

User Guide



Version 1.0

Vennligst les:

Takk for at du lastet ned denne brukerveiledningen.

Vi har brukt maskinoversettelse for å sikre at vi har en brukerveiledning tilgjengelig på ditt språk, vi beklager eventuelle feil.

Hvis du foretrekker å se en engelsk versjon av denne brukerveiledningen for å bruke ditt eget oversettelsesverktøy, kan du finne det på vår nedlastingsside:

downloads.focusrite.com

Varemerker

Novation-varemerket eies av Focusrite Audio Engineering Ltd. Alle andre merke-, produkt- og firmanavn og alle andre registrerte navn eller varemerker nevnt i denne håndboken tilhører sine respektive eiere.

Ansvarsfraskrivelse

Novation har tatt alle mulige grep for å sikre at informasjonen som gis her er både korrekt og fullstendig. Novation kan ikke under noen omstendigheter akseptere noe ansvar eller ansvar for tap eller skade på eieren av utstyret, tredjeparter eller utstyr som kan oppstå ved bruk av denne håndboken eller utstyret som den beskriver. Informasjonen i dette dokumentet kan endres når som helst uten forvarsel. Spesifikasjoner og utseende kan avvike fra de som er oppført og illustrert.

Opphavsrett og juridiske merknader

Novation og Circuit er varemerker for Focusrite Audio Engineering Limited.

2021 © Focusrite Audio Engineering Limited. Alle rettigheter forbeholdt

Novasjon

En avdeling av Focusrite Audio Engineering Ltd. Windsor House, Turnpike Road Cressex Business Park, High Wycombe Buckinghamshire, HP12 3FX Storbritannia Tlf.: +44 1494 462246 Faks: +44 1494 459920 e-post: sales@novationmusic.com Nettsted: www.novationmusic.com

Innhold

Introduksjon	6
Viktige funksioner	7 Om denne
håndboken	
Hva er i boksen	
Komme i gang Mac:	9 Hvis du bruker en
Hvis du bruker Windows :	
Oversikt over Novation-komponenter	
problemer?	
Strømkrav	10
Guerrinav	
Maskinvareoversikt	
Ordliste	12
Toppvisning	
bakfra	
Grunnleggende	
Slå på enheten	
dang	22 aster og
sparing	22 Storte fre hunnen
spanng	
av	
Bruke prøvespor	29
Eksempelvisning	
Eksempelvending	
Eksempelmoduser	
Tastatur- og stykkenotatvisninger	
Bruke makroene til å forme prøver	
post	
Mikrotrinnsredigering	
Hastighet	
Sannsynlighet	
Opptak av knottbevegelser (automatisering)	43 Fjern og
dupliser	44 Visning av
trommeputer	
Mønstre	47
Mønstervisning	
Slette mønstre	
mønstre	
mønstre	49
Kjedemønstre	
mønsteroktav	
Visningslås	
Mønsterinnstillinger	55 Start- og
sluttpunkter	55
Spillekkefølge	
Mønstersynkroniseringshastighet	

Mutere	
Scener	
Tilordne mønstre til scener	
Koble sammen scener for å lage et arrangement	
Scener i kø	
Rydding av scener	
Duplisere scener	
Tempo og swing	63
Tempo	
Ekstern klokke	
Trykk på Tempo	
Svinge	64 Klikk
spor	
Analog synkronisering ut	65
Mikser	
FX-seksjonen	68
Reverb	
Forsinkelse	69
Hovedkompressor	
Sidekjeder	
Filterknappen	
Grid FX	
Effektlåsing	75 Bruke Grid FX
med ekstern lyd	
FX	
To one prover (Sample Bee View)	76
Ta opp prøver (Sample Rec View)	
Opptak	
Opptaksinnstillinger	
Prøvebeskjæring	
Avspillingsmoduser	
Prosjekter	
Bytte prosiekt	81 Clearing
Projects	81 Lagre prosiekter
til nye spillegutemator	92 Endro
prosiektfarger	82
Раккег	
Laste en pakke	
Duplisere pakker	
Bruke microSD-kort	
Komponenter	87 Om komponenter
Komponenter	or On componenter
og navigering til kretsrytme	

Blindtarm	88	
Fastvareoppdateringer		
Oppsettvisning		
Lysstyrke		89
MIDI-kanaler		
MIDI I/O		
Klokkeinnstillinger		
Analoge klokkehastigheter		
Sticky Shift	9	1
Avansert oppsettvisning	92 Enkelt startverktøy	
(masselagringsenhet) .	92 MIDI Thru-	
konfigurasjon		
Hovedkompressor		
Lagre lås	93	
Problemer med lasting av prosjekt	93 MIDI-	
parametere		
modus		

Introduksjon

Circuit Rhythm er en allsidig sampler for å lage og fremføre beats. Ta opp prøver direkte til maskinvaren, skjær deretter opp, form og resample lydene dine uten problemer. Fang inn sporet ditt enten kvantisert eller off-grid i sequenceren, og lag over åtte prøvespor. Gi liv til livesettet ditt med ytelse FX: omfavn ufullkommenhet med vinylsimulering, stamming på miksen din med beatrepetisjon... og mer. Integrer Circuit Rhythm i studioet ditt, eller koble fra og lag hvor som helst med

det innebygde oppladbare batteriet.

