

# User Guide



Version 1.0

## Læs venligst:

Tak fordi du downloadede denne brugervejledning.

Vi har brugt maskinoversættelse for at sikre, at vi har en brugervejledning tilgængelig på dit sprog, vi beklager eventuelle fejl.

Hvis du foretrækker at se en engelsk version af denne brugervejledning for at bruge dit eget oversættelsesværktøj, kan du finde det på vores downloadside:

downloads.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

## Varemærker

Novation-varemærket ejes af Focusrite Audio Engineering Ltd. Alle andre mærke-, produkt- og virksomhedsnavne og andre registrerede navne eller varemærker nævnt i denne manual tilhører deres respektive ejere.

## Ansvarsfraskrivelse

Novation har taget alle mulige skridt for at sikre, at oplysningerne her er både korrekte og komplet. Novation kan under ingen omstændigheder påtage sig noget ansvar eller ansvar for tab eller skade på ejeren af udstyret, nogen tredjepart eller noget udstyr, der måtte være resultatet af brugen af denne manual eller det udstyr, som den beskriver. Oplysningerne i dette dokument kan til enhver tid ændres uden forudgående varsel. Specifikationer og udseende kan afvige fra de angivne og illustreret.

## Ophavsret og juridiske meddelelser

Novation og Circuit er varemærker tilhørende Focusrite Audio Engineering Limited.

2021 © Focusrite Audio Engineering Limited. Alle rettigheder forbeholdes

## Novation

En afdeling af Focusrite Audio Engineering Ltd. Windsor House, Turnpike Road Cressex Business Park, High Wycombe Buckinghamshire, HP12 3FX Det Forenede Kongerige Tlf.: +44 1494 462246 Fax: +44 1494 459920 e- mail: sales@novationmusic.com Hjemmeside: www.novationmusic.com

# Indhold

Introduktion	6
Nøglefunktioner	7 Om denne
veiledning	8
Hvad er der i æsken	8
	······································
Komme op og køre	9 Hvis du er på en
Mac:	
Hvis au bruger windows :	
Oversigt over Novation-komponenter	9 Har du
problemer?	10
Strømkrav	
Oversigt over hardware	
Ordliste	12 Set
	40.004
ovenira	19
bagna	
Grundlæggende	
Tænd for enheden	
gang	22 Indlæsning og
hesparalsa	23 Start fra
bunden	25
bunden	
Brug af prøvespor	29
Eksempelvisning	
Eksempelvending	
Eksempeltilstande	
Tastatur- og udsnitsnotevisninger	
Brug af makroerne til at forme prøver	
rekord	
Mikrotrinsredigering	
Hastighed	
Sandsynlighed	
Optageknapbevægelser (automatisering)	43 Ryd og
dupliker	44 Visning af
trommepuder	45
Mønstre	
Maneton/sping	47
Rydning af mønstre	
mønstre	
mønstre	49
Kædemønstre	
mønsteroktav	
Visningslås	
Mønsterindstillinger	55 Start- og
slutpunkter	55
Afspilningsrækkefølge	
Mønstersynkroniseringshastighed	

Mutér	
Scener	59
Tildeling af mønstre til scener	
Sammenkæde scener for at skabe et arrangement	
Scener i kø	
Rydning af scener	
Duplikere scener	
Tempo og swing	
Tempo	
Eksternt ur	
Tryk pa Tempo	
Svinge	
Analog synkronisering ud	
Mixer	66
EV coldion	<u></u>
FX sektion	
Rumklang	
Forsinkelse	
Master Compressor	
Sidekæder	71
Filterknappen	
Grid FX	
Effekt låsning	75 Brug af Grid
FX med ekstern lyd	
FX	
Optagelse af prøver (Sample Rec View)	
	77
Optagelsesindstillinger	
Drevehoekoving	
Filovebeskæring	
Projekter	81
Skift projekt	81 Rydning af
projekter	81 Lagring af
projekter til nye slots	
projektfarver	
Pakker	83
Indlæsning af en pakke	
Duplikering af pakker	
Brug af microSD-kort	
Komponenter	
og navigation til kredsløbsrytme	87

Bilag		
Firmwareopdateringer	88	
Opsætningsvisning	88	
Lysstyrke		
MIDI-kanaler		
MIDI I/O	90	
Urindstillinger		.91
Analoge clock-hastigheder		91
Sticky Shift		91
Avanceret opsætningsvisning	startværktøj	
(masselagerenhed)	.92 MIDI Thru-	
konfiguration		
Master Compressor		
Gem lås93		
Problemer med projektindlæsning	93 MIDI-	
parametre	otloader-	
tilstand		

# Introduktion

Circuit Rhythm er en alsidig sampler til at lave og udføre beats. Optag samples direkte til hardwaren, skær, form og gensample derefter dine lyde uden besvær. Fang dit groove enten kvantiseret eller off-grid i sequenceren, og lag op på tværs af otte sample-spor. Forny dit live-sæt med performance FX: omfavn ufuldkommenhed med vinyl-simulering, stamp dit mix med beat-gentagelse... og mere. Integrer Circuit Rhythm i dit studie, eller tag stikket ud og opret hvor som helst ved hjælp af

det indbyggede genopladelige batteri.

Circuit Rhythm er både et kompositorisk værktøj og et instrument til liveoptræden. Det er en otte spors samplebaseret groovebox med pitching og slicing-funktioner. Det lader dig skabe musik hurtigt: Det er hurtigt og intuitivt at samle mønstre. Hvis du arbejder i studiet, betyder Novations overlegne lydkvalitet, at du kan bruge Circuit Rhythm som grundlag for dit færdige nummer.

Spillegitteret er et sæt af 32 oplyste, hastighedsfølsomme pads, der fungerer som et kromatisk keyboard, sampleslices, trommepads, sequencer-trin og udfører adskillige andre funktioner. Pudernes indre belysningen er RGB-farvekodet\*, så du med et øjeblik kan se, hvad der foregår.

Otte drejeknapper er tilvejebragt, så du kan finjustere prøveparametre til perfektion, og Master Filter-kontrollen er altid tilgængelig for at forbedre din ydeevne yderligere. Du kan starte med et simpelt mønster på 16 af 32 trin og derefter hurtigt samle disse sammen til mere komplekse mønstre af stor længde.

Du kan gemme dit arbejde i en af 64 interne projekthukommelser. Derudover giver Circuit Rhythms kraftfulde Packs-funktion dig adgang til, oprette og gemme tusindvis af projekter og prøver på en aftageligt microSD-kort.

Circuit Rhythm integreres med Novation Components, en kraftfuld softwareapplikation, som lader dig udskifte dine prøver og gemme dit arbejde i skyen.

For yderligere information, opdaterede supportartikler og en formular til at kontakte vores tekniske support Hold venligst besøg i Novation Help Center på: support.novationmusic.com

\* RGB LED-belysning betyder, at hver pude har interne røde, blå og grønne LED'er, som hver kan lyse med forskellig intensitet. Ved at kombinere de tre farver ved forskellige lysstyrkeniveauer kan næsten enhver belysningsfarve opnås.

## Nøglefunktioner

- Otte prøvespor
- Skær prøver i skiver eller afspil dem kromatisk
- Fleksible afspilningsmuligheder: Loop, Reverse, One Shot, Gated & Choke
- RGB-gitter med 32 hastighedsfølsomme pads til afspilning og visning af information
- Otte tilpasselige makrokodere til yderligere "tweaking" af lyde
- Hands-on sekventering med otte kædebare 32-trins mønstre, ikke-kvantiseret registrering, trin sandsynlighed, mønstermutation, synkroniseringshastigheder og mere
- Sample optagelse via stereoindgang, eller gensample intern lyd
- Øjeblikkelig ydelseskontrol med Grid FX
- Drum Pad performance mode med beat repeat funktionalitet
- Reverb, delay og side chain FX
- Master-filter i DJ-stil (lavpas/højpas)
- microSD-understøttelse gem tusindvis af prøver og projekter på tværs af 32 pakker.
- Indbygget genopladeligt batteri med 4 timers batterilevetid
- Integration af Novation Components send prøver, rediger Grid FX og backup-projekter
- Fuld størrelse 5-bens MIDI In, Out og Thru
- Analog synkronisering ud
- Stereo lydudgang (L/R par)
- Hovedtelefonudgang

## Om denne manual

Vi har forsøgt at gøre denne manual så nyttig som muligt for alle typer brugere, både nybegyndere inden for beatmaking og dem med mere erfaring. Hvis du allerede har beatmaking i et stykke tid, vil du måske springe visse dele af manualen over. Hvis du lige er startet, vil du måske gerne undgå visse dele, indtil du er sikker på, at du har mestret det grundlæggende.

Der er dog et par generelle punkter, som er nyttige at vide om, før du fortsætter med at læse manualen. Vi bruger nogle grafiske konventioner i teksten, som vi håber, at alle vil kunne bruge til at navigere gennem informationerne for hurtigt at finde det, du har brug for at vide:

#### Forkortelser, konventioner mv.

Hvor vi henviser til toppanelkontroller eller bagpanelstik, har vi brugt et tal således: X for at krydshenvise til toppaneldiagrammet og således: X for at krydshenvise til bagpaneldiagrammet. (Se side 16 og 19). Vi har brugt **fed** tekst til at navngive fysiske ting – kontrolpanelet på toppanelet og stik på bagpanelet, og vi har gjort os umage med at bruge de samme navne, som bruges på selve Circuit Rhythm. Vi har brugt **mindre fed kursiv** til at navngive de forskellige visninger, som gitteret kan vise.

## Tips

Disse omfatter råd, der er relevante for det emne, der diskuteres, og som skulle forenkle opsætningen af Circuit Rhythm til at gøre, hvad du vil. Det er ikke obligatorisk, at du følger dem, men generelt burde de gøre livet lettere.

# Hvad er i æsken

Tjek venligst listen nedenfor i forhold til indholdet af emballagen. Hvis der mangler noget eller beskadiget, skal du kontakte Novation-forhandleren eller -distributøren, hvor du købte enheden.

- Novation Circuit Rhythm Groovebox
- USB Type A til Type C-kabel (1,5 m)
- Sikkerhedsinformationsblad
- AC-adapter: 5 V DC, 2 A; inkluderer udskiftelige AC-stik

## Komme op og køre

Vi har gjort det så nemt som muligt at komme i gang med Circuit Rhythm, uanset om du er en helt ny beatmaker eller en garvet producer. Easy Start-rejsen vil tage dig igennem det grundlæggende i at lave dit første beat med Circuit Rhythm, med videoer, der dækker det grundlæggende i maskinens arbejdsgang.

For at få adgang til Easy Start Journey skal du først forbinde din Circuit Rhythm til din computer med USB-A til USB C-kabel medfølger.

## Hvis du er på en Mac:

- 1. Find og åbn mappen RHYTHM på dit skrivebord.
- 2. Klik på filen Circuit Rhythm Getting Started inde i mappen .
- 3. Klik på linket Klik her for at komme i gang inde i drevet.html.
- 4. Du vil blive ført til Easy Start Journey, hvor vi får dig opsat.

Alternativt, hvis du har Google Chrome åben, når du tilslutter Circuit Rhythm, vises en pop-up, der fører dig direkte til Easy Start Journey.

## Hvis du er på Windows:

- 1. Klik på knappen Start, og skriv "Denne pc", og tryk derefter på Enter.
- 2. I vinduet "Denne pc" skal du finde drevet med navnet RHYTHM og dobbeltklikke på det.
- 3. Klik på linket Klik her for at komme i gang inde i drevet.html.
- 4. Du vil blive ført til Easy Start Tool, hvor vi sætter dig op.

## **Oversigt over Novation-komponenter**

Besøg Novation Components på components.novationmusic.com at låse op for det fulde potentiale af Circuit Rhythm. Brug Components-software til at indlæse dine egne samples, få nye kunstnerlavede pakker, oprette Grid FX-skabeloner, sikkerhedskopiere dit arbejde og installere de seneste firmwareopdateringer.

#### VIGTIG!

For at sikre, at din Circuit Rhythm har adgang til dens fulde funktionalitet, skal du opdatere din enhed ved hjælp af komponenter.

# Har problemer?

Hvis du har problemer med at konfigurere, så tøv ikke med at kontakte vores supportteam! Du kan finde flere oplysninger og svar på ofte stillede spørgsmål i Novations Hjælpecenter på support.novationmusic.com.

# Strømkrav

Circuit Rhythm kan drives på en af tre måder:

- fra en computer med en USB 3.0-port via USB-C-forbindelsen
- fra lysnettet ved hjælp af den medfølgende AC-adapter og USB-C-forbindelsen
- fra det interne lithium-ion-batteri

## Strøm fra en computer

Circuit Rhythm kan strømforsynes fra en computer eller bærbar via USB-forbindelsen. Brug det medfølgende kabel til at tilslutte enheden til en Type 'A' USB-port på computeren eller den bærbare computer. Det interne batteri vil blive opladet, mens enheden er tilsluttet (forudsat at computeren er tændt, og at dens USB-porte har en tilstrækkelig effekt).

Du kan strømforsyne din Circuit Rhythm med et USB-C til USB-C-kabel, hvis det kræves. Et kabel af samme længde som det medfølgende USB-A til USB-C-kabel vil give samme ydeevne.

## Brug af AC-adapteren

AC-adapteren, der følger med enheden, er en 5 V DC, 2 A type med en Type 'A' USB-udgang og kan fungere på netspændinger fra 100 V til 240 V, 50 eller 60 Hz. Adapteren har udskiftelige AC-stikhoveder, der kan glide ind; Der medfølger forskellige stikhoveder, som gør adapteren kompatibel med stikkontakter i mange forskellige lande. Stikhoveder kan om nødvendigt udskiftes ved at trykke på fjederbelastet halvcirkelformet knap i midten af adapteren og skubbe stikhovedet opad for at adskille det fra adapterhuset. Skub derefter det korrekte stikhoved ind (som vist med pilene), og sørg for at det låses godt fast.

Brug det medfølgende kabel til at tilslutte AC-adapteren til Type 'C' USB-porten på bagpanelet af Kredsløbsrytme ( 6 på side 19).

Det anbefales ikke at bruge AC-adaptere af en anden type end den medfølgende. Kontakt venligst din Novation-forhandler for råd om alternative PSU'er, hvis det er nødvendigt.

## Brug af det interne batteri

Circuit Rhythm vil også fungere fra dets interne lithium-ion-batteri. Det interne batteri kan ikke serviceres af brugeren. Hvis du har problemer med dit batteri, bedes du kontakte din distributør eller Novations supportteam direkte.

Circuit Rhythm vil fungere i op til 4 timer, afhængigt af batteriets tilstand. Når du tænder for kredsløb Rhythm, vil det resterende opladningsniveau blive vist på pads. Hvis de centrale 12 puder er grønne, ladeniveauet er højt. Efterhånden som opladningsniveauet falder, vil færre af de centrale puder være tændte i batteriet indikationsvisning:





Batteriet oplades, mens Circuit Rhythm er tilsluttet lysnettet via AC-adapteren eller til en computers USB 3.0-port: opladningstiden er op til 4 timer, igen afhængigt af den oprindelige batteritilstand.

For at angive, at Circuit Rhythm oplades, lyser tænd/sluk-knappen ( 8 på side 19) grønt.

Se også de vigtige sikkerhedsinstruktioner, der er pakket med produktet, for information om bortskaffelse af batterier: denne information kan også downloades fra Novations websted.

# Hardware oversigt

# Ordliste

Nogle af de termer, der bruges i denne vejledning, har en specifik betydning som anvendt på Circuit Rhythm. Her er en liste:

Semester	Knap	Definition
Visning af trommepuder	Shift + Sample Rec	Giver dig mulighed for at afspille de samples, der i øjeblikket er tildelt hvert spor manuelt. Du kan afspille dem manuelt eller med node gentage.
Udvidet visning	Shift + Note	Fordobler størrelsen af nodetastaturet fra en til to oktaver.
Fast	Shift + Hastighed	Gør det muligt at deaktivere gitterpudernes hastighedsrespons.
FX visning	FX	Giver dig mulighed for at tilføje rumklang og delay til individuelle spor.
Portudsigt	Port	Gateværdien af en sample er, hvor mange trin den lyder for. <b>Gate View</b> gør det muligt at redigere længden af et trin. Individuelle gate-værdier kan indstilles for hver prøve, der er tildelt et enkelt trin, ved at bruge live record.
Grid FX	Shift + Mixer	En samling af syv forskellige tilpassede live præstationseffekter.
Gitterpude		En af de 32 puder, der udgør hovedydelsen areal.
Holde		Hvis du holder visse knapper nede i mere end et halvt sekund, får du et andet resultat end at "trykke" på dem. En sådan handling kaldes et "hold". Se også "Tap"
Indgangsdæmper		En omskiftelig 12 dB pad til at reducere prøveoptagelsesniveauet.
Input overvågning		Vælg, om lyden fra indgangene skal høres eller ej.
Lås		En funktion tilgængelig i Grid FX og Drum Pads View som ændrer en knaps adfærd fra øjeblikkelig til skifte.

Semester	Knap	Definition
Live Record	Optage	Giver dig mulighed for at tilføje prøver i realtid til et mønster, mens det afspilles. Registrerer også makroens bevægelser kontroller.
Makro kontrol		Otte drejeknapper, hvis funktion varierer med den aktuelt valgte visning; bruges til at "tweake" prøven lyder.
Manuel prøve Indgang		Tildeling af prøver til et specifikt trin i et mønster. Med en trinknap trykket ned, tryk på ydeevnetasten for at prøven skal tilføjes. Kan gøres med sequenceren enten kørende eller stoppet.
Mikro trin	Shift + Gate	Intervallet mellem på hinanden følgende trin i et mønster er yderligere opdelt i seks mikrotrin; disse kan bruges til "off-grid" timing af prøver.
Mutér	Shift + Dupliker	Tilfældiggør trinene i et mønster, hvor de tildelte samples afspilles.
Bemærk Vis	Bemærk	En visning, der giver dig et standard kromatisk keyboard til at spille den valgte sample.
Pakke		Et komplet sæt af projekter og prøver. Op til 32 pakker kan eksporteres til et Micro SD-kort til ekstern lagring.
Mønster		En gentagelsessekvens på op til 32 trin på et hvilket som helst af de otte spor. Indeholder per-trin data for hastighed, gate, sandsynlighed og automatisering.
Mønster kæde		Et cyklisk sæt mønstre, der spilles kontinuerligt en efter Andet.
Mønsterhukommelse		Hvor et mønster er gemt; der er otte pr. spor i hvert projekt.
Mønsterindstillinger Udsigt	Mønsterindstillinger	En visning, der lader dig indstille mønsterstart- og slutpunkter, Mønsterhastighed i forhold til BPM og mønsterspil retning.
Mønstervisning	Mønstre	Denne visning viser de otte mønsterhukommelser pr. spor (som to sider af fire), og tillader deres valg individuelt eller som en mønsterkæde, sletning og duplikering.

