

# Začetek iz nič

Če ste že seznanjeni s produkcijo glasbe s pomočjo strojne opreme, lahko ta razdelek verjetno preskočite! Če pa ste novinec, se vam bo morda zdelo koristno.

Ko boste nekaj časa eksperimentirali s tovarniškimi predstavitvenimi vzorci, boste verjetno želeli ustvariti vzorec iz nič.

Izberite Projekti in izberite prazno pomnilniško režo (podloga, ki je temno modra). Zdaj pritisnite 1 5, da odprete vzorčni pogled skladbe 1. Ko pritisnete Igrajte in videli boste napredovanje bele ploščice (predvajalnega kazalca). čez 16 korakov vzorca:



Ne boste še ničesar slišali.

OPOMBA: Pri Circuit Rhythm so vzorci privzeto dolgi 16 korakov. To lahko spremenite v 32 korakov za katero koli ali vseh osem skladb. Ta tema je razložena v "Stran s koraki" na strani 49.

Zaradi enostavnosti razprava v tem razdelku kot primere uporablja 16-stopenjske vzorce.

Če želite ustvariti utrip, najprej tapnite režo za vzorec 1 ali 2 (reža 1 je ploščica 17, reža 2 je ploščica 18), da izberete udarni boben vzorec, nato tapnite\* korake, da vzorcu dodate sprožilce. Če želite ustvariti osnovni hip-hop boben, dodajte udarce z nogo na korakih, ki jih vidite na spodnji sliki (1, 3, 8, 9, 11 in 14). Zdaj pritisnite predvajanje, da slišite svoj ritem.

\*Številni gumbi Circuit Rhythm se obnašajo drugače, odvisno od tega, ali se gumb »tapne« (pol sekunde ali manj) ali »zadrži«. V tem primeru, če držite stopničko, bo stopnica aktivirana za vzorčni preobrat: ta funkcija je obravnavana na strani 31.



Med predvajanjem vzorca lahko izberete drug vzorec tako, da pritisnete drugo ploščico na spodnji dve vrstici: uporabite lahko katero koli od osmih vzorčnih strani.

Zdaj dodajte mali boben drugim korakom v zaporedju na enak način. Pritisnite 2 5 , **da odprete** pogled vzorca skladbe 2 , nato pritisnite reži vzorca 3 ali 4 (blazinice 19 ali 20), da izberete vzorec snare. Tapnite korake 5 in 13, kot je prikazano spodaj, da dodate zanke na 2. in 4. takt takta.



Če želite izbrisati udarec na bobnu, znova pritisnite njegov vzorec: to lahko storite, ko je zaporedje se predvaja ali ustavi. Svetlo osvetljeni bloki vam povedo, kje so zadetki.

Če želite svojemu utripu dodati melodijo, boste morali uporabiti pogled Note. Najprej pritisnite 3 5, da vstopite v pogled vzorca skladbe 3 in izberete melodični vzorec iz zadnjih štirih rež banke (blazinice 29 – 32). Zdaj pritisnite opombo 6, da odprete pogled opombe 3. skladbe . Zdaj boste videli, da ima spodnjih 16 blazinic spremenjeno tako, da predstavlja kromatično tipkovnico z "belimi notami" v spodnji vrstici in "črnimi notami" nad njo. Pritisnite blazinice, da sprožite izbrani vzorec na različnih višinah. Uporabite puščici J in K 15 za pomikanje med višjimi in nižjimi oktavami. Če hkrati pritisnete J in K, se višina tona ponastavi na privzeto oktavo.

Osnovna nota privzete oktave je "srednji C" na standardni klavirski tipkovnici.



Če želite note vnesti v vzorec, se lahko dotaknete koraka, da koraku dodate zadnjo zaigrano noto, ali posnamete svoje igranje v realnem času (to se imenuje »snemanje v živo«). Če želite omogočiti snemanje v živo, pritisnite gumb za snemanje , tako da zasveti rdeče G – ko je snemanje v živo omogočeno, se predvajane note posnamejo po korakih. Kadar koli se lahko vrnete v ogled vzorca in spremenite izbrani vzorec – predvajal se bo na višinah, izbranih za vsak korak. Za vstop v razširjeni pogled opomb lahko še enkrat pritisnete Note . V tem pogledu sekvencer

korake nadomesti druga kromatična klaviatura, ki sproži vzorce eno oktavo višje kot nižje:



Znova pritisnite Opomba , da se vrnete na standardni pogled Opombe.

# Uporaba vzorčnih skladb

Circuit Rhythm ima osem ločenih vzorčnih skladb, ki ustrezajo osmim gumbom od 1 do 8 5 nad glavno igralno mrežo. Vsak od 16 padov spodnjih dveh vrstic sproži drugačen vzorec: teh je osem strani (vsaka s 16 vzorci), ki jih lahko izberete z J in gumba K 15 . Upoštevajte, da ko se pomikate po vzorčnih straneh, stran, ki ste trenutni ogled bo označen z enim od gumbov od 1 do 8 , ki za trenutek zasveti svetlo belo; tj., če se pomaknete na stran 5, bo gumb 5 na kratko zasvetil. Intenzivnost J in K osvetlitev gumbov označuje tudi stran, ki je trenutno v uporabi.

Vsako skladbo lahko izberete in programirate neodvisno z uporabo gumbov za skladbo 1 do 8. Sledi uporabljajo barvno kodiranje za vzorčne ploščice in drugod za lažjo identifikacijo (glejte stran 22).

Privzeta dodelitev vzorčne strani je:

N2	
1. skladba:	Stran 1, reža 1 (Kick 1)
2. skladba:	Stran 1, reža 3 (Snare 1)
3. skladba:	Stran 1, reža 5 (zaprt hi-hat 1)
4. skladba:	Stran 1, reža 7 (odprt hi-hat 1)
5. skladba:	Stran 1, reža 9 (ploskanje)
Skladba 6:	Stran 1, reža 11 (Tom)
Skladba 7:	Stran 1, reža 13 (Synth pluck)
Skladba 8:	Stran 1, reža 15 (synth svinec)

Vsaka od prvih šestih strani predstavlja komplet: reži 1 in 2 sta udarni bobni, 3 in 4 sta snare, 5 in 6 sta zaprti hi hat, 7 in 8 sta odprti hi hat, od 9 do 12 so ponavadi dodatna tolkala in 13 do 16 so melodični zvoki. Stran 7 ponuja vrsto 16 melodičnih vzorcev, medtem ko ima stran 8 12 nadaljnjih melodičnih zank in štiri odmore bobnov (reže od 13 do 16).

### Vzorčni pogled

Vzorčni pogled je privzeti pogled za vsako skladbo. Če pritisnete gumb za skladbo, se neposredno odprete vzorčni pogled te skladbe. Ta pogled je enak za vsako skladbo, razen barvnega kodiranja. Spodnji primer ponazarja 1. skladbo.



Vzorce lahko poslušate s pritiskom na vzorčne ploščice. Če želite spremeniti aktivni vzorec, hitro tapnite drugo ploščico za vzorce: daljši pritisk bo predvajal vzorec, vendar bo prejšnji vzorec ostal dodeljen kot aktivni.

Če želite aktivni vzorec dodeliti korakom vzorca, tapnite ploščice korakov vzorca, ki ustrezajo mestu, kjer želite, da se vzorci sprožijo. Stopnice z zadetki bodo zasvetile svetlo modro. Steppadi so preklopniki – če želite izbrisati vzorec iz koraka, znova tapnite steppad.

Če želite spremeniti aktivni vzorec, tapnite drugo ploščico za vzorce. To bo vplivalo na predvajanje sekvencerja – svetlo modri koraki bodo vedno sprožili trenutno aktivni vzorec skladbe. Pritisk na ploščico za vzorec (v nasprotju s tapkanjem) ne bo spremenil aktivnega vzorca. To vedenje je uporabno za Sample Flipping, ki ga lahko preberite več na **strani 31** (glejte tudi spodaj).

Vzorčni sprožilci, programirani s tapkanjem v korakih, kot je opisano zgoraj, bodo dodeljeni vzorcu s privzetimi vrednostmi Velocity, Gate, Micro Step in Probability: te parametre je nato mogoče urejati.

Vzorčne sprožilce je mogoče v sekvencer tudi posneti v živo. Najprej omogočite način snemanja s pritiskom gumba Rec 13., tako da zasveti svetlo rdeče G. Zdaj pritisnite Predvajaj, ti zadetki bodo posn**eti pio kolarki hektijožov čajta, kda zbodo** te stopnice osvetljene lila – to pomeni, da so stopnice imajo dodeljen vzorec. Ti koraki bodo prezrli trenutno aktivni vzorec skladbe, namesto tega bodo sprožili vzorec, ki ste ga pravkar uporabili. To vedenje se imenuje Sample Flip, o katerem lahko preberete več stran 31

### Vzorec Flip

Čeprav je vsaka skladba na Circuit Rhythm monofonična, ji je mogoče dodeliti različne vzorce posamezne korake na enem tiru. To je uporabno za ustvarjanje zanimivih in zapletenih udarcev bobna. The dejanje dodeljevanja različnih vzorcev na korak se imenuje Sample Flip.

Korakom se lahko dodeli vzorec na dva različna načina:

Prvi je prek snemanja v živo v vzorčnem pogledu. Če želite to narediti, najprej omogočite način snemanja z pritisnite gumb Rec , tako da zasveti svetlo rdeče G. Zdaj pritisnite Play sample pads – ti in udaril nekaj zadetki bodo posneti v korake. Upoštevajte, da bodo ti koraki osvetljeni lila – to pomeni, da je bil Sample Flip uporabljen za dodelitev drugega vzorca. Ti koraki bodo prezrli trenutno aktivni vzorec skladbe, namesto tega bodo predvajali njihov dodeljeni vzorec.

• Drugi je prek ročnega dodeljevanja. Pritisnite in držite blazinico za vzorce (po a

trenutek) in nato pritisnite korake, kamor želite postaviti vzorec – koraki se bodo obarvali rdeče, dokler ne sprostite blazinice za vzorce, na tej točki pa bodo postali lilasti, kar pomeni, da imajo dodeljen vzorec. Če znova pritisnete in držite vzorčno ploščico, se bodo koraki, ki se ujemajo z dodeljenim vzorcem, obarvali rdeče, kar označuje razmerje. Če pritisnete in držite korak z dodeljenim vzorcem, bo tudi ustrezna ploščica za vzorce osvetlila rdeče – to vedenje je uporabno, če imate v enem vzorcu veliko korakov z različnimi dodeljenimi vzorci.

Koraki, pri katerih je vzorec obrnjen, bodo osvetljeni svetlo lila, medtem ko bodo koraki, ki bodo predvajali aktivni vzorec, osvetljeni svetlo modro.



# Vzorčni načini

Circuit Rhythm ponuja več možnosti predvajanja vzorcev: te so izbrane v pogledu načina vzorčenja. Odprite pogled vzorčnega načina s pritiskom na Shift 20 in Sample 6, ali znova pritisnite Sample, če ste že v vzorčnem pogledu. Vse možnosti v pogledu vzorčnega načina lahko neodvisno uporabite za katero koli od osmih skladb.



Primeri načinov predvajanja

Tri modre ploščice (Pads 25 do 27) določajo, kako se bo trenutno aktivni vzorec predvajal, ko bo

se sproži.

- One Shot (privzeta nastavitev) vzorec se predvaja od začetka do konca, ne glede na to, kdaj je opomba Pojavi se izklop (tj. ko se tipkovnica sprosti).
- Gated vzorec se predvaja enkrat, dokler se ne pojavi Note Off, na kateri točki se predvajanje vzorca ustavi (glede na ovojnico).
- Loop vzorec se bo neprekinjeno vrtel od začetka do konca, dokler se ne pojavi Note Off.

#### Vzvratno

Pad 28 – Reverse – izbere smer predvajanja vzorca. Privzeta nastavitev je izklopljena (sveti temno rožnato), ko bo predvajanje vzorca takšno, kot je opisano zgoraj. Ko je izbrano vzvratno (močno osvetljeno), se bo vzorec predvajal - v izbranem načinu predvajanja vzorca - nazaj, začenši na koncu.

#### Dušenje

Pad 29 – Choke – vsaka skladba se lahko dodeli eni skupini choke. Samo ena steza v dušilki skupina lahko hkrati predvaja zvok. Pritisnite ploščico, da omogočite Dušenje (ko je aktivno, sveti svetlo). Ko se vzorec sproži za katero koli skladbo v skupini zadušil, bo katera koli druga skladba v skupini za zadušitev, ki trenutno predvaja zvok, utišana in se umakne nazadnje sproženi skladbi.

### Pogled tipkovnice in rezinskih opomb

Blazinici 31 (tipkovnica) in 32 (rezina) omogočata preklapljanje med tema dvema načinoma; način spremeni videz pogleda opombe (glejte stran 25). Tipkovnica je privzeta za vsako skladbo (Pad 31 sveti svetlo rdeča in Pad 32 temno rdeča).

#### Način beležke

Note View vam omogoča kromatično ali narezano predvajanje vzorcev, kar vam omogoča ustvarjanje nizkih linij, melodij ali sesekljanih taktov s Circuit Rhythm

#### Pogled opombe na tipkovnici

Privzeto bo pogled not vsake skladbe v načinu tipkovnice. V tem načinu sta spodnji dve vrstici pogleda not – izbrani z gumbom Note 6 – postavljeni tako, da predstavljata eno oktavo kromatične tipkovnice. (Na voljo je tudi razširjen pogled opomb z dvema oktavama tipkovnice.)

Igranje na tipkovnico bo sprožilo predvajanje aktivnega vzorca skladbe v poltonskih korakih. Višje in nižje tone lahko dosežete s pritiskanjem puščic gor in dol 15 za pomikanje po oktave. Največja količina, ki se lahko dvigne ali zniža, je tri oktave. Upoštevajte, da to nanj vpliva parameter za uglaševanje, tako da če je Tune nastavljen na največjo pozitivno vrednost (+1 oktava), bodo note, zaigrane na klaviaturi, ki so višje od dveh oktav nad srednjim C, zaigrane s fiksno najvišjo višino. Če želite ponastaviti tipkovnico na privzeti položaj (s srednjim C na spodnji levi ploščici), hkrati pritisnite oba puščična gumba.

Vzorčno predvajanje v pogledu tipkovnice Note se lahko pri predvajanju sekvencerja posname v živo v vzorce je aktiven z omogočanjem načina snemanja. Druga možnost je, da opombe vnesete ročno s tapkanjem korakov. Koraki bodo dodeljeni s trenutno izbrano notno vrednostjo, ki je svetlo osvetljena na tipkovnici. Za razliko od aktivnega vzorca v vzorčnem pogledu bodo koraki vedno predvajali noto, izbrano v času dodelitev. Če želite spremeniti noto, dodeljeno koraku, medtem ko ohranite druge parametre koraka (hitrost, avtomatizacija itd.), držite blok za beležke in pritisnite korak ali obratno.

#### Pogled opombe rezine

Z uporabo Slice Note View lahko sekate vzorce in predvajate rezine, kar vam omogoča ustvarjanje zank. lasten.

Če želite omogočiti način rezine, odprite pogled vzorčnega načina, nato pritisnite spodnjo desno ploščico z oznako Rezina. tri blazinice bodo zdaj osvetljene belo v zgornji vrstici, kar lahko uporabite za izbiro števila rezin, ki jih vzorec bo samodejno razrezan na.



Če izberete skrajno levo belo blazinico, boste vzorce razdelili na 4 enake rezine, srednja blazinica bo to naredila z 8 rezinami, skrajno desna blazinica pa bo to naredila s 16 rezinami. Privzeta nastavitev je 16 rezin. Ob nadaljevanju Opomba Pogled, 4, 8 ali 16 ploščic bo osvetljenih v skladu z vašo izbiro v pogledu vzorčnega načina.