Circuit Rhythm er både et komposisjonsverktøy og et instrument for liveframføring. Det er en åtte spors sample-basert groovebox med pitching og slicing evner. Den lar deg lage musikk raskt: å få sammen mønstre er raskt og intuitivt. Hvis du jobber i studio, betyr Novations overlegne lydkvalitet at du kan bruke Circuit Rhythm som grunnlaget for det ferdige sporet ditt.

Spillegitteret er et sett med 32 opplyste, hastighetsfølsomme pads, som fungerer som et kromatisk keyboard, sample skiver, trommepads, sequencer-trinn og utfører en rekke andre funksjoner. Putenes indre belysningen er RGB-fargekodet*, slik at du med et øyeblikk kan se hva som skjer.

Åtte roterende kontroller er tilgjengelig for å la deg justere prøveparametere til perfeksjon, og Master Filter-kontrollen er alltid tilgjengelig for å forbedre ytelsen ytterligere. Du kan starte med et enkelt mønster på 16 av 32 trinn og deretter raskt sette disse sammen til mer komplekse mønstre av stor lengde.

Du kan lagre arbeidet ditt i ett av 64 interne prosjektminner. I tillegg lar Circuit Rhythms kraftige Packs-funksjon deg få tilgang til, opprette og lagre tusenvis av prosjekter og prøver på en uttakbart microSD-kort.

Circuit Rhythm integreres med Novation Components, en kraftig programvareapplikasjon som lar deg bytte ut prøvene dine og lagre arbeidet ditt i skyen.

For ytterligere informasjon, oppdaterte støtteartikler og et skjema for å kontakte vår tekniske støtte Teamet kan du besøke Novation-hjelpesenteret på: support.novationmusic.com

* RGB LED-belysning betyr at hver pute har interne røde, blå og grønne lysdioder, som hver kan lyse med forskjellige intensiteter. Ved å kombinere de tre fargene med forskjellige lysstyrkenivåer kan nesten hvilken som helst belysningsfarge oppnås.

Viktige funksjoner

- Åtte prøvespor
- Skjær prøver eller spill dem kromatisk
- Fleksible avspillingsalternativer: Loop, Reverse, One Shot, Gated & Choke
- RGB-rutenett med 32 hastighetssensitive pads for avspilling og visning av informasjon
- Åtte tilpassbare makrokodere for ytterligere "justering" av lyder
- Hands-on sekvensering med åtte kjedebare 32-trinns mønstre, ikke-kvantisert registrering, trinn sannsynlighet, mønstermutering, synkroniseringshastigheter og mer
- Sample opptak via stereoinngang, eller prøve intern lyd
- Umiddelbar ytelseskontroll med Grid FX
- Drum Pad-ytelsesmodus med beat-repetisjonsfunksjonalitet
- Reverb, delay og side chain FX
- Masterfilter i DJ-stil (lavpass/høypass)
- microSD-støtte lagre tusenvis av prøver og prosjekter i 32 pakker.
- Innebygd oppladbart batteri med 4 timers batterilevetid
- Integrasjon av Novation Components send prøver, rediger Grid FX og sikkerhetskopieringsprosjekter
- Full størrelse 5-pin MIDI In, Out og Thru
- Analog synkronisering ut
- Stereo lydutgang (V/H-par)
- Hodetelefonutgang

Om denne håndboken

Vi har prøvd å gjøre denne håndboken så nyttig som mulig for alle typer brukere, både nykommere innen beatmaking og de med mer erfaring. Hvis du allerede har beatmaking en stund, kan det være lurt å hoppe over enkelte deler av manualen. Hvis du nettopp har begynt, kan det være lurt unngå visse deler til du er sikker på at du mestrer det grunnleggende.

Det er imidlertid noen generelle punkter som er nyttige å vite om før du fortsetter å lese håndboken. Vi bruker noen grafiske konvensjoner i teksten, som vi håper alle vil finne nyttig i å navigere gjennom informasjonen for å finne det du trenger å vite raskt:

Forkortelser, konvensjoner osv.