Semester	Knap	Definition
Afspilningsmarkør		Under afspilning vises den hvide pad, som bevæger sig gennem mønsteret, og angiver hvilket trin, der i øjeblikket afspilles. Skifter til rød i optagetilstand.
Sandsynlighed		En parameter for hvert trin i et mønster, som definerer, hvor sandsynligt det er, at trinnet bliver spillet.
Sandsynlighedsvisning	Shift + mønster Indstillinger	Giver dig mulighed for at tildele sandsynlighedsværdier til hvert aktivt trin i en spore.
Projekt		Et sæt af alle nødvendige data til fuld afspilning af alle spor, inklusive mønstre, sekvenser, automatiseringsdata osv. Op til 64 projekter kan gemmes internt eller som en pakke i flashhukommelsen.
Optagetilstand		Circuit Rhythms driftstilstand, når samples kan tilføjes til mønsteret, eller når justeringer vha Makrokontroller kan gemmes. <b>Optag-</b> knappen vil være lyser knaldrødt.
Optagelseskilde		Du kan enten optage dine samples fra en ekstern lydkilde eller "gensample" internt behandlede lyde: valgt i Sample Rec View.
Indspilning Grænseværdi		En brugervalgbar mulighed, der bruges i prøveoptagelse: Når den er aktiv, starter optagelsen ikke, før signalniveauet overstiger et forudindstillet niveau.
Eksempelvisning	Prøve	En visning, der giver dig adgang til alle gemte prøver og mønstersekvensen. Du kan tildele prøver til trin i prøvevisning.
Prøvetilstand Udsigt	Shift + Sample	En visning, der giver dig muligheder for, hvordan en sample skal spilles, inklusive retning, looping, gating og slicing.
Prøveoptagelse Udsigt	Prøve Rec	Den visning, der bruges ved optagelse af nye samples.
Projektvisning	Projekter	Visningen, der bruges til at gemme og indlæse projekter.
Scene	Blander	En af 16 hukommelser, hvortil flere mønstre og mønsterkæder kan tildeles, så en længere sekvens kan udløses af en enkelt pad. Scener kan kædes yderligere sammen for at skabe en sekvens.

Semester	Кпар	Definition
Sekundær visning	<b>Skift +</b> knap, eller dobbelttryk på a knap	Alle visninger, der tilgås via <b>Shift</b> i kombination med en anden knap, kaldes sekundære visninger. Disse visninger kan også tilgås ved at trykke på den tilsvarende knap gentagne gange for at skifte mellem den sekundære og den primære visning.
Opsætningsvisning	Shift + Gem	Tillader kontrol af MIDI clock og Tx / Rx indstillinger, MIDI kanalvalg for hvert spor og justering af pad lysstyrke. Normal drift afbrydes, mens <b>Setup View</b> er åben.
Sidekæde	Shift + FX	En metode til at tillade prøverne på et spor at ændre dynamikken af prøver på et andet.
Trin		Hvert spor i et mønster er til at begynde med baseret på 16 eller 32 trin, selvom kortere mønstre af enhver længde kan defineres i visning af mønsterindstillinger. Se også Micro step.
Trinknapper		Samlenavn for knapgruppen, der omfatter Note, Velocity, Gate, Micro Step og Sandsynlighed knapper.
Tryk på		Berøring af visse knapper hurtigt (mindre end et halvt sekund) vil give et andet resultat end at "holde" dem. En sådan handling kaldes en "hane". Se også "Hold".
Spore		Et af de otte elementer, der kan bidrage til en Projekt: Når du trykker på en Track-knap, går du til <b>Sample</b> <b>View</b> eller <b>Note View</b> (alt efter hvad der sidst blev valgt) for det spore.
Velocity View	Hastighed	Tillader redigering af et trins hastighed.
Udsigt		En af forskellige måder, de 32 gitterpuder kan bruges til at vise information og tillade brugerinteraktion.
Vis lås	Shift + Mønstre	En funktion, der bevarer Step-visningen af det aktuelt valgte mønster, mens du lader dig vælge et andet mønster eller afspille andre mønstre i en mønsterkæde.

# Ovenfra



32-pads spillegitter – en 4 x 8 matrix af RGB-puder. Afhængigt af den valgte visning, gitteret kan "opdeles" i logiske områder med forskellige funktioner.

Master Filter – drejekontrol med midterspærre og RGB LED: styrer filterfrekvensen for hele mixet, som på en analog synth. Den er altid aktiv.

makrokontroller 1 til 8 – otte multifunktionelle drejekodere med tilhørende RGB LED.
 Tilgængeligheden og funktionen af disse kontroller varierer med Circuit Rhythms forskellige visninger: panelforklaringerne beskriver dog indkodernes funktioner, når de er i Sample View,
 Note View eller enhver anden sporfokuseret visning. Bevægelsen af makrokontroller under opførelse kan optages og afspilles igen.

**Master Volume** – Styrer det overordnede niveau af Circuit Rhythms lydudgange.

De fleste af de resterende knapper vælger 32-pad-gitteret for at vise en bestemt **visning**. Hver **visning** giver information og kontrol over et bestemt aspekt af et bestemt spor, mønster eller lyd valg, timing-justeringer osv. Bemærk også, at flere knapper har en ekstra 'Shift'-funktion, angivet på (eller over) knappen med en forklaring i en mindre skrift.

Mange knapper - inklusive **G Record** - har både et kortvarigt (langt tryk) og en låsende (kort tryk) tilstand. Et langt tryk vil midlertidigt vise den pågældende knaps visning, men kun mens knappen holdes nede. Når den slippes, vil visningen vende tilbage til, hvad den var før knappen blev trykket. Et kort tryk på en knap vil skifte gittervisningen til den, der er programmeret i knappen.

**Optag** - knappen er et særligt tilfælde, da den ikke påkalder en alternativ gittervisning, men dens øjeblikkelig handling tillader hurtig punch-in og punch-out af Record Mode.

(5) sporknapper: Spor 1 til 8 – et tryk ændrer gittervisningen til prøvevisning for det pågældende spor; et tryk viser midlertidigt prøvevisning for det spor, men når knappen slippes, vil gitteret vende tilbage til den visning og det spor, der var synligt, da det blev trykket.

Step-knapper: Note, Velocity, Gate og Probability – disse skifter gitteret til yderligere visninger og tillader parametrene for hvert trin i mønsteret at blive individuelt indtastet, slettet eller ændret for det aktuelt valgte spor. Bemærk, at Sandsynlighed er Shift-funktionen på knappen Pattern Settings, og at Micro Step er Shift-funktionen på Gate- knappen.

**Tmønsterindstillinger** – skifter gitteret til en **visning**, der tillader justering af mønsterlængden, afspilningshastighed og retning for det aktuelt valgte spor.

Step Page (1-16/17-32) – vælger, om mønsteret for det aktuelt valgte spor er 16 eller 32 trin langt. Når et 32-trins mønster er valgt, ændres farven på knapforklaringen, når sekvensen kører, for at angive, hvilken "halvdel" af sekvensen gitteret viser i øjeblikket. Du kan vælge at have et 16- eller 32-trins mønster på ethvert spor.

Sample Rec – åbner Sample Record View: denne visning kan bruges til at optage nye samples til Circuit Rhythm via lydindgangene eller fra det interne mix.

Patterns – åbner Patterns View: lader dig gemme flere mønstre for hvert spor og forbinde dem til en mønsterkæde.

**Mixer** – aktiverer **Mixer View**, hvor du kan slå lyden fra eller justere niveauet for hvert spor, der udgør sekvensen, og også panorere hvert spor hen over stereobilledet.

12 FX – åbner FX View; lader dig tilføje rumklang og delay-effekter til hvert spor individuelt.

(13) G Record og H Play – disse to knapper starter og stopper sekvensen (Play), og går ind Optagetilstand (Optag). I afspilningstilstand vil alt, hvad du spiller på nettet, blive hørt; i optagetilstand vil alt, hvad du spiller, blive hørt og også føjet til sekvensen.

- **Sample** åbner **prøvevisningen** for det aktuelt valgte spor. Hvert spor kan vælge mellem 128 prøver, arrangeret i otte sider af 16 på de to nederste gitterrækker.
- (15) J og K disse to knapper har forskellige handlinger (og farver) afhængigt af den aktuelt valgte visning, f.eks. i Keyboard Note View lader de dig flytte tonehøjden på tangenterne op eller ned med en til fem oktaver, mens du er i Sample Se, de ruller gennem de otte sider med eksempler.
- 16 Tempo og Swing Tempo lader dig indstille BPM (tempo) for sekvensen ved hjælp af makrokontrol 1; Swing ændrer timingen mellem trinene for at ændre 'fornemmelsen' af et mønster ved hjælp af makro 2 til justering. I denne tilstand justerer Macro 5 niveauet for kliksporet.
- Slet tillader sletning af individuelle sekvenstrin, mønstre, projekter, prøver eller gemt Makro kontrol bevægelser.
- 18 Dupliker fungerer som en kopi-og-indsæt-funktion til mønstre og individuelle trin.
- 19 Gem og projekter lad dig gemme dit nuværende projekt og åbne et tidligere gemt.
- Shift Flere af knapperne har en "anden funktion", som tilgås ved at holde Shift knappen nede, mens du trykker på den pågældende knap. Det er også muligt at konfigurere Shift -knappens handling som en skiftefunktion; dette gøres i Setup View (se side 88). I dette tilfælde aktiverer og låser et enkelt tryk den anden funktion, et andet tryk deaktiverer den.

## Bagfra



Udgange - L/Mono og R - Circuit Rhythms primære lydudgange på to ¼" TS-jackstik. Maks. udgangsniveauet er +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Uden stik i R - stikket, bærer L/Mono -stikket en monoblanding af L- og R-kanaler.

2Sync – et 3,5 mm TRS-stik, der leverer et kloksignal på 5 V amplitude med en hastighed proportional med tempo-uret: det faktiske forhold kan indstilles i Setup View. Standardhastigheden er to pulser pr. kvart node.

(Hovedtelefoner) – tilslut et par stereohovedtelefoner her. Hovedudgangene 1 forbliver aktiv, når hovedtelefoner er tilsluttet. Hovedtelefonforstærkeren kan køre +5 dBu ind i et par 150 ohm stereohovedtelefoner.

(4) MIDI In, Out og Thru – tre MIDI-stik på 5-bens DIN-stik. Tillader ekstern udstyr, der skal trigges af Circuit Rhythms sekvenser, eller eksterne controllere til at trigge Circuit Rhythms sekvenser og til at ændre samples, Grid FX og FX parametre. Bemærk, at MIDI Thru-porten kan være konfigureret i Advanced Setup View til at fungere som en klon af MIDI Out-porten: se side 92 for detaljer.

**5**Sample In L/Mono og R - mono eller stereo eksterne lydindgange til optagelse af samples i Kredsløbsrytme. Indgangene er ubalancerede på 1/4" TS jack-stik.

OBEMÆRK – Circuit Rhythms USB-port bærer ikke lyd.

**7**microSD – indsæt et kompatibelt microSD-kort her for at gemme eller importere pakker.

U – "blød" tænd/sluk-knap; for at forhindre utilsigtet op-/nedstrømning skal et tryk på ca. en sekund er nødvendig for at tænde eller slukke enheden. Knappen har en LED, som lyser grønt for at angive, at det interne batteri oplades.

9 Kensington MiniSaver – fastgør din Circuit Rhythm til en passende struktur, hvis det ønskes.

Grundlæggende

# Tænd for enheden

Tilslut den medfølgende AC-adapter til USB-porten 6 ved hjælp af det medfølgende kabel, og sæt adapteren i lysnettet. Dette vil sikre, at det interne batteri bliver fuldt opladet.

Tilslut hovedudgangene til et overvågningssystem (forsynede højttalere eller en separat forstærker og passive skærme); alternativt tilslut et par hovedtelefoner, hvis du foretrækker det.

Tryk længe på **POWER -** knappen **O**, og gitteret vil vise opstartsdisplayet i ca to sekunder:



Efter den første opstart vil skærmen skifte farve fra blegrød til lysegrøn sekventielt fra øverst til venstre til nederst til højre, hvilket indikerer, at Pack loading.



Efter opstart vil gittervisningen ændre sig til noget som vist nedenfor:



# Kom godt i gang

Vi har forudindlæst 16 demoprojekter i minderne for at give dig en idé om, hvordan Circuit Rhythm Play knap 13 ; du skulle høre arbejder. Tryk på det første demoprojekt.

Hvis de ikke allerede er tændt, skal du trykke på 1 -knappen, , for at vælge spor 1 og **prøve** 14 ; Kredsløbsrytme 5 viser nu prøvevisning **for** spor 1. I denne visning repræsenterer de to nederste rækker en bank af prøver, der kan udløses med et tryk, mens de to øverste rækker – Mønstertrin - vis progressionen gennem mønsteret. Tryk på 2 -knappen 5 for at udløse prøver og gå ind i trin på spor 2. Bemærk, at prøvepuderne på spor 1 er kodet orange, og dem på spor 2 er gule.

Mønsterpuderne er lyseblå, men bliver hvide, når "afspilningsmarkøren" bevæger sig gennem mønsteret.

I **Sample View kan** du rulle gennem banker af samples ved hjælp af J- og K-knapperne 15 : du vil opdage, at hver af de første seks sider repræsenterer et genre-kit bestående af 16 samples. Hvert sæt har tolv perkussive lyde og fire melodiske lyde. Bank 7 omfatter yderligere melodisk og harmoniske lyde, mens Bank 8 består af 12 melodiske loops plus fire trommepauser.

Prøveudløsere kan indtastes ved trin ved at trykke på de svage blå puder, der optager den øverste halvdel af gitteret. Et trin, der indeholder en udløser, lyser klart blåt (eller lyserødt, hvis trinnet indeholder en vendt prøve). For at fjerne en udløser fra et trin skal du trykke på den tilsvarende pude igen.

På Circuit Rhythm bruger forskellige spor forskellige farver til hurtig identifikation: Dette princip gælder for de fleste af gittervisningerne. Farverne er (cirka):

Spore	Pad farve
1	orange
2	Gul
3	Lilla
4	Aqua
5	Violet
6	Lysegrøn
7	Blå
8	Lyserød

Tryk på Afspil- knap for at stoppe.

Senere i manualen forklarer vi, hvordan du kan vælge den lyd, du ønsker i dit mønster, og også hvordan du kan manipulere lydene i realtid.

# Indlæser og gemmer

Når du trykker på, **Spil** for første gang efter at have tændt, Project which Circuit Rhythm vil afspilning være den sidste, der blev brugt, da den blev slukket. Fabriksdemoen beskrevet i det foregående afsnit blev indlæst i Memory Slot 1.

For at indlæse et andet projekt, bruger du Projects View. Tryk på Projects 19 for at åbne dette:



Der er 64 hukommelsespladser, arrangeret som to sider af 32. Brug J- og K-knapperne til at rulle mellem siderne. Hver pude svarer til en af hukommelsespladserne. Pudens farve indikerer pladsens status:

- Hvid det aktuelt valgte projekt (kun én blok vil være hvid)
- Lys farve (oprindeligt blå) slot indeholder enten et projekt gemt af brugeren\* eller en fabrik demo projekt
- Svag blå åbningen er tom

\* Se afsnittet om "Tilpasning af sessionsfarver" på side 82.

Du kan vælge en anden fabriksdemo at lytte til og lege med. Du kan springe mellem gemte projekter, mens du er i afspilningstilstand: det aktuelle projekt vil fuldføre sit nuværende mønster, før det nye projekt starter. (Men hvis du holder **Shift nede**, mens du vælger et andet projekt, stopper det projekt, der i øjeblikket afspilles, øjeblikkeligt, og det nye starter.)



Projekter, der er indlæst, når sequenceren ikke kører, vil spille i det tempo, der blev brugt, da projektet blev gemt.

Projekter, der er indlæst, mens sequenceren kører, afspilles i det aktuelle tempo. Det betyder, at du kan genkalde forskellige projekter sekventielt med tillid til, at tempoet forbliver konstant.

Der er ikke noget særligt ved slots, der indeholder fabriksdemoprojekter: du kan overskrive disse, hvis du ønsker det: du kan altid genindlæse dem fra Novation Components.

Du behøver ikke at være i **Projects View** for at gemme et projekt, du har arbejdet på. Hvis du trykker på **Gem**, , det blinker 19 -knappen hvidt; hvis du trykker på den en gang til, blinker den hurtigt grønt for at bekræfte lagringsprocessen. Men i dette tilfælde vil dit arbejde blive gemt i den sidst valgte projekthukommelse, som højst sandsynligt vil være den, der havde en tidligere version; den tidligere version vil blive overskrevet.

For at gemme dit arbejde i en anden projekthukommelse (forbliver den originale version uændret), skal du gå ind i **Projects View.** Tryk på Gem; både **Gem** og tastaturet for det aktuelt valgte projekt blinker hvidt. Tryk på en anden hukommelsestast: alle de andre tastaturer bliver mørke, og den valgte plade blinker grønt i et sekund eller deromkring for at bekræfte lagringsprocessen.

For at gøre det nemmere at identificere projekter, kan du tildele en af 14 farver til enhver af puderne i projektvisning. Se "Ændring af projektfarve" på side 82.

# Starter fra bunden

Hvis du allerede er fortrolig med at producere musik ved hjælp af hardware, kan du sikkert springe dette afsnit over! Men hvis du er en novice, kan du finde det nyttigt.

Når du har eksperimenteret med fabriksdemomønstrene i et stykke tid, vil du sikkert gerne lave et mønster fra bunden.

Vælg **Projekter**, og vælg en tom hukommelsesplads (en blok, der viser dæmpet blå). Tryk nu på **1** 5 for at åbne spor **1**'s **prøvevisning.** Når du trykker på **Afspilning** vil du se den hvide blok (afspilningsmarkøren) skride frem på tværs af de 16 mønstertrin:



Du hører ikke noget endnu.

**BEMÆRK:** På Circuit Rhythm er mønstre som standard 16 trin lange. Dette kan ændres til 32 trin for et hvilket som helst eller alle af de otte spor. Dette emne er forklaret i "Trinside" på side 49.

For nemheds skyld bruger diskussionen i dette afsnit 16-trins mønstre som eksempler.

For at opbygge et beat skal du først trykke på sampleslot 1 eller 2 (slot 1 er pad 17, slot 2 er pad 18) for at vælge en kick-tromme prøve, og tryk derefter på\* trin for at tilføje triggere til mønsteret. For at lave et grundlæggende hiphop-trommeslag skal du tilføje spark på trinene, der ses på billedet nedenfor (1, 3, 8, 9, 11 og 14). Tryk nu på play for at høre dit beat tilbage.

\*Mange af Circuit Rhythms knapper producerer forskellig adfærd, afhængigt af om knappen er "tappet" (et halvt sekund eller mindre) eller "holdt". I dette tilfælde vil et holde på en steppad aktivere trinnet til en prøvevending: denne funktion er beskrevet på side 31.



Du kan vælge en anden sample, mens Pattern afspilles, ved at trykke på en anden pad på nederste to rækker: du kan bruge enhver af de otte eksempelsider.

Tilføj nu en lilletromme til andre trin i sekvensen på samme måde. Tryk på 2 5 for at gå ind i spor 2's **Sample View**, og tryk derefter på sample slots 3 eller 4 (pads 19 eller 20) for at vælge en snare sample. Tryk på trin 5 og 13 som vist nedenfor for at tilføje snarer på taktens 2. og 4. slag.



Hvis du vil slette et trommehit, skal du blot trykke på dens mønstertrinknap igen: du kan gøre dette, mens du sekvensen afspilles eller stoppes. De stærkt oplyste puder fortæller dig, hvor hits er.