Privzeto se bo vsaka rezina začela tam, kjer se prejšnja konča, vse rezine skupaj pa sestavljajo celoto

vzorec. V pogledu opombe o rezini je mogoče prilagoditi začetek in dolžino vsake rezine, kar omogoča, da se rezine po želji prekrivajo. Držite Shift med prilagajanjem začetka in dolžine, da natančno prilagodite te vrednosti.

Upoštevajte, da se bo v načinu Slice Mode predvajal celoten vzorec v pogledu Sample View, kar vam bo omogočilo brskanje po svojih vzorcih v celoti. Poleg tega makra 2 in 3 ne bosta delovala in ne bosta osvetljena v vzorčnem pogledu.

Vnos korakov v pogledu Slice Note se bo obnašal enako kot pogled tipkovnice , opisan zgoraj. Preklapljanje med pogledom Slice Note in Keyboard Note View lahko pogosto privede do srečnih nesreč in se lahko uporablja kot orodje za uspešnost.

#### Snemanje v živo

Nekateri vzorci se ne bodo razdelili na 4, 8 ali 16 rezin in točke, na katere želite postaviti rezine, so lahko neenakomerno porazdeljene po vzorcu. Tu je zelo uporaben Live Slice Point Recording.

Če želite posneti točke rezanja v živo, odprite razširjeni pogled opombe v pogledu pogleda rezine . Blazinice rezin bodo na tej točki postale zlate, kar pomeni, da je snemanje točk rezanja v živo pripravljeno.

Tapnite ploščico za rezine, da začnete snemanje v živo. Izbrani vzorec se bo zdaj predvajal od začetka proti koncu vzorca. Med predvajanjem vzorca tapnite drugo ploščico, da nastavite začetno točko te ploščice in končno točko prejšnje ploščice. Nadaljujte s tem postopkom, dokler ne pridete do konca vzorca.

Zdaj se vrnite v pogled opombe, kjer boste ugotovili, da sta začetni in končni točki vaših rezin nastavljeni na točen trenutek, ki ste ga posneli v razširjenem pogledu opombe. Če želite znova poskusiti posneti svoje točke v živo, znova odprite razširjeni pogled opombe .

Upoštevajte, da Live Slice Point Recording ni mogoče uporabiti med predvajanjem sekvencerja
## Uporaba makrov za oblikovanje vzorcev

Makro kontrole Circuit Rhythm zagotavljajo ključne parametre za prilagajanje zvoka vaših vzorcev. The parameter, ki ga nadzoruje vsak makro, je natisnjen pod njim.

- Macro 1 (Tune) bo spremenil uglasitev vzorcev na skladbi v območju +/-1 oktave.
  Uglaševanje se bo spreminjalo v korakih po 20 centov (1/5 poltona). Če želite spreminjati v korakih po polton, med prilagajanjem držite tipko Shift .
- Makro 2 (Začetek) bo spremenil začetno točko vzorcev na stezi, Makro 3 (Dolžina) pa spremenite dolžino. To je točka v vzorcu, na kateri se začne predvajanje ob sprožitvi, in kolikšen del vzorca se predvaja od začetne točke. Če želite natančno prilagoditi začetek ali dolžino, držite tipko Shift, da povečate ločljivost, in zavrtite ustrezen makro.
- Makro 4 (Naklon) bo ob sprožitvi spremenil naklon, ki uravnava glasnost vzorca. Obračanje v smeri urinega kazalca bo dodalo fazo napada, ki ji bo sledila faza upadanja v načinih predvajanja z zavoro ali zanko: glasnost se bo po sprožitvi povečala in upadla, ko bodo vrata izpuščena v načinih predvajanja z zanko ali z zanko. Večje kot je vrtenje v smeri urinega kazalca, daljša bo rampa. Obračanje v nasprotni smeri urinega kazalca bo dodalo fazo upadanja. Po sprožitvi vzorca se glasnost zmanjša. Večja kot je rotacija v nasprotni smeri urinega kazalca, hitrejši bo razpad le na kratko
  - klik ostane.
- Makro 5 (Popačenje) bo zvoku dodal harmonike v obliki popačenja. Ko se nadzor poveča, bodo vzorci bobnov začeli zveneti bolj agresivno, medtem ko bodo melodični zvoki imeli pretiran značaj.
- Makro 6 (HP Filter) prilagaja mejno frekvenco visokofrekvenčnega filtra. Z vrtenjem krmilnika v smeri urinega kazalca odstranite več nizkih frekvenc, zaradi česar lahko zvok bolje sedi v mešanici.
- Macro 7 (LP Filter) deluje v nasprotnem smislu kot Macro 6 in prilagaja mejno frekvenco nizkopasovnega filtra. Z obračanjem krmilnika v nasprotni smeri urinega kazalca odstranite vsebino zgornje frekvence zvoka. Uporablja se lahko za odstranjevanje visokih frekvenc, ko niso potrebne, in za oblikovanje zvokov.
- Macro 8 (Resonance) prilagodi resonanco nizkopasovnega filtra. Namesto odziva filtra, ki gladko pada nad mejno frekvenco, se frekvence okoli mejne točke povečajo. Uporabite to v povezavi z Makro 7, da se »nastavite« na vidik zvoka, ki ga želite poudariti.



'l Uglaševanje	
2 Začetna točka	
3 Dolžina vzorca	
4 Napad/razpad	
5 Popačenje	
6 HP filter	
7 LP filter	
8 Resonanca LP filtra	

Spodnja tabela povzema funkcije vsakega kontrolnika makra, uporabljenega za vzorce:

Spremembe krmilnikov makra se lahko posnamejo v vzorec - za več informacij glejte stran 43.

Kontrolnike makra lahko ponastavite na privzete vrednosti tako, da držite Clear 17 in obračate kontrolnik v smeri urinega kazalca, dokler LED ne zasveti modro.

## Nekvantiziran zapis

Predvajanje vzorcev v živo se lahko posname kvantizirano ali nekvantizirano. Kvantizirano snemanje bo udarce bobna postavilo na najbližji korak, ko bo posneto, medtem ko bo nekvantizirano snemanje udarce postavilo neposredno na vmesne mikro korake. Za preklapljanje med kvantiziranim in nekvantiziranim snemanjem držite tipko Shift in pritisnite **G** Snemaj. Če je omogočena funkcija Record Quantise, gumb za snemanje sveti svetlo zeleno, ko držite Shift . Če je funkcija Record Quantize onemogočena (brez kvantizacije), gumb za snemanje sveti temno rdeče ko držite Shift .

#### Urejanje mikro korakov

Ko je Record Quantise onemogočen, je čas udarcev bobna, posnet v realnem času, dodeljen enemu od šestih mikro korakov med sosednjimi koraki vzorca. Vsi udarci bobna, dodani ročno, bodo vedno dodeljeni prvemu mikro koraku koraka, ki je na točnem taktu koraka.



Odprite Micro Step View s pritiskom na Shift 20 in Gate 6 Gate View, , ali znova pritisnite Vrata , če ste že notri Pads 17 do 22 prikazujejo mikro vrednosti korakov trenutno izbranega koraka. Pritisnite drugo stopničko, da jo izberete in si ogledate njene mikro korake.



Če je prva ploščica osvetljena (kot v prvem primeru zgoraj), to pomeni, da je vzorec na

izbrani korak bo natančno "v taktu" na koraku vzorca. V drugem zgornjem primeru preklic izbire mikro koraka 1 in izbor mikro koraka 4 zakasnita zadetek za tri šestine intervala med koraki.

Niste omejeni na prilagajanje časa vzorčenja – zadetek lahko dosežete na poljubnem številu mikro korakov: vsako ploščico za mikro korake je mogoče vklopiti ali izklopiti. V spodnjem primeru bo 5. korak trikrat sprožil vzorec, ki mu je dodeljen, enkrat ob utripu in še dvakrat, dva in štiri tike pozneje.



Če vnašate vzorce v načinu snemanja (z onemogočenim Rec Quantise) in lahko igrate dovolj hitro, lahko (odvisno od BPM!) ustvarite več zadetkov v enem koraku. Preglejte zaslon mikro korakov, da vidite to.

Uporaba mikro korakov lahko kateremu koli vzorcu doda povsem nov obseg ritmičnih možnosti in lahko ustvari subtilne ritmične učinke ali dramatično majave utore. Tako kot pri mnogih drugih vidikih Circuit Rhythma, vas pozivamo, da eksperimentirate!

Upoštevajte, da lahko spremenite elemente vzorca znotraj pogleda Micro Step in dodate dodatne zadetke tako, da praznim korakom dodate vrednosti mikro korakov: ti bodo zapolnjeni s trenutno privzeto vrednostjo vzorec za bobnasto stezo v uporabi.

Upoštevajte tudi, da vsi zadetki mikro korakov sprejmejo vrednost hitrosti in vzorec, dodeljen koraku, v katerem so ki jih vsebuje (glejte spodaj).

# Hitrost

Vzorci, vneseni v Pogled opomb , lahko uporabljajo fiksno ali spremenljivo hitrost. Spremenljiva hitrost je privzeta nastavitev; če pritisnete Shift, boste videli, da Velocity  $\odot$  sveti rdeče kar potrjuje to. Če je izbrana spremenljiva hitrost, bodo vzorci, posneti v živo, imeli vrednosti hitrosti, določene glede na to, kako močan je vzorec blazinice so udarjene. To velja za pogled opombe (tako rezine kot tipkovnice), razširjeni pogled opombe tipkovnice, Pogled vzorca in pogled ploščic za bobne.

Če želite izbrati Fixed Velocity, držite Shift 0 in pritisnite Velocity 6 : gumb Velocity spremeni barvo v zeleno. Zdaj bodo vsi vzorci, vneseni z vzorčnimi ploščicami, vedno imeli fiksno hitrost 96 (12 ploščic

sveti v Velocity View – glejte spodaj). To velja tudi za pogled Note (tako rezine kot tipkovnice), razširjen Pogled not na tipkovnici, pogled vzorca in pogled ploščic za bobne.

Vzorci, programirani z vzorčnimi stopnicami, bodo vedno uporabljali Fixed Velocity, ne glede na izbrani način hitrosti. Upoštevajte, da je izbira fiksne ali spremenljive hitrosti globalna, tj. velja na vse skladbe.

Ko ustvarite vzorec, lahko spremenite vrednost hitrosti koraka. To se naredi v Velocity

Pogled, ki ga izberete s pritiskom na Velocity 6



V pogledu Velocity View dve zgornji vrstici mreže predstavljata 16-stopenjski vzorec za trenutno izbrani vzorec, medtem ko dve spodnji vrstici predstavljata 16-segmentni "fader", razlit po dveh vrsticah; število blazinic osvetljenega peska predstavlja vrednost hitrosti za izbrani korak.

V zgornjem primeru so koraki 4, 8, 10 in 16 močno osvetljeni, kar pomeni, da so ti koraki povezani z vzorci. Ena ploščica na zaslonu koraka vzorca bo utripala izmenično modro/belo: to je korak, katerega vrednost hitrosti je prikazana. V primeru je vrednost hitrosti za ta korak 40; prvih pet blazinic vrstice 3 je osvetljenega peska (ker je 5 x 8 = 40), preostali del prikaza vrednosti hitrosti je neosvetljen. Če vrednost Velocity ni večkratnik 8, bo "zadnja" ploščica na zaslonu Velocity slabo osvetljena

da označite, da je med vrednostmi pad. Takšne vrednosti se lahko posnamejo z igranjem v živo, vendar ne programirati ročno.

Upoštevajte tudi, da slišite vzorec na stopnici, ko pritisnete step pad.

Vrednost hitrosti lahko spremenite tako, da pritisnete tipko v vrsticah prikaza vrednosti hitrosti, ki ustreza vrednosti hitrosti. Če želite, da ima zadetek pri 12. koraku v zgornjem primeru vrednost hitrosti 96 namesto 40 bi pritisnili tipko 12; Blazinice od 1 do 12 zdaj osvetljujejo pesek. Če želite zmanjšati vrednost Velocity, pritisnite tipko, ki ustreza zahtevani vrednosti.

Število prižganih ploš	čic Vrednost hitrosti	Št. osvetljenih ploščic	Vrednost hitrosti
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

Pogled hitrosti lahko uporabite tudi za spreminjanje vrednosti hitrosti med predvajanjem vzorca. V tem primeru morate pritisniti in držati ploščico za korak, da se spremeni njegova vrednost Velocity; to lahko storite na kateri koli točki vzorca. Zadržana stopnička bo zasvetila rdeče, drugi dve vrstici pa bosta "zamrznili", da se prikaže vrednost hitrosti izbranega koraka. Pritisnite tipko, ki ustreza novi vrednosti

potrebno. Vzorec se še naprej predvaja, tako da lahko eksperimentirate z različnimi vrednostmi hitrosti v realnem času.



Dodate lahko tudi vzorce v Velocity View. Držite tipko, ki ustreza koraku, kjer želite dodati zadetek, in pritisnite ploščico v spodnjih dveh vrsticah; blazinica določa hitrost tega zadetka. To je super za dodajanje niza "duhov" zadetkov pri nizki glasnosti.

## Verjetnost

Funkcijo verjetnosti Circuit Rhythm je mogoče uporabiti za posamezne korake na kateri koli progi. Verjetnost v vzorec vnese določeno stopnjo naključne variacije. To je v bistvu nadaljnji korak parameter, ki odloči, ali se bodo note na koraku predvajale med vsakim prehodom vzorca.

Vsem korakom je na začetku dodeljena vrednost verjetnosti 100 %, kar pomeni, da bodo vsi koraki vedno igrali, razen če se njihova vrednost verjetnosti zmanjša: to se naredi s pogledom verjetnosti.

Pogled verjetnosti je sekundarni pogled gumba za nastavitve vzorca 7. Odprite ga tako, da držite Shift in pritisnete Nastavitve vzorca ali pritisnite Nastavitve vzorca drugič, če ste že v Pogledu nastavitev vzorca za preklop pogleda.

Izberite korak v prikazu vzorca, za katerega želite spremeniti verjetnost bankovcev v tem koraku. Blazinice 17 – 24 predstavljajo "merilnik verjetnosti": na začetku bo osvetljenih vseh osem ploščic, barva pa se poglablja od 17 do 24.



Obstaja osem možnih vrednosti verjetnosti, ki določajo verjetnost, da bodo note na izbranem koraku zaigrale pri katerem koli prehodu skozi vzorec. Število osvetljenih ploščic označuje vrednost verjetnosti: višje ploščice v vrsti bodo temne. Možne vrednosti verjetnosti so:

Osvetljene ploščice (vrst	tica 3) Verjetnost
1 – 8	100 %
1 – 7	87,5 %
1 - 6	75 %
1 - 5	62,5 %
1 - 4	50 %
1 - 3	37,5 %
1 - 2	25 %
samo 1	12,5 %

Če želite koraku dodeliti verjetnost, medtem ko je predvajanje sekvencerja ustavljeno, pritisnite in spustite tipko za korak, ki ga želite urediti, in pritisnite ploščico v vrstici 3, ki ustreza vrednosti verjetnosti. Če želite dodeliti verjetnost koraku, medtem ko je predvajanje sekvencerja aktivno, morate med nastavljanjem verjetnosti držati tipko za korake. Vsi mikro koraki v koraku bodo imeli skupno možnost, da bodo odigrani v skladu z zgornjimi odstotki. To pomeni, da bodisi vsi mikro koraki na koraku

bo igral ali pa nobeden od njih.

- Verjetnost 100 % pomeni, da bodo vzorci v koraku vedno predvajani.
- Verjetnost 50 % pomeni, da bodo v povprečju vzorci v koraku predvajani v polovici vzorcev.
- Verjetnost 25 % pomeni, da bodo v povprečju vzorci v koraku predvajani v četrtini vzorcev.

Čiščenje korakov, vzorcev in projektov bo prav tako ponastavilo vse verjetnosti na 100 %. Snemanje v živo novega vzorca na korak bo prav tako ponastavilo verjetnost na tem koraku na 100 %.