Der vi refererer til topppanelkontroller eller bakpanelkoblinger, har vi brukt et tall på denne måten: X for å krysshenvise til topppaneldiagrammet, og dermed: X for å kryssrefere til bakpaneldiagrammet. (Se side 16 og 19). Vi har brukt fet tekst for å navngi fysiske ting – kontrollene på topppanelet og koblingene på bakpanelet, og har gjort et poeng av å bruke de samme navnene som brukes på selve Circuit Rhythm. Vi har brukt mindre fet kursiv for å navngi de forskjellige visningene som rutenettet kan vise.

Tips

Disse inkluderer råd som er relevante for emnet som diskuteres som skal forenkle å sette opp Circuit Rhythm for å gjøre det du vil. Det er ikke obligatorisk at du følger dem, men generelt burde de gjøre livet enklere.

Hva er i boksen

Vennligst sjekk listen nedenfor mot innholdet i emballasjen. Hvis noen gjenstander mangler eller skadet, kontakt Novation-forhandleren eller -distributøren der du kjøpte enheten.

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

Komme i gang

Vi har gjort det så enkelt som mulig å komme i gang med Circuit Rhythm, enten du er en splitter ny beatmaker eller en erfaren produsent. Easy Start Journey tar deg gjennom det grunnleggende om å lage ditt første slag med Circuit Rhythm, med videoer som dekker det grunnleggende om maskinens arbeidsflyt.

For å få tilgang til Easy Start Journey, koble først Circuit Rhythm til datamaskinen med USB-A til USB C-kabel følger med.

Hvis du bruker en Mac:

1. Finn og åpne mappen RHYTHM på skrivebordet.

- 2. Inne i mappen klikker du på filen Circuit Rhythm Getting Started.
- 3. Inne i stasjonen klikker du på koblingen Klikk her for å komme i gang.html.
- 4. Du blir ført til Easy Start Journey hvor vi setter deg opp.

Alternativt, hvis du har Google Chrome åpen når du kobler til Circuit Rhythm, vises en popup som tar deg rett til Easy Start Journey.

Hvis du bruker Windows:

- 1. Klikk på Start-knappen og skriv "Denne PCen", og trykk deretter Enter.
- 2. I "This PC"-vinduet finner du stasjonen med navnet RHYTHM og dobbeltklikker på den.
- 3. Inne i stasjonen klikker du på koblingen Klikk her for å komme i gang.html.
- 4. Du blir ført til Easy Start-verktøyet der vi konfigurerer deg.

Oversikt over Novation-komponenter

Besøk Novation Components på components.novationmusic.com for å låse opp det fulle potensialet til Circuit Rhythm. Bruk Components-programvare til å laste inn dine egne prøver, få nye artistlagde pakker, lage Grid FX-maler, sikkerhetskopiere arbeidet ditt og installere de nyeste fastvareoppdateringene.

VIKTIG!

For å sikre at Circuit Rhythm har tilgang til dens fulle funksjonalitet, vennligst oppdater enheten ved hjelp av komponenter.

Har problemer?

Hvis du har problemer med å sette opp, ikke nøl med å kontakte supportteamet vårt! Du kan finne mer informasjon og svar på vanlige spørsmål i Novation-hjelpesenteret på support.novationmusic.com.

Strømkrav

Circuit Rhythm kan drives på en av tre måter:

- fra en datamaskin med en USB 3.0-port, via USB-C-tilkoblingen
- fra strømnettet, ved hjelp av den medfølgende AC-adapteren og USB-C-tilkoblingen
- fra det interne litium-ion-batteriet

Strøm fra en datamaskin

Circuit Rhythm kan drives fra en datamaskin eller bærbar PC via USB-tilkoblingen. Bruk den medfølgende kabelen til å koble enheten til en Type 'A' USB-port på datamaskinen eller den bærbare datamaskinen. Det interne batteriet vil bli ladet mens enheten er tilkoblet (forutsatt at datamaskinen er slått på og at USB-portene har tilstrekkelig effekt).

Du kan drive Circuit Rhythm med en USB-C til USB-C-kabel om nødvendig. En kabel med tilsvarende lengde som den medfølgende USB-A til USB-C-kabelen vil gi samme ytelse.

Bruke AC-adapteren

AC-adapteren som følger med enheten er en 5 V DC, 2 A type med en Type 'A' USB-utgang, og kan fungere på nettspenninger fra 100 V til 240 V, 50 eller 60 Hz. Adapteren har utskiftbare vekselstrømplugghoder som kan skyves inn; Det følger med forskjellige plugghoder som gjør adapteren kompatibel med AC-uttak i mange forskjellige land. Plugghoder kan byttes om nødvendig ved å trykke på den fjærbelastede halvsirkelformet knapp i midten av adapteren og skyv plugghodet oppover for å skille det fra adapterhuset. Skyv deretter inn riktig plugghode (som vist med pilene), og sørg for at det låses godt på plass.

Bruk den medfølgende kabelen til å koble AC-adapteren til Type 'C' USB-porten på bakpanelet til Kretsrytme (6 på side 19).