For at tilføje en melodi til dit beat, skal du bruge **Note View.** Tryk først på **3** 5 for at gå ind i spor 3's **Sample View** og vælg en melodisk sample fra de sidste fire slots i banken (Pads 29 – 32). Tryk nu på **note** 6 for at gå ind i spor **3s notevisning.** Du vil nu se, at de nederste 16 puder har ændret til at repræsentere et kromatisk tastatur med "hvide toner" på nederste række og "sorte toner" over det. Tryk på pads for at udløse den valgte sample ved forskellige tonehøjder. Brug J- og K-pilene 15 til at rulle gennem højere og lavere oktaver. Et tryk på J og K sammen vil nulstille tonehøjden til standardoktaven.

Grundtonen i standardoktaven er 'midterste C' på et standard klaverkeyboard.



For at indtaste noder i et mønster kan du enten trykke på et trin for at tilføje den sidst afspillede tone til trinnet eller optage dit spil i realtid (dette kaldes "live-optagelse"). For at aktivere live-optagelse skal du trykke på **Record -** knappen, så den lyser rødt **G** – mens live-optagelse er aktiveret, vil de toner, der afspilles, blive optaget i trin. Du kan til enhver tid gå tilbage til **Sample View** og ændre den valgte sample – den afspilles på de tonehøjder, der er valgt for hvert trin. Du kan trykke på **Note endnu** en gang for at åbne **udvidet notevisning.** I denne visning er sequenceren trin erstattes af et andet kromatisk keyboard, som udløser samples en oktav højere end den nederste:



Tryk på Note igen for at vende tilbage til standardnotevisningen .

# Brug af prøvespor

Circuit Rhythm har otte separate sample-spor, som svarer til de otte knapper **1** til **8 5** over hovedspillegitteret. Hver af de 16 puder i de nederste to rækker udløser en anden prøve: der er otte sider af disse (hver med 16 prøver), som kan vælges med J og K-knapper 15 Bemærk, at når du ruller gennem eksempelsiderne, er den side, du er aktuel visning vil blive vist ved, at en af knapperne **1** til **8** øjeblikkeligt lyser klart hvidt; dvs. hvis du ruller til side 5, lyser **5** -knappen kort. Intensiteten af J og K knappernes belysning angiver også den side, der er i brug.

Hvert spor kan vælges og programmeres uafhængigt ved hjælp af sporknapperne 1 til 8. Sporene bruger farvekodning til prøvepuderne og andre steder for at lette identifikation (se side 22).

Standard prøvesideallokering er:

Spor 1:	Side 1, slot 1 (Spark 1)
Spor 2:	Side 1, slot 3 (snare 1)
Spor 3:	Side 1, slot 5 (Lukket hi-hat 1)
Spor 4:	Side 1, slot 7 (Åben hi-hat 1)
Spor 5:	Side 1, spalte 9 (klap)
Spor 6:	Side 1, plads 11 (Tom)
Spor 7:	Side 1, slot 13 (synth plukning)
Spor 8:	Side 1, slot 15 (synth-ledning)

Hver af de første seks sider repræsenterer et sæt: plads 1 og 2 er kick-trommer, 3 og 4 er snares, 5 og 6 er lukkede hi-hatte, 7 og 8 er åbne hi-hatte, 9 til 12 har en tendens til at være ekstra percussion, og 13 til 16 er melodiske lyde. Side 7 giver en række af 16 melodiske samples, mens Side 8 har 12 yderligere melodiske loops plus fire trommepauser (plads 13 til 16).

## Eksempelvisning

Sample View er standardvisningen for hvert spor. Hvis du trykker på en sporknap, kommer du direkte til det pågældende spors prøvevisning. Denne visning er identisk for hvert spor, bortset fra farvekoden. Eksemplet nedenfor illustrerer spor 1.



Du kan prøve samplerne ved at trykke på sample pads. For at ændre den aktive prøve, giv en anden prøveplade et hurtigt tryk: et længere tryk afspiller prøven, men lader den forrige prøve være tildelt som den aktive.

For at tildele den aktive sample til Pattern steps skal du trykke på de Pattern step pads, der svarer til det sted, hvor du ønsker, at samplene skal udløses. Trinene med hits vil lyse lyse blåt. Trinpuderne er skifter – for at slette prøven fra et trin skal du trykke på trinpuden igen.

Tryk på en anden prøvepude for at ændre den aktive prøve. Dette vil påvirke sequencer-afspilning – lys blå trin vil altid udløse sporets aktuelt aktive sample. Et tryk på en prøvepude (i modsætning til at trykke på) vil ikke ændre den aktive prøve. Denne adfærd er nyttig til Sample Flipping, hvilket du kan læs mere om på side 31 (se også nedenfor).

Prøvetriggere programmeret ved at trykke i trin som beskrevet ovenfor vil blive tildelt til mønsteret med standardværdier for Velocity, Gate, Micro Step og Probability: Disse parametre kan derefter redigeres.

Sample-triggere kan også live-optages til sequenceren. Aktiver først optagetilstand ved at trykke på **Rec** - knappen 13, så den lyser lyse rødt G. Tryk nu på Afspil disse hits vil blivegoslå gegte piræveenderk, at disse trin lyser lilla - dette indikerer, at trinene har en tildelt prøve. Disse trin vil ignorere sporets aktuelt aktive sample, i stedet udløse prøven, du lige har brugt. Denne adfærd kaldes Sample Flip, som du kan læse mere om på side 31

## **Eksempel Flip**

Selvom hvert spor på Circuit Rhythm er monofonisk, er det muligt at tildele forskellige samples til individuelle trin på et enkelt spor. Dette er nyttigt til at skabe interessante og indviklede trommeslag. Det handlingen med at tildele forskellige prøver pr. trin kaldes Sample Flip.

Trin kan tildeles en prøve på to forskellige måder:

- Den første er via live-optagelse i Sample View. For at gøre dette skal du først aktivere optagetilstand ved at ved at trykke på Rec knappen, så den lyser rødt G. Tryk nu på Play sample pads 
  og slå nogle disse hits vil blive optaget i trin. Bemærk, at disse trin vil lyse lilla dette indikerer, at Sample Flip er blevet brugt til at tildele en anden prøve. Disse trin vil ignorere sporets aktuelt aktive sample, i stedet for at afspille deres tildelte sample.
- Den anden er via manuel tildeling. Tryk og hold en prøvepude (den bliver rød efter a

moment) og tryk derefter på trinene, hvor du vil placere prøven – trinene bliver røde, indtil du slipper prøvepuden, hvorefter de bliver lilla for at angive, at de har en tildelt prøve. Hvis du trykker og holder prøvetasten nede igen, bliver de trin, der matcher den tildelte prøve, røde for at angive forholdet. Hvis du trykker på og holder et trin med en tildelt sample, lyser den tilsvarende sample pad rødt – denne adfærd er nyttig, når du har mange trin med forskellige tildelte samples i et enkelt mønster.

Trin, der er sample vendt, vil lyse lyse lilla, mens trin, der afspiller den aktive sample, vil lyse lyse blåt.



# Prøvetilstande

Circuit Rhythm tilbyder flere eksempler på afspilningsmuligheder: disse vælges i **Sample Mode View**. Gå ind i **prøvetilstandsvisning** ved at trykke på **Shift 20** og **prøve**, eller tryk på **Sample** igen, hvis du er det allerede i **prøvevisning**. Alle mulighederne i **Sample Mode View** kan anvendes uafhængigt på et hvilket som helst af de otte spor.



#### Eksempel på afspilningstilstande

De tre blå pads (Pads 25 til 27) bestemmer, hvordan den aktuelt aktive sample vil blive afspillet, når den udløses.

- One Shot (standardindstillingen) prøven afspilles fra start til slut, uanset hvornår Note Off opstår (dvs. når tastaturet slippes).
- Gated prøven afspilles én gang, indtil Note Off indtræffer, hvorefter prøveafspilningen stopper (i henhold til konvolutten).
- Sløjfe prøven vil kontinuerligt sløjfe fra start til slut, indtil Note Off indtræffer.

#### Baglæns

Pad 28 – **Reverse** – vælger retningen for prøveafspilning. Standardindstillingen er slået fra (lyser svagt lyserødt), når prøveafspilningsadfærd vil være som beskrevet ovenfor. Når Reverse er valgt (lyser klart), afspilles samplet - i den valgte Sample Playback Mode - baglæns, begyndende ved slutningen.

#### Kvæle

Pad 29 – **Choke** – hvert spor kan tildeles en enkelt chokergruppe. Kun ét spor i chokeren gruppen kan afspille lyd ad gangen. Tryk på knappen for at aktivere **Choke** (lyser klart, når aktiv). Når en sample udløses for et hvilket som helst spor i chokegruppen, vil ethvert andet spor i chokegruppen, der aktuelt afspiller lyd, blive dæmpet, hvilket giver plads til det senest udløste spor.

## Tastatur- og udsnitsnotevisninger

Pads 31 (**Keyboard**) og 32 (**Slice**) lader dig skifte mellem disse to tilstande; tilstanden ændrer udseendet af **Note View** (se side 25). Keyboard er standard for hvert spor (Pad 31 lyser klart rød og Pad 32 dæmpet rød).

#### Bemærk tilstand

Note View giver dig mulighed for at afspille samples enten kromatisk eller i skiver, så du kan skabe baslinjer, melodier eller hakkede beats med Circuit Rhythm

#### **Tastatur Note View**

Som standard vil hvert spors **notevisning** være i tastaturtilstand. I denne tilstand er de to nederste rækker af **Note View** - valgt med **Note** - knappen 6 - lagt ud til at repræsentere en oktav af et kromatisk keyboard. **(Udvidet nodevisning** med to oktaver af keyboard er også tilgængelig.)

Ved at spille på keyboardet udløses afspilning af sporets aktive sample i halvtone-intervaller. Højere og lavere tonehøjder kan opnås ved at trykke på op- og ned-pilene 15 for at rulle gennem oktaver. Den maksimale mængde, en sample kan sættes op eller ned, er tre oktaver. Bemærk at dette påvirkes af indstillingsparameteren, således at hvis **Tune** er indstillet til sin maksimale positive værdi (+1 oktav), vil toner, der spilles på klaviaturet, som er højere end to oktaver over midterste C, spille med en fast maksimal tonehøjde. For at nulstille tastaturet til standardpositionen (med midterste C nederst til venstre), skal du trykke på begge pileknapper samtidigt.

Prøveafspilning i **Keyboard Note View** kan live-optages i mønstre under sequencer-afspilning er aktiv ved at aktivere optagetilstand. Alternativt kan noter indtastes manuelt ved at trykke på trin. Trin vil blive tildelt den aktuelt valgte nodeværdi, som lyser klart på tastaturet. I modsætning til den aktive sample i **Sample View,** vil trin altid spille den valgte tone på tidspunktet for opgave. For at ændre den node, der er tildelt et trin, mens du bibeholder andre trinparametre (Velocity, automation osv.), skal du holde en notesblok og trykke på et trin eller omvendt.

#### Udsnitsnotevisning

Ved at bruge Slice Note View kan du skære prøver op og afspille skiver, så du kan lave sløjfer egen.

For at aktivere Slice Mode skal du gå ind i **Sample Mode View og** derefter trykke på den nederste højre plade mærket **Slice.** Tre pads vil nu lyse hvidt på rækken ovenfor, som kan bruges til at vælge antallet af skiver prøven vil automatisk blive skåret i.



Valg af den hvide pude længst til venstre vil opdele prøverne i 4 lige store skiver, den midterste pude vil gøre det med 8 skiver, og den yderste højre pude vil gøre det med 16 skiver. Standardindstillingen er 16 skiver. Ved genoptagelse af **Bemærk View,** 4, 8 eller 16 pads vil lyse i overensstemmelse med dit valg i **Sample Mode View.** 



Som standard starter hver skive, hvor den forrige slutter, og tilsammen udgør alle skiver det hele

prøve. I **Slice Note View kan** hver skives start og længde justeres, så skiverne kan overlappe, hvis det ønskes. Hold **Shift nede**, mens du justerer starten og længden for at finjustere disse værdier.

Bemærk, at med Slice Mode aktiv, vil den fulde prøve afspilles i **Sample View,** så du kan gennemse dine prøver i deres helhed. Desuden vil makro 2 og 3 ikke fungere og vil være slukket i **prøvevisning.** 

Trinindtastning i Slice Note View vil opføre sig identisk med Keyboard Note View beskrevet ovenfor. Skift mellem Slice Note View og Keyboard Note View kan ofte føre til lykkelige ulykker og kan bruges som et præstationsværktøj.

#### Live Slice Point-optagelse

Nogle prøver opdeles ikke i 4, 8 eller 16 skiver, og de punkter, hvor du vil placere skiver, kan være spredt ujævnt over prøven. Det er her, Live Slice Point-optagelse er meget nyttig.

For at live-optage udsnitspunkter skal du indtaste **udvidet notevisning**, mens du er i **udsnitsnotevisning**. Skivepuderne bliver guld på dette tidspunkt, hvilket indikerer, at Live Slice Point-optagelse er primet.

Tryk på en skivepude for at starte Live Slice Point-optagelse. Den valgte sample vil nu afspilles fra starten af samplet mod slutningen af samplet. Når prøven afspilles, skal du trykke på en anden pad for at indstille den pågældende pads startpunkt og den forrige pads slutpunkt. Fortsæt denne proces, indtil du når slutningen af prøven. Vend nu tilbage til **notevisning**, hvor du vil opdage, at dine udsnits start- og slutpunkter er indstillet til det nøjagtige tidspunkt, som du optog i **udvidet notevisning**. For at gøre et nyt forsøg på live-registrering af dine udsnitspunkter skal du gå ind i **udvidet notevisning** igen.

Bemærk, at Live Slice Point-optagelse ikke kan bruges under sequencer-afspilning
### Brug af makroerne til at skulpturere prøver

Circuit Rhythms makrokontroller giver nøgleparametre til at justere lyden af dine samples. Det parameter, som hver makro kontrollerer, udskrives under den.

- Makro 1 (Tune) vil ændre stemningen af samples på sporet over et område på +/-1 oktav.
  Tuning vil ændre sig i trin på 20 cents (1/5 af en halvtone). For at ændre i trin af en halvtone skal du holde
  Shift nede, mens du justerer.
- Macro 2 (Start) vil ændre startpunktet for samples på sporet, og Macro 3 (Length) vil ændre længden. Det vil sige det punkt i samplet, hvor afspilningen begynder, når den udløses, og hvor meget af samplet afspilles fra startpunktet. For at finjustere start eller længde skal du holde Shift nede for at øge opløsningen og dreje den tilsvarende makro.
- Makro 4 (Slope) vil ændre hældningen, der styrer prøvens volumen, når den udløses. Drejning med uret vil tilføje en angrebsfase, efterfulgt af en henfaldsfase i gated eller looped afspilningstilstande: Lydstyrken vil rampe op efter triggeren og falde, efter at porten er frigivet i gated eller looped afspilningstilstande. Jo større rotation med uret, jo længere vil rampen være. Drejning mod uret vil tilføje en henfaldsfase. Når prøven er udløst, vil lydstyrken falde. Jo større rotation mod uret, desto hurtigere vil henfaldet være, indtil kun en kort

klik forbliver.

- Makro 5 (Distortion) vil tilføje harmoniske til lyden i form af forvrængning. Efterhånden som kontrollen øges, vil trommesamples begynde at lyde mere aggressive, mens melodiske lyde vil have en overdreven karakter.
- Makro 6 (HP-filter) justerer afskæringsfrekvensen for højpasfilteret. Drejning af knappen med uret fjerner flere lave frekvenser, hvilket kan få en lyd til at sidde bedre i mixet.
- Macro 7 (LP Filter) fungerer i modsat forstand til Macro 6 og justerer lavpasfilterets cutoff-frekvens. Drejning af knappen mod uret fjerner det øverste frekvensindhold i lyden. Den kan bruges til at fjerne høje frekvenser, når de ikke er nødvendige, og til at skulpturere lyde.
- Makro 8 (Resonans) justerer lavpasfilterets resonans. I stedet for at filterets respons jævnt falder over afskæringsfrekvensen, forstærkes frekvenserne omkring afskæringspunktet. Brug dette sammen med Macro 7 til at "tune ind" på et aspekt af lyden, som du ønsker at fremhæve.



Makro	Fungere	
1	Tuning	
2	Startpunkt	
3	Prøvelængde	
4	Angreb/forfald	
5	Forvrængning	
6	HP filter	
7	LP filter	
8	LP-filterresonans	
5 c.		

Tabellen nedenfor opsummerer funktionerne for hver makrokontrol som anvendt på prøverne:

Ændringer af makrokontroller kan optages til Pattern – se side 43 for mere information.

Makrokontroller kan nulstilles til deres standardværdier ved at holde **Clear** 17 nede og dreje knappen med uret, indtil dens LED lyser blåt.

#### **Ikke-kvantiseret rekord**

Live afspilning af samples kan optages kvantiseret eller ikke-kvantiseret. Kvantiseret optagelse vil placere trommehits på det nærmeste trin, når det optages, mens ikke-kvantiseret optagelse vil placere hits direkte på de mellemliggende mikrotrin. Hold **Shift** nede for at skifte mellem kvantiseret og ikke-kvantiseret optagelse og tryk på **G Optag.** Hvis Record Quantise er aktiveret, **Iyser knappen Record** Iyse grønt, når **Shift** holdes nede. Hvis Record Quantise er deaktiveret (ikke-quantized), vil **Record** - knappen Iyse rødt når **Shift** holdes nede.

#### Mikro trin redigering

Når Record Quantise er deaktiveret, tildeles timingen af trommeslag optaget i realtid til et af seks mikrotrin mellem tilstødende mønstertrin. Eventuelle trommeslag, der tilføjes manuelt, vil altid blive tildelt trinnets første mikrotrin, som er på det nøjagtige beat af trinnet.



Gå ind i Micro Step View ved at trykke på Shift 2 og Gate 6 , eller tryk på Gate igen, hvis du allerede er inde Gate View. Pads 17 til 22 viser det aktuelt valgte trins mikrotrinværdier. Tryk på en anden trinknap for at vælge den og se dens mikrotrin.



Hvis den første pude er oplyst (som i det første eksempel ovenfor), indikerer det, at prøven ved det valgte trin vil være præcist "på beatet" ved mønstertrinnet. I det andet eksempel ovenfor forsinkes hit med tre sjettedele af intervallet, hvis du fravælger mikrotrin 1 og vælger mikrotrin 4 mellem trin.

Du er ikke begrænset til at justere sample-timingen – du kan få slaget på så mange mikrotrin, som du vil: hver mikrotrinpude kan slås "til" eller "slukket". I eksemplet nedenfor vil trin 5 udløse den prøve, der er tildelt den tre gange, én gang på beatet og to gange mere to og fire kryds senere.



Hvis du indtaster samples i Record Mode (med Rec Quantise deaktiveret) og kan spille hurtigt nok, kan du (afhængigt af BPM!) generere flere hits inden for et enkelt trin. Undersøg mikrotrindisplayet for at se dette.

Brug af mikrotrin kan tilføje en helt ny række af rytmiske muligheder til ethvert mønster og kan skabe subtile rytmiske effekter eller dramatisk skæve grooves. Som med mange andre aspekter af Circuit Rhythm, opfordrer vi dig til at eksperimentere!