## Premiki gumba za snemanje (avtomatizacija)

Zvočne parametre dodeljenih vzorcev lahko prilagodite v realnem času z uporabo makro kontrolnikov <sup>3</sup> Circuit Rhythm ima avtomatizacijo, kar pomeni, da lahko dodate učinek teh prilagoditev posneti vzorec tako, da vstopite v način snemanja (s pritiskom na G Record 13) med premikanjem gumbov.

Ko vstopite v način snemanja, lučke LED pod aktivnimi kontrolniki makrov sprva ohranijo barvo in svetlosti, ki so jo imeli prej, vendar takoj, ko izvedete prilagoditev, LED za potrditev zasveti rdeče da zdaj snemate premikanje gumba.

Da se premiki gumba ohranijo, morate zapustiti način snemanja, preden se zaporedje vrne čez točko v vzorcu, kjer ste prvotno zavrteli makro, sicer bo Circuit Rhythm prepisal podatke o avtomatizaciji s tistimi, ki ustrezajo novemu položaju gumba.

Če to storite, boste slišali učinek ponovnega predvajanja krmilnika Makro, ko se zaporedje naslednjič vrti, na točki v vzorcu, kjer ste obrnili kontrolnik.

Posnamete lahko tudi spremembe nadzora makrov, ko se sekvenca ne predvaja: v Pogledu hitrosti, Vrata View ali Probability View, pritisnite G Record, izberite korak, pri katerem naj pride do spremembe, tako da pritisnete in držite tipko, ki ustreza koraku; to bo predvajalo vzorec v tem koraku. Nato po želji prilagodite kontrolnike makra; nove vrednosti bodo zapisane v podatke avtomatizacije; pritisnite

Ponovno posnemite , da zapustite način snemanja.

Ko se zaporedje izvaja, boste slišali učinek premikanja gumba Macro na tem koraku. Na enak način lahko med predvajanjem sekvencerja urejate tudi avtomatizacijo kontrolnikov makrov za določene korake. Ko je omogočen način snemanja, držite step pad in obrnite a Makro nadzor.

Vse spremembe makro vrednosti, ki so zapisane kot del vzorca, bodo ohranjene, tudi če se vzorec spremeni med vzorcem (glejte »Sample Flip« na strani 31). Zvok lahko nastavite v določenem koraku in nato spremenite vzorec v tem koraku: nastavitev bo še vedno učinkovita. Podatke avtomatizacije makrov, ki jih ne želite obdržati, lahko izbrišete tako, da pridržite Počisti 17 in premikanje zadevnega gumba v nasprotni smeri urinega kazalca za vsaj 20 % njegovega vrtenja – LED pod gumbom se za potrditev obarva rdeče. Vendar upoštevajte, da bodo s tem v celoti izbrisani podatki o avtomatizaciji za ta makro Vzorec, ne le pri trenutnem koraku sekvencerja.

# Počisti in podvoji

Če želite odstraniti korak iz vzorca, držite Clear 17 in pritisnite step pad. S tem boste odstranili vzorec sproži dobro kot vsi avtomatizirani parametri (hitrost, mikro koraki in verjetnost), ki so bili dodeljeni korak.

Če želite podvojiti korak znotraj vzorca, držite Duplicate 18 in pritisnite korak. Kopirani korak bo zasvetil svetlo zelena. Medtem ko še vedno držite Duplicate, pritisnite tipke za korake, da prilepite podatke izvirnega koraka. to bo podvojil obračanje vzorca, parametre korakov (hitrost, mikro koraki, vrata in verjetnost) in makro avtomatizacijo na nov korak.

## Pogled bobnarjev

Drum Pads View je odličen za igranje v živo. Vzorce za vseh osem skladb lahko sprožite ročno in tudi samodejno ponovite vsak sprožilec pri eni od osmih stopenj, povezanih s tempom. Ta pogled vam omogoča dodajanje hitrih izbruhov udarcev bobnov, zlasti vzorcev hi-hat v slogu trapa z občutkom tripletov.

Pogled bobnarjev je sekundarni pogled gumba Sample Rec 9. Odprite ga tako, da držite Shift in pritisnete Sample Rec, ali pritisnite Sample Rec drugič, če ste že v pogledu Sample Rec , da preklopite Pogled.

Privzeta konfiguracija pogleda Drum Pads View je prikazana spodaj:



Če ste levičar, lahko raje obrnete postavitev ploščic s pritiskom na gumb J:



Pritisnite K, da se vrnete in zamenjate nazaj. Spodnji opisi se nanašajo na različico za desno roko.

Osem blazinic na desni strani dveh spodnjih vrstic je sprožilnih ploščic za vsako skladbo. Če pritisnete eno od teh, boste sprožili trenutno aktivni vzorec za to skladbo: to velja ne glede na to, ali se zaporedje izvaja ali ne. Če želite vzorcu med predvajanjem dodati nadaljnje vzorce v živo, vstopite v način snemanja s pritiskom na Rec G: vsi dodatni vzorci, dodani v realnem času, bodo zdaj dodani vzorcu na

na podlagi posamezne skladbe. Ko pritisnete sprožilno ploščico, se makro gumbi posodobijo in prikažejo parametre skladbe za nazadnje sproženo skladbo – to omogoča hiter način za prilagajanje zvoka vsaka skladba glede na drugo.

#### Opomba Stopnje ponavljanja

Osem ploščic na levi strani dveh zgornjih vrstic vam omogoča izbiro stopnje ponavljanja not. Blazinice od 9 do 12 vklopljene V vrstici 2 izberite standardne stopnje pri večkratnikih trenutno nastavljenih BPM, pri čemer je Pad 9 sam BPM. Blazinice od 1 do 4 v 1. vrstici izberejo trojne večkratnike teh stopenj.

Za predvajanje vzorca s ponavljanjem not pridržite tipko Repeat Rate in pritisnite prožilno ploščico vzorca za želeno skladbo. Vzorec se bo ponavljal, dokler sta obe blazinici pritisnjeni. Lahko odstranite morate uporabiti dva prsta, tako da pritisnete ploščico 5, zaradi česar se ploščice za hitrost ponavljanja zaskočijo, ko jih tapnete. Ploščica 5 sveti svetlo belo, ko je funkcija zapaha aktivna. Pritisnite drugič, da izklopite funkcijo zapaha. Upoštevajte, da bo ponavljajoče se predvajanje preglasilo vse obstoječe podatke o korakih znotraj vzorca. Na primer, če izvajate s hitrostjo ponavljanja ¼ note, vendar je obstoječi vzorec sestavljen iz korakov, od katerih vsak vsebuje šest mikrokorakov, boste slišali samo hitrost ponavljanja ¼ note,

Izvedbe ponavljajoče se note lahko posnamete neposredno v vzorce, medtem ko je način snemanja aktiven. Ponavljanje zapisov pri snemanju je destruktivno in bo prepisalo vse mikro korake, ki trenutno obstajajo v vzorcu – kar slišite med snemanjem, bo vzorec postal.

dokler je aktivno ponavljanje note. To je lahko zelo koristno za ustvarjanje dramatičnih polnil med nastopanjem v živo.

Oglejte si mrežne slike na strani 45, da vidite, katera ploščica v pogledu Drum Pads View izbere posamezno stopnjo ponavljanja.

# Vzorci

Vsak projekt v Circuit Rhythm ima pomnilniški prostor za osem ločenih vzorcev na skladbo.

Pravi potencial Circuit Rhythma se začne uresničevati, ko začnete ustvarjati zanimive različice vzorca in jih nato združite skupaj, da se predvajajo kot popolna veriga do 256 (8 x 32) korakov. Poleg tega ni treba, da so vsi vzorci za vsako skladbo veriženi na enak način: lahko bi imeli 64-stopenjske vzorce bobnov na skladbah 1 in 2 v kombinaciji z daljšim zaporedjem basov in/ali sintetizacijskih linij na skladbah 3 in 4, za primer. Ni omejitev glede tega, kako kombinirate vzorce iz različnih skladb (čeprav se lahko vzorci verižijo le zaporedno; glejte stran 50

za več informacij).

## Pogled vzorcev

Če želite urediti in organizirati svoje vzorce, uporabite Pogled vzorcev, do katerega dostopate s pritiskom na Patterns 10 Ko prvič odprete pogled vzorcev v novem projektu, bo videti takole:



Pogled vzorcev ima dve strani, izbrani z gumboma J in K 15. Strani so enake in spomini vzorcev so razporejeni navpično; na strani 1 blazinice izberejo vzorce od 1 do 4 za vsako skladbo na strani 2 izberejo vzorce od 5 do 8.

Kako je posamezna ploščica osvetljena, kaže njen status. Zatemnjena ploščica pomeni, da vzorec trenutno ni izbran za predvajanje. En pad na skladbo bo utripal med temno in svetlo: to je vzorec, ki se je predvajal, ko je bilo predvajanje nazadnje ustavljeno. Na začetku (tj. ko se začne nov projekt) bo vzorec 1 v vsaki skladbi v tem stanju z vsemi drugimi pomnilniki praznimi in padci slabo osvetljeni. Če želite izbrati drug vzorec za katero koli skladbo, pritisnite njeno ploščico. Če to storite, ko je drug vzorec že na voljo med predvajanjem bo novi vzorec postavljen v "čakalno vrsto", da se začne predvajati na koncu trenutnega, kar vam bo dalo gladek prehod med vzorci. V tem primeru bo ploščica za naslednji vzorec hitro utripala, medtem ko je v čakalni vrsti, dokler se ne začne predvajati. Vendar, če med izbiranjem naslednjega vzorca držite pritisnjeno tipko Shift , se bo predvajanje začelo takoj od ustreznega koraka vzorca, s čimer se zagotovi kontinuiteta celotnega časa. Na primer, če je trenutni vzorec dosegel 11. korak, ko pritisnete drugo ploščico vzorca, medtem ko držite pritisnjen Shift, si bo Circuit Rhythm zapomnil, kje je kazalec, in drugi vzorec se bo začel predvajati od 12. koraka.

pritisnete Predvajaj, točka – možnost izbirenu trogizdula niastovite sezorova). Zaž želi tech a clebjevlati (uzicizer antegač Ka,čna Vsatkič, je dol sekvencer nazadnje ustavljen, hkrati pritisnite Shift in Play.

# Čiščenje vzorcev

Spomine vzorcev lahko izbrišete v pogledu vzorcev tako, da držite Počisti 17 (sveti rdeče) in pritisnete ustrezno ploščico. Izbrana ploščica z vzorci bo svetila svetlo rdeče - za potrditev izbrisa - medtem ko boste pritisnite ga. Če vzorec, ki je izbrisan, ni trenutno aktiven vzorec (označeno z utripajočo barvo posnetka) in ni del verige vzorcev, ko je predvajanje ustavljeno, sveti belo. To pomeni, da bo ta vzorec prikazan v vseh pogledih korakov za skladbo. To se ujema z vedenjem zaklepanja pogleda,

glej stran 54.

## Podvajanje vzorcev

V pogledu vzorcev lahko gumb Podvoji 18 uporabite za izvajanje funkcije kopiranja in lepljenja, kar vam omogoča kopiranje vzorca iz enega pomnilnika v drugega. To je zelo uporabna funkcija, saj vam omogoča uporabo obstoječega vzorca kot osnove za drugega, nekoliko drugačnega: pogosto je lažje spremeniti obstoječ vzorec, da bo takšen, kot želite, kot ustvariti novega iz nič.

Če želite kopirati vzorec iz enega pomnilnika v drugega, pridržite tipko Duplicate (sveti zeleno), pritisnite ploščico z vzorcem, ki ga želite kopirati (med pritiskanjem sveti zeleno) in nato pritisnite ploščico za pomnilnik, kamor želite kopija, ki bo shranjena: sveti rdeče, nato pa, če je predvajanje ustavljeno, postane bela, ko sprostite Duplicate, kar pomeni, da bo ta vzorec prikazan, ko preklopite na postopni pogled. Zdaj imate identično kopijo vzorca. Če želite kopirati podatke vzorca v več pomnilnikov, lahko še naprej držite pritisnjen **gumb** Podvoji in ponovite del postopka »prilepi« v

drugi spomini.

Možno je podvajanje vzorcev med skladbami, pa tudi znotraj ene same skladbe.

# Stran s koraki in vzorci s 16/32 koraki

Privzeta dolžina vzorca v Circuit Rhythm je 16 korakov, vendar lahko podvojite dolžino na 32 korakov z gumbom Step Page 8 (označen z 1-16/17-32). Dolžina vzorca 16 korakov ali manj je označena s temno modro barvo gumba Step Page. Če želite podaljšati dolžino vzorca, ki je trenutno prikazan, na več kot 16 korakov, pritisnite gumb Korak strani: zdaj je prikazan svetlo modro za stran 1 - med prikazom korakov od 1 do 16, in oranžno za stran 2 - med prikazom korakov od 17 do 32.

Ta funkcija vam omogoča ustvarjanje bolj zanimivih in raznolikih zank v okviru enega vzorca. Če so nekatere skladbe dolge 16 korakov in nekatere 32 korakov, se bodo vzorci s 16 koraki ponovili po 16. koraku, medtem ko se bodo vzorci z 32 koraki nadaljevali v korakih od 17 do 32, tako da boste za vsak zvok slišali dve ponovitvi krajših skladb. eden daljših.

Če med predvajanjem 32-stopenjskega vzorca pritisnete stran s koraki (1-16/17-32), se prikaže druga stran, vendar ne prekine vzorca. Z držanjem lahko nastavite dolžino vzorca nazaj na privzeto 16 korakov

dol Clear in pritisnite gumb Step Page: vzorec se bo zdaj vrnil na 16 korakov v dolžino. Vzorci, dodeljeni vsem 32 korakom, so ohranjeni, vendar boste slišali samo tiste, ki so dodeljeni prvim 16 korakom po uporabi Počisti. Če dolžino vzorca znova razširite na 32 korakov, bodo vse note/zadetki, ki so bili prej dodeljeni

koraki od 17 do 32 bodo še vedno tam.

Uporabite lahko tudi Podvoji z gumbom Step Page. Če držite tipko Duplicate in pritisnete gumb Step Page, boste podaljšali dolžino vzorca za trenutno izbrano skladbo na 32 korakov in kopirali vse podatke na Koraki od 1 do 16 do koraki od 17 do 32, vključno s podatki o avtomatizaciji. Vsi podatki, ki so že na strani 2 bo s to operacijo prepisan.

# Verižni vzorci

Ko ustvarite več vzorcev za eno ali več skladb, jih lahko začnete povezovati skupaj, da ustvarite daljše zaporedje. Pritisnite Patterns 10, da odprete pogled Patterns.

Vzorce je mogoče verižiti na podlagi posamezne skladbe. Ko so vzorci verižni, se predvajajo zaporedno, npr. veriga vzorcev, sestavljena iz štirih vzorcev, jih bo predvajala v številčnem vrstnem redu enega za drugim in nato ponovila. Če so vsi 32-stopenjski vzorci, bo veriga dolga 128 korakov. Druga skladba s samo enim 32-stopenjskim vzorcem bo predvajana štirikrat med vsako verigo; 16-stopenjski vzorec bo predvajan osemkrat.

Če želite ustvariti verigo vzorcev, pritisnite in držite tipko za zahtevani vzorec z najnižjo številko in nato pritisnite ploščico za zahtevani vzorec z najvišjo številko. (Ali ravno obratno.) Na primer, če želite vzorce skladbe v spominih 1 do 3 povezati skupaj, pridržite Pad 1 in nato pritisnite Pad 3. Videli boste, da zdaj vsi trije padi močno zasvetijo barvo sledi, kar kaže, da zdaj tvorijo verižno zaporedje.

Če želite izbrati verigo vzorcev čez mejo strani, izbiranje deluje na enak način: če želite na primer izbrati vzorce od 3 do 6 kot verigo, pritisnite in držite tipko za vzorec 3, nato pritisnite J da se premaknete na stran 2, nato pritisnite tipko za vzorec 6. Sedaj boste ugotovili, da so vse ploščice za vzorce 3, 4, 5 in 6 osvetljene. Če želite verižiti vzorce, ki uporabljajo isto ploščico na dveh straneh kot začetni/končni točki (npr. 1 in 5), držite ploščico za prvi vzorec, pomaknite se na stran 2 in nato spustite ploščico. V tem primeru je a nato se ustvari veriga vzorcev od 1 do 5.