Bruk av AC-adaptere av en annen type enn den som følger med, anbefales ikke. Vennligst kontakt din Novation-forhandler for råd om alternative PSU-er om nødvendig.

Bruke det interne batteriet

Circuit Rhythm vil også operere fra det interne litium-ion-batteriet. Det interne batteriet kan ikke repareres av brukeren. Hvis du har problemer med batteriet, vennligst kontakt distributøren eller Novation-støtteteamet direkte.

Circuit Rhythm vil fungere i opptil 4 timer, avhengig av batteristatus. Når du slår på kretsen Rhythm, det gjenværende ladenivået vises på pads. Hvis de sentrale 12 putene er grønne, vil ladenivået er høyt. Ettersom ladenivået synker, vil færre av de sentrale putene lyse i batteriet indikasjonsvisning:





Batteriet vil bli ladet mens Circuit Rhythm er koblet til strømnettet via AC-adapteren, eller til en datamaskins USB 3.0port: ladetiden er opptil 4 timer, igjen avhengig av batteristatus.

For å indikere at Circuit Rhythm lades, lyser strømknappen (8 på side 19) grønt.

Se også de viktige sikkerhetsinstruksjonene som følger med produktet for informasjon om batteriavhending: denne informasjonen kan også lastes ned fra Novations nettside.

Maskinvareoversikt

Ordliste

Noen av begrepene som brukes i denne håndboken har en spesifikk betydning som brukes på Circuit Rhythm. Her er en liste:

Begrep	Кпарр	Definisjon
Visning av trommeputer	Shift + Eksempel Rec	Lar deg spille av prøvene som er tildelt hvert spor manuelt. Du kan spille dem manuelt eller med note gjenta.
Utvidet visning	Shift + Merk	Dobler størrelsen på notetastaturet fra én til to oktaver.
Fikset	Shift + Velocity	Gjør det mulig å deaktivere hastighetsresponsen til rutenettene.
FX-visning	FX	Lar deg legge til reverb og delay til individuelle spor.
Utsikt over porten	Port	Gate-verdien til en prøve er hvor mange trinn den lyder for. Gate View lar lengden på et trinn redigeres. Individuelle portverdier kan angis for hver prøve som er tilordnet et enkelt trinn ved å bruke live-opptak.
Grid FX	Shift + Mikser	En samling av syv forskjellige tilpassbare live ytelseseffekter.
Rutenettpute		En av de 32 putene som utgjør hovedytelsen område.
Holde		Hvis du holder visse knapper nede i mer enn et halvt sekund, får du et annet resultat enn å "trykke" på dem. En slik handling kalles et "hold". Se også "Trykk"
Inngangsdemper		En byttebar 12 dB pute for å redusere prøveopptaksnivået.
Inndataovervåking		Velg om lyd fra inngangene skal høres eller ikke.
Klinke		En funksjon tilgjengelig i Grid FX og Drum Pads View som endrer en knapps oppførsel fra øyeblikkelig til å veksle.

Begrep	Кпарр	Definisjon
Live Record	Та орр	Lar deg legge til prøver i sanntid til et mønster mens det spilles. Registrerer også alle bevegelser av makroen kontroller.
Makrokontroller		Åtte roterende kontroller hvis funksjon varierer med den valgte visningen; brukes til å "tweak" prøven lyder.
Manuell prøve Inngang		Tilordning av prøver til spesifikt trinn i et mønster. Med en trinntast trykket, trykk på ytelsesknappen for prøven som skal legges til. Kan gjøres med sequenceren enten i gang eller stoppet.
Mikro trinn	Shift + Gate	Intervallet mellom påfølgende trinn i et mønster er videre delt inn i seks mikrotrinn; disse kan brukes for "off-grid" timing av prøver.
Muter	Shift + Dupliser	Tilfeldigvis trinnene i et mønster som de tildelte samplene skal spilles på.
Merknadsvisning	Merk	En visning som gir deg et standard kromatisk keyboard for å spille den valgte prøven.
Pakke		Et komplett sett med prosjekter og prøver. Opptil 32 pakker kan eksporteres til et Micro SD-kort for ekstern lagring.
Mønster		En repeterende sekvens på opptil 32 trinn, på hvilket som helst av de åtte sporene. Inkluderer per-trinn data for hastighet, gate, sannsynlighet og automatisering.
Mønster kjede		Et syklisk sett med mønstre som spilles kontinuerlig ett etter annen.
Mønsterminne		Hvor et mønster er lagret; det er åtte per spor i hvert prosjekt.
Mønsterinnstillinger Utsikt	Mønsterinnstillinger	En visning som lar deg angi start- og sluttpunkter for mønster, Mønsterhastighet i forhold til BPM og mønsterspill retning.
Mønstervisning	Mønstre	Denne visningen viser de åtte mønsterminnene per spor (som to sider av fire), og lar dem velge individuelt eller som en mønsterkjede, sletting og duplisering.