Bemærk, at du kan ændre elementer i et mønster fra **Micro Step View** og også tilføje yderligere hits ved at tilføje mikrotrinværdier til tomme trin: disse vil blive udfyldt med den aktuelle standard prøve til trommesporet i brug.

Bemærk også, at alle mikrotrinhits anvender den hastighedsværdi og sample, der er tildelt det trin, de er indeholdt i (se nedenfor).

#### Hastighed

Samples indtastet i **Note View** kan bruge fast eller variabel hastighed. Variable Velocity er standardindstillingen; hvis du trykker på **Shift,** vil du se, at **Velocity** 6 lyser rødt, hvilket bekræfter dette. Med Variable Velocity valgt, vil samples, der er optaget live, have Velocity-værdier bestemt af, hvor hårdt samplet er puder er slået. Dette gælder for **notevisning** (både **udsnit** og **tastatur**), **udvidet tastatur notevisning**, **Sample View** og **Drum Pads View**.

For at vælge Fixed Velocity skal du holde **Shift** 20 nede og trykke på **Velocity** 6 : **Velocity** -knappen skifter farve til grøn. Nu vil alle samples, der indtastes ved hjælp af sample pads, altid have en fast hastighed på 96 (12 pads

tændt i Velocity View – se nedenfor). Dette gælder også for Note View (både Slice og Keyboard), Expanded Keyboard Note View, Sample View og Drum Pads View.

Samples, der er programmeret ved hjælp af mønstertrin-pads, vil altid bruge Fixed Velocity, uanset den valgte velocity-tilstand. Bemærk, at valget af fast eller variabel hastighed er globalt, dvs. det gælder til alle spor.

Du kan ændre hastighedsværdien for et trin, efter du har oprettet et mønster. Dette gøres i Velocity

View, som vælges ved at trykke på Velocity 6



I Velocity View repræsenterer de to øverste rækker af gitteret 16-trinsmønsteret for den aktuelt valgte prøve, mens de to nederste rækker repræsenterer en 16-segments "fader", der er spildt over to rækker; antallet af puder belyst sand repræsenterer hastighedsværdien for det valgte trin.

I eksemplet ovenfor er trin 4, 8, 10 og 16 stærkt oplyste, hvilket indikerer, at disse trin har prøver tilknyttet. En pad i Pattern step displayet blinker skiftevis blåt/hvidt: dette er det trin, hvis hastighedsværdi bliver vist. I eksemplet er hastighedsværdien for dette trin 40; de første fem puder i række 3 er oplyst sand (fordi 5 x 8 = 40), resten af hastighedsværdidisplayet er slukket. Hvis Velocity-værdien ikke er et multiplum af 8, vil den "sidste" pad i Velocity-displayet være svagt oplyst

for at angive, at det er mellem pad-værdier. Sådanne værdier kan optages via live-afspilning, men måske ikke indprogrammeres manuelt.

Bemærk også, at du hører samplet ved trin, når du trykker på step-knappen.

Du kan ændre Velocity-værdien ved at trykke på pad i Velocity-værdivisningsrækkerne, der svarer til Velocity-værdien. Hvis du ville have, at hit ved trin 12 i eksemplet ovenfor skulle have en Velocity-værdi på

96 i stedet for 40, ville du trykke på knap 12; Puder 1 til 12 belyser nu sand. Hvis du vil sænke en Velocity-værdi, skal du trykke på knappen svarende til den ønskede værdi.

Antal tændte puder	Hastighedsværdi	Antal tændte puder	Hastighedsværdi
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

Du kan også bruge **Velocity View** til at ændre Velocity-værdier, mens et mønster afspilles. I dette tilfælde skal du trykke på knappen og holde den nede for at få trinnet ændret sin Velocity-værdi; du kan gøre dette når som helst i mønsteret. Den fastholdte trinpude vil lyse rødt, og de to andre rækker vil "fryse" for at vise hastighedsværdien for det valgte trin. Tryk på knappen, der svarer til den nye værdi

påkrævet. Mønsteret fortsætter med at spille, så du kan eksperimentere med forskellige Velocity-værdier i realtid.

Du kan også tilføje prøver i **Velocity View.** Hold knappen nede svarende til det trin, hvor et hit skal tilføjes, og tryk på en pad på de to nederste rækker; puden definerer hastigheden af det pågældende hit. Dette er fantastisk til at tilføje en række "spøgelses"-hits ved lav lydstyrke.

#### Sandsynlighed

Circuit Rhythm's Probability-funktion kan anvendes på individuelle trin på ethvert spor. Sandsynlighed introducerer en grad af tilfældig variation i et mønster. Det er i det væsentlige en yderligere trinparameter, som bestemmer, om tonerne på trinnet skal spilles under hvert pass af mønsteret.

Alle trin tildeles oprindeligt en sandsynlighedsværdi på 100 %, hvilket betyder, at alle trin altid vil være spillet, medmindre deres Sandsynlighedsværdi er reduceret: dette gøres ved hjælp af **Sandsynlighedsvisning.** 

Sandsynlighedsvisning er den sekundære visning af knappen Mønsterindstillinger 7 Åbn den ved at holde Shift nede og trykke på Mønsterindstillinger, eller tryk på Mønsterindstillinger en anden gang, hvis den allerede er i Mønsterindstillingsvisning for at skifte visningen.

Vælg det trin i Pattern-displayet, for hvilket det ønskes at ændre sandsynligheden for tonerne på det trin. Pads 17 – 24 udgør en "sandsynlighedsmåler": Til at begynde med vil alle otte puder være tændte, med farven dybere fra 17 til 24.



Der er otte mulige værdier af sandsynlighed, der bestemmer sandsynligheden for, at tonerne på det valgte trin vil spille i en hvilken som helst passage gennem mønsteret. Antallet af tændte pads angiver sandsynlighedsværdien: de højere pads i rækken vil være mørke. De mulige sandsynlighedsværdier er:

Oplyste puder (række	3) Sandsynlighed
1-8	100 %
1 – 7	87,5 %
1 - 6	75 %
1 - 5	62,5 %
1 - 4	50 %
1 - 3	37,5 %
1 - 2	25 %
kun 1	12,5 %

For at tildele en sandsynlighed til et trin, mens sequencer-afspilning er stoppet, skal du trykke og slippe knappen for det trin, du ønsker at redigere, og trykke på knappen i række 3 svarende til sandsynlighedsværdien. For at tildele sandsynlighed til et trin, mens sequencer-afspilning er aktiv, skal du holde trintasten nede, mens du indstiller en sandsynlighed. Alle mikrotrin indeholdt i trinnet vil have en kollektiv chance for at blive spillet i henhold til procenterne ovenfor. Det betyder, at enten alle mikrotrinene på trinnet

vil spille, eller ingen af dem vil.

- En sandsynlighed på 100% betyder, at samplerne på trinnet altid vil blive afspillet.
- En sandsynlighed på 50 % betyder, at prøverne på trinnet i gennemsnit vil blive afspillet i halvdelen af mønstre.
- En sandsynlighed på 25 % betyder, at prøverne på trinet i gennemsnit vil blive afspillet om et kvartal af mønstrene.

Rydning af trin, mønstre og projekter vil også nulstille alle sandsynligheder til 100 %. Live-optagelse af en ny prøve til et trin vil også nulstille sandsynligheden ved det trin til 100 %.

## Optageknapbevægelser (automatisering)

Du kan justere de soniske parametre for tildelte prøver i realtid ved hjælp af makrokontrollerne 3 Circuit Rhythm har automatisering, hvilket betyder, at du kan tilføje effekten af disse tweaks til optaget mønster ved at gå ind i Record Mode (ved at trykke på **G Record** 13) mens du flytter knapperne.

Når du går ind i optagetilstand, bevarer LED'erne under de aktive makrokontroller til at begynde med farven og lysstyrken de havde tidligere, men så snart du foretager en justering, bliver LED'en rød for at bekræfte at du nu optager knappens bevægelse.

For at drejeknappens bevægelser skal bevares, skal du afslutte Record Mode, før sekvensen går tilbage ud over det punkt i mønsteret, hvor du oprindeligt drejede makroen, ellers vil Circuit Rhythm overskrive automatiseringsdataene med det, der svarer til den nye knapposition. Forudsat at du gør dette, vil du høre effekten af, at makrokontrollen afspilles igen, når sekvensen næste gang

går rundt, på det punkt i mønsteret, hvor du drejede kontrollen.

Du kan også optage ændringer i makrokontrol, når sekvensen ikke afspilles: i **Velocity View, Gate Vis** eller **Sandsynlighedsvisning**, tryk på **G Optag**, vælg det trin, hvor ændringen skal ske, ved at trykke og holde på tastaturet, der svarer til trinnet; dette vil afspille prøven på det trin. Juster derefter makrokontrollerne som ønsket; den eller de nye værdier vil blive skrevet til automatiseringsdataene; trykke **Optag** igen for at afslutte optagetilstand.

Når sekvensen kører, vil du høre effekten af makro-knappens bevægelser på det trin. På samme måde kan du også redigere automatiseringen af makrokontroller for specifikke trin på denne måde, mens sequenceren afspilles. Med optagetilstand aktiveret skal du holde en steppad nede og dreje en Makro kontrol.

Enhver ændring af makroværdier, som er optaget som en del af mønsteret, vil blive bibeholdt, selvom prøven ændres under mønsteret (se "Sample Flip" på side 31). Du kan justere lyden på et bestemt trin og derefter ændre samplet på det trin: justeringen vil stadig være effektiv. Du kan slette alle makroautomatiseringsdata, du ikke ønsker at beholde, ved at holde **Clear** 17 og nede bevæge den pågældende knap mod uret med mindst 20 % af dens drejning – LED'en under knappen bliver rød for at bekræfte. Men bemærk, at dette vil rydde automatiseringsdataene for den pågældende makro for det hele Mønster, ikke kun på sequencerens nuværende trin.

## Ryd og dupliker

For at fjerne et trin fra et mønster skal du holde **Clear i** nede og trykke på trinknappen. Dette vil fjerne prøven trigger samt alle automatiserede parametre (Velocity, Micro Steps & Probability), der blev tildelt til trinnet.

For at duplikere et trin i et mønster skal du holde **Duplicate** 18 nede og trykke på et trin. Det kopierede trin lyser lyse-grøn. Mens du stadig holder **Duplicate nede, skal** du trykke på trinknapperne for at indsætte det originale trins data. Dette vil duplikere prøvevending, trinparametre (Velocity, Micro Steps, Gate og Probability) og makro automatisering til det nye trin.

### Visning af trommepuder

**Drum Pads View** er fantastisk til at spille live. Du kan udløse samples for alle otte spor manuelt og også automatisk gentage hver trigger ved en af otte tempo-relaterede hastigheder. Denne visning giver dig mulighed for at tilføje hurtige udbrud af trommeslag, især hi-hat-mønstre i trap-stil med en trillingfornemmelse.

Drum Pads View er den sekundære visning af Sample Rec- knappen 9 Åbn den ved at holde Shift nede og trykke på Sample Rec, eller tryk på Sample Rec en anden gang, hvis du allerede er i Sample Rec View for at skifte Udsigt.

Standardkonfigurationen af Drum Pads View er illustreret nedenfor:



Hvis du er venstrehåndet, foretrækker du måske at vende padlayoutet ved at trykke på J-knappen:



Tryk på K for at vende tilbage for at skifte tilbage. Beskrivelserne nedenfor refererer til den højrehåndede version.

De otte pads til højre for de to nederste rækker er trigger pads for hvert spor. Et tryk på en af disse vil udløse den aktuelt aktive sample for det spor: dette gælder uanset om sekvensen kører eller ej. Hvis du vil tilføje yderligere live samples til mønsteret, mens det afspilles, skal du gå ind i Record Mode ved at trykke på **Rec** G: eventuelle yderligere samples tilføjet i realtid vil nu blive tilføjet til mønsteret på

et spor pr. spor. Når der trykkes på en udløserknap, opdateres makroknapperne for at vise sporparametrene for det senest udløste spor – dette giver en hurtig måde at justere lyden af hvert spor med reference til hinanden.

#### Bemærk gentagelseshastigheder

De otte pads til venstre for de to øverste rækker lader dig vælge en nodens gentagelseshastighed. Puder 9 til 12 på Række 2 vælger standardsatser ved multipla af den aktuelt indstillede BPM, hvor Pad 9 er selve BPM. Pads 1 til 4 på række 1 vælger triplet multipla af disse hastigheder.

For at afspille en sample med nodegentagelse skal du holde en Repeat Rate-knap nede og trykke på sample-trigger-tasten for det ønskede spor. Prøven gentages, så længe der trykkes på begge pads. Du kan fjerne skal bruge to fingre ved at trykke på Pad 5, hvilket får Repeat Rate-puderne til at låse på, når der bankes på dem. Pad 5 lyser klart hvidt, når låsefunktionen er aktiv. Tryk på den en gang til for at slå låsefunktionen fra. Bemærk, at gentagen afspilning vil tilsidesætte alle eksisterende trindata i et mønster. Hvis du f.eks. optræder med en gentagelseshastighed på ¼ noder, men det eksisterende mønster er lavet af trin, der hver indeholder seks mikrotrin, vil du kun høre frekvensen af ¼ node i den varighed, hvor noden gentagelse er aktiv. Dette kan være meget nyttigt til at skabe dramatiske fyld, mens du optræder live.

Du kan optage gentagelse af noder direkte i mønstre, mens Record Mode er aktiv. Gentagelse af optagelse af noter er ødelæggende og vil overskrive alle mikrotrin, der aktuelt findes i mønsteret – det, du hører under optagelsen, er, hvad mønsteret bliver til.

Se gitterbillederne på side 45 for at se, hvilken pad i Drum Pads View der vælger hver gentagelseshastighed.

# Mønstre

Hvert projekt i Circuit Rhythm har hukommelsesplads til otte separate mønstre pr. spor.

Circuit Rhythm's sande potentiale begynder at blive realiseret, når du begynder at skabe interessante variationer af et mønster og derefter sejler dem sammen, så de kan spilles ud som en komplet kæde på op til 256 (8 x 32) trin. Desuden behøver ikke alle mønstrene for hvert spor at være kædet på samme måde: du kunne have 64-trins trommemønstre på spor 1 og 2 kombineret med en længere sekvens af bas- og/eller synth-linjer på spor 3 og 4, f. eksempel. Der er ingen begrænsning for, hvordan du kombinerer mønstrene fra forskellige spor (selvom mønstre kun må kædes sekventielt; se side 50 for mere information).

### Mønstervisning

For at arrangere og organisere dine mønstre skal du bruge **Patterns View, som du kan** få adgang til ved at trykke på **Patterns 10**. Første gang du åbner **Patterns View** i et nyt projekt, vil det se sådan ud:



**Patterns View** har to sider, valgt med J- og K-knapperne 15. Siderne er identiske og mønsterhukommelserne arrangeret lodret; på side 1 vælger pads mønstre 1 til 4 for hvert spor på side 2 de vælger mønstre 5 til 8.

Hvordan hver plade lyser angiver dens status. En dim pad betyder, at Pattern ikke er valgt til at spille.

En pad pr. spor vil pulsere mellem svagt og lyst: dette er det mønster, der spillede, da afspilningen sidst blev stoppet. Til at begynde med (dvs. når et nyt projekt startes), vil Pattern 1 i hvert spor være i denne tilstand med alle de andre hukommelser tomme, og pads svagt oplyst.

For at vælge et andet mønster for ethvert spor, tryk på dens pad. Hvis du gør dette, mens et andet mønster allerede er afspilning, vil det nye mønster blive "i kø" for at begynde at spille i slutningen af det nuværende, hvilket giver dig en glidende overgang mellem mønstre. I dette tilfælde vil tastaturet for det næste mønster blinke hurtigt, mens det bliver "i kø", indtil det begynder at spille. Men hvis du holder **Shift nede**, mens du vælger det næste Pattern, vil det begynde at spille med det samme fra det tilsvarende Pattern-trin, og derved sikre, at den overordnede timing bevarer kontinuiteten. For eksempel, hvis det aktuelle mønster havde nået trin 11, når du trykker på et andet mønsters pad, mens du holder **Shift nede, vil** Circuit Rhythm huske, hvor markøren er, og det andet mønster vil begynde at spille fra trin 12.

trykker på Afspil, peg – kan vargesderisktingt afalgænsteninelsgillingærter fraisridu fvildetsdettevalgtesteaet Haedegangsku hvor sequenceren sidst blev stoppet, skal du trykke på Shift og Play samtidig.

### Rydning af mønstre

Mønsterhukommelser kan ryddes i **Patterns View** ved at holde **Clear** 17 nede (den lyser rødt) og trykke på den tilsvarende pude. Den valgte Pattern Pad lyser lyse rødt - for at bekræfte sletningen - mens du tryk på den. Mens afspilningen er stoppet, og det mønster, der slettes, ikke er det aktuelt aktive mønster (indikeret ved at sporets farve pulserer), og ikke er en del af en mønsterkæde, vil det lyse hvidt. Dette indikerer, at dette mønster vil blive vist i alle trinvisninger for sporet. Dette matcher adfærden for View Lock, se side 54.

### Duplikere mønstre

I **Patterns View kan** duplicate - knappen 18 bruges til at udføre en copy-and-paste-funktion, så du kan kopiere et mønster fra en hukommelse til en anden. Dette er en meget nyttig funktion, da den lader dig bruge et eksisterende mønster som grundlag for et andet, lidt anderledes: det er ofte nemmere at ændre et eksisterende mønster, så det bliver, som du vil have det, end at oprette et nyt fra bunden.

For at kopiere et mønster fra en hukommelse til en anden skal du holde **Duplicate** nede (det lyser grønt), trykke på tastaturet for den hukommelse, hvor du ønsker kopien, der skal gemmes: den lyser rødt, og hvis afspilningen stoppes, bliver den hvid, når du slipper **Duplicate**, hvilket indikerer, at dette mønster vil blive vist, når du skifter til en trinvis visning. Du har nu en identisk kopi af mønsteret. Hvis du vil kopiere mønsterdataene til flere hukommelser, kan du fortsætte med at holde knappen **Dupliker** nede og gentage "indsæt"-delen af handlingen til andre minder.

Det er muligt at duplikere mønstre mellem spor, såvel som inden for et enkelt spor.

## Trinside og 16/32-trins mønstre

Standardlængden af et mønster i Circuit Rhythm er 16 trin, men du kan fordoble længden til 32 trin med Step Page-knappen 8 (mærket **1-16/17-32).** En mønsterlængde på 16 trin eller mindre er angivet ved, at knappen Trinside viser svagt blåt. For at forlænge længden af det mønster, der i øjeblikket vises, ud over 16 trin, skal du trykke på knappen Trin Side: det viser nu lyseblåt for Side 1 - mens trin 1 til 16 vises, og orange for Side 2 mens Trin 17 til 32 vises.

Denne funktion lader dig skabe mere interessante og varierede loops inden for rammerne af et enkelt mønster. Hvis nogle spor er 16 trin lange og nogle 32 trin lange, gentages 16-trins mønstrene efter trin 16, mens 32-trins mønstrene fortsætter i trin 17 til 32, så du vil høre to gentagelser af de kortere spor for hver en af de længere.