Pomembno si je zapomniti, da morajo biti vzorci, ki jih povezujete, zaporedni. Vzorce 1, 2, 3 in 4 lahko povežete skupaj ali 5, 6 in 7 skupaj ali 4 in 5 skupaj, ne morete pa skupaj povezati vzorce 1, 2 in 6. (Vendar vam funkcija Scene v Circuit Rhythm omogoča, da presežete to omejitev: glejte stran 59 za podrobnosti o uporabi scen.) Naslednji primer bo ilustriral veriženje:



Zgornji primer pogleda vzorcev prikazuje možno razporeditev vzorcev za zaporedje 8 vzorcev. Uporabljamo naslednje vzorce in zaradi enostavnosti bomo predpostavili, da so vsi vzorci sestavljeni iz 16 korakov:

- Skladba 1 vzorci od 1 do 4
- Track 2 samo vzorec 1
- Track 3 Vzorca 1 in 2
- Track 4 Vzorca 6 in 7
- Skladba 5 Vzorca 2 in 3
- Skladba 6 Vzorci 3 do 6
- Skladba 7 Vzorca 5 in 6
- Skladba 8 Vzorci od 1 do 8

Ko pritisnete Predvajaj, se bo vsaka skladba vrtela okoli svoje verige vzorcev. Najdaljša veriga je Track 8 – ta določa celotno dolžino zaporedja, v tem primeru 128 (8 x 16) korakov. Skladba 8 bo predvajala vzorce od 1 do 8 po vrstnem redu, nato pa se bo vrnila nazaj na vzorec 1 in začela znova. V nasprotju s tem bo skladba 1 predvajala vzorce od 1 do 4 po vrstnem redu, nato pa se vrnila nazaj in ponovila; Skladba 2 ima samo en vzorec, zato se bo to ponovilo osemkrat v Zaporedje 8 vzorcev. Skladbi 5 in 7 imata v verigi dva vzorca, tako da bosta vsaka predvajana štirikrat, skladba 6 pa ima štiri vzorce v svoji verigi, tako da bo predvajana dvakrat. Kar slišite je prikazano na spodnji časovnici:



Zgornji primer ponazarja osnovne točke, ki so vključene v veriženje vzorcev v daljše zaporedje. Ustvarjanje daljših, kompleksnejših in zanimivejših sekvenc je njihova razširitev

načela. Circuit Rhythm omogoča verige vzorcev do 256 (8 x 32) korakov, kjer je katera koli od osmih skladb lahko spremenijo svoj vzorec vsakih 16 korakov (ali manj, če se tudi začetne/končne točke spremenijo glede na privzete).

Vsakič, ko pritisnete Igrajte, veriga vzorcev se znova zažene od začetne točke prvega vzorca v veriga. Verigo lahko znova zaženete od točke, na kateri je bil sekvencer ustavljen, tako da pritisnete Predvajaj med držite tipko Shift.

# Vzorec Octave

Višino trenutno gledanega vzorca lahko premaknete navzgor ali navzdol za eno ali več oktav tako, da držite Shift 20 in nato pritisnete J ali K 5. To lahko storite med predvajanjem ali ko šteoretvjskile poglavljen. Kaktavo vzorčagen poglažda predvitop katema i ko storite med predvajanjem ali ko storite med predvajanjem ali ko šteoretvijskile poglavljen. Kaktavo vzorčagen poglažda predvitop katema i ko storite med predvajanjem ali ko stori

in Slice Point Record View. Prilagodi se samo višina trenutno izbrane skladbe in ostalih bo ostal nespremenjen.

Če vzorec vsebuje note, ki so že v najvišji oktavi, ki jo lahko ustvari Circuit Rhythm, premik oktave vzorca navzgor ne bo vplival nanje; enako velja za najnižje tone in oktavni premik navzdol. V tem primeru bo gumb J ali K zasvetil rdeče, kar pomeni, da ukaza ni mogoče izvesti. Obstaja tudi zgornja meja višine vzorčnega predvajanja (kot je opisano v razdelku o

Pogled tipkovnice – glejte stran 33) – na to lahko naletite, preden dosežete največjo oktavo, ki jo je mogoče predvajati, odvisno od nastavitve parametra Tune (makro 1).

#### Zaklepanje pogleda

Privzeto se prikaz koraka vzorca v zgornjih dveh vrsticah spreminja z izbranim vzorcem (in trenutno stranjo), tako da je kazalec za predvajanje vedno viden. Če želite urediti en vzorec, medtem ko nadaljujete s predvajanjem drugega vzorca ali celotno verigo vzorcev, lahko uporabite zaklep pogleda. Ena uporaba zaklepanja pogleda je "zamrznitev" prikaza koraka vzorca na trenutnem vzorcu (in strani), tako da držite Shift in pritisnete Patterns 10. Zgornji dve vrstici bosta zdaj zaklenjeni na vzorec, ki je bil prikazan, ko ste izbrali Zaklepanje pogleda.

V pogledu vzorcev bodo trenutno prikazani vzorci osvetljeni belo. Utripajoča bela ploščica označuje, da se vzorec gleda in predvaja, medtem ko neprekinjena bela barva označuje, da se vzorec gleda, medtem ko se predvaja druga (iste skladbe): ta ploščica bo utripala v barvi skladbe. Če želite spremeniti prikazani vzorec, držite tipko Shift in pritisnite ploščico z vzorcem. Še vedno lahko spremenite, kateri vzorci in verige vzorcev se predvajajo na običajen način, opisan v Pogledu vzorcev na strani 47.

View Lock vam omogoča tudi zamrznitev prikaza korakov na trenutni strani vzorca, ko delate na 32-stopenjskem vzorcu. Ko je zaklepanje pogleda aktivno, se bo vzorec še naprej predvajal obe strani, vendar je zdaj prikazana le tista stran, ki je bila vidna, ko je bila izbrana zapora pogleda . The alternativno stran s koraki lahko prikažete s pritiskom na gumb za stran s koraki 8

Medtem ko držite Shift , gumb Vzorci sveti zeleno, ko je zaklepanje pogleda aktivno; ko je neaktiven, je rdeč. Shift lahko pritisnete kadar koli: barva gumba bo potrdila, ali je zaklepanje pogleda aktivno ali ne.

Zaklepanje pogleda se uporablja za vse skladbe in velja tudi za vse poglede, ki imajo prikaz koraka vzorca (tj. pogled hitrosti, pogled vrat itd., kot tudi pogled not). Prekličete ga lahko s pritiskom na Shift + Patterns ponovno. Upoštevajte, da stanje zaklepanja pogleda ni shranjeno. Privzeto bo 'neaktivno', kadar koli Circuit Ritem je vklopljen.

## Nastavitve vzorca

Čeprav so privzete dolžine vzorcev 16 ali 32 korakov (glejte tudi »Stran s koraki in vzorci s 16/32 koraki« na strani 49), je možno, da ima vzorec v kateri koli skladbi poljubno drugo število korakov v dolžino, do največ 32 korakov. Poleg tega je mogoče začetno in končno točko vzorca določiti neodvisno, tako da se lahko pododdelki vzorca poljubne dolžine predvajajo proti drugim skladbam z različnimi dolžinami vzorca, kar ustvari nekaj zelo zanimivih učinkov. Izberete lahko tudi vrstni red predvajanja vzorca in nastavite hitrost skladbe glede na druge skladbe.

Vse te možnosti so nastavljene v pogledu nastavitev vzorca; pritisnite Nastavitve vzorca , da odprete to:



Vse spremembe vzorcev v pogledu nastavitev vzorca lahko shranite v projekt na običajen način: pritisnite Shrani 19 – utripa belo, pritisnite znova – utripa zeleno za potrditev shranjevanja. (Zapomni si to to prepiše prejšnjo različico projekta; izberite drug projektni pomnilnik, če želite obdrži prejšnjo različico.)

## Začetna in končna točka

Zgornji dve vrstici pogleda nastavitev vzorca prikazujeta korake vzorca za trenutno izbrano skladbo. Če dolžina vzorca še ni bila prilagojena, bo blazinica 16 osvetljen pesek: to označuje zadnji korak v vzorcu. Če pa je dolžina vzorca 32 korakov, boste morali pritisniti gumb Stran korakov 8, da odprete stran 2 in si ogledate indikacijo končnega koraka. Da vidim kateri korak je trenutno začetna točka vzorca, pritisnite in držite Shift. Korak končne točke se vrne v modro in a različne stopnice luči pesek: to bo blazinica 1, če dolžina vzorca še ni bila spremenjena. Spremenite lahko končno točko za skladbo – in s tem skrajšate dolžino vzorca – s pritiskom na drugo stopničko za vzorec. Nova končna točka je označena s peščeno osvetlitvijo, »višja«

blazinice postanejo temne ali zatemnjene rdeče, pri čemer slednje pomeni, da so bili podatki o noti/zadetju predhodno dodeljeni temu koraku. Če znova izberete prvotno končno točko, bodo ti podatki še vedno tam in se bodo predvajali.



Spreminjanje začetne točke je popolnoma enak postopek, le da morate med izbiro nove začetne točke držati tipko Shift :



Če delate z 32-stopenjskimi vzorci, bodite previdni, na kateri od dveh strani korakov ste. Barva gumba koraka stran 8 to vedno označuje – modra za stran 1 (koraki od 1 do 16) in oranžna za stran 2 (koraki od 17 do 32).

#### Igralni vrstni red

Blazinice 29 do 32 v pogledu nastavitev vzorca vam omogočajo, da izberete vrstni red predvajanja, ki ga bo uporabljal trenutno izbrani vzorec. Ploščica za izbrani vrstni red predvajanja sveti močno: privzeti vrstni red predvajanja je naprej (tj. normalno), označen s ploščico 29.



Alternative običajnemu vrstnemu redu igre naprej so:

- Nazaj (Pad 30). Vzorec se začne predvajati na končni točki, korake predvaja v obratnem vrstnem redu začetno točko in se ponovi.
- Ping-pong (Pad 31). Vzorec se predvaja naprej od začetka do konca, vzvratno nazaj na začetek točka, in ponavlja.
- Naključno (Pad 32). Koraki skladbe se predvajajo naključno, ne glede na dodelitev note/zadetka, čeprav še vedno v korakih.

Če se vrstni red predvajanja spremeni v načinu predvajanja, vzorec vedno zaključi svoj trenutni cikel prej začetek cikla z novo smerjo. To velja ne glede na trenutno dolžino vzorca ali korak Izbira strani.

#### Stopnja sinhronizacije vzorca

Tretja vrstica pogleda nastavitev vzorca določa hitrost predvajanja skladbe glede na BPM projekta. Dejansko je množitelj/delilnik BPM.



Izbrano stopnjo sinhronizacije označuje močno osvetljena ploščica: privzeta stopnja je "x1" (pad 5 v vrstici 3), kar pomeni, da se bo skladba predvajala z nastavljenim BPM. Izbira ploščice z višjim številom poveča hitrost, s katero igralni kazalec napreduje skozi vzorec glede na prejšnjega. Podobno a padci z nižjimi številkami bodo zmanjšali hitrost predvajanja. Razpoložljive stopnje sinhronizacije so 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, pri čemer T predstavlja trojčke.

1/16 je privzeta hitrost sinhronizacije, kjer vsak korak ustreza 16. noti. Povečanje stopnje sinhronizacije je odličen način za povečanje ločljivosti korakov sekvencerja za ceno celotnega časa predvajanja. Zmanjševanje stopnja sinhronizacije je uporabna za ustvarjanje daljših vzorcev, ki ne zahtevajo tako finih podrobnosti, kot je proženje rezin dolgega vzorca.

Če se stopnja sinhronizacije spremeni, medtem ko je predvajanje sekvencerja aktivno, vzorec vedno zaključi trenutni cikel z obstoječo hitrostjo in se na koncu cikla spremeni v novo hitrost. To velja ne glede na trenutno izbiro dolžine vzorca ali koraka.

## Mutirajte

Mutate je funkcija, ki vam omogoča uvajanje nadaljnjih naključnih variacij v posamezne vzorce na per tirna osnova. Mutate »premeša« note ali zadetke v trenutnem vzorcu v različne korake. Število not/zadetkov v samem vzorcu in vzorcih bobna se ne spremenijo, le prerazporedijo se na različne korake. Vse parametre korakov ponovno dodeli Mutate, vključno z mikro koraki, vrednostmi vrat, obračanjem vzorcev, verjetnostjo in podatki o avtomatizaciji.

Če želite spremeniti vzorec, držite tipko Shift 20 in pritisnite Duplicate 18. To lahko storite v katerem koli pogledu, ki ima a Prikaz korakov vzorca, tj. pogled not, pogled hitrosti, pogled vrat ali **pogled** nastavitev vzorca. Samo mutiraj vpliva na vzorec, ki se trenutno predvaja, tako da, če je del verige vzorcev, ostali vzorci v verigi ne bodo prizadeti. Prerazporeditev opomb/zadetkov bo upoštevala dolžino koraka strani. Mutate lahko uporabite tolikokrat, kot želite za kateri koli vzorec, tako da večkrat pritisnete Shift + Duplicate: note/zadetki v vzorcu bodo vsakič naključno prerazporejeni.

Upoštevajte, da Mutate ni mogoče "razveljaviti"; dobro je, da shranite izvirni projekt, da se lahko vrnete vanj po uporabi Mutate.

## Prizorišča

Prizori vam omogočajo, da dodelite več vzorcev in verig vzorcev znotraj projekta eni ploščici, kar vam omogoča enostavno proženje različnih delov pesmi. Sami prizori se lahko tudi verižijo, da se veliko uredi daljše sekvence in tako zgraditi celovite strukture pesmi.

Do scen dostopate v pogledu mešalnika: pritisnite mešalnik , da odprete to:



Dve spodnji vrsti ploščic v pogledu mešalnika predstavljata 16 prizorov, ki so na voljo v trenutnem projektu. V novem projektu bodo vse blazinice sprožile vzorec 1 vseh osmih skladb, saj še ni bila definirana ali dodeljena nobena veriga vzorcev. Prvi (Pad 17) bo utripal svetlo zeleno. kar kaže na to

trenutno predvajani vzorci ustrezajo zadnjemu izbranemu prizoru (privzeto prizor 1).



## Dodeljevanje vzorcev prizorom

Odprite pogled vzorcev in definirajte vse verige vzorcev za vsako skladbo, ki naj sestavljajo sceno. Preklopite v pogled mešalnika, pritisnite in držite tipko Shift: ploščice scene spremenijo barvo v temno zlato. Pritisnite tipko Scene (medtem ko še vedno držite Shift) – med pritiskom bo zasvetila svetlo zlato, kar pomeni, da so vzorci zdaj dodeljena temu.



Vse izbrane verige vzorcev so zdaj shranjene kot ta prizor. Ko sprostite Shift, je ploščica s shranjenim prizorom zdaj svetlo bela:



Zdaj, ko pritisnete ploščico, je izbrana scena in bo predvajal nabor verig vzorcev, ki so bili dodeljena, ko naslednjič pritisnete Predvajaj

Ko izberete Mixer View, boste takoj lahko videli, kje so prizori že shranjeni, saj bodo njihove ploščice osvetljene svetlo belo ali svetlo zlato, ko pritisnete Shift.

Dodeljevanje verig vzorcev prizoru ne vpliva na trenutno predvajanje in ne bo izbralo prizora ali spremenilo vaše verige prizorov (glejte spodaj), če ste že v načinu predvajanja: izbrani prizor se bo začel ko je trenutni vzorec ali veriga vzorcev končan – glejte "Prizori čakalne vrste" **stran 62**.