Begrep	Кпарр	Definisjon
Avspillingsmarkør		Under avspilling vises den hvite puten som beveger seg gjennom mønsteret, og indikerer hvilket trinn som spilles av. Skifter til rødt i opptaksmodus.
Sannsynlighet		En parameter for hvert trinn i et mønster som definerer hvor sannsynlig det er at trinnet vil bli spilt.
Sannsynlighetsvisning	Shift + Mønster Innstillinger	Lar deg tilordne sannsynlighetsverdier til hvert aktive trinn i en spor.
Prosjekt		Et sett med alle nødvendige data for full avspilling av alle spor, inkludert mønstre, sekvenser, automatiseringsdata osv. Opptil 64 prosjekter kan lagres internt, eller som en pakke i flash-minnet.
Opptaksmodus		Circuit Rhythms driftsmodus når prøver kan legges til mønsteret, eller når justeringer bruker Makrokontroller kan lagres. Opptak - knappen vil være lyser knallrødt.
Opptakskilde		Du kan enten ta opp samplene fra en ekstern lydkilde, eller "resample" internt behandlede lyder: valgt i Sample Rec View.
Innspilling Terskel		Et brukervalgbart alternativ som brukes i prøveopptak: når det er aktivt, starter ikke opptaket før signalnivået overskrider et forhåndsinnstilt nivå.
Eksempelvisning	Prøve	En visning som gir deg tilgang til alle lagrede prøver og mønstersekvensen. Du kan tilordne prøver til trinn i prøvevisning.
Prøvemodus Utsikt	Shift + Eksempel	En visning som gir deg alternativer over hvordan en prøve skal spilles, inkludert retning, looping, gating og slicing.
Sample Record Utsikt	Eksempel Rec	Visningen som brukes når du tar opp nye prøver.
Prosjektvisning	Prosjekter	Visningen som brukes til å lagre og laste inn prosjekter.
Scene	Mikser	Ett av 16 minner som flere mønstre og mønsterkjeder kan tilordnes, slik at en lengre sekvens kan utløses av en enkelt pad. Scener kan lenkes ytterligere for å lage en sekvens.

Begrep	Кпарр	Definisjon
Sekundær visning	Shift + -knappen, eller dobbelttrykk på a knapp	Alle visninger som du får tilgang til ved å bruke Shift i kombinasjon med en annen knapp, blir referert til som sekundære visninger. Disse visningene kan også nås ved å trykke på den tilsvarende knappen gjentatte ganger for å veksle mellom den sekundære og primære visningen.
Oppsettvisning	Shift + Lagre	Tillater kontroll av MIDI-klokke og Tx/Rx-innstillinger, MIDI-kanalvalg for hvert spor og justering av pads lysstyrke. Normal drift avbrytes mens Setup View er åpen.
Sidekjede	Shift + FX	En metode for å la prøvene på ett spor endre dynamikken til prøvene på et annet.
Steg		Hvert spor i et mønster er i utgangspunktet basert på 16 eller 32 trinn, men kortere mønstre uansett lengde kan defineres i mønsterinnstillinger. Se også Micro step.
Trinn-knapper		Samlenavn for knappegruppen som består av Note, Velocity, Gate, Micro Step og Probability knapper.
Trykk på		Berøring av enkelte knapper raskt (mindre enn et halvt sekund) vil gi et annet resultat enn å "holde" dem. En slik handling kalles en "kran". Se også "Hold".
Spor		Ett av de åtte elementene som kan bidra til en Prosjekt: Når du trykker på en Track-knapp, går du til Sample Vis eller notatvisning (avhengig av hva som sist ble valgt) for det spor.
Velocity View	Hastighet	Tillater redigering av hastigheten til et trinn.
Utsikt		En av forskjellige måter de 32 rutenettene kan brukes til å vise informasjon og tillate brukerinteraksjon.
Vis lås	Shift + Mønstre	En funksjon som opprettholder trinnvisningen til det valgte mønsteret mens du velger et annet mønster eller spiller andre mønstre i en mønsterkjede.

Toppvisning



32-pads spillerutenett – en 4 x 8 matrise med RGB-pads. Avhengig av valgt visning, rutenettet kan "deles" inn i logiske områder med forskjellige funksjoner.

Master Filter – rotasjonskontroll med senterlås og RGB LED: kontrollerer filterfrekvensen til hele miksen, som på en analog synth. Den er alltid aktiv.

Makrokontroller 1 til 8 – åtte multifunksjonelle roterende kodere, med tilhørende RGB LED.
 Tilgjengeligheten og funksjonen til disse kontrollene varierer med Circuit Rhythms forskjellige visninger: imidlertid beskriver panelforklaringene koderens funksjoner når de er i Sample View,
 Note View eller en hvilken som helst annen sporfokusert visning. Bevegelsen av makrokontroller i forestillingen kan spilles inn og spilles av.