Hvis du trykker på Step Page (1-16/17-32), mens et 32-trins mønster afspilles, skifter displayet til den anden side, men afbryder ikke mønsteret. Du kan indstille en mønsterlængde tilbage til standarden på 16 trin ved at holde nede ned **Ryd** og tryk på Step Page-knappen: Mønsteret vender nu tilbage til 16 trin i længden. Prøver, der er tildelt alle 32 trin, bevares, selvom du kun vil høre dem, der er tildelt de første 16 trin, efter du har brugt **Clear.** Hvis du forlænger mønsterlængden til 32 trin igen, vil alle toner/hits, der tidligere er tildelt til trin 17 til 32 vil stadig være der.

Du kan også bruge **Dupliker** med knappen Trinside. Holder du **Dupliker** nede og trykker på Trin Side-knappen forlænges mønsterlængden for det aktuelt valgte spor til 32 trin, og alle data kopieres på Trin 1 til 16 til henholdsvis trin 17 til 32, inklusive automatiseringsdata. Alle data, der allerede findes på siden 2 vil blive overskrevet af denne handling.

# Kædemønstre

Når du har oprettet flere mønstre til et eller flere spor, kan du begynde at kæde dem sammen for at lave en længere sekvens. Tryk på Patterns 10 for at åbne Patterns View.

Mønstre kan kædes på et spor pr. spor. Når mønstre er kædet, afspilles de sekventielt, f.eks. vil en mønsterkæde bestående af fire mønstre afspille dem i numerisk rækkefølge efter hinanden og derefter gentage. Hvis de alle er 32-trins mønstre, vil kæden være 128 trin i længden. Et andet spor med kun et enkelt 32-trins mønster vil blive spillet fire gange i hver kæde; et 16trins mønster vil blive spillet otte gange.

For at oprette en mønsterkæde skal du trykke på og holde knappen nede for det krævede mønster med lavest nummer og derefter trykke på knappen for det krævede mønster med højest nummer. (Eller faktisk omvendt.) Hvis du f.eks. vil kæde et spors mønstre i hukommelse 1 til 3 sammen, skal du holde Pad 1 nede og derefter trykke på Pad 3. Du vil se, at alle tre pads nu lyser klart i sporets farve, hvilket indikerer, at de nu danner en kædet sekvens.

Hvis du vil vælge en kæde fra Mønstre på tværs af sidegrænsen, fungerer valget på samme måde: for f.eks. at vælge Mønstre til 3 til 6 som en kæde, skal du trykke på og holde knappen nede for Mønster 3 og derefter trykke på J for at gå til side 2, tryk derefter på knappen for Pattern 6. Du vil nu opdage, at pads for Pattern 3, 4, 5 og 6 alle lyser. For at sammenkæde mønstre, der bruger den samme blok på de to sider som start-/slutpunkter (f.eks. 1 og 5), skal du holde puden for det første mønster, flytte til side 2, og derefter slippe puden. I dette eksempel, a kæde af mønstre 1 til 5 oprettes derefter.

Det, der er vigtigt at huske, er, at de mønstre, du kæder sammen, skal være fortløbende. Du kan kæde mønstre 1, 2, 3 og 4 sammen eller 5, 6 og 7 sammen eller 4 og 5 sammen, men du kan ikke kæde 1, 2 og 6 sammen. (Circuit Rhythm's Scenesfunktion giver dig dog mulighed for at overvinde denne begrænsning: se side 59 for detaljer om brugen af scener.) Følgende eksempel vil illustrere kæde:



Eksemplet med mønstervisning ovenfor viser et muligt arrangement af mønstre for en 8-mønstersekvens. Vi bruger følgende mønstre, og for nemheds skyld vil vi antage, at alle mønstrene består af 16 trin:

- Spor 1 Mønster 1 til 4
- Spor 2 Kun mønster 1
- Spor 3 Mønster 1 og 2
- Spor 4 Mønster 6 og 7
- Spor 5 Mønster 2 og 3
- Spor 6 Mønstre 3 til 6
- Spor 7 Mønster 5 og 6
- Spor 8 Mønster 1 til 8

Når du trykker på Afspil, vil hvert spor gå rundt om sin egen kæde af mønstre. Den længste kæde er spor 8 – dette definerer den samlede længde af sekvensen, i dette tilfælde 128 (8 x 16) trin. Spor 8 vil afspille mønster 1 til 8 i rækkefølge, derefter gå tilbage til mønster 1 og starte igen. I modsætning hertil vil spor 1 afspille mønstre 1 til 4 i rækkefølge, og derefter gå tilbage og gentage; Spor 2 har kun ét mønster, så dette gentages otte gange i 8-mønster sekvens. Spor 5 og 7 har to mønstre i deres kæder, så de vil hver blive spillet igennem fire gange, og spor 6 har fire mønstre i sin kæde, så det bliver spillet igennem to gange. Det du hører er illustreret i tidslinjen nedenfor:



Ovenstående eksempel illustrerer de grundlæggende punkter involveret i at kæde mønstre sammen for at lave en længere sekvens. At skabe længere, mere komplekse og mere interessante sekvenser er en forlængelse af disse principper. Circuit Rhythm tillader mønsterkæder på op til 256 (8 x 32) trin, hvor et af de otte spor kan ændre deres mønster for hvert 16. trin (eller færre, hvis start-/slutpunkter også ændres fra standard).

Hver gang du trykker **Spil**, mønsterkæden genstarter fra startpunktet for det første mønster i lænke. Du kan genstarte kæden fra det punkt, hvor sequenceren blev stoppet, ved at trykke på **Play**, mens holde **Shift nede**.

### Mønster oktav

Du kan flytte tonehøjden for det aktuelt viste mønster op eller ned en eller flere oktaver ved at holde **Shift** 20 nede og derefter trykke på J eller K 15. Du kan gøre dette enten under afstillminignerligemårusædtægecepæøvevisspingt, **Udstruktevisming**ndres i enhver af

og **Slice Point Record View.** Kun tonehøjden for det aktuelt valgte spor justeres, de andres vil forblive upåvirket.

Hvis mønsteret indeholder toner, som allerede er i den højeste oktav, som Circuit Rhythm kan generere, vil de forblive upåvirket af et opadgående Pattern Octave shift; det samme gælder de laveste toner og et nedadgående oktavskifte. Hvis dette er tilfældet, lyser J- eller K-knappen rødt for at angive, at kommandoen ikke kan udføres. Der er også en øvre grænse for afspilningspitch (som beskrevet i afsnittet om

Keyboard Note View – se side 33) – du kan støde på dette, før du når den maksimale spilbare oktav, afhængigt af indstillingen af Tune - parameteren (Macro 1).

## Vis lås

Som standard ændres Mønstertrin-displayet på de to øverste rækker med det valgte mønster (og den aktuelle side), så afspilningsmarkøren altid er synlig. Hvis du vil redigere et mønster, mens du fortsætter med at spille et andet mønster eller fuldføre mønsterkæden, kan du bruge View Lock. En brug af View Lock er at "fryse" mønstertrin-displayet til det aktuelle mønster (og side) ved at holde **Shift** nede og trykke på **Patterns** 10. De øverste to rækker vil nu være låst til det mønster, der blev vist, da du valgte **View Lock**.

I **Patterns View vil** de aktuelt viste mønstre lyse hvidt. En pulserende hvid pad indikerer, at et mønster både ses og afspilles, mens konstant hvid indikerer, at et mønster ses, mens et andet (af samme spor) afspilles: denne pad vil pulsere i sporets farve. For at ændre det viste mønster skal du holde **Shift** nede og trykke på en mønsterknap. Du kan stadig ændre, hvilke mønstre og mønsterkæder, der spiller på den sædvanlige måde, beskrevet i mønstervisning på side 47.

View Lock lader dig også fryse trinvisningen på den aktuelle side i mønsteret, når du arbejder på et 32trins mønster. Når View Lock er aktiv, vil mønsteret fortsætte med at spille igennem begge sider, men kun den side, der var vist, da View Lock blev valgt, vises nu. Det alternativ Trinside kan vises ved at trykke på Trinside-knappen 8

Mens **Shift** holdes nede, lyser **Mønstre-** knappen grønt, når **View Lock** er aktiv; når den er inaktiv, er den rød. Du kan trykke på **Shift** når som helst: knappens farve bekræfter, om **View Lock** er aktiv eller ej.

Visningslås anvendes på alle spor og gælder også for alle visninger, der har et mønstertrin-display (dvs. Velocity View, Gate View, osv., såvel som Note View). Det kan annulleres ved at trykke på Shift + Mønstre igen. Bemærk, at tilstanden for View Lock ikke er gemt. Den vil som standard være 'inaktiv', når Circuit Rhythm er tændt.

### Mønsterindstillinger

Selvom standard mønsterlængder er enten 16 eller 32 trin (se også "Trinside og 16/32-trins mønstre" på side 49), er det muligt for mønsteret i ethvert spor at være et hvilket som helst andet antal trin i længden, op til maksimalt 32 trin. Ydermere kan start- og slutpunkterne for et mønster defineres uafhængigt, så underafsnit af et mønster, uanset længde, kan afspilles mod andre spor med forskellige mønsterlængder, hvilket skaber nogle meget interessante effekter. Du kan også vælge Mønsterafspilningsrækkefølge og indstille sporets hastighed i forhold til andre spors.

Alle disse muligheder er indstillet i visningen af mønsterindstillinger; tryk på Mønsterindstillinger for at åbne denne:



Eventuelle ændringer af mønstre lavet i **mønsterindstillingsvisningen** kan gemmes i projektet på den sædvanlige måde: Tryk på **Gem** 19 – det blinker hvidt, tryk på det igen – det blinker grønt for at bekræfte Gem. (Huske på, at dette overskriver den tidligere version af projektet; vælg en anden projekthukommelse, hvis du vil behold den tidligere version.)

### Start- og slutpunkter

De øverste to rækker i **mønsterindstillingsvisningen** viser mønstertrinene for det aktuelt valgte spor. Hvis der endnu ikke er foretaget justeringer af mønsterlængden, vil Pad 16 være belyst sand: dette angiver det sidste trin i mønsteret. Men hvis mønsterlængden er 32 trin, skal du trykke knappen Trin Side 8 for at åbne Side 2 for at se sluttrinsindikationen. For at se hvilket trin er i øjeblikket mønsterets startpunkt, skal du trykke og holde **Shift nede.** Slutpunkttrinnet vender tilbage til blåt og a forskellige step pad lyser sand: dette vil være Pad 1, hvis mønsterlængden endnu ikke er blevet ændret. Du kan ændre endepunktet for sporet – og dermed forkorte Pattern-længden – ved at trykke på en anden Pattern step pad. Det nye endepunkt er angivet med en sandbelysning, og det "højere" pads bliver enten mørke eller dæmpet røde, sidstnævnte indikerer, at node/hitdata tidligere er blevet tildelt det trin. Hvis du vælger det oprindelige slutpunkt igen, vil disse data stadig være der og afspilles.



Ændring af startpunktet er nøjagtig den samme proces, bortset fra at **Shift** skal holdes nede, mens du vælger det nye startpunkt:



Hvis du arbejder med 32-trins mønstre, skal du være forsigtig med, hvilken af de to trinsider du er på. Farven på Trinside-knappen 8 angiver altid dette – blå for Side 1 (trin 1 til 16) og orange for side 2 (trin 17 til 32).

#### Spillerækkefølge

Pads 29 til 32 i **Pattern Settings View** giver dig mulighed for at vælge den afspilningsrækkefølge, som det aktuelt valgte Pattern vil bruge. Pad'en for den valgte afspilningsrækkefølge lyser kraftigt: Standardafspilningsrækkefølgen er fremad (dvs. normal), angivet med Pad 29.



Alternativer til den normale fremadrettede spillerækkefølge er:

- Omvendt (Pade 30). Mønsteret begynder at spille ved slutpunktet, spiller trinene i omvendt rækkefølge startpunktet og gentages.
- **Ping-pong** (Pad 31). Mønsteret afspilles fremad fra start til slut, vender tilbage til starten punkt og gentager.
- Tilfældig (Pad 32). Sporets trin afspilles tilfældigt, uanset node/hit tildeling, dog stadig med trins mellemrum.

Hvis afspilningsrækkefølgen ændres i Play Mode, fuldfører mønsteret altid sin nuværende cyklus før starter en cyklus med den nye retning. Dette gælder uanset den aktuelle mønsterlængde eller trin Sidevalg.

#### Mønstersynkroniseringshastighed

Den tredje række af **mønsterindstillingsvisning** bestemmer den hastighed, hvormed sporet afspilles i forhold til Projektets BPM. Det er faktisk en multiplikator/deler af BPM.



Den valgte synkroniseringshastighed er angivet af den stærkt oplyste pad: standardhastigheden er "x1" (plade 5 i række 3), hvilket betyder, at sporet afspilles ved det indstillede BPM. Valg af en højere nummereret pad øger hastigheden, hvormed afspilningsmarkøren bevæger sig gennem mønsteret i forhold til den forrige. Tilsvarende a lavere nummererede pads vil reducere afspilningshastigheden. De tilgængelige synkroniseringshastigheder er 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, hvor T repræsenterer tripletter.

1/16 er standardsynkroniseringshastigheden, hvor hvert trin svarer til en 16. tone. Forøgelse af synkroniseringshastigheden er en fantastisk måde at øge sequencerens trinopløsning på bekostning af den samlede afspilningstid. Reducerer synkroniseringshastigheden er nyttig til at skabe længere mønstre, der ikke kræver helt så fine detaljer, såsom at udløse udsnit af en lang prøve.

Hvis synkroniseringshastigheden ændres, mens sequencer-afspilning er aktiv, fuldfører mønsteret altid den aktuelle cyklus med den eksisterende hastighed og skifter til den nye hastighed ved slutningen af cyklussen. Dette gælder uanset den aktuelle mønsterlængde eller valg af trinside.

### **Mutér**

Mutate er en funktion, der lader dig introducere yderligere tilfældige variationer i individuelle mønstre på en pr sporgrundlag. Mutate "blander" tonerne eller hits i det aktuelle mønster til forskellige trin. Antallet af toner/hits i selve Pattern og trommeprøverne er uændrede, de er blot omfordelt til forskellige trin. Alle trinparametre tildeles igen af Mutate, herunder mikrotrin, gateværdier, sample flips, sandsynlighed og automatiseringsdata.

For at mutere et mønster skal du holde **Shift** 20 nede og trykke på **Duplicate** 18. Du kan gøre dette i enhver visning, der har en Visning af mønstertrin, dvs. **notevisning, hastighedsvisning, portvisning** eller visning af **mønsterindstillinger.** Mutér kun påvirker det mønster, der afspilles i øjeblikket, så hvis det er en del af en mønsterkæde, vil de andre mønstre i kæden være upåvirket. Omfordelingen af noter/hits vil tage højde for trinsidens længde. Du kan anvende Mutate så mange gange, som du ønsker, for et mønster ved at trykke gentagne gange på **Shift + Duplicate:** tonerne/hitsene i mønsteret vil blive tilfældigt tildelt hver gang.

Bemærk, at Mutate ikke kan "fortrydes"; det er en god idé at gemme det originale projekt, så du kan vende tilbage til det efter at have anvendt Mutate.

### Scener

Scener giver dig mulighed for at tildele flere mønstre og mønsterkæder i et projekt til en enkelt pad, så du nemt kan udløse forskellige dele af en sang. Selve scenerne kan også kædes sammen for at arrangere meget længere sekvenser og dermed opbygge komplette sangstrukturer.

Der er adgang til scener i Mixer View: tryk på Mixer for at åbne denne:



De to nederste rækker af pads i **Mixer View** repræsenterer de 16 scener, der er tilgængelige i det aktuelle projekt. I et nyt projekt vil alle pads udløse mønster 1 af alle otte spor, da der endnu ikke er defineret eller tildelt mønsterkæder. Den første (Pad 17) vil pulsere lysegrøn. hvilket indikerer det

de aktuelt afspillede mønstre svarer til den sidst valgte scene (scene 1 som standard).



### Tildeling af mønstre til scener

Åbn Patterns View og definer alle Pattern Chains for hvert spor, der skal udgøre en Scene.

Skift til **Mixer View**, tryk og hold **Shift nede**: Scene-puderne skifter farve til dæmpet guld. Tryk på en Scene-knap (mens du stadig holder **Shift nede**) – den vil lyse klart guld, mens den trykkes ned, hvilket indikerer, at mønstre nu er tildelt den.



Alle de valgte mønsterkæder er nu gemt som denne Scene. Når du slipper **Shift**, viser puden med den gemte scene nu lys hvid:



Når du nu trykker på tastaturet, er scenen valgt og vil spille det sæt af mønsterkæder, som var tildelt den næste gang du trykker på Afspil

Når du vælger **Mixer View**, vil du med det samme kunne se, hvor scener allerede er gemt, da deres pads lyser klart hvidt eller klart guld, når du trykker på **Shift**.

At tildele mønsterkæder til en scene påvirker ikke den aktuelle afspilning og vil ikke vælge scenen eller ændre din scenekæde (se nedenfor), hvis du allerede er i afspilningstilstand: den valgte scene starter når det aktuelle mønster eller mønsterkæde er fuldført – se "Køscener" side 62.

Scenedata gemmes med det aktuelle projekt, når du udfører en Gem ved at trykke på **Gem** 19 to gange. Hvis en Scene-tast pulserer grønt, indikerer den i) at dette er den aktuelt valgte scene, og ii) at de aktuelt valgte mønstre matcher dem, der er tildelt scenen. Hvis de valgte mønstre ændres i **Patterns View,** vender Scenetasten tilbage til dæmpet hvid. Hvis de matchende mønstre vælges igen, vil Scene-tasten igen pulsere grønt. Bemærk, at denne adfærd kun vil forekomme for den senest valgte scene – hvis du vælger mønstrene for en scene, der ikke er den senest valgte

en, den tilsvarende pude bliver ikke grøn.

#### Sammenkæde scener for at skabe et arrangement

Ligesom du kan kæde mønstre sammen i **Patterns View**, kan du kæde scener sammen i **Mixer View** at skabe længere sekvenser. Du gør dette ved at holde knappen nede for den første scene, og derefter trykke på knappen for den sidste scene: disse pads og alle dem mellem dem vil lyse grønt. Scenekæden der skal afspilles, vil nu omfatte de scener, der er tildelt alle pads mellem de to du trykkede på; Hvis du f.eks. vil have en Scenekæde, der består af Scene 1 til 5, skal du holde Scene 1-tasten nede og trykke på Scene 5tasten. Hver scene vil afspille den tildelte mønsterkæde én gang og derefter skifte til den næste scene. Scenerne afspilles i numerisk rækkefølge og gentages derefter.



Bemærk, at du kan bruge Scener til at overvinde begrænsningen i **Patterns View** med ikke at være i stand til at definere en mønsterkæde af ikke-sekventielle mønstre. Du kan tildele de sekventielle grupper af mønstre til på hinanden følgende scenehukommelser og derefter afspille dem som en scenekæde. Hvis du f.eks. ønskede at spille mønstre 1, 2, 5 og 6 i rækkefølge, kan du lave en mønsterkæde af mønstre 1 og 2 og tildele den til en scenehukommelse og derefter en anden mønsterkæde af mønstre 5 og 6 og tildele den det til den næste Scenehukommelse. Så kan du definere en scenekæde af disse to scener, og du får de fire påkrævede Mønstre i rækkefølge.