Podatki o prizoru so shranjeni s trenutnim projektom, ko izvedete Save tako, da dvakrat pritisnete Save 19. Če ploščica Scene utripa zeleno, pomeni i) da je to trenutno izbrana scena in ii) da se trenutno izbrani vzorci ujemajo s tistimi, ki so dodeljeni sceni. Če se izbrani vzorci spremenijo v pogledu vzorcev, se bo plošča Scene vrnila v temno belo. Če so ujemajoči se vzorci ponovno izbrani, bo Scene pad ponovno utripal zeleno. Upoštevajte, da se bo to vedenje zgodilo samo za nazadnje izbrano sceno – če izberete vzorce scene, ki niso nazadnje izbrana

ena, ustrezna ploščica ne bo postala zelena.

## Veriženje prizorov za ustvarjanje aranžmaja

Tako kot lahko združite vzorce v pogledu vzorcev, lahko združite prizore v pogledu mešalnika za ustvarjanje daljših zaporedij. To storite tako, da držite tipko za prvo sceno, nato pritisnete ploščico za zadnjo sceno: te ploščice in vse tiste med njimi bodo zasvetile zeleno. Veriga scene predvajanje bo zdaj vsebovalo prizore, dodeljene vsem ploščicam med obema, ki ste ju pritisnili; Npr., če želite verigo prizorov, sestavljeno iz prizorov 1 do 5, držite ploščico Scene 1 in pritisnite ploščico Scene 5. Vsaka scena bo enkrat predvajala verigo vzorcev, ki ji je dodeljena, nato pa preklopila na naslednjo sceno. Prizori se bodo predvajali v številčnem vrstnem redu in nato ponovili.



Upoštevajte, da lahko uporabite prizore, da premagate omejitev v pogledu vzorcev , da ne morete definirati veriga vzorcev, ki niso zaporedni. Zaporedne skupine vzorcev lahko dodelite zaporednim spominom prizorov in jih nato predvajate kot verigo prizorov. Na primer, če želite igrati vzorce 1, 2, 5 in 6 po vrstnem redu, lahko naredite verigo vzorcev vzorcev 1 in 2 in jo dodelite pomnilniku scene, nato pa še eno verigo vzorcev vzorcev 5 in 6 in dodelite do naslednjega

Spomin na prizorišče. Nato lahko določite verigo prizorov teh dveh prizorov in dobili boste zahtevane štiri Vzorci v zaporedju.

## Prizori čakalnih vrst

Prizori so lahko "predizbrani" na enak način kot vzorci, tako da, če se prizor že predvaja, je naslednji v čakalni vrsti. Ploščica za sceno v čakalni vrsti utripa zeleno in na koncu vzorca skladbe 1, ki se trenutno predvaja, se bo nova scena začela predvajati od začetka brez izgube sinhronizacije.

## Čiščenje scen

Če želite počistiti pomnilnik scene, pridržite Clear 17 in pritisnite tipko za sceno, ki jo želite počistiti. To bo povrnilo pomnilnik scene v privzeto stanje - vzorec 1 za vse skladbe.

### Podvajanje prizorov

Če želite kopirati sceno, pridržite Duplicate 18, pritisnite tipko za sceno, ki jo želite kopirati, nato pritisnite tipko za pomnilnik scene, kamor želite shraniti kopijo. Sprosti dvojnik. Vendar pa lahko kopirano sceno prilepite večkrat (na različne pomnilniške lokacije), če ohranite Duplicate .

# Tempo in Swing

Tempo in Swing sta tesno povezana in metode njunega prilagajanja so zelo podobne.

# Čas

Circuit Rhythm bo deloval v katerem koli tempu v razponu od 40 do 240 BPM; privzeti tempo za nov projekt je 90 BPM. Tempo lahko nastavite z notranjo uro tempa ali z zunanjo uro MIDI

vir. Zunanjo uro MIDI je mogoče uporabiti prek vrat USB ali vhodnih vrat MIDI .

Za prikaz in prilagoditev BPM notranje ure tempa pritisnite gumb Tempo/Swing 16, da odprete Tempo View. (Kot večina gumbov Circuit Rhythm lahko tudi s kratkim pritiskom preklopite mrežo na Tempo View ali dolgo pritisnite, da za trenutek preverite BPM.)

BPM je prikazan na mreži ploščice kot dve ali tri velike številke v modri in beli barvi. Številka »stotice« (ki je lahko le »1«, »2« ali izklopljena) zavzema stolpca 1 in 2 mreže, medtem ko »desetice« in

Številke »enote« zavzemajo po tri stolpce. Spodaj je prikazano, kako so prikazane števke od 0 do 9.



Makro krmilnik 1 (Tune) se uporablja za prilagajanje tempa; njegova LED sveti svetlo modro.

### Zunanja ura

Za sinhronizacijo Circuit Rhythm z virom zunanje ure MIDI ni potrebno nobeno preklapljanje (odvisno od nastavitev

ure – glejte »Nastavitve ure« na strani 91). Če je uporabljena veljavna zunanja ura, se

bo samodejno izbran kot vir ure, mreža pa bo rdeče prikazala »SYN« , če je makro 1

obrnjen. Prilagoditev Makra 1 ne bo spremenila notranjega tempa, ko je v uporabi zunanja ura.

Medtem ko notranja ura tempa dovoljuje samo cele številke BPM (tj. brez delnih vrednosti tempa), se bo Circuit Rhythm sinhroniziral s katerim koli zunanjim taktom – vključno z delnimi vrednostmi – v območju od 30 do 300 BPM.

Če je zunanja ura odstranjena (ali gre izven obsega), se Circuit Rhythm preneha predvajati. »SYN« ostane prikazano, dokler ne pritisnete Predvajaj . Mreža nato prikaže BPM, ki je bil shranjen s projektom, Makro 1 bo znova omogočen in lahko prilagodite tempo.

#### Tapnite Tempo

Če želite uskladiti tempo Circuit Rhythm z obstoječo glasbo, vendar ne poznate njenega BPM, lahko uporabite Tap Tempo. Pridržite Shift in tapnite gumb Tempo/Swing v skladu s skladbo, ki jo poslušate. Potrebujete vsaj tri dotike, da Circuit Rhythm spremeni svojo nastavitev tempa na vaš ročni vnos, nato pa bo izračunal BPM s povprečenjem zadnjih petih dotikov.

Tap Tempo lahko uporabite kadar koli, vendar če ste v tempo pogledu, boste videli, da se prikaz BPM posodobi na tempo tapkanja.

#### Gugalnica

Privzeto so vsi koraki v vzorcu časovno enakomerno razporejeni. Pri tempu 120 BPM se bo 16-stopenjski vzorec ponovil vsaki 2 sekundi, tako da bodo koraki narazen za eno osmino sekunde. Spreminjanje parametra Swing s privzete vrednosti 50 (razpon je od 20 do 80) spremeni čas sodo oštevilčenih korakov (izklop utripi); nižja vrednost nihanja skrajša čas med sodim korakom in prejšnjim lihim korakom, višjim Nihajna vrednost ima nasprotni učinek.



Nihanje se prilagodi z Makro 2, medtem ko je v Pogledu tempa; njegova LED sveti oranžno. Upoštevajte, da boste pri izmeničnem prilagajanju tempa in nihanja morda opazili kratek zamik, preden začne veljati nastavitev gumba. To vam omogoča, da preverite trenutne vrednosti tempa in nihanja, ne da bi jih spreminjali.

Swing lahko uporabite za dodajanje dodatnega "utora" vašemu vzorcu. Upoštevajte, da gre za sode korake »swung«, jih je mogoče razlagati kot 1/16-note (polquavers).

### Kliknite sledi

Klik (ali metronom) lahko aktivirate ali deaktivirate tako, da držite Shift in pritisnete Clear 17. Clear bo svetil svetlo zeleno, ko je Click omogočen, in temno rdeče, če ni. Ko je omogočeno, boste med predvajanjem sekvencerja slišali tiktakanje metronoma pri vsaki četrtini na vseh zvočnih izhodih.

To je globalna nastavitev, zato bo klik ostal vklopljen ali izklopljen ne glede na spremembe paketa ali projekta. Nastavitev se ne shrani, ko je Circuit Rhythm izklopljen.

Če želite prilagoditi glasnost klika, pritisnite Tempo/Swing in uporabite Macro 5 (Distortion). Raven klika je tudi globalna nastavitev in zato velja za vse pakete in projekte. Nastavitev ravni se shrani, ko napravo izklopite z gumbom za vklop 8

### Analogni sinhronizacijski izhod

Zunanjo opremo – npr. analogne sintetizatorje – lahko sinhronizirate s Circuit Rhythm z zadnjim plošča Sync Out priključek 2. To zagotavlja sinhronizacijski impulz s hitrostjo, ki je sorazmerna z uro tempa (BPM); dejansko razmerje lahko nastavite v pogledu nastavitev – glejte stran 88. Privzeta hitrost je dva impulza na četrtletna nota.

# Mešalnik

Circuit Rhythm vključuje osemkanalni mešalnik, ki vam omogoča prilagajanje glasnosti vsake skladbe glede na druge. Privzeto se vse skladbe predvajajo z glasnostjo 100 (poljubne enote, razpon 0-127), vam ostane z glavnim nadzorom glasnosti 4 , da po potrebi prilagodite izhodno raven.

Pritisnite Mixer 1 da odprete pogled Mixer:



Osvetljene ploščice v 1. vrstici so gumbi za izklop zvoka za vsako skladbo. Pritisnite ploščico, da zaustavite sekvencer proženje vzorcev skladbe in avtomatizacija CC; to bo utišalo skladbo. Ponovno pritisnite za vklop zvoka. Osvetlitev ploščice se zatemni, kar označuje stanje Mute.

#### Nivo proge

Privzeto v pogledu mešalnika makri nadzirajo glasnost vsake skladbe. To je označeno z gumbom J 15 sveti. Makro LED lučke svetijo v ustrezni barvi steze in zatemnijo, ko se raven steze zmanjša.

Prilagoditev nivoja sledi z makri je lahko avtomatizirana. Če je Circuit Rhythm v snemalnem načinu, bodo spremembe ravni posameznih skladb posnete v vzorec. Če želite izbrisati avtomatizacijo ravni glasnosti, držite Počisti 17 in obrnite kontrolnik Makro. Makro LED zasveti rdeče, kar pomeni, da je brisanje končano.

#### Premikanje

Vsako skladbo lahko tudi postavite kamor koli v stereo sliki (vendar boste morali spremljati obe levi in desni izhod ali uporaba slušalk, da slišite učinek). S pritiskom gumba J 15 se kontrolniki makra pretvorijo v krmilne elemente za premikanje za vsako skladbo. Gumb J ugasne in gumb K sveti.

Privzeti panoramski položaj vsake skladbe je stereo sredina, kar označujejo makro LED lučke, ki svetijo belo.

Pomikanje sledi v levo spremeni LED-lučko v vse bolj svetlo modro; premikanje v desno ga obarva vedno bolj svetlo roza.

Če želite hitro vrniti pomaknjeno skladbo na sredino stereo slike, pridržite Clear 17 in obrnite kontrolnik za makro v smeri urinega kazalca. Makro LED sveti vijolično, kar pomeni, da je dejanje končano.

Krmilniki Pan so avtomatizirani na enak način kot kontrolniki Level. Če želite izbrisati Pan avtomatizacijo, držite Clear in obrnite gumb Macro v nasprotni smeri urinega kazalca. Makro LED sveti rdeče, kar pomeni, da je dejanje je zaključeno.

Če pritisnete K, se makri vrnejo na njihovo funkcijo nadzora ravni.

#### Izvajanje z utišanimi skladbami

Izklop zvoka lahko uporabite za bolj ustvarjalne namene kot preprosto utišanje skladbe; vam omogoča nastop v v realnem času prek neutišanih skladb. Ko je skladba utišana, njene stopnice sekvencerja postanejo neaktivne. Vendar pa postanejo nato na voljo za predvajanje vzorcev v realnem času v Velocity View, Gate View ali Pogled verjetnosti.

Če želite preizkusiti to, izberite projekt in utišajte skladbo v pogledu mešalnika. Izberite Velocity View, Gate View ali Probability View za utišano skladbo: stopničke bodo še vedno prikazovale zaporedje v teku, a ker je skladba utišana, sekvencer ne bo sprožil nobenih vzorcev. Step pads lahko zdaj uporabite za predvajanje vzorcev "ročno" - v realnem času. Ta funkcionalnost postane še posebej zmogljiva, če se uporablja v povezavi z vzorcem, ki vsebuje avtomatizacijo makrov, saj se bo vsak korak predvajal s svojo shranjeno avtomatizacijo, kar vam omogoča, da ustvarite paleto zvokov za izvajanje.

Upoštevajte, da se lahko predvajanje korakov na ta način posname v druge vzorce z uporabo zaklepanja pogleda, podatki o avtomatizaciji iz korakov pa ne bodo posneti.

# Oddelek FX

Circuit Rhythm vključuje procesor digitalnih učinkov (FX), ki vam omogoča dodajanje učinkov zakasnitve in/ali odmeva kateri koli ali vsem skladbam, ki sestavljajo vaš projekt. Obstaja tudi glavni kompresor, ki je privzeto uporabljen za vašo mešanico.

Na voljo je šestnajst zakasnitev in osem prednastavitev za odmev in izberete lahko katero koli od vsake vrste. Ravni pošiljanja iz vsake skladbe – tj. koliko odjeka in/ali zakasnitve je dodano – so individualno nastavljive za vsako skladbo z uporabo makro kontrolnikov. Vse dodane učinke lahko shranite v projekt na običajen način.

Pritisnite FX 12 da odprete pogled FX.



Vsaka od "breskvinih" blazinic v 1. in 2. vrstici prikliče prednastavitev zakasnitve, podobno pa "kremne" blazinice v 3. vrstici omogočajo prednastavitve odmeva. Daleč najboljši način za ovrednotenje različnih učinkov je, da jim prisluhnete, najbolj učinkovito z uporabo enega samega ponavljajočega se udarca kot mali boben. Kot splošno pravilo pa so prednastavitve odmeva razporejene z naraščajočim odmevnim časom od Pad 17 do Pad 24, prednastavitve zakasnitve pa z naraščajočo kompleksnostjo od Pad 1 do Pad 16. Vse prednastavitve zakasnitve imajo povratno informacijo za več odmevov, nekatere pa vključujejo tudi zanihanje tudi časovne in stereo "ping-pong" učinke. Za prednastavitve 3 do 16 je čas zakasnitve povezan z BPM: glejte tabelo na strani 70 za celoten seznam prednastavitev.

### Odmev

Če želite eni ali več skladbam dodati odmev, izberite prednastavitev odmeva. Blazinica, ki ustreza aktivni prednastavitvi, močno sveti. Makri so zdaj kontrolniki ravni pošiljanja odmeva za osem skladb: to je popolnoma enaka ureditev, kot se uporablja v pogledu mešalnika. Makro LED diode so zdaj slabo osvetljene; ko povečate stopnjo pošiljanja, boste slišali odmev, ki se doda skladbi, ki jo nadzoruje, in LED bo povečanje svetlosti.

Izbrani učinek odmeva lahko dodate kateri koli ali vsem skladbam v različnih stopnjah z uporabo drugih makro kontrolnikov. Vendar ni mogoče uporabiti različnih prednastavitev odmeva na različnih skladbah.

Podrobnosti o osmih prednastavitvah odmeva so navedene spodaj:

PREDNASTAVITEV	VRSTA ZAKASNITVE	
1	Majhna zbornica	
2	Mala soba 1	
3	Mala soba 2	
4	Velika soba	
5	hodnik	
6	Velika dvorana	
7	Dvorana – dolgo razmišljanje	
8	Velika dvorana – dolg razmislek	

## Zamuda

Dodajanje zakasnitve je enak postopek kot odmev: če želite skladbam dodati zakasnitev, izberite učinek iz blazinice v vrsticah 1 in 2. Makri so zdaj kontrolniki ravni pošiljanja zakasnitve na skladbo; videli boste, da njihove LED diode zdaj prikazujejo barvo breskve, da potrdijo njihovo prerazporeditev na zakasnitveni FX.