Master Volume – Kontrollerer det generelle nivået på Circuit Rhythms lydutganger.

De fleste av de gjenværende knappene velger 32-pads rutenettet for å vise en bestemt **visning.** Hver **visning** gir informasjon og kontroll over et bestemt aspekt av et bestemt spor, mønster eller lyd valg, tidsjusteringer osv. Merk også at flere knapper har en ekstra 'Shift'-funksjon, angitt på (eller over) knappen med en forklaring i en mindre skrift.

Mange knapper - inkludert G Record - har både et øyeblikks (langt trykk) og en låsende (kort trykk) modus. Et langt trykk vil midlertidig vise den knappens visning, men bare mens knappen holdes nede. Når den slippes, vil visningen gå tilbake til hva den var før knappen ble trykket.

Et kort trykk på en knapp vil bytte rutenettvisningen til den som er programmert i knappen.

Opptak -knappen er et spesielt tilfelle siden den ikke påkaller en alternativ rutenettvisning, men dens øyeblikkelig handling tillater rask inn- og utstansing av opptaksmodus.

5 sporknapper: Spor 1 til 8 – et trykk endrer rutenettvisningen til Sample View for det sporet; et trykk viser midlertidig prøvevisning for det sporet, men når du slipper knappen, vil rutenettet gå tilbake til visningen og sporet som var synlig da det ble trykket.

frinn-knapper: Note, Velocity, Gate og Probability – disse bytter rutenettet til flere visninger, og lar parameterne for hvert trinn i mønsteret legges inn, slettes eller endres individuelt for det valgte sporet. Legg merke til at sannsynlighet er Shift-funksjonen til Pattern Settings - knappen og at Micro Step er Shift-funksjonen til Gate - knappen.

Tmønsterinnstillinger – bytter rutenettet til en visning som tillater justering av mønsterlengden, avspillingshastighet og retning for det valgte sporet.

8 Step Page (1-16/17-32) – velger om mønsteret for det valgte sporet er 16 eller 32 trinn langt. Når et 32-trinns mønster er valgt, endres fargen på knappeforklaringen når sekvensen kjører for å indikere hvilken "halvdel" av sekvensen rutenettet viser for øyeblikket. Du kan velge å ha et 16- eller 32-trinns mønster på et hvilket som helst spor.

Sample Rec – åpner Sample Record View: denne visningen kan brukes til å ta opp nye prøver til Circuit Rhythm via lydinngangene, eller fra den interne miksen.

Patterns – åpner Patterns View: lar deg lagre flere mønstre for hvert spor, og slå dem sammen for å lage en mønsterkjede.

11 Mixer – aktiverer Mixer View, der du kan dempe eller justere nivået på hvert spor som utgjør sekvensen, og også panorere hvert spor over stereobildet.

12 FX – åpner FX-visningen; lar deg legge til reverb og delay-effekter til hvert spor individuelt.

13G Record og H Play – disse to knappene starter og stopper sekvensen (Play), og går inn Opptaksmodus (opptak). I Play-modus vil alt du spiller på rutenettet bli hørt; i opptaksmodus vil alt du spiller bli hørt og også lagt til sekvensen. **Sample** – åpner **prøvevisningen** for det valgte sporet. Hvert spor kan velge mellom 128 prøver, arrangert på åtte sider av 16 på de to nederste rutene.

(15) J og K - disse to knappene har forskjellige handlinger (og farger) avhengig av den valgte visningen, f.eks. i Keyboard Note View lar de deg flytte tonehøyden til keyboardpadsene opp eller ned med én til fem oktaver, mens du er i Sample Se de bla gjennom de åtte sidene med eksempler.

16 Tempo og **Swing – Tempo** lar deg stille inn BPM (tempo) for sekvensen ved å bruke makrokontroll 1; **Swing** endrer timingen mellom trinnene for å endre "følelsen" til et mønster, ved å bruke makro 2 for justering. I denne modusen justerer Macro 5 nivået på klikksporet.

Clear – tillater sletting av individuelle sekvenstrinn, mønstre, prosjekter, prøver eller lagret Makrokontroll bevegelser.

18 Dupliser – fungerer som en kopier-og-lim-funksjon for mønstre og individuelle trinn.

19 Lagre og prosjekter – lar deg lagre ditt nåværende prosjekt og åpne et tidligere lagret.

Shift – Flere av knappene har en "andre funksjon", som du får tilgang til ved å holde nede Shift - knappen mens du trykker på den aktuelle knappen. Det er også mulig å konfigurere Shift -knappens handling som en vekslefunksjon; dette gjøres i Setup View (se side 88). I dette tilfellet kobler et enkelt trykk inn og låser den andre funksjonen, et annet trykk kobler den ut.