### Scener i kø

Scener kan være "forudvalgt" på samme måde som Patterns, så hvis en scene allerede afspilles, er den næste i kø. Pladen for en scene i kø blinker grønt, og i slutningen af det spor 1-mønster, der i øjeblikket afspilles, begynder den nye scene at spille fra starten uden at miste synkronisering.

### Rydning af scener

For at rydde en scenehukommelse skal du holde **Clear** 7 nede og trykke på knappen for den scene, du ønsker at rydde. Dette vil returnere scenehukommelsen til dens standardtilstand - mønster 1 for alle spor.

### **Duplikere scener**

For at kopiere en scene skal du holde **Duplicate** 18 nede , trykke på knappen for den scene, der skal kopieres, og derefter trykke på knappen for den scenehukommelse, hvor du vil have kopien gemt. Frigiv **duplikat.** Du kan dog indsætte den kopierede scene flere gange (i forskellige hukommelsesplaceringer), hvis du holder **Duplicate** tilbage.

# Tempo og swing

Tempo og Swing er tæt beslægtede, og metoderne til at justere dem er meget ens.

# Tid

Circuit Rhythm vil fungere i ethvert tempo i området 40 til 240 BPM; standardtempoet for et nyt projekt er 90 BPM. Tempoet kan indstilles af det interne tempo-ur eller af et eksternt MIDI-ur kilde. Eksternt MIDI-ur kan anvendes enten via USB-porten eller **MIDI In** -porten.

For at få vist og justere BPM for det interne tempo ur, tryk på **Tempo/Swing** knappen 16 for at åbne **Tempo View.** (Som de fleste af Circuit Rhythms knapper kan du trykke kort for at skifte gitteret til **Tempo View,** eller tryk længe for at kontrollere BPM et øjeblik.)

BPM vises på tastaturgitteret som to eller tre store cifre i blåt og hvidt. "Hundrede"-cifferet (som kun altid kan være et "1", "2" eller deaktiveret) optager gitterkolonne 1 og 2, mens "tiere" og "enheder"-cifre optager tre kolonner hver. Hvordan cifrene 0 til 9 er afbildet er illustreret nedenfor.



Makrokontrol 1 (Tune) bruges til at justere tempoet; dens LED lyser klart blåt.

### Eksternt ur

Der kræves ingen skift for at tillade, at Circuit Rhythm kan synkroniseres med en kilde til eksternt MIDI-ur (afhængigt af urindstillinger - se "Clock-indstillinger" på side 91). Hvis et gyldigt eksternt ur anvendes, vil det vil automatisk blive valgt som urkilde, og gitteret vil vise **"SYN"** i rødt, hvis makro 1 er vendt. Justering af makro 1 vil ikke ændre det interne tempo, når et eksternt ur er i brug. Mens det interne tempo-ur kun tillader heltals BPM'er (dvs. ingen brøk-tempoværdier), vil Circuit Rhythm synkronisere til enhver ekstern clock-hastighed - inklusive brøkværdier - i området 30 til 300 BPM.

Hvis et eksternt ur fjernes (eller går uden for rækkevidde), stopper Circuit Rhythm med at spille. **"SYN"** forbliver vises, indtil der trykkes på **Afspil**. Gitteret viser derefter den BPM, der blev gemt med projektet, Macro 1 vil blive genaktiveret, og du kan justere tempoet.

#### Tryk på Tempo

Hvis du vil matche Circuit Rhythms tempo til et eksisterende stykke musik, men du ikke kender dets BPM, kan du bruge Tap Tempo. Hold **Shift** nede, og tryk på **Tempo/Swing-** knappen i takt med det nummer, du lytter til. Du skal bruge mindst tre tryk for at Circuit Rhythm kan ændre dens tempoindstilling til dit manuelle input, og den vil derefter beregne BPM ved at beregne et gennemsnit af de sidste fem tryk.

Du kan bruge Tap Tempo til enhver tid, men hvis du er i **Tempo View,** vil du se BPM-skærmen opdatere sig selv til taptempoet.

### Svinge

Som standard er alle trin i et mønster jævnt fordelt i tid. Ved et tempo på 120 BPM gentages et 16-trins mønster hvert 2. sekund, hvorved trinene er en ottendedel af et sekund fra hinanden. Ændring af Swing-parameteren fra standardværdien på 50 (intervallet er 20 til 80) ændrer timingen af lige trin (deaktiveret beats); en lavere svingværdi forkorter tiden mellem et lige trin og det foregående ulige trin, en højere Swingværdi har den modsatte effekt.



Swing justeres med Macro 2, mens i **Tempo View**; dens LED lyser orange. Bemærk, at når du skiftevis justerer tempo og swing, kan du bemærke en kort forsinkelse, før justeringen af drejeknappen træder i kraft. Dette er for at give dig mulighed for at kontrollere de aktuelle Tempo- og Swing-værdier uden at ændre dem.

Swing kan bruges til at tilføje en ekstra "rille" til dit mønster. Bemærk, at da det er de lige trin, der er "svinget", disse kan tolkes som 1/16-noter (halvkvadrende).

### Klik på spor

Click (eller metronomen) kan aktiveres eller deaktiveres ved at holde **Shift nede** og trykke på **Clear** 17. **Clear** lyser lyse grønt, når klik er aktiveret og dæmpes rødt, når det ikke er det. Når den er aktiveret, vil du høre en metronom tikke ved hver kvart tone på alle lydudgange, når sequenceren spiller. Dette er en global indstilling, derfor vil Click forblive til eller fra uanset pakke- eller projektændringer. Indstillingen

gemmes ikke, når Circuit Rhythm er slukket.

For at justere lydstyrken for klikket skal du trykke på **Tempo/Swing** og bruge Macro 5 (**Distortion**). Klikniveau er også en global indstilling og gælder derfor for alle pakker og projekter. Niveauindstillingen gemmes, når enheden slukkes med tænd/sluk-knappen 8

### Analog synkronisering ud

Du kan synkronisere eksternt udstyr – f.eks. analoge synths – til Circuit Rhythm med bagsiden panel **Sync Out** -stik 2. Dette giver en synkroniseringsimpuls med en hastighed, der er proportional med tempouret (BPM); det aktuelle forhold kan indstilles i **Setup View** – se side 88. Standardhastigheden er to pulser pr kvart seddel.

# Blander

Circuit Rhythm inkluderer en otte-kanals mixer, så du kan justere lydstyrken på hvert spor i forhold til de andre. Som standard afspilles alle spor ved et lydstyrkeniveau på 100 (vilkårlige enheder, område 0-127), efterlader dig med **Master Volume** -kontrollen 4 for at justere outputniveauet efter behov.

Tryk på Mixer 11 for at åbne Mixer View:



De oplyste pads på Row 1 er Mute-knapper for hvert spor. Tryk på en pad for at stoppe sequenceren udløsning af et spors samples og CC-automatisering; dette vil igen dæmpe sporet. Tryk igen for at slå lyden til. Pudens belysning dæmpes for at angive en Mute-tilstand.

#### Spor niveau

I **Mixer View** kontrollerer makroerne som standard lydstyrkeniveauet for hvert spor. Dette er angivet med J-knappen **15** tændes. Makro-LED'er lyser i den tilsvarende sporfarve og dæmpes, når sporniveauet reduceres.

Justering af sporniveau med makroerne kan være automatiseret. Hvis Circuit Rhythm er i Record Mode, vil ændringer af de individuelle sporniveauer blive optaget til Pattern. For at slette volumenniveauautomatisering skal du holde **Clear** 17 nede og dreje på makrokontrollen. Makro-LED'en lyser rødt for at angive, at sletningen er fuldført.

#### Panorering

Du kan også placere hvert spor hvor som helst i stereobilledet (men du skal overvåge begge dele venstre og højre udgange eller brug af hovedtelefoner for at høre enhver effekt). Ved at trykke på J-knappen 15 konverteres makrokontrollerne til panoreringskontroller for hvert spor. J-knappen slukker, og K-knappen lyser. Standard panoreringsposition for hvert spor er stereo-centreret, angivet ved at makro-LED'erne viser hvidt. Hvis du panorerer et spor til venstre, bliver LED'en mere og mere lysende blå; panorering til højre bliver mere og mere lys pink.

For hurtigt at returnere et panoreret spor til midten af stereobilledet skal du holde **Clear** 17 nede og dreje makrokontrollen med uret. Makro-LED'en lyser lilla for at angive, at handlingen er fuldført.

Panoreringskontrollerne er automatiseret på samme måde som niveaukontrollerne. For at slette Pan Automation, hold **Clear** og drej makrokontrollen mod uret. Makro-LED'en lyser rødt for at angive, at handling er gennemført.

Et tryk på K vil returnere makroerne til deres niveaukontrolfunktion.

#### **Optræde med Muted Tracks**

Muting kan bruges til mere kreative formål end blot at dæmpe et spor; det lader dig optræde realtid over de ikke-dæmpede spor. Når et spor er slået fra, bliver dets sequencer-trinpuder inaktive. Men de bliver så tilgængelige til at afspille samples i realtid i **Velocity View, Gate View** eller **Sandsynlighedsvisning**.

For at eksperimentere med dette skal du vælge et projekt og slå lyden fra for et spor i **Mixer View**. Vælg **Velocity View, Gate View** eller **Probability View** for det dæmpede spor: steppads vil stadig vise sekvensen i gang, men fordi sporet er dæmpet, vil ingen samples blive udløst af sequenceren. Step pads kan nu bruges til at afspille samples "manuelt" - i realtid. Denne funktionalitet bliver særlig kraftfuld, når den bruges sammen med et mønster, der indeholder makroautomatisering, da hvert trin afspilles med dens gemte automatisering, så du kan opbygge en palet af lyde, du kan udføre med.

Bemærk, at selvom afspilning af trin på denne måde kan optages til andre mønstre ved hjælp af View Lock, vil automatiseringsdata fra trinene ikke blive optaget.

# **FX** sektion

Circuit Rhythm inkluderer en digital effektprocessor (FX), som lader dig tilføje delay- og/eller rumklangseffekter til et hvilket som helst eller alle sporene, der udgør dit projekt. Der er også en master-kompressor, som som standard anvendes på dit mix.

Seksten delay og otte rumklangsforudindstillinger leveres, og du kan vælge en af hver type. Sendeniveauerne fra hvert spor – dvs. hvor meget rumklang og/eller forsinkelse der tilføjes – kan justeres individuelt for hvert spor ved hjælp af makrokontrollerne. Eventuelle tilføjede effekter kan gemmes i projektet på den sædvanlige måde.

Tryk på FX 12 for at åbne FX View.



Hver af "peach"-pads på række 1 og 2 kalder en delay-forudindstilling frem, og på samme måde aktiverer "creme"-pads på række 3 rumklangsforudindstillinger. Langt den bedste måde at evaluere de forskellige effekter på er at lytte til dem, mest effektivt ved at bruge et enkelt gentaget hit som en lilletromme. Som en generel regel er forudindstillingerne for rumklang arrangeret med stigende efterklangstid fra Pad 17 til Pad 24, og delay-forudindstillingerne med stigende kompleksitet fra Pad 1 til Pad 16. Alle delay-forudindstillingerne har feedback for flere ekkoer, og nogle inkluderer swung timing og stereo "ping-pong" effekter også. For forudindstillinger 3 til 16 er forsinkelsestiden relateret til BPM: se tabellen på side 70 for en komplet liste over forudindstillinger.

### rumklang

Vælg en forudindstilling af rumklang for at tilføje rumklang til et eller flere spor. Pad, der svarer til den aktive forudindstilling, lyser kraftigt. Makroerne er nu kontrol af rumklangssendingsniveau for de otte numre: dette er nøjagtig det samme arrangement som brugt i **Mixer View.** Makro-LED'erne er nu svagt oplyste creme; Når du øger et sendeniveau, vil du høre rumklang blive tilføjet til det spor, det styrer, og LED'en vil stigning i lysstyrke.

Du kan tilføje den valgte rumklangseffekt til et hvilket som helst eller alle spor i forskellig grad ved at bruge de andre makrokontroller. Det er dog ikke muligt at bruge forskellige forudindstillinger for rumklang på forskellige spor.

Detaljer om de otte rumklangsforudindstillinger er givet nedenfor:

FORUDINDSTILLING	FORSINKELSESTYPE	
1	Lille Kammer	
2	Lille værelse 1	
3	Lille værelse 2	
4	Stort værelse	
5	Hal	
6	Stor sal	
7	Hall – lang refleksion	
8	Stor sal – lang refleksion	

#### Forsinke

Tilføjelse af forsinkelse er den samme proces som rumklang: For at tilføje forsinkelse til dine spor skal du vælge en effekt fra pads på række 1 og 2. Makroerne er nu per-track forsinkelses-send niveaukontroller; du vil se, at deres LED'er nu viser fersken for at bekræfte deres omfordeling til delay FX.

Selvom de samme makroer bruges som rumklangs sendeniveauer og delay sendeniveauer, er de to effekter forbliv uafhængige: Makroerne anvender den ene eller den anden funktion alt efter om den sidst trykket FX-pad var en forudindstillet rumklang eller en delay-forudindstilling. Detaljer om de 16 forsinkelsesforudindstillinger er angivet i tabellen nedenfor:

FORUDINDSTILLING	FORSINKELSESTYPE	MUSIKALSK BESKRIVELSE
1	Slapback Hurtigt	Meget hurtige gentagelser
2	Slapback Slow	Hurtige gentagelser
3	32. trillinger	48 cyklusser pr. bar
4	32	32 cyklusser pr. bar
5	16. trillinger	24 cyklusser pr. bar
6	16	16 cyklusser pr. bar
7	16. Ping Pong 16.	16 cyklusser pr. bar
8	Ping Pong Swung 8. Trillinger	16 cyklusser pr. stang med gynge
9	8. prikket Ping Pong	12 cyklusser pr bar
10		8 cyklusser pr. 3 slag med Stereo Spread
11	8	8 cyklusser pr bar
12	8. bordtennis 8.	8 cyklusser pr bar
13	bordtennis swing 4. trillinger	8 cyklusser pr. stang med sving
14	4. prikket bordtennis swing	6 cyklusser pr. bar
15	4. trillinger bordtennis bred	4 cyklusser pr. 3 stænger med sving
16		6 cyklusser pr. bar

Bemærk, at under visse BPM-værdier vil forsinkelsesforudindstillingerne ikke matche ovenstående hastigheder.

#### Automatisering af FX-afsendelser

Niveauerne for rumklang og delay afsendelse kan automatiseres ved at dreje på en makrokontrol, mens optagetilstand er aktiv. Du kan ændre mængden af en effekt under en sekvens. **Slet** - knappen 17 kan bruges til at slette automatiseringsdata for FX-send-kontrollen: hold **Slet** nede , og drej sendekontrollen, som du ikke længere kræver automatisering; LED'en bliver rød for at bekræfte handlingen.

Se også "Optagelse af knapbevægelser" på side 43.

## Master kompressor

Dette aktiveres eller deaktiveres med FX- knappen i Advanced Setup View: se side 92.

# Sidekæder

Hvert af sporene kan være uafhængigt sidekædet. Side Chain gør det muligt for hits fra et spor at undvige lydniveauet for et andet spor. Ved at bruge Side Chains kan du tilføje en pumpende fornemmelse til dine beats - dette er en hovedlyd af hiphop og EDM. Prøv at sidekæde din baslinje eller hovedakkordsekvens med dit kick.

Syv sidekædeforudindstillinger er tilgængelige, som hver tillader den valgte sidekædetriggerkilde at dukke sporet med stigende intensitet fra forudindstillingen længst til venstre til forudindstillingen længst til højre. Standardtilstanden er for at sidekæden skal være FRA for alle spor.

Side Chain View er den sekundære visning af FX- knappen 12. Åbn ved at holde Shift nede og trykke på FX, eller tryk på FX en anden gang, hvis du allerede er i FX View for at skifte visningen.



Side Chain View viser enten Side Chain-kontrollerne for sporet, som blev vist, da Shift + FX blev trykket. Du kan bruge J-

og K-knapperne 15 til at rulle gennem de fire sider af Side

Kædevisninger: hver side viser sidekædekontrollerne for et par spor (som vist ovenfor).

De to nederste rækker af puder svarer til de syv sidekædeforudindstillinger (puder 2 til 8 i hver række) for et spor med ulige og lige nummer; den første pude i hver række er 'OFF-knappen' – dette deaktiverer sidekædebehandling for banen. Pad 1 lyser klart rødt, når sidekæden
er FRA; tryk på en hvilken som helst anden pude i rækken for at aktivere en af Side Chain Presets: Pad 1 bliver svag og den valgte Pad viser lys i sporfarven.

Pads 1 til 8 på den øverste række lader dig vælge, hvilket spor der skal være Side Chain triggerkilde for det valgte spor (valgt ved at trykke på en Side Chain Preset for sporet).

Som med mange af Circuit Rhythms andre funktioner er det langt den bedste måde at forstå Side Chain på bearbejdning er at eksperimentere og lytte. Et godt udgangspunkt er at indstille et spor til at spille en lang sample, så det lyder kontinuerligt, og få et andet spor til at spille et par kick-tromme-samples. Når du vælger forskellige Side Chain Presets, vil du høre de forskellige måder, hvorpå den kontinuerlige sample "afbrydes" af trommen. Bemærk også, at effekten vil være mere eller mindre virkningsfuld, afhængigt af de relative tidspunkter for prøven, der fjernes, og dens udløserkilde.

Side Chain ducking vil fortsætte, selv når niveauet af kildesporet er reduceret til nul i **Mixer View.** Dette er en funktion, som kan bruges ret kreativt! Men hvis du slår trommesporet fra valgt som nøglen i **Mixer View, er** sidekædeudløsning deaktiveret.

# Filterknappen

Hele lydoutputtet fra Circuit Rhythm – summen af lydene fra alle otte numre – føres gennem en traditionel DJ-stil filtersektion. Styringen til dette er den store **Master Filter-** knap 2 . Filterknappen er en af de vigtigste præstationskontroller og kan bruges til radikalt at ændre helheden lyd.

Filteret omfatter både lavpas- og højpastyper. Et højpasfilter fjerner lave frekvenser (bas) fra udgangen og et lavpasfilter fjerner høje frekvenser (diskant).

Circuit Rhythm's **Master Filter** -knap styrer et lavpasfilter, når du drejer det mod uret fra midterpositionen, og et højpasfilter, når du drejer det med uret fra midterpositionen. Bemærk, at styringen har en hak i midten - i denne position finder ingen filtrering sted, og LED'en under

knappen lyser svagt hvid.

Når du drejer knappen med uret, vil du høre de lavere frekvenser forsvinde og efterlade dig med en meget tyndere lyd; i den modsatte retning forsvinder de høje frekvenser først og efterlader dig med en dæmpet lyd. LED'en skifter til lyseblå, når en af filtertyperne er aktive, og lysstyrken stiger, når kontrollen drejes.

# **Grid FX**

Circuit Rhythm's Grid FX lader dig hurtigt tilføje en række ekstra lydeffekter fra et dedikeret sæt pads: det er en fantastisk måde at tilføje variationer til dine mønstre i live-optræden.