Čeprav se enaki makri uporabljajo kot ravni pošiljanja odmeva in ravni pošiljanja zakasnitve, oba učinka ostanejo neodvisni: makri prevzamejo eno ali drugo funkcijo glede na to, ali je bila zadnja pritisnjena ploščica FX prednastavitev za odmev ali zakasnitev. Podrobnosti o 16 prednastavitvah zakasnitve so navedene v spodnji tabeli:

PREDNASTAVITEV	VRSTA ZAKASNITVE	GLASBENI OPIS
1	Slapback Fast	Zelo hitre ponovitve
2	Slapback Slow	Hitro ponavljanje
3	32nd Tripleti	48 ciklov na bar
4	32	32 ciklov na bar
5	16. Trojčki	24 ciklov na bar
6	16	16 ciklov na bar
7	16. Ping Pong	16 ciklov na bar
8	16. Ping Pong Swung 8.	16 ciklov na takt z zamahom
9	Trojke 8. Ping Pong s	12 ciklov na bar
10	pikami	8 ciklov na 3 utripe s Stereo Spread
11	8	8 ciklov na bar
12	8th Ping Pong	8 ciklov na bar
13	8th Ping Pong Swung	8 ciklov na takt z zamahom
14	4th Triplets 4th dotted	6 ciklov na bar
15	Ping Pong Swung 4th Triplets	4 cikli na 3 takte z zamahom
16	Ping Pong Wide	6 ciklov na bar

Upoštevajte, da pod določenimi vrednostmi BPM prednastavitve zakasnitve ne bodo ustrezale zgornjim stopnjam.

#### Avtomatizacija pošiljanja FX

Nivo pošiljanja odmeva in zakasnitve lahko avtomatizirate z obračanjem krmilnika Makro, medtem ko je aktiven način snemanja. Med zaporedjem lahko spremenite količino učinka. Gumb Clear 17 lahko uporabite za brisanje avtomatiziranih podatkov za kontrolnik pošiljanja FX: držite Clear in obrnite kontrolnik pošiljanja, za katerega ne dlje potrebujejo avtomatizacijo; LED zasveti rdeče, da potrdi dejanje.

Glejte tudi "Snemanje premikov gumba" na strani 43.

# Glavni kompresor

To omogočite ali onemogočite z gumbom FX v pogledu naprednih nastavitev: glejte stran 92.

# Stranske verige

Vsaka od skladb je lahko neodvisno stransko verižena. Side Chain omogoča, da zadetki ene skladbe znižajo raven zvoka druge skladbe. Z uporabo stranskih verig lahko svojim ritmom dodate vznemirljiv občutek - to je osnovni zvok hip-hopa in EDM. Poskusite stransko verižno zaporedje nizov ali glavnih akordov z udarcem.

Na voljo je sedem prednastavitev Side Chain, od katerih vsaka omogoča izbranemu prožilnemu viru Side Chain, da umakne skladbo z naraščajočo intenzivnostjo od skrajne leve prednastavitve do skrajno desne prednastavitve. Privzeto stanje je da bo stranska veriga IZKLOPLJENA za vse sledi.

Stranski verižni pogled je sekundarni pogled gumba FX 12. Odprite tako, da držite Shift in pritisnete FX ali pritisnite FX drugič, če ste že v pogledu FX , da preklopite pogled.



Pogled stranske verige bo prikazal kontrolnike stranske verige za skladbo, ki je bila prikazana, ko ste pritisnili Shift + FX . Z gumboma J in K 15 se lahko pomikate po štirih stranskih straneh

Verižni pogledi: vsaka stran prikazuje kontrolnike stranske verige za par skladb (kot je prikazano zgoraj).

Dve spodnji vrstici padov ustrezata sedmim prednastavitvam stranske verige (padi od 2 do 8 v vsaki vrsti) za liho oziroma sodo oštevilčeno stezo; prva ploščica v vsaki vrsti je 'gumb za IZKLOP' – to onemogoči obdelavo stranske verige za skladbo. Blazinica 1 sveti svetlo rdeče, ko je stranska veriga
je IZKLOPLJENO; pritisnite katero koli drugo ploščico v vrsti, da omogočite eno od prednastavitev stranske verige: ploščica 1 postane zatemnjena in izbrana ploščica je svetla v barvi skladbe.

Ploščice od 1 do 8 v zgornji vrstici vam omogočajo, da izberete, katera skladba bo prožilni vir stranske verige za izbrano skladbo (izberete jo s pritiskom na prednastavitev stranske verige za skladbo).

Kot pri mnogih drugih funkcijah Circuit Rhythm, daleč najboljši način za razumevanje stranske verige obdelava je eksperimentiranje in poslušanje. Dobro izhodišče je, da nastavite skladbo za predvajanje dolgega vzorca, tako da zveni neprekinjeno, in naredite, da druga skladba predvaja nekaj vzorcev brcnega bobna. Ko izberete različne prednastavitve stranske verige, boste slišali različne načine, na katere neprekinjeni vzorec »prekinja« boben. Upoštevajte tudi, da bo učinek bolj ali manj vpliven, odvisno od relativnih časov umikanja vzorca in njegovega vira sprožitve.

Spuščanje stranske verige se bo nadaljevalo tudi, ko se raven izvorne skladbe zmanjša na nič v pogledu mešalnika. To je funkcija, ki jo je mogoče uporabiti zelo ustvarjalno! Vendar, če utišate skladbo bobna izbran kot ključ v pogledu mešalnika, je proženje stranske verige onemogočeno.

# Gumb filtra

Celoten zvočni izhod Circuit Rhythm – vsota zvokov vseh osmih skladb – se napaja skozi tradicionalni del filtra v slogu DJ-ja. Upravljalnik za to je velik gumb glavnega filtra 2 Gumb filtra je eden od ključnih kontrolnikov delovanja in ga je mogoče uporabiti za radikalno spremembo celotnega zvok.

Filter zajema tako nizkoprepustne kot visokoprepustne vrste. Visokofrekvenčni filter odstrani nizke frekvence (nizke tone) iz izhoda, nizkoprepustni filter pa visoke frekvence (visoke tone).

Glavni filter Circuit Rhythm krmili nizkopasovni filter, ko ga obrnete v nasprotni smeri urinega kazalca od sredinskega položaja, in visokofrekvenčni filter, ko ga zavrtite v smeri urinega kazalca od središča. Upoštevajte, da ima krmilnik zadržek na sredini – v tem položaju ne pride do filtriranja in LED dioda je pod gumb je slabo osvetljen belo.

Ko vrtite gumb v smeri urinega kazalca, boste slišali, da nižje frekvence izginjajo, zaradi česar boste imeli veliko tanjši zvok; v nasprotni smeri pa najprej izginejo visoke frekvence in pustijo pridušen zvok. LED se spremeni v bledo modro, ko je katera koli vrsta filtra aktivna, pri čemer se svetlost povečuje z obračanjem krmilnika.

# Grid FX

Circuit Rhythm's Grid FX vam omogoča hitro dodajanje vrste dodatnih zvočnih učinkov iz namenskega nabora blazinic: to je odličen način za dodajanje variacij vašim vzorcem pri izvajanju v živo.

Do Grid FX dostopate v pogledu Grid FX View, ki je sekundarni pogled gumba Mixer 11. Odprite tako, da držite Shift in pritisnete Mixer, ali pritisnite Mixer drugič, če ste že v pogledu Mixer , da preklopite pogled. Makro kontrolniki ostanejo aktivni kot kontrolniki nivoja skladbe mešalnika, zgornja vrstica mreže pa je prav tako nespremenjena glede na pogled mešalnika, še naprej pa so gumbi za izklop zvoka za vsako skladbo. Dve spodnji vrstici (Pads 17 do 32) sta na voljo kot Grid FX performance pads. Privzeto so Grid FX na Circuit Rhythm:

UČINEK REŽ	E					
1	Beat Repeat, 1/4 rate					
2	Beat Repeat, stopnja 1/8					
3	Ponavljanje utripa, hitrost 1/16					
4	Ponavljanje utripov, hitrost 1/32					
5	Ponavljanje utripa, stopnja 1/8T					
6	Ponavljanje utripa, hitrost 1/16T					
7	Zadaj, stopnja 1/4					
8	Zadaj, razmerje 1/16					
9	Ulice, 1/4 stopnje					
10	Ulice, stopnja 1/8					
11	Ulice, stopnja 1/16					
12	Ulice, stopnja 1/32					
13	Phaser, lučka					
14	Phaser, težak					
15	Vinil, svetloba					
16	Vinil, težak					

Grid FX je mogoče konfigurirati s komponentami Novation. V komponentah lahko vsak učinek dodelite kateri koli od 16 rež. Na voljo je sedem različnih vrst učinkov, vsaka s svojim naborom parametrov za raziskovanje. Na različnih blazinicah lahko uporabite več različic istega učinka z različnimi parametri. Nabor Grid FX je shranjen z vsakim paketom (glejte stran 83) in katerim koli projektom v njem

Pack lahko dostopa do konfiguracij Grid FX, ki so bile shranjene s paketom.

Ko je naložen komplet Grid FX, pritisk na ploščico, ki ima naložen učinek, sproži učinek, ki

ostane aktiven, dokler blazinice ne sprostite. Za sprožitev več učinkov lahko pritisnete več blazinic Grid FX

hkrati, če pa imate različice istega učinka na več ploščicah (tj. z različnimi parametri), bo aktivna samo zadnja pritisnjena. Če nato spustite ploščico, medtem ko držite drugo ploščico za različico enakega učinka, bo prevzela prejšnja.



#### V Grid FX je na voljo sedem vrst učinkov:

Učinek	Barva blazinice		
Beat Ponovi	rdeča		
Vzvratno	Jantar		
Ulice	Pesek		
Samodejni filter	Zelena		
Digitaliziraj	Modra		
Phaser	Indigo		
Vinilna simulacija	nta		

Učinki so barvno kodirani, tako da lahko prepoznate različne vrste, ki so na voljo, ko jih naložite v Circuit Rhythm.

Tako kot pri mnogih drugih funkcijah Circuit Rhythm priporočamo eksperimentiranje z Grid FX, da boste razumeli, katera vrsta in nastavitev učinka dobro delujeta pri vašem posebnem slogu izbire vzorcev. Na kratko, osnovni učinki so:

- Beat Repeat zajemite kratek segment zvoka, sinhroniziranega s tempom, iz glavne mešanice in ga ponovite za učinek zatikanja. Beat Repeat predvajanje ni sinhronizirano s predvajanjem sekvencerja.
- Reverser takojšnje vzvratno predvajanje glavne mešanice v kratkih tempo povezanih segmentih.
  Reverzno predvajanje ni sinhronizirano s predvajanjem sekvencerja.
- Gater pravokotni LFO, ki vpliva na glasnost glavnega miksa pri stopnjah, povezanih s tempom.
  Ko ga pritisnete, bo Gater vedno na največji glasnosti. Predvajanje gaterja ni sinhronizirano s predvajanjem sekvencerja.
- Auto-Filter spremenljivo stanje (Low/Band/High-Pass) 12/6 dB/oktavni filter s tempo sinhroniziranim LFO. Oblika LFO je lahko nastavljena na Trikotnik, Kvadrat, povečanje ali znižanje in sinhronizirana s tipko, tako da se znova zažene, ko se učinek sproži. Globino modulacije je mogoče tudi prilagoditi.

- Digitaliziraj zmanjšajte hitrost vzorčenja glavne mešanice in uporabite učinek drobljenja bitov.
- Phaser 4-polni fazni učinek za glavni miks s tempo sinhroniziranim LFO. Globina LFO se lahko prilagodijo in lahko se uvedejo povratne informacije
- Simulacija vinila učinek Lo-Fi za glavni miks, ki simulira zvok slabega vinila zapis. Uporabite različne stopnje nihanja, prasketanja in sikanja skupaj s parametrom širine, ki reže visoke in nizke frekvence.

## Učinek zaklepanja

Pad 16 v pogledu Grid FX View omogoča funkcijo zapaha. Privzeto je slabo osvetljena bela; ko pritisnete, zasveti svetlo belo in katera koli zdaj izbrana ploščica za učinek Grid FX bo ostala aktivna, dokler se ne ponovno pritisnete gumb zaklepa. Upoštevajte, da bo pri neposrednem onemogočanju učinka (tj. ne s pritiskom gumba zaklepa) učinek onemogočen po sprostitvi.

Ko je zaklepanje omogočeno, bo več učinkov zaklenjenih, ko so izbrani, vendar je lahko hkrati zaklenjen samo en učinek vsake od sedmih vrst.

Stanje zapaha za vsako vrsto učinka se shrani s projektom, tako da lahko nekatere ali vse učinke aktivirate takoj po nalaganju projekta.

## Uporaba Grid FX z zunanjim zvokom

Zvočne signale, uporabljene na zunanjih zvočnih vhodih 5, bo obdelal Grid FX. Med spremljanjem je omogočen v Sample Record View, bo dohodni zvok usmerjen skozi Grid FX (v stereo). to omogoča, da se Circuit Rhythm uporablja kot stereo FX enota. Poleg tega z omogočenim ponovnim vzorčenjem v vzorcu Record View, Grid FX, ki je aktiven med snemanjem vzorca, bo predan posnetemu vzorcu kot slišal.

### MIDI nadzor Grid FX

Izboljšan nadzor parametrov Grid FX je možen z uporabo zunanjega krmiljenja MIDI, npr. iz krmilnika MIDI ali sekvencerja. Vse podrobnosti so na voljo v ločenem dokumentu Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, ki ga lahko prenesete s spletnega mesta novationmusic.com/downloads.

# Snemalni vzorci (Sample Rec View)

Circuit Rhythm ima možnost snemanja vzorcev prek zunanjih vhodov 5

To naredite v pogledu Sample Rec: pritisnite gumb Sample Rec 9, da odprete to:



Zgornji dve vrstici v Sample Rec View predstavljata eno od osmih strani s 16 vzorci; ustrezajo osmim stranem vzorcev, prikazanih v vzorčnem pogledu. Po straneh se lahko premikate z gumboma J in K. Ko se pomikate po vzorčnih straneh, bo stran, ki si jo trenutno ogledujete, označena z enim od **gumbov od** 1 do 8, ki za trenutek zasveti svetlo belo; tj., če se pomaknete na stran 5, bo gumb 5 **na kratko zasvetil.** Intenzivnost osvetlitve gumbov J in K prav tako označuje stran, ki je trenutno v uporabi.

Zatemnjena siva ploščica označuje zasedeno pomnilniško režo – tisto, ki že vsebuje vzorec; prazna reža je označena s temno rdečo blazinico. Blazinica za trenutno izbran vzorec bo osvetljena v svetlejšem odtenku bela ali rdeča.

Če pritisnete ploščico za zasedeno režo, boste predvajali vzorec. Če želite počistiti zasedeno režo, da jo lahko uporabite za nov vzorec, pridržite Clear 17 in pritisnite ploščico reže, da jo izbrišete iz bliskovnega pomnilnika.

Upoštevajte, da se bo izbor vzorcev ponastavil, če naložite nov paket.

# Snemanje

Če želite posneti nov vzorec, odprite Sample Rec View in izberite prazno režo za vzorec: Record 13. gumb zasveti temno oranžno, kar potrjuje, da lahko snemate v režo. Pritisnite Snemaj, zasvetil bo svetlo oranžno, dve spodnji vrstici mreže pa bosta sprva zatemnjeno sivi, vendar bosta eno ploščico naenkrat spremenili barvo v oranžno, začenši s ploščico 17 (prva ploščica v vrstici 3). To deluje kot vrstica napredka in prikazuje, koliko največje dolžine posnetka je bilo uporabljeno. Najdaljši čas snemanja na režo vzorca je 32 sekund, torej vsaka od 16 ploščic v dveh spodnjih mrežnih vrsticah

predstavlja dve sekundi.

Če na Circuit Rhythm ostane manj kot 32 sekund shranjevanja vzorcev, bo osvetljenih manj kot 16 blazinic. Število osvetljenih ploščic ustreza preostalemu razpoložljivemu času. Na primer, če ostane še 6 sekund, bodo prve tri ploščice osvetljene temno sivo, preostale pa ne bodo osvetljene.