Utsikt bakover



Utganger – L/Mono og R – Circuit Rhythms hovedlydutganger på to ¼" TS-jack-kontakter. Maks. utgangsnivået er +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Uten plugg i R - kontakten, har L/Mono - kontakten en monoblanding av L- og R-kanaler.

2Sync – en 3,5 mm TRS-kontakt som gir et klokkesignal på 5 V amplitude, med en hastighet proporsjonal med tempoklokken: det faktiske forholdet kan stilles inn i oppsettvisning. Standardfrekvensen er to pulser per kvart note.

3 (Hodetelefoner) – koble til et par stereohodetelefoner her. Hovedutgangene 1 gjenstår aktiv når hodetelefoner er tilkoblet. Hodetelefonforsterkeren kan drive +5 dBu inn i et par 150 ohm stereohodetelefoner.

(4) MIDI In, Out og Thru – tre MIDI-kontakter på 5-pinners DIN-kontakter. Tillater ekstern utstyr som skal trigges av Circuit Rhythms sekvenser, eller eksterne kontrollere for å trigge Circuit Rhythms sekvenser og for å endre samples, Grid FX og FX parametere. Merk at MIDI Thru-porten kan konfigureres i Advanced Setup View til å fungere som en klone av MIDI Out-porten: se side 92 for detaljer.

(5)Sample In L/Mono og **R** - mono eller stereo eksterne lydinnganger for opptak av prøver til Kretsrytme. Inngangene er ubalanserte på 1/4" TS jack-kontakter.

OSB-C-port. Dette er også DC-strøminngangen til enheten for ekstern strømforsyning og batterilading. En Type C-til-Type A-kabel følger med enheten. Koble til datamaskiner for å koble til Novation Components. Porten er MIDI-klassekompatibel; koble til andre enheter som støtter MIDI via USB for å overføre og motta MIDI-data. Brukes også til fastvareoppdateringer. MERK – Circuit Rhythms USB-port bærer ikke lyd.

7microSD – sett inn et kompatibelt microSD-kort her for å lagre eller importere pakker.

 — "myk" på/av-bryter; for å forhindre utilsiktet strøm opp/ned, et trykk på ca. en sekund er nødvendig for å slå enheten på eller av. Knappen har en LED som lyser grønt for å indikere at det interne batteriet lades.

9 Kensington MiniSaver – sikre Circuit Rhythm til en passende struktur hvis ønskelig.

Grunnleggende

Slå på enheten

Koble den medfølgende AC-adapteren til USB-porten 6 ved hjelp av kabelen som følger med, og koble adapteren til strømnettet. Dette vil sikre at det interne batteriet blir fulladet.

Koble hovedutgangene til et overvåkingssystem (drevne høyttalere eller en separat forsterker og passive skjermer); alternativt koble til et par hodetelefoner hvis du foretrekker det.

Trykk lenge på **POWER** - knappen , og rutenettet vil vise oppstartsskjermen i ca to sekunder:



Etter første oppstart vil skjermen endre farge fra blek rød til lys grønn sekvensielt fra øverst til venstre til nederst til høyre, noe som indikerer lasting av pakke.



Etter oppstart vil rutenettet endres til noe slikt som vist nedenfor:



Starter

Vi har forhåndslastet 16 demoprosjekter i minnene for å gi deg en ide om hvordan Circuit Rhythm Play-knapp 13; du bør høre virker. trykk det første demoprosjektet.

Hvis de ikke allerede er opplyst, trykker du på 1 - knappen , for å velge spor 1 og **prøve** 14 ; Kretsrytme 5 viser nå prøvevisning **for** spor 1. I denne visningen representerer de to nedre radene en samling av prøver som kan utløses med et trykk, mens de to øverste radene – Mønstertrinn - vis progresjonen gjennom mønsteret. Trykk på **2** - knappen 5 for å utløse prøver og gå inn i trinn på spor 2. Merk at prøveputene til spor 1 er kodet oransje og de på spor 2 er gule.

Mønsterputene er lyseblå, men blir hvite når "spillemarkøren" beveger seg gjennom mønsteret.

I **Sample View** kan du bla gjennom samlinger med samples ved å bruke J- og K-knappene 15 : du vil finne at hver av de første seks sidene representerer et sjangersett som består av 16 samples. Hvert sett har tolv perkussive lyder og fire melodiske lyder. Bank 7 omfatter ekstra melodisk og harmoniske lyder, mens Bank 8 består av 12 melodiske looper pluss fire trommepauser.

Eksempelutløsere kan angis i trinn ved å trykke på de svake blå putene som opptar den øvre halvdelen av rutenettet. Et trinn som inneholder en utløser vil lyse knallblått (eller rosa, hvis trinnet inneholder en snudd prøve). For å fjerne en utløser fra et trinn, trykk på den tilsvarende puten igjen.