Grid FX er tilgængelig i **Grid FX View**, som er den sekundære visning af **Mixer**- knappen 11. Åbn ved at holde **Shift nede** og trykke på **Mixer**, eller tryk på **Mixer** en anden gang, hvis du allerede er i **Mixer View** for at skifte visningen. Makrokontrollerne forbliver aktive, da mixerens sporniveaukontroller, og den øverste række af gitteret er også uændret fra **Mixer View**, og fortsætter med at være mute-knapperne for hvert spor. De to nederste rækker (Pads 17 til 32) er tilgængelige som Grid FX performance pads. Som standard er Grid FX on Circuit Rhythm:

SLOT EFFEKT				
1	Beat Gentag, 1/4 hastighed			
2	Beat Gentag, 1/8 hastighed			
3	Beat Gentag, 1/16 rate			
4	Beat Gentag, 1/32 hastighed			
5	Beat Repeat, 1/8T hastighed			
6	Beat Repeat, 1/16T hastighed			
7	Omvendt, 1/4 rate			
8	Omvendt, 1/16 rate			
9	Gader, 1/4 takst			
10	Gader, 1/8 takst			
11	Gader, 1/16 takst			
12	Gader, 1/32 takst			
13	Phaser, lys			
14	Phaser, tung			
15	Vinyl, lys			
16	Vinyl, tung			

Grid FX kan konfigureres ved hjælp af Novation Components. I Components kan du tildele hver effekt til en hvilken som helst af 16 slots. Syv forskellige effekttyper er tilgængelige, hver med sit eget sæt parametre at udforske. Du er i stand til at bruge flere versioner af den samme effekt med forskellige parametre på forskellige pads. Sættet af Grid FX gemmes med hver pakke (se side 83) og ethvert projekt i den

Pack kan få adgang til Grid FX-konfigurationer, der blev gemt med Pack.

Med et sæt Grid FX indlæst, udløser et tryk på en pad, der har en effekt indlæst til den, effekten, som forbliver aktiv, indtil puden slippes. Du kan trykke på flere Grid FX-pads for at udløse flere effekter på én gang, men hvis du har varianter af den samme effekt på flere pads (dvs. med forskellige parametre), vil kun den sidst trykket være aktiv. Hvis du så slipper puden, mens en anden pad til en variant af samme effekt holdes nede, vil den tidligere tage over.



De syv typer effekter, der er tilgængelige i Grid FX, er:

Effekt	Pad farve
Beat Gentag	Rød
Baglæns	Rav
Gader	Sand
Autofilter	Grøn
Digitaliser	Blå
Phaser	Indigo
Vinyl Simulering	genta

Effekterne er farvekodede, så du kan identificere de forskellige tilgængelige typer, når du har uploadet dem til Circuit Rhythm.

Som med mange andre funktioner i Circuit Rhythm, anbefaler vi at eksperimentere med Grid FX for at få en forståelse af, hvilken type og indstilling af effekt, der fungerer godt for din særlige stil af valg af samples. Kort fortalt er de grundlæggende effekter:

- Beat Repeat optag et kort segment af temposynkroniseret lyd fra mastermixet, og gentag det for en hakkende effekt. Beat Gentag afspilning synkroniseres ikke med sequencer-afspilning.
- Reverser afspilning i omvendt rækkefølge af mastermixet i korte tempo-relaterede segmenter. Omvendt afspilning er ikke synkroniseret med sequencer-afspilning.
- Gater en firkantet LFO, der påvirker volumen af mastermixet ved tempo-relaterede hastigheder.
  Når der trykkes på, vil porten altid være på maksimal lydstyrke. Gater-afspilning er ikke synkroniseret med sequencer-afspilning.
- Auto-Filter en variabel tilstand (Low/Band/High-Pass) 12/6 dB/oktav-filter med en tempo-synkroniseret LFO. LFO-formen kan indstilles til Triangle, Square, ramp-up eller ramp-down, og nøglesynkroniseres, så den genstarter, når effekten udløses. Modulationsdybden kan også tilpasses.

- Digitaliser reducer prøvehastigheden af mastermixet og anvend en bit-crush-effekt.
- **Phaser** en 4-polet faseeffekt til mastermixet med en tempo-synkroniseret LFO. LFO-dybden kan tilpasses, og feedback kan indføres
- Vinyl-simulering en Lo-Fi-effekt til mastermixet, der simulerer lyden af en dårlig vinyl optage. Anvend forskellige grader af pitch-wobble, crackle og hiss sammen med en breddeparameter, der skærer høje og lave frekvenser.

# Effekt låsning

Pad 16 i **Grid FX View** muliggør en Latch-funktion. Som standard er den svagt oplyst hvid; når den trykkes, lyser den lysende hvidt, og enhver Grid FX-effektpude, der nu er valgt, forbliver aktiv, indtil enten den eller der trykkes på låseknappen igen. Bemærk, at når du deaktiverer en effekt direkte (dvs. ikke ved at trykke på Latch-knappen), vil effekten blive deaktiveret ved frigivelse.

Når låsning er aktiveret, vil flere effekter blive låst på, når de er valgt, dog kan kun én effekt af hver af de syv typer låses ad gangen.

Latch-tilstanden for hver effekttype gemmes med projektet, så nogle eller alle effekter kan gøres aktive umiddelbart efter indlæsning af projektet.

# Brug af Grid FX med ekstern lyd

Lydsignaler påført de eksterne lydindgange 5 vil blive behandlet af Grid FX. Under overvågning er aktiveret i **Sample Record View, vil** indgående lyd blive dirigeret gennem Grid FX (i stereo). Dette gør det muligt at bruge Circuit Rhythm som en stereo FX-enhed. Desuden med resample aktiveret i **Sample Record View,** Grid FX aktiv under prøveoptagelse vil blive forpligtet til den optagede prøve som hørt.

# **MIDI kontrol af Grid FX**

Forbedret kontrol af Grid FX-parametre er mulig ved hjælp af ekstern MIDI-kontrol, f.eks. fra en MIDIcontroller eller sequencer. Alle detaljer er tilgængelige i det separate dokument **Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide,** som kan downloades fra novationmusic.com/downloads.

# **Optagelse af prøver (Sample Rec View)**

Circuit Rhythm har evnen til at optage prøver via de eksterne indgange 5

Du gør dette i Sample Rec View: tryk på Sample Rec- knappen 9 for at åbne denne:



De to øverste rækker i **Sample Rec View** repræsenterer en af otte sider med 16 prøver; de svarer til de otte sider med prøver, der vises i **prøvevisning.** Du kan rulle gennem siderne ved hjælp af J- og K-knapperne. Bemærk, at når du ruller gennem eksempelsiderne, vil den side, du ser i øjeblikket, blive vist ved, at en af knapperne 1 til 8 øjeblikkeligt lyser klart hvidt; dvs. hvis du ruller til side 5, lyser 5 -knappen kort. Intensiteten af J- og K-knappernes belysning angiver også den side, der er i brug.

Et svagt gråt felt angiver en optaget hukommelsesplads – en, der allerede har en prøve; en tom plads er angivet med en svag rød pude. Puden for den aktuelt valgte prøve vil lyse i en lysere nuance af hvid eller rød.

Hvis du trykker på knappen for en optaget plads, afspilles samplet. Hvis du vil rydde et optaget slot, så du kan bruge det til en ny prøve, skal du holde **Clear** 17 nede og trykke på spalteknappen for at slette den fra flashhukommelsen.

Bemærk, at prøvevalget nulstilles, hvis en ny pakke indlæses.

# Indspilning

For at optage en ny sample skal du gå ind i **Sample Rec View** og vælge en tom sample slot: **Record** 13 knappen lyser svagt orange, hvilket bekræfter, at du kan optage til slottet. Tryk **på Optag**, det vil lyse lyse orange, og de to nederste gitterrækker vil i begyndelsen lyse svagt grå, men vil skifte farve til orange én blok ad gangen, begyndende med Pad 17 (den første pad på række 3). Dette fungerer som en statuslinje og viser, hvor meget af den maksimale optagelængde, der er blevet brugt. Den maksimale optagetid pr. sample slot er 32 sekunder, så hver af de 16 pads på de to nederste gitterrækker repræsenterer to sekunder.

Hvis der er mindre end 32 sekunders prøveopbevaring tilbage på Circuit Rhythm, vil færre end 16 pads blive tændt. Antallet af elektroder, der lyser, svarer til den resterende tid til rådighed. Hvis der f.eks. er 6 sekunder tilbage, lyser de første tre pads svagt gråt, mens de resterende pads er slukket.

Tryk på **Optag** igen for at stoppe optagelsen. Hvis den maksimale prøvetid på 32 sekunder nås, eller der ikke er nogen prøvelagring tilgængelig, stopper optagelsen automatisk.

Mens prøveoptagelse er i gang, er knappen **Optag** tilgængelig i andre visninger, så prøveoptagelsen kan stoppes fra andre visninger.

Hvis du har brug for at optage i mere end 32 sekunder, kan du vælge en anden tom plads. I dette tilfælde stopper optagelsen til det første slot, men fortsætter direkte til det andet slot, hvilket muliggør problemfri optagelse på tværs af flere slots.

Prøver vil blive normaliseret efter optagelse, hvilket sikrer, at alle optagede prøver er på et passende volumenniveau. Vær opmærksom på, at hvis der optages stilhed, vil det lave støjgulv normaliseres, hvilket resulterer i i en meget høj prøve.

Efter at have optaget en prøve, vil den være tilgængelig til brug med det samme, men det vil tage noget tid at gemme i pakken. Mens prøven gemmes, vil prøveåbningen blinke grønt i prøveoptagelsesvisning – sluk ikke Circuit Rhythm eller fjern microSD-kortet, mens denne proces finder sted, eller datatab kan ske.

### **Optag indstillinger**

Der er fire yderligere indstillinger, som påvirker, hvordan prøveoptagelsen fungerer: Threshold, Attenuator, Recording Source og Input Monitor. Disse indstillinger gemmes ved slukning.

#### Optagelsestærskel On/Off

Pad 29 i række 4 (over Choke- teksten) slår optagetærskelfunktionen til eller fra.

Når tærskelværdien er slået fra (puden lyser dæmpet rødt), starter optagelsen umiddelbart efter, at der trykkes på optageknappen . Med tærskelværdi aktiveret (puden lyser lysegrønt og gitteret viser kortvarigt **'Thr' ),** vil optagelsen kun ske start, når signalniveauet overstiger en vis tærskel (-54 dBFS), efter at der er trykket på optageknappen . Aktivering af tærskel er nyttig, når du vil prime optagelsen til at begynde, så snart lyden begynder, hvilket forhindrer behovet for at trimme stilheden fra starten af en prøve.

#### Dæmper On/Off

Pad 30 i række 4 slår en 12 dB dæmper til eller fra som en del af optagesignalstien. Som standard, dæmperen er slukket (puden lyser dæmpet rødt, gitteret viser kortvarigt '0', hvilket repræsenterer 0 dB reduktion i niveau). Når dæmperen er aktiveret (puden lyser lysegrønt og gitteret viser kortvarigt **'-12' )**, vil optagelsen niveau reduceres med 12 dB. Brug dæmperen, hvis signalniveauet fra en ekstern lydkilde er for højt og forårsager uønsket forvrængning på optagelsen.

#### Gensample til/fra

Pad 31 i række 4 (over tastaturteksten ) vælger lydkilden til prøveoptagelse.

Standardindstillingen (puden lyser svagt rødt) muliggør optagelse fra de eksterne lydindgange. Ved at trykke på tasten (lyser lysegrønt, og gitteret viser kortvarigt **'RSP')** vælges den interne lydmotor som optagekilde: vælg denne mulighed, hvis du vil gensample internt behandlede lyde, eller sample de eksterne input efter at være blevet behandlet af Grid FX. Med resample aktiveret kan du optage lyd fra eksterne og interne kilder på samme tid.

### Input overvågning

Pad 32 på Række 4 (over Slice- teksten) aktiverer inputovervågning. Når inputovervågning er aktiv (puden lyser lysegrønt, og gitteret viser kortvarigt 'Mn')

Deaktiver inputovervågning for at dæmpe indgående lyd - dette kan være nyttigt som en del af en bredere opsætning hvor lyd kan dirigeres både gennem Circuit Rhythm til sampling og direkte fra kilden til en mixer eller lydinterface.

Denne pad kan også bruges som en performance kill-switch til ekstern lyd, hvilket er nyttigt, når du bruger Circuit Rhythm som en effektenhed til ekstern lyd.

#### Overvåg niveau

Brug makro 8 til at anvende digital forstærkning på indgående lyd. Dette vil som standard være 0 dB ved opstart og bliver aldrig gemt. Denne værdi kan øges til +12 dB eller reduceres til stilhed.

### **Prøve trimning**

Du kan bruge Makrokontrol 2 **(Start)** til at trimme startpunktet for den optagede prøve og Makrokontrol 3 **(Længde)** til at trimme dens varighed. Når en af makrokontrollerne flyttes, vil puderne i række 3 i gitteret oplys sand for at angive prøvens start og varighed. Når alle otte pads er tændt, afspilles samplet i sin fulde originale varighed, fra det punkt, hvor optagelsen startede. Startpunktet kan flyttes "frem" med **Start** -kontrollen, og slutpunktet kan flyttes "tilbage" med **Længde** -kontrollen: begge kontroller har den effekt at forkorte den samlede prøvelængde. Puderne bliver mørke for at illustrere

effekten af trimning; Bemærk, at startpunkt og længde kan have værdier, som ikke er integrale antal trin: dette angives ved, at belysningen på "ende"-puden dæmpes. Grafikken nedenfor illustrerer dette:



Så snart starten eller længden er justeret, begynder Save at pulsere. Tryk på Gem for at fastlægge den nye start og længde. Når en prøve er gemt, kan den trimmes yderligere, men det er ikke muligt at gendanne gemte ændringer. Bemærk, at række 3 ikke angiver absolut prøvetid: en kort prøve og en lang prøve viser begge deres fulde varighed som otte tændte pads. Bemærk også, at prøver kun kan forkortes – du kan ikke tilføje stilhed i starten eller slutningen af en prøve.

Standardpræcisionen for start- og slutpositionerne er 10 ms pr. pad, hold **Shift** nede for at øge præcision til 1 ms.

## Afspilningstilstande

Prøveafspilning i **Sample Record View** kan indstilles til One Shot, Gated eller Looped; Omvendt kan desuden være aktiveret eller deaktiveret. Disse tilstande opfører sig identisk med spor 1-8 (se Sample Modes på side 32). Standardtilstanden er One Shot, som vælges ved opstart. Dette udvalg er ikke gemt med projektet.

Indstilling af afspilning til Looped er nyttig for at sikre, at looped samples (såsom trommepauser) trimmes perfekt.

Omvendt afspilning kan være nyttig til at finjustere slutpunktet for en sample. For eksempel vil du måske isolere et enkelt slag i en trommesløjfe og fjerne transienten af det næste slag, mens du bibeholder så meget af den forrige hale som muligt - med omvendt aktiveret behøver du ikke vent på, at prøven spiller igennem i sin helhed for at kontrollere, om du har trimmet korrekt.

# Projekter

En grundlæggende oversigt over indlæsning og lagring af projekter kan findes på side 23. Dette kapitel ser på nogle yderligere aspekter omkring brugen af projekter.

### Skifte projekter

Der er nogle regler, der styrer, hvordan Circuit Rhythm reagerer, når du skifter fra et projekt til et andet. Hvis sequencerafspilning stoppes, når du vælger et nyt projekt i projektvisning , **skal** du trykke på det Afspil- knappen begynder det nye projekt altid på det trin, der er defineret som startpunktet for Mønster (trin 1 som standard) for hvert spor; hvis projektet omfatter kædede mønstre, begynder det kl startpunktet for det første mønster. Dette vil være tilfældet, uanset hvilket trin sequenceren var på, da den sidst blev stoppet. Tempoet for det nye projekt vil erstatte tempoet for det forrige.

Der er to muligheder for at ændre projekter, mens sequencer-afspilning er aktiv:

- Hvis du vælger et nyt projekt ved at trykke på dens pad, vil det aktuelle mønster blive spillet igennem til dets sidste trin (bemærk – kun det nuværende mønster, ikke en scene eller en komplet kæde af mønstre), og tastaturet til det nye projekt vil blinke hvidt for at indikere, at det er i "kø". Det nye projekt vil derefter begynde at spille fra startpunktet (trin 1 som standard) for dets mønster, eller startpunktet for det første mønster i en kæde eller dets første scene, alt efter tilfældet.
- Hvis du holder Shift nede, når du vælger et nyt projekt, begynder det nyligt valgte projekt at spille straks. Det nye projekt vil spille fra det samme trin i mønsterkæden, som det tidligere projekt havde nået.
   Øjeblikkelig projektskift kan blive særligt interessant, når de to projekter enten indeholder mønstre af forskellig længde eller forskelligt antal mønstre, der udgør en Mønster kæde.

Som vi har nævnt andetsteds i denne brugervejledning, er eksperimenter ofte den bedste måde forstå hvordan Circuit Rhythm håndterer dette

### Rydning af projekter

**Clear (ka**n bruges i **Projects View** til at slette uønskede projekter. Tryk og hold **Slet nede;** det lyser klart rødt, og alle gitterpuderne slukker, undtagen for det aktuelt valgte projekt, som viser lys hvid. Tryk på denne knap for at slette projektet.

Bemærk, at denne procedure kun gør det muligt at slette det aktuelt valgte projekt; giver således en sikring mod sletning af det forkerte projekt. Kontroller altid, at en Project pad indeholder det projekt, du vil slette, ved at afspille det, før du bruger **Ryd.** 

## Gem projekter til nye slots

Brug **Gem** 9 til at gemme de spor, du har arbejdet på, i en projekthukommelsesplads. **Gem** skal trykkes to gange for at fuldføre butiksprocessen: det første tryk vil blinke med knappen **Gem**; et andet tryk vil gemme dit arbejde til den sidste projekthukommelse, der var i brug. Det betyder, at hvis dit nuværende arbejde var baseret på et tidligere gemt projekt, vil den originale version blive overskrevet.

Skift til Projektvisning for at sikre, at dit arbejde bliver gemt i en anden projekthukommelse. Du vil se, at det første tryk på **Gem** får tastaturet til det sidst valgte projekt til at pulsere hvidt. Hvis du vil gemme dit arbejde i en ny hukommelsesplads, skal du trykke på knappen for det slot: alle andre pads bliver mørke, og den valgte pad vil blinke grønt i et par sekunder.

Bemærk, at du kan "afbryde" Gem-rutinen efter det første tryk på Gem ved at trykke på en hvilken som helst anden knap.

### Ændring af projektfarver

Du kan også tildele en anden farve til en hvilken som helst af pads i **Project View** – dette kan være en stor hjælp ved liveoptræden. Du vælger farven som en del af de ovenfor beskrevne Gem-procedurer.

Efter at have trykket på **Gem** første gang, lyser LED'en under Macro 1-drejeknappen i den aktuelle farve på puden for det aktuelt valgte projekt: hvis du ikke allerede har ændret farven, vil den være mørkeblå. Du kan nu rulle gennem en palet med 14 farver ved at dreje på Makro 1-knappen. Når du ser den farve, du ønsker, skal du enten trykke på **Gem** for anden gang eller trykke på tastaturet, der svarer til hukommelsesplaceringen: dette afslutter Gem-processen med en blinkende grøn plade som beskrevet ovenfor.