Če želite ustaviti snemanje, znova pritisnite Snemaj . Če je dosežen najdaljši čas vzorčenja 32 sekund ali če ni na voljo nobenega pomnilnika vzorcev, se bo snemanje samodejno ustavilo.

Medtem ko snemanje vzorca poteka, je **gumb** Snemaj na voljo v drugih pogledih, tako da je snemanje vzorca mogoče ustaviti v drugih pogledih.

Če morate snemati več kot 32 sekund, lahko izberete drugo prazno mesto. V tem primeru se bo snemanje v prvo režo ustavilo, vendar se bo nadaljevalo neposredno v drugo režo, kar omogoča brezhibno snemanje v več režah.

Vzorci se bodo po snemanju normalizirali, pri čemer bo zagotovljena ustrezna glasnost vseh posnetih vzorcev. Upoštevajte, da se bo nizka raven hrupa normalizirala, če je posneta tišina v zelo glasnem vzorcu.

Po snemanju vzorca bo takoj na voljo za uporabo, vendar bo trajalo nekaj časa, da se shrani v paket. Med shranjevanjem vzorca bo reža vzorca utripala zeleno v Sample Rec View – ne izklapljajte Circuit Rhythm ali odstranjujte kartice microSD, medtem ko ta postopek poteka, ali pride do izgube podatkov se lahko pojavi.

### Nastavitve snemanja

Obstajajo štiri dodatne nastavitve, ki vplivajo na delovanje snemanja vzorcev: Prag, Attenuator, Vir snemanja in Monitor vhoda. Te nastavitve se shranijo ob izklopu.

#### Vklop/izklop praga snemanja

Blazinica 29 v 4. vrstici (nad besedilom Choke ) vklopi ali izklopi funkcijo praga snemanja.

Ko je prag izklopljen (ploščica sveti temno rdeče), se bo snemanje začelo takoj po pritisku gumba za snemanje . Ko je prag vklopljen (ploščica sveti svetlo zeleno in mreža za kratek čas prikaže 'Thr' ), bo snemanje samo začeti, ko nivo signala preseže določen prag (-54 dBFS) po pritisku gumba za snemanje . Omogočanje praga je uporabno, če želite, da se snemanje začne takoj, ko se zvok začne, s čimer preprečite potrebo po obrezovanju tišine od začetka vzorca.

#### Vklop/izklop dušilnika

Pad 30 v 4. vrstici vklopi ali izklopi dušilnik 12 dB kot del poti snemalnega signala. Privzeto, dušilnik je izklopljen (ploščica sveti temno rdeče, mreža za kratek čas prikaže '0', kar predstavlja zmanjšanje ravni za 0 dB). Ko je dušilnik omogočen (ploščica sveti svetlo zeleno in mreža za kratek čas prikaže '-12' ), snemanje raven se zmanjša za 12 dB. Dušilnik uporabite, če je nivo signala iz zunanjega vira zvoka previsok in povzroča neželeno popačenje na posnetku.

#### Vklop/izklop ponovnega vzorčenja

Pad 31 v vrstici 4 (nad besedilom na tipkovnici ) izbere zvočni vir za snemanje vzorca.

Privzeta nastavitev (ploščica sveti temno rdeče) omogoča snemanje iz zunanjih avdio vhodov. S pritiskom na ploščico (zasveti svetlo zeleno in mreža za kratek čas prikaže 'RSP') izbere notranji zvočni mehanizem kot vir snemanja: izberite to možnost, če želite znova vzorčiti notranje obdelane zvoke ali vzorčiti zunanje vhode, potem ko jih je obdelal Grid FX. Če je omogočeno ponovno vzorčenje, lahko posnamete zvok iz zunanjih in notranjih virov hkrati.

#### Nadzor vnosa

Blazinica 32 v vrstici 4 (nad **besedilom** Slice ) aktivira nadzor vnosa. Ko je nadzor vhoda aktiven (ploščica sveti svetlo zeleno in mreža za kratek čas prikaže 'Mn')

Onemogočite nadzor vhoda, da utišate dohodni zvok – to je lahko uporabno kot del širše nastavitve zvok je lahko usmerjen prek Circuit Rhythm za vzorčenje in neposredno od vira do a mešalnik ali avdio vmesnik.

Ta ploščica se lahko uporablja tudi kot izklopno stikalo za zunanji zvok, kar je uporabno pri uporabi Circuit Rhythm kot enote učinkov za zunanji zvok.

#### Raven monitorja

Uporabite Makro 8 za uporabo digitalnega ojačanja dohodnega zvoka. To bo privzeto 0 dB ob vklopu in se nikoli ne shrani. Ta vrednost se lahko poveča na +12 dB ali zmanjša na tišino.

### Obrezovanje vzorcev

Za obrezovanje začetne točke posnetega vzorca lahko uporabite krmilnik Makro 2 (Začetek) , za obrezovanje njegovega trajanja pa krmilnik Makro 3 (Dolžina) . Ko premaknete kateri koli kontrolnik makra, se ploščice v 3. vrstici mreže osvetlitev peska, ki označuje začetek in trajanje vzorca. Ko je prižganih vseh osem padov, se bo vzorec predvajal ves izvirni čas od točke, ko se je snemanje začelo. Začetno točko je mogoče premakniti "naprej" s kontrolnikom Start , končno točko pa premakniti "nazaj" s kontrolnikom Length : oba krmilnika vplivata na skrajšanje celotne dolžine vzorca. Blazinice postanejo temne za ponazoritev

učinek obrezovanja; upoštevajte, da imata lahko začetna točka in dolžina vrednosti, ki nista integralni število korakov: to je označeno z zatemnitvijo osvetlitve na "končni" ploščici. Grafika spodaj ponazorite to:



Takoj ko sta začetek ali dolžina prilagojena, bo Save začel utripati. Pritisnite Shrani, da potrdite nov začetek in dolžino. Ko je vzorec shranjen, ga je mogoče dodatno obrezati, vendar shranjenih sprememb ni mogoče razveljaviti.

Upoštevajte, da vrstica 3 ne označuje absolutnega časa vzorčenja: kratek in dolg vzorec bosta prikazala celotno trajanje kot osem osvetljenih ploščic. Upoštevajte tudi, da je vzorce mogoče le skrajšati – na začetku ali koncu vzorca ne morete dodati tišine.

Privzeta natančnost začetnega in končnega položaja je 10 ms na ploščico, držite Shift , da povečate natančnost do 1 ms.

# Načini predvajanja

Vzorčno predvajanje v Sample Record View je lahko nastavljeno na One Shot, Gated ali Looped; Reverse je lahko dodatno omogočen ali onemogočen. Ti načini se obnašajo enako kot skladbe 1–8 (glejte vzorčne načine na strani 32). Privzeti način je One Shot, ki bo izbran ob vklopu. Ta izbor je ni shranjen s projektom.

Nastavitev predvajanja na Looped je uporabna za zagotovitev, da so zankasti vzorci (kot so bobni) popolno obrezani.

Ð

Obratno predvajanje je lahko koristno za natančno nastavitev končne točke vzorca. Na primer, morda boste želeli izolirati en sam udarec v zanki bobna in odstraniti prehodnost naslednjega zadetka, pri tem pa ohraniti čim večji del prejšnjega repa – z omogočenim vzvratnim delovanjem vam ni treba počakajte, da se vzorec predvaja v celoti, da preverite, ali ste pravilno obrezali.

# Projekti

Osnovni pregled nalaganja in shranjevanja projektov najdete na strani 23. To poglavje obravnava nekatere dodatne vidike uporabe projektov.

# Preklapljanje projektov

Obstaja nekaj pravil, ki urejajo, kako se Circuit Rhythm odzove, ko preklopite iz enega projekta v drugega. Če se predvajanje sekvencerja ustavi, ko izberete nov projekt v Pogledu projektov, ob pritisku the **Sumb za** predvajanje , se nov projekt vedno začne pri koraku, ki je določen kot začetna točka Vzorec (1. korak privzeto) za vsako skladbo; če projekt obsega verižne vzorce, se bo začel ob začetno točko prvega vzorca. To bo veljalo ne glede na to, na katerem koraku je bil sekvencer, ko je bil nazadnje ustavljen. Tempo novega projekta bo nadomestil tempo prejšnjega.

Obstajata dve možnosti za spreminjanje projektov, medtem ko je predvajanje sekvencerja aktivno:

- Če izberete nov projekt s pritiskom na njegovo ploščico, se bo trenutni vzorec predvajal do zadnjega koraka (opomba – samo trenutni vzorec, ne scene ali celotne verige vzorcev), ploščica za nov projekt pa bo utripala belo, kar pomeni, da je v »čakalni vrsti«. Novi projekt se bo nato začel predvajati od začetne točke (1. korak privzeto) njegovega vzorca ali začetne točke prvega vzorca v verigi ali njegove prve scene, odvisno od primera.
- 2. Če med izbiranjem novega projekta držite pritisnjeno tipko Shift , se bo novo izbrani projekt začel predvajati takoj. Novi projekt se bo predvajal z istega koraka v verigi vzorcev, ki ga je dosegel prejšnji projekt. Takojšnje preklapljanje med projekti lahko postane še posebej zanimivo, če dva projekta vsebujeta vzorce različnih dolžin ali različno število vzorcev, ki sestavljajo Vzorčna veriga.

Kot smo omenili drugje v tem uporabniškem priročniku, je eksperimentiranje pogosto najboljši način razumevanje, kako se Circuit Rhythm spopada s tem

# Klirinški projekti

Clear **Clear Clear Clear**

Upoštevajte, da ta postopek omogoča brisanje samo trenutno izbranega projekta; tako zagotavlja zaščito pred brisanjem napačnega projekta. Vedno preverite, ali Project pad vsebuje projekt, ki ga želite izbrisati, tako da ga predvajate, preden uporabite Clear.

## Shranjevanje projektov v nove reže

Uporabite Save 9, da skladbe, na katerih ste delali, shranite v pomnilniško režo Project. Za dokončanje postopka shranjevanja morate dvakrat pritisniti Save: ob prvem pritisku bo utripal gumb Save ; drugi pritisk bo vaše delo shranil v zadnji projektni pomnilnik, ki je bil v uporabi. To pomeni, da če je vaše trenutno delo temeljilo na predhodno shranjenem projektu, bo izvirna različica prepisana.

Če želite zagotoviti, da se vaše delo shrani v drug pomnilnik projekta, preklopite na Pogled projektov. Videli boste, da prvi pritisk Save povzroči, da ploščica za nazadnje izbrani projekt utripa belo. Če želite svoje delo shraniti v novo pomnilniško režo, pritisnite ploščico za to režo: vse druge ploščice bodo temnele, izbrana ploščica pa bo nekaj sekund utripala zeleno.

Upoštevajte, da lahko "prekinete" rutino Shrani po prvem pritisku na Shrani s pritiskom katerega koli drugega gumba.

## Spreminjanje barv projekta

Prav tako lahko dodelite drugo barvo kateri koli ploščici v pogledu Project View – to je lahko v veliko pomoč pri izvajanju v živo. Barvo izberete kot del zgoraj opisanih postopkov shranjevanja.

Po prvem pritisku na Shrani bo lučka LED pod vrtljivim krmilnikom Macro 1 zasvetila v trenutni barvi ploščice za trenutno izbrani projekt: če barve še niste spremenili, bo temno modra. Zdaj se lahko pomikate po paleti 14 barv z vrtenjem gumba Macro 1. Ko vidite želeno barvo, drugič pritisnite Shrani ali pritisnite tipko, ki ustreza pomnilniški lokaciji: s tem se zaključi postopek shranjevanja z utripajočo zeleno ploščico, kot je opisano zgoraj.

Upoštevajte, da bo ploščica po operaciji shranjevanja postala bela, tako da ne boste takoj videli nove barve, vendar boste to storili takoj, ko izberete drug projekt.

# Paketi

Paket je opredeljen kot celoten nabor vzorcev, projektov in Grid FX: trenutni paket lahko izvozite v odstranljiva kartica microSD. Reža za kartico je na zadnji plošči 7

Paket vsebuje celotno trenutno operacijo Circuit Rhythm, vključno z vsebino vseh 64 Projektni spomini, vseh 128 vzorcev in 16 prednastavitev Grid FX. Kartica lahko vsebuje 31 dodatnih paketov: to vam omogoča, da varno shranite ogromno delovne vsebine in lahko vključuje projekte zelo različnih žanrov, skupaj s prilagojenimi vzorci, kot je primerno. Načelo je mogoče še razširiti, saj lahko seveda uporabljate poljubno število kartic microSD.

Pogled paketov je sekundarni pogled gumba Projekti 19. Odprite tako, da držite Shift in pritisnete Projekti ali pritisnite Projekti drugič, če ste že v Pogledu projektov , da preklopite pogled.

POMEMBNO:

Do Packs View lahko dostopate le , če je v reži na zadnji plošči prisotna kartica microSD.



Pakete je mogoče poslati v Circuit Rhythm z uporabo Novation Components na

components.novationmusic.com. Vsaka ploščica predstavlja paket: trenutno naložena ploščica bo osvetljena belo,

druge ploščice pa bodo osvetljene v svojih dodeljenih barvah, ki so nastavljene v Novation Components.

# Nalaganje paketa

Najprej izberite paket tako, da pritisnete katero koli osvetljeno tipko razen tiste za trenutno naložen paket. Začel bo utripati med zatemnjenim in svetlim (v dodeljeni barvi), da potrdi, da je "pripravljen" in ga je zdaj mogoče naložiti. Lahko se naložijo prazne reže paketa, kar vam nudi prazno platno za snemanje novega vzorcev. Prav tako ni mogoče znova naložiti trenutnega paketa.

[Če ne želite naložiti pripravljenega paketa, pripravite drug paket za nalaganje ali zapustite pogled paketov. Ko se vrnete v pogled paketov, noben paket ne bo prikazan kot pripravljen.]

Ko je paket pripravljen, pritisnite gumb za predvajanje, da naložite paket. Med nalaganjem paketa se bo na ploščicah nekaj sekund predvajala animacija, in ko bo nalaganje končano, se bo ponovno prikazal Pogled paketov , pri čemer bo ploščica za novo naložen paket svetila belo.

Nov paket brez vzorcev ali projektov lahko ustvarite tako, da naložite prazno režo paketa. Novo ustvarjeni paketi bodo vključevali privzeto postavitev Grid FX (ki se ujema s tovarniškim paketom).

# Podvajanje paketov

Če vam zmanjka projektov v paketu, vendar bi radi nadaljevali z delom na novih projektih z istimi kompleta vzorcev, lahko podvojite trenutni paket.

Če želite podvojiti trenutni paket, najprej odprite Pogled paketov. Pridržite Duplicate 18 in trenutno izbrano Paket bo utripal zeleno, medtem ko bodo razpoložljive reže paketa svetile temno modro. Za pisanje pritisnite temno modro režo trenutni paket na novo lokacijo.

Upoštevajte, da je pakete mogoče odstraniti le tako, da izbrišete datoteko s kartice SD in jih ni mogoče počistiti neposredno iz naprave.

# Uporaba kartic microSD

#### OPOZORILO:

Ne odstranjujte kartice microSD iz Circuit Rhythm med operacijami shranjevanja ali nalaganja. S tem lahko povzročite izgubo predhodno shranjenega dela. Upoštevajte, da operacije shranjevanja vključujejo postopek podvajanja paketa, prenos vsebine iz komponent ter shranjevanje na novo posnetih in obrezanih vzorcev.

Kartica microSD, vstavljena v režo za kartice na zadnji strani, omogoča dostop do več paketov. Notranji pomnilnik Circuit Rhythm vsebuje samo en paket: kartica microSD lahko vsebuje nadaljnjih 31 paketov, kar omogoča razpoložljivost do 32 paketov za nalaganje v Circuit Rhythm, medtem ko je kartica vstavljena.

Če kartica microSD ni bila vstavljena od vklopa, bo Packs View prikazal rdečo in rumeno ikono to pomeni »SD ni na voljo«:



Ikona »ni SD« je prikazana tudi v drugih situacijah; za več podrobnosti glejte »Odstranjevanje kartice MicroSD« spodaj. Circuit Rhythm popolnoma deluje brez kartice MicroSD, vendar boste imeli dostop samo do notranjega paketa. Če je prisotna kartica microSD, bo pogled paketov prikazal razpoložljive pakete in vam omogočil nalaganje novega paketa, kot je opisano v zgornjem razdelku »Nalaganje paketa«.

Če je enota vklopljena brez kartice microSD (zaradi česar se naloži notranji paket), enega lahko vstavite kadar koli, da pridobite dostop do vsebine kartice. Če je kartica prej imela odstranjena, bo ponovna vstavitev omogočila ponoven dostop do vsebine kartice in normalno delovanje nadaljujte, če je prejšnja odstranitev kartice motila katero koli funkcionalnost.

#### Odstranjevanje kartice microSD

Če med nalaganjem notranjega paketa odstranite kartico microSD, se Circuit Rhythm obnaša kot opisano zgoraj za delovanje po vklopu brez prisotne kartice. To ne ovira vaše zmožnosti nalaganja vzorcev ali shranjevanja in nalaganja projektov.

Kartico microSD je mogoče odstraniti, medtem ko je paket, naložen s kartice SD, trenutno v uporabi. Predvajanje sekvencerja se ne bo ustavilo in vse neshranjene spremembe na tej točki ne bodo izgubljene. Ker kartice ni, ni na voljo podatkov za nalaganje. Projekt se bo še naprej predvajal, saj so trenutni podatki projekta naloženi v RAM enote, vendar projekta ni mogoče spremeniti ali shranite trenutni projekt v tem stanju. Vendar pa lahko spremenite vzorec med nalaganjem paketa. Kot tak bo Pogled projektov prikazal ikono »Brez SD«, kot je opisano zgoraj, gumb Shrani 19 pa ne bo sveti, dokler kartice znova ne vstavite. Pogled paketov bo prikazal tudi ikono »Brez SD«, dokler kartice znova ne vstavite. Če želite naložiti notranji paket brez ponovne vstavitve kartice microSD, morate napajanje enoto navzdol in znova nazaj, da naložite notranji paket.

Če vstavite drugo kartico microSD, je vedenje Circuit Rhythm nedoločeno. Če morate naložiti Paket z druge kartice microSD, bi morali enoto izklopiti in znova narediti varnostno kopijo. Novi Kartico microSD lahko vstavite kadar koli pred, med ali po vklopu, vendar je treba vklop zaključiti pred nalaganjem nove vsebine kartice, da se izognete nedefiniranemu vedenju.

#### Združljivost s kartico MicroSD

Kartice MicroSD morajo biti vsaj razreda 10 in morajo uporabljati format FAT32. Za več informacij o posebne kartice microSD, priporočene za uporabo s Circuit Rhythmom, obiščite center za pomoč Novation.

# Komponente

# O komponentah in navigaciji do Circuit Rhythm

Novation Components je spletni spremljevalec za Circuit Rhythm. S komponentami lahko:

- Prenesite novo vsebino
- Naložite svoje vzorce
- Uredi Grid FX
- Varnostno kopirajte svoje projekte
- Naložite nove pakete
- Posodobite na najnovejšo različico vdelane programske opreme

Komponente za komunikacijo z vašo napravo potrebujejo brskalnik, ki podpira Web MIDI. Priporočamo uporabo brskalnika Google Chrome ali Opera. Lahko pa prenesete samostojno različico komponent iz vašega računa Novation, ko registrirate svoj izdelek.

Do komponent lahko dostopate na components.novationmusic.com.

OPOMBA:

Če imate težave pri uporabi spletne različice komponent, poskusite namestiti samostojno aplikacijo

s portala za stranke Novation. Poleg tega priporočamo, da če uporabljate Windows namestite gonilnik Novation s spletnega mesta novationmusic.com/downloads.

# Dodatek

Posodobitve vdelane programske opreme

Za dostop do vseh funkcij boste morda morali posodobiti Circuit Rhythm na najnovejšo različico vdelane programske opreme. Komponente vas bodo obvestile, ali je povezana enota posodobljena, in če ni, lahko komponente posodobijo vdelano programsko opremo enote na najnovejšo različico.

Pogled nastavitev

Na voljo je pogled nastavitev , ki omogoča "globalne" nastavitve enote: te vključujejo dodelitev kanala MIDI, konfiguracijo V/I MIDI, izbiro vira ure, zunanjo hitrost ure in prilagoditev svetlosti. Vnesete ga tako, da držite tipko Shift in pritisnete Shrani 19 , in izstopite s pritiskom

Igraj (3.

Ko odprete pogled nastavitev , se prikaže spodnji zaslon:



### Svetlost

Blazinica 24 (osvetljena belo) nadzira svetlost mrežnih podstavkov. Privzeta nastavitev je polna svetlost, vendar jih s pritiskom na Pad 24 zatemnite za približno 50 %. To vam lahko koristi, če tečete Circuit Rhythm na notranji bateriji. Če izvajate, boste morda želeli teči tudi z zmanjšano svetlostjo v pogojih slabe osvetlitve okolja.

Nastavitev svetlosti se shrani, ko se Circuit Rhythm izklopi.

### MIDI kanali

Tovarniško privzeti kanali MIDI so naslednji:

Track	MIDI kanal
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

V pogledu nastavitev lahko spremenite kanal MIDI, ki ga uporablja vsaka skladba . Vsako skladbo lahko nastavite na katero koli MIDI kanali 1-15. Kanal 16 je rezerviran za Projekt.

Če želite spremeniti kanal MIDI, ki ga bo uporabljala skladba, pritisnite gumb za izbiro skladbe 5 ali želeno skladbo. Zgornji dve vrsti ploščic v pogledu nastavitev predstavljata kanale MIDI 1-16. Pritisnite blazinico za potreben kanal MIDI.

Pomembno: Na istem kanalu MIDI ni mogoče prenašati dveh skladb.

Grafika na strani 88 ponazarja zaslon, ko je izbrana skladba 1, in prikazuje privzete dodelitve kanalov MIDI: barve ploščic za neuporabljene kanale MIDI so oranžne (barva skladbe 1), vendar bodo sledile barvi trenutno izbrane skladbe. . Blazinice za kanale MIDI 2 do 8 so slabo osvetljene v barvi skladbe, ki jim je dodeljena: v primeru so to privzete

naloge.

Kot pri vseh spremembah pogleda nastavitev pritisnite Predvajaj , da shranite spremembe in zapustite pogled nastavitev.

# MIDI V/I

Out/Thru vtičnice

Circuit Rhythm lahko pošilja in/ali sprejema podatke MIDI prek vrat USB 6 in MIDI In/



Pogled nastavitev vam omogoča, da se odločite, kako želite, da Circuit Rhythm deluje z drugo opremo MIDI neodvisno za štiri kategorije podatkov MIDI: Note, CC (Control Change), Program Change (PGM) in MIDI Clock. To vam zagotavlja visoko stopnjo prilagodljivosti pri integraciji Circuit Rhythm s preostalim sistemom.

MIDI Rx (sprejemanje) in Tx (prenos) je mogoče omogočiti neodvisno za vsako kategorijo podatkov. Blazinice 25 do 32 so razporejene kot štirje pari gumbov, kot je prikazano v tabeli:

Funkcija blazinice		barva
25	MIDI Note Rx vklop/izklop	
26	MIDI Note Tx vklop/izklop	Zelena
27	Vklop/izklop MIDI CC Rx	
28	Vklop/izklop MIDI CC Tx	Oranžna
29	MIDI Program Change Rx vklop/izklop	
30	MIDI Program Change Tx vklop/izklop	Vijolična
31	MIDI Clock Rx vklop/izklop	
32	MIDI Clock Tx vklop/izklop	Bledo modra

Privzeto sta tako MIDI Rx kot MIDI Tx VKLOPLJENA (gumba svetlo osvetljena) za vse kategorije podatkov.

### Nastavitve ure

Ko je Clock Rx izklopljen, je ura v notranjem načinu in BPM Circuit Rhythm definira samo notranja ura tempa. Morebitna zunanja ura bo prezrta. Ko je Clock Rx VKLOPLJEN, je vključen Circuit Rhythm Način AUTO in BPM bosta nastavljena z zunanjo uporabljeno uro MIDI na vhodu MIDI ali na vrata USB, če so uporabljena veljavna; če temu ni tako, bo Circuit Rhythm samodejno preklopil na svoj notranja ura.

Če je Clock Tx vklopljen, je Circuit Rhythm vodilni in njegova ura – ne glede na vir – bo na voljo kot MIDI Clock na priključkih USB in MIDI Out na zadnji plošči . Nastavitev Clock Tx na OFF bo povzročijo, da se podatki o uri ne prenašajo.

Glejte tudi "Zunanja ura" na strani 63.

### Stopnje analogne ure

Circuit Rhythm oddaja neprekinjeno analogno uro iz priključka Sync 2 na zadnji plošči z amplitudo 5 V. Frekvenca te ure je povezana z uro tempa (notranjo ali zunanjo). Hitrost izhodnega takta je nastavljena s prvimi petimi gumbi v tretji vrstici mreže (Pad Nos. 17-21). Izberete lahko hitrost 1, 2, 4, 8 ali 24 ppqn (utrip na četrtino), tako da pritisnete ustrezno

blazinica. Privzeta vrednost je 2 ppqn. Naslednja tabela povzema nastavitve:

Pad	Hitrost analogne ure		
17	1 ppqn		
18	2 ppqn		
19	4 ppqn		
20	8 ppqn		
21	24 ppqn		

Upoštevajte, da Nihanje (če je nastavljeno na nekaj drugega kot 50 %) ni uporabljeno za izhod analogne ure.

## Sticky Shift

Sticky Shift je funkcija za ljudi s posebnimi potrebami, ki omogoča, da gumb Shift deluje kot stikalo namesto a trenutni nadzor. Če želite omogočiti Sticky Shift, pritisnite Shift v pogledu nastavitev , tako da sveti svetlo zeleno. Za onemogočite funkcijo, ponovno pritisnite tipko Shift , da bo zasvetila temno rdeče.

### Pogled naprednih nastavitev

Nekatere dodatne nastavitve lahko nastavite v Pogledu naprednih nastavitev. V ta pogled vstopite tako, da med vklopom enote držite pritisnjeno tipko Shift , iz njega pa pritisnete ikono Vstavi predvajanje Igraj.

Mreža 8 x 4 ni osvetljena v pogledu naprednih nastavitev; prilagoditve se izvajajo z različnimi druge gumbe.

Orodje za enostaven zagon (naprava za množično shranjevanje)

Orodje Easy Start je morda onemogočeno v pogledu naprednih nastavitev , če ne želite, da se Circuit Rhythm prikaže kot naprava za množično shranjevanje, ko ga povežete z računalnikom.

Če želite vklopiti/izklopiti orodje Easy Start, pritisnite gumb Opomba 6. OČe Note sveti svetlo zeleno, je omogočen, če Note sveti temno rdeče, je onemogočen.

Za več informacij o orodju Easy Start Tool glejte stran 8.

### Konfiguracija MIDI Thru

Obnašanje vrat MIDI Thru na zadnji plošči Circuit Rhythm lahko določite v pogledu naprednih nastavitev. Možnosti so, da vrata delujejo kot običajna vrata MIDI Thru (to je privzeto) ali da podvojijo izhod vrat MIDI Out . To je uporabno, če imate dva dela strojne opreme

želijo nadzorovati, ki sami nimajo vrat MIDI thru.

Za nastavitev vedenja uporabite gumb Podvoji 18. Ko Duplicate sveti svetlo zeleno, MIDI Thru vrata bodo delovala kot drugi izhod MIDI. Ko sveti zatemnjeno rdeče, je aktivirano stikalo strojne opreme in vrata delujejo kot običajni MIDI Thru.

### Glavni kompresor

Circuit Rhythm vključuje glavni kompresor, ki se uporablja za vse avdio izhode naprave. Lahko ga omogočite ali onemogočite s pritiskom na FX 12, ko ste v pogledu naprednih nastavitev. Ko je kompresor omogočen, gumb FX sveti svetlo zeleno in mreža za kratek čas prikaže 'CMP'. Ko je onemogočen, gumb FX sveti zatemnjeno rdeče.

#### Shrani ključavnico

Funkcija Save Lock vam omogoča, da začasno onemogočite funkcijo shranjevanja. To je lahko koristno, če pripravite nabor v živo na svojem Circuit Rhythmu in ne želite tvegati, da bi pomotoma prepisali pomembne projekte. Če želite omogočiti zaklepanje shranjevanja , med vklopom enote držite pritisnjeni tipki Shift in Save na. Medtem ko je zaklepanje shranjevanja omogočeno, gumb Shrani ves čas ne sveti.

Status Save Lock se ohrani med naslednjimi vklopi. Onemogočanje je enak postopku kot omogočanje: vklopite enoto, medtem ko držite pritisnjeno tipko Shift in Save.

Privzeto je zaklepanje shranjevanja onemogočeno, tako da je mogoče projekte prosto shraniti in prepisati.

# Težave pri nalaganju projekta

Circuit Rhythm ob vklopu naloži zadnji projekt v uporabi. Možno je, da če bi bila moč prekinjen med shranjevanjem projekta, se je morda na nek način poškodoval. To lahko pomeni, da je Circuit Rhythm ob vklopu v nekem nepravilnem stanju.

Čeprav je to malo verjeten pojav, smo vključili metodo vklopa Circuit Rhythm in ga prisilili, da namesto tega naloži prazen projekt. To storite tako, da med vklopom Circuit Rhythm pridržite tipki Shift in Clear .

Če se kateri koli projekt kakor koli poškoduje, ga je vedno mogoče izbrisati tako, da počistite projekt (glejte stran 81).

## Parametri MIDI

Circuit Rhythm je bil zasnovan tako, da se na različne načine odziva na zunanje podatke MIDI. MIDI Note On/ Sporočila Note Off, Program Change (PGM) in Continuous Controller (CC) so prepoznana.

Vse podrobnosti o nastavitvah in parametrih MIDI so na voljo v ločenem dokumentu: Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide, ki ga lahko prenesete s spletnega mesta novationmusic.com/downloads.

#### Način zagonskega nalagalnika

V primeru težave z vašim Circuit Rhythm bo morda treba omogočiti način zagonskega nalagalnika. To je "tehnični način" in vse običajne funkcije enote prenehajo delovati. Načina zagonskega nalagalnika ne smete uporabljati brez navodil skupine za tehnično podporo Novation.

Način zagonskega nalagalnika vam omogoča preverjanje različice trenutno nameščene vdelane programske opreme in tudi posodobitev vdelane programske opreme (in tovarniških popravkov), če postopek posodobitve vdelane programske opreme, opisan zgoraj, iz katerega koli razloga ne deluje pravilno.

Za vstop v način zagonskega nalagalnika:

- 1. Izklopite Circuit Rhythm
- 2. Pridržite gumbe Sample Rec 9 , Sample 4 in Note
- 3. Ponovno vklopite ritem električnega tokokroga

Circuit Rhythm bo zdaj v načinu zagonskega nalagalnika, na mrežnem zaslonu pa bo prikazan izbor zelene barve osvetljene ploščice (ki se lahko razlikujejo od spodaj prikazanih):

Sint 1 Sint 2	MIDI 1	MIDI 2	boben 1	boben 2	boben 3	boben 4

Gumba za skladbo 1 in 2 sta osvetljena; izbira enega od teh prikaže vzorec osvetljenih ploščic; the

vzorec predstavlja številke različice treh elementov vdelane programske opreme v binarni obliki. Morda boste potrebovali za opis teh vzorcev Novationovi ekipi za tehnično podporo v primeru težav.

Način zagonskega nalagalnika najlažje zapustite s preprostim pritiskom na nato znova zaženite v normalno stanje delovanja. Gumb za predvajanje . Circuit Rhythm bo