Bemærk, at puden bliver hvid efter handlingen Gem, så du vil ikke umiddelbart se den nye farve, men du vil gøre det, så snart du vælger et andet projekt.

# Pakker

En pakke er defineret som et komplet sæt prøver, projekter og Grid FX: du kan eksportere den aktuelle pakke til en aftageligt microSD-kort. Kortåbningen er på bagpanelet 7

En pakke indeholder hele Circuit Rhythms nuværende drift, inklusive indholdet af alle 64 Projekthukommelser, alle 128 samples og 16 Grid FX-forudindstillinger. Et kort kan indeholde 31 ekstra pakker: dette giver dig mulighed for sikkert at gemme en enorm mængde arbejdsindhold og kan inkludere projekter af meget forskellige genrer, komplet med personlige eksempler efter behov. Princippet kan udvides yderligere, da du naturligvis kan bruge lige så mange microSD-kort, du ønsker.

**Packs View** er den sekundære visning af knappen **Projekter** 19. Åbn ved at holde **Shift nede** og trykke på **Projekter**, eller tryk på **Projekter** en anden gang, hvis du allerede er i **Projektvisning** for at skifte visningen.

#### VIGTIG:

Du kan kun få adgang til Packs View , når der er et microSD-kort i stikket på bagpanelet.



Pakker kan sendes til Circuit Rhythm ved hjælp af Novation Components på

komponenter.novationmusic.com. Hver pude repræsenterer en pakke: den aktuelt indlæste vil lyse hvid, og de andre pads vil lyse i deres tildelte farver, som er indstillet i Novation Components.

### Indlæser en pakke

Vælg først en pakke ved at trykke på en anden tændt knap end den for den aktuelt indlæste pakke. Det vil begynde at pulsere mellem svagt og lyst (i dens tildelte farve) for at bekræfte, at det er "primet" og nu kan indlæses. Tomme pakkepladser kan være indlæst, hvilket giver dig et tomt lærred til at optage nyt prøver. Det er heller ikke muligt at genindlæse den aktuelle pakke.

[Hvis du ikke ønsker at indlæse en primet pakke, skal du enten prime en anden pakke til indlæsning eller afslutte **pakkevisningen.** Når du vender tilbage til **Packs View**, vises ingen Pack som primet.]

Når en pakke er klaret, skal du trykke på afspilningsknappen for at indlæse pakken. En animation afspilles på puderne i et par sekunder, mens pakken indlæses, og når belastningen er fuldført, vises **pakkevisningen** igen med puden til den nyindlæste pakke lyser hvidt.

Du kan oprette en ny pakke uden prøver eller projekter ved at indlæse en tom pakkeplads. Nyoprettede pakker vil inkludere standard Grid FX-layoutet (der matcher fabrikspakken).

### Duplikering af pakker

Hvis du løber tør for projekter i en pakke, men gerne vil fortsætte med at arbejde på nye projekter med samme sæt prøver, kan du duplikere den aktuelle pakke.

For at duplikere den aktuelle pakke skal du først gå ind i **Packs View.** Hold **Duplicate Sog** den aktuelt valgte Pakken blinker grønt, mens de tilgængelige Pakkepladser lyser svagt blåt. Tryk på en svag blå spalte for at skrive den aktuelle pakke til den nye placering.

Bemærk, at pakker kun kan fjernes ved at slette filen fra SD-kortet og ikke kan slettes direkte fra enheden.

# Brug af microSD-kort

#### ADVARSEL:

Fjern ikke microSD-kortet fra Circuit Rhythm under lagring eller indlæsning. Hvis du gør det, kan det resultere i tab af tidligere gemt arbejde. Bemærk, at Gem-handlinger omfatter processen med at duplikere en pakke, overføre indhold fra komponenter og gemme nyoptagne og trimmede prøver.

Et microSD-kort indsat i kortslotten på bagpanelet giver adgang til flere pakker. Circuit Rhythms interne hukommelse rummer kun en enkelt pakke: microSD-kortet kan rumme yderligere 31 pakker, hvilket giver mulighed for op til 32 pakker til indlæsning til Circuit Rhythm, mens kortet er isat.

Hvis der ikke er indsat et microSD-kort siden opstart, vil **Packs View** vise et rødt og gult ikon det betyder "ingen SD tilgængelig":



"Ingen SD"-ikonet vises også i andre situationer, se 'Fjernelse af et MicroSD-kort' nedenfor for flere detaljer. Circuit Rhythm er fuldt funktionsdygtig uden et MicroSD-kort, men du har kun adgang til den interne pakke. Hvis der er et microSD-kort til stede, viser Packs View de tilgængelige pakker og giver dig mulighed for at indlæse en ny pakke som beskrevet i 'Indlæsning af en pakke' ovenfor.

Hvis enheden er tændt uden et microSD-kort til stede (hvilket resulterer i, at den interne pakke indlæses), en kan indsættes på ethvert tidspunkt for at få adgang til kortets indhold. Hvis kortet har tidligere blevet fjernet, vil genindsættelse af det give adgang til kortets indhold igen, og normal drift vil fortsæt, hvis fjernelse af kortet tidligere havde afbrudt nogen funktionalitet.

#### Fjernelse af et microSD-kort

Hvis et microSD-kort fjernes, mens den interne pakke er indlæst, vil Circuit Rhythm opføre sig som beskrevet ovenfor for drift fra opstart uden et kort til stede. At gøre det hindrer ikke din evne til at indlæse prøver eller til at gemme og indlæse projekter.

Det er muligt at fjerne microSD-kortet, mens en pakke, der er indlæst fra SD-kortet, er den, der er i brug. Sequencer-afspilning stopper ikke, og eventuelle ikke-gemte ændringer vil ikke gå tabt på dette tidspunkt. Men da kortet ikke er til stede, er der ingen tilgængelige data at indlæse. Projektet fortsætter med at afspille, da de aktuelle projektdata indlæses i enhedens RAM, men det er ikke muligt at ændre projekt eller gem det aktuelle projekt i denne tilstand. Du kan dog ændre prøven under pakkeindlæsning. Som sådan vil **Projects View** vise 'Ingen SD'-ikonet som beskrevet ovenfor, og knappen Gem **19** vil ikke lyser, indtil kortet er sat i igen. **Packs View** vil også vise 'Ingen SD'-ikonet, indtil kortet er indsat igen. Hvis du ønsker at indlæse den interne pakke uden at genindsætte microSD-kortet, skal du tænde enheden ned og op igen for at indlæse den interne pakke.

Hvis du indsætter et andet microSD-kort, er Circuit Rhythms adfærd udefineret. Hvis du skal indlæse en pakke fra et andet microSD-kort, skal du slukke for enheden og genoplade den igen. Den nye microSD-kort kan indsættes når som helst før, under eller efter tænd/sluk-cyklussen, men tænd/sluk-cyklussen skal fuldføres, før du indlæser det nye kortindhold for at undgå udefineret adfærd.

#### MicroSD-kortkompatibilitet

MicroSD-kort skal som minimum være klasse 10 og bruge FAT32-format. For mere information vedr specifikke microSD-kort, der anbefales til brug med Circuit Rhythm, se venligst Novation Hjælpecenter.

# Komponenter

# Om komponenter og navigation til kredsløbsrytme

Novation Components er online-ledsageren til Circuit Rhythm. Med komponenter kan du:

- Download nyt indhold
- Indlæs dine egne prøver
- Rediger Grid FX
- Sikkerhedskopier dine projekter
- Indlæs nye pakker
- Opdater til den seneste firmwareversion

Komponenter kræver en web-MIDI-aktiveret browser for at kommunikere med din enhed. Vi anbefaler at bruge Google Chrome eller Opera. Alternativt kan du downloade en selvstændig version af komponenter fra din Novation-konto, når du har registreret dit produkt.

Du kan få adgang til komponenter på components.novationmusic.com.

#### BEMÆRK:

Hvis du har problemer med at bruge webversionen af Components, kan du prøve at installere det selvstændige program fra Novations kundeportal. Derudover, hvis du er på Windows, anbefaler vi, at du installer Novation-driveren fra novationmusic.com/downloads.

# bilag

#### Firmwareopdateringer

For at få adgang til alle funktioner skal du muligvis opdatere Circuit Rhythm til den seneste firmwareversion. Komponenter vil fortælle dig, om den tilsluttede enhed er opdateret, og hvis den ikke er det, kan komponenter opdatere enhedens firmware til den nyeste version.

### Opsætningsvisning

Setup View er tilvejebragt for at gøre det muligt at foretage "globale" enhedsindstillinger: disse inkluderer MIDIkanaltildeling, MIDI I/O-konfiguration, urkildevalg, ekstern clockhastighed og justering af lysstyrke. Den indtastes ved at holde Shift nede og trykke på Gem 19 , og afsluttes ved at trykke på Spil 13.

Åbning af Setup View producerer displayet vist nedenfor:



### Lysstyrke

Pad 24 (belyst hvid) styrer lysstyrken af gitterpuderne. Standardindstillingen er for fuld lysstyrke, men et tryk på Pad 24 dæmper dem med omkring 50 %. Dette kan være en fordel, hvis du løber Circuit Rhythm på dets interne batteri. Du kan også ønske at køre med reduceret lysstyrke, hvis du udfører under forhold med lavt omgivende lys.

Lysstyrkeindstillingen gemmes, når Circuit Rhythm slukkes.

### **MIDI kanaler**

Fabriksstandard MIDI-kanaler er som følger:

Spore	MIDI-kanal
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

Du kan ændre den MIDI-kanal, som hvert spor bruger i **Setup View.** Hvert spor kan indstilles til enhver af MIDI-kanaler 1-15. Kanal 16 er reserveret til Projektet.

For at ændre den MIDI-kanal, der skal bruges af et spor, skal du trykke på sporvalgsknap 5 eller det ønskede spor. De to øverste rækker af pads i Setup View repræsenterer MIDI-kanalerne 1-16. Tryk på knappen for påkrævet MIDI-kanal.

#### Vigtigt: Der kan ikke sendes to spor på den samme MIDI-kanal.

Grafikken på side 88 illustrerer displayet, når spor 1 er valgt og viser standard MIDI-kanaltildelingerne: farverne på pads for de ubrugte MIDI-kanaler er orange (spor 1s farve), men de vil følge farven på det aktuelt valgte spor . Pads til MIDIkanalerne 2 til 8 er svagt oplyste i farven på det spor, der er tildelt dem: i eksemplet er disse standard

afleveringer.

Som med alle ændringer i Setup View skal du trykke på Afspil for at gemme dine ændringer og afslutte Setup View.

### MIDI I/O

Circuit Rhythm er i stand til at sende og/eller modtage MIDI-data både via USB -porten og MIDI In/ Out/Thru -stik 4

**Setup View** giver dig mulighed for at bestemme, hvordan du vil have Circuit Rhythm til at fungere med andet MIDI-udstyr for fire kategorier af MIDI-data uafhængigt: Note, CC (Control Change), Program Change (PGM) og MIDI Clock. Dette sikrer, at du har en høj grad af fleksibilitet i, hvordan Circuit Rhythm integreres med resten af dit system.

MIDI Rx (receive) og Tx (transmit) kan aktiveres uafhængigt for hver af datakategorierne. Puderne 25 til 32 er arrangeret som fire par knapper som vist i tabellen:

Pad funktion		Farve	
25	MIDI Note Rx til/fra		
26	MIDI Note Tx til/fra	Grøn	
27	MIDI CC Rx til/fra		
28	MIDI CC Tx til/fra	orange	
29	MIDI Program Change Rx til/fra		
30	MIDI Program Change Tx til/fra	Lilla	
31	MIDI Clock Rx til/fra		
32	MIDI Clock Tx til/fra	Svag blå	

Som standard er både MIDI Rx og MIDI Tx ON (knapperne lyser stærkt) for alle datakategorier.

### Urindstillinger

Når Clock Rx er FRA, er uret i intern tilstand, og Circuit Rhythm's BPM er kun defineret af internt tempo ur. Ethvert eksternt ur vil blive ignoreret. Når Clock Rx er ON, er Circuit Rhythm i AUTO-tilstand og BPM vil blive indstillet af et eksternt anvendt MIDI-ur ved enten **MIDI In** eller USB-porte, hvis en gyldig er anvendt; hvis dette ikke er tilfældet, skifter Circuit Rhythm automatisk til dens internt ur.

Hvis Clock Tx er ON, er Circuit Rhythm urets leder, og dets ur - uanset kilden - vil være tilgængelig som MIDI Clock på bagpanelets USB- og **MIDI Out** -stik. Indstilling af Clock Tx til OFF vil resultere i, at der ikke transmitteres urdata.

Se også "Eksternt ur" på side 63.

### Analoge klokkeslæt

Circuit Rhythm udsender et kontinuerligt analogt ur fra bagpanelets **Sync Out** -stik 2 med en amplitude på 5 V. Frekvensen af dette ur er relateret til tempo-uret (internt eller eksternt). Output clock rate indstilles med de første fem knapper på den tredje række af gitteret (Pad nr. 17-21). Du kan vælge hastigheden til at være 1, 2, 4, 8 eller 24 ppqn (puls pr. kvart node) ved at trykke på den relevante

pude. Standardværdien er 2 ppqn. Følgende tabel opsummerer indstillingerne:

Pad	Analog clock rate		
17	1 ppqn		
18	2 ppqn		
19	4 ppqn		
20	8 ppqn		
21	24 ppqn		

Bemærk, at Swing (hvis indstillet til noget andet end 50%) ikke anvendes på den analoge urudgang.

### **Sticky Shift**

Sticky Shift er en tilgængelighedsfunktion, der gør det muligt for **Shift** - knappen at fungere som en skifte i stedet for en øjeblikkelig kontrol. For at aktivere Sticky Shift skal du trykke på **Shift** i **Setup View**, så den lyser lysegrønt. Til deaktiver funktionaliteten, tryk **Shift** igen, så den lyser svagt rødt.

### Avanceret opsætningsvisning

Nogle yderligere præferencer kan indstilles i Avanceret opsætningsvisning. Denne visning åbnes ved	d at hold	de Shift nede,
mens enheden tændes, og afsluttes ved at trykke på Indsæt afspilningsikon	•	Spil.

8 x 4 gitteret er ikke oplyst i **Avanceret opsætningsvisning**; justeringer foretages ved hjælp af forskellige andre knapper.

### Nem startværktøj (masselagerenhed)

Easy Start Tool kan være deaktiveret i Advanced Setup View, hvis du ikke ønsker, at Circuit Rhythm skal vises som en masselagerenhed, når den tilsluttes til en computer.

Tryk på knappen Note 6 for at slå Easy Start Tool til/fra . aktiveret, hvis Note lyser svagt rødt, er det deaktiveret.

For mere information om Easy Start Tool, se side 8.

### **MIDI** Thru konfiguration

Du kan bestemme opførselen af **MIDI Thru** -porten på Circuit Rhythms bagpanel i **Advanced Setup View.** Mulighederne er, at porten fungerer som en almindelig **MIDI Thru** -port (dette er standarden), eller at duplikere output fra **MIDI Out** -porten. Dette er nyttigt, hvis du har to stykker hardware, som du ønsker at styre, der ikke selv har MIDI-gennem-porte.

Brug knappen Dupliker **18** til at indstille adfærden. Når **Duplicate** lyser lysegrønt, vil **MIDI Thru** port vil fungere som en anden MIDI Out. Når den lyser dæmpet rødt, aktiveres en hardware-thru switch, og den port fungerer som en almindelig MIDI Thru.

### Master kompressor

Circuit Rhythm inkluderer en masterkompressor, som anvendes til alle lydoutput fra enheden. Den kan aktiveres eller deaktiveres ved at trykke på **FX** 12 i **Advanced Setup View.** Når kompressoren er aktiveret, **Iyser FX** -knappen lysegrønt, og gitteret viser kortvarigt 'CMP'. Når den er deaktiveret, **FX**-knappen lyser svagt rødt.

Hvis Note lyser lysegrønt, er det

## Gem lås

Funktionen Gem lås giver dig mulighed for midlertidigt at deaktivere funktionen Gem. Dette kan være nyttigt, hvis du få forberedt et live-sæt på din Circuit Rhythm, og du vil ikke risikere ved et uheld at overskrive vigtige projekter. For at aktivere Save Lock skal du holde både **Shift** og **Save** nede, mens du tænder for enheden på. Mens Save Lock er aktiveret, er knappen **Save** slukket hele tiden.

Gem låsestatus bevares under efterfølgende strømcyklusser. Deaktivering er den samme procedure som aktivering: Tænd for enheden, mens du holder **Skift** og **Gem nede**.

Som standard er Save Lock deaktiveret, så projekter kan gemmes og overskrives frit.

### Problemer med projektindlæsning

Circuit Rhythm indlæser det sidste projekt i brug, når det er tændt. Det er muligt, at hvis magten var afbrudt, mens et projekt blev gemt, kan det være blevet beskadiget på en eller anden måde. Dette kan betyde, at Circuit Rhythm ender i en eller anden unormal tilstand ved tænding.

Selvom dette er en usandsynlig hændelse, har vi inkluderet en metode til at slå Circuit Rhythm til og tvinge den til at indlæse et tomt projekt i stedet for. For at gøre dette skal du holde både **Shift** og **Clear** nede, mens du slår Circuit Rhythm til.

Hvis nogen projekter bliver beskadiget på nogen måde, er det altid muligt at slette dem ved at rydde projektet (se side 81).

## **MIDI** parametre

Circuit Rhythm er designet til at reagere på forskellige måder på eksterne MIDI-data. MIDI Note On/ Bemærk Off, Program Change (PGM) og Continuous Controller (CC) meddelelser genkendes alle.

Alle detaljer om MIDI-indstillinger og -parametre er tilgængelige i et separat dokument: **Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide,** som kan downloades fra novationmusic.com/downloads.

# **Bootloader-tilstand**

I tilfælde af et problem med din Circuit Rhythm, kan det blive nødvendigt at aktivere Bootloader Mode. Dette er en "ingeniørtilstand", og alle normale enhedsfunktioner bliver ude af drift. Du bør ikke bruge Bootloader-tilstand uden instruktioner fra Novations tekniske supportteam.

Bootloader Mode giver dig mulighed for at kontrollere versionen af den aktuelt installerede firmware og også at opdatere firmware (og fabrikspatches), hvis firmwareopdateringsproceduren beskrevet ovenfor af en eller anden grund ikke fungerer korrekt.

For at gå ind i Bootloader Mode:

- 1. Slå Circuit Rhythm fra
- 2. Hold knapperne Sample Rec 9, Sample 14 og Note 6 nede
- 3. Power Circuit Rhythm tændt igen

Circuit Rhythm vil nu være i Bootloader Mode, og gitterdisplayet vil vise et udvalg af grønt tændte puder (som kan afvige fra det, der er vist nedenfor):

Synth 1 S	Synth 2 MIDI 1	MIDI 2	Tromle 1	Tromme 2	Tromme 3	Tromme 4

Sporknapperne 1 og 2 lyser; valg af en af disse viser et mønster af oplyste puder; det

mønster repræsenterer versionsnumrene for de tre firmwareelementer i binær form. Det kan være nødvendigt at beskrive disse mønstre til Novations tekniske supportteam i tilfælde af et problem.

Bootloader-tilstand afsluttes nemmest ved blot at trykke på genstart derefter til normal driftstilstand.

Afspil- knap. Circuit Rhythm vil