På Circuit Rhythm bruker forskjellige spor forskjellige farger for rask identifikasjon: dette prinsippet gjelder i de fleste rutenettvisningene. Fargene er (omtrent):

Spor	Pad farge
1	oransje
2	Gul
3	Lilla
4	Aqua
5	Fiolett
6	Blek grønn
7	Blå
8	Rosa

trykk

Spill av- knappen for å stoppe.

Senere i manualen forklarer vi hvordan du kan velge lyden du vil ha i mønsteret ditt, og også hvordan du kan manipulere lydene i sanntid.

Laster og lagrer

Når du trykker, vil **Spill** for første gang etter at du har slått på, Project which Circuit Rhythm avspillingen være den siste som ble brukt da den ble slått av. Fabrikkdemoen beskrevet i forrige avsnitt ble lastet inn i minnespor 1.

For å laste et annet prosjekt, bruker du Projects View. Trykk på Projects 19 for å åpne denne:



Det er 64 minnespor, arrangert som to sider på 32. Bruk J- og K-knappene for å bla mellom sidene. Hver pute tilsvarer en av minnesporene. Putens farge indikerer sporets status:

- Hvit det valgte prosjektet (bare én blokk vil være hvit)
- Lys farge (opprinnelig blå) sporet inneholder enten et prosjekt lagret av brukeren* eller en fabrikk demoprosjekt
- Dim blå sporet er tomt

* Se avsnitt om "Tilpasse øktfarger" på side 82.

Du kan velge en annen fabrikkdemo å lytte til og leke med. Du kan hoppe mellom lagrede prosjekter mens du er i avspillingsmodus: gjeldende prosjekt vil fullføre sitt nåværende mønster før det nye prosjektet starter. (Men hvis du holder nede **Shift** mens du velger et annet prosjekt, vil prosjektet som spilles for øyeblikket stoppe umiddelbart og det nye vil starte.)

t

Prosjekter som er lastet inn når sequenceren ikke kjører, spilles i det tempoet som ble brukt da prosjektet ble lagret.

Prosjekter som lastes inn mens sequenceren kjører, spilles i gjeldende tempo. Dette betyr at du kan huske forskjellige prosjekter sekvensielt med tillit til at tempoet forblir konstant.

Det er ikke noe spesielt med spilleautomatene som inneholder fabrikkdemoprosjekter: du kan overskrive disse hvis du ønsker det: du kan alltid laste dem inn på nytt fra Novation Components.

Du trenger ikke være i **Projects View** for å lagre et prosjekt du har jobbet med. Hvis du trykker på **Lagre**, , de blinker 19 -knappen hvitt; Hvis du trykker en gang til, blinker den raskt grønt for å bekrefte lagringsprosessen. Men i dette tilfellet vil arbeidet ditt lagres i det sist valgte prosjektminnet, som mest sannsynlig vil være det som hadde en tidligere versjon; den tidligere versjonen vil bli overskrevet.

For å lagre arbeidet ditt i et annet prosjektminne (la den opprinnelige versjonen være uendret), gå inn i **Projects View.** Trykk Lagre; både **Lagre** og tastaturet for det valgte prosjektet blinker hvitt. Trykk på en annen minneplate: alle de andre platene blir mørke, og den valgte platen vil blinke grønt i et sekund eller så for å bekrefte lagringsprosessen.

For å gjøre det enklere å identifisere prosjekter, kan du tilordne én av 14 farger til hvilken som helst av putene i Projects View. Se "Endre prosjektfarge" på side 82.

Starter fra bunnen av

Hvis du allerede er kjent med å produsere musikk ved hjelp av maskinvare, kan du sannsynligvis hoppe over denne delen! Men hvis du er en nybegynner, kan du finne det nyttig.

Når du har eksperimentert med fabrikkdemomønstrene en stund, vil du sannsynligvis lage et mønster fra bunnen av.

Velg **Prosjekter** og velg et tomt minnespor (en blokk som viser svakt blått). Trykk nå 1 5 for å gå inn i spor **1s prøvevisning.** Når du trykker **Spill** vil du se den hvite platen (avspillingsmarkøren) utvikle seg

på tvers av de 16 mønstertrinnene:



Du vil ikke høre noe ennå.

MERK: På Circuit Rhythm er mønstre 16 trinn lange som standard. Dette kan endres til 32 trinn for noen av eller alle de åtte sporene. Dette emnet er forklart i "Trinnside" på side 49.

For enkelhets skyld bruker diskusjonen i denne delen 16-trinns mønstre som eksempler.

For å bygge et slag, trykk først på prøvespor 1 eller 2 (spor 1 er pute 17, spor 2 er pute 18) for å velge en kick-tromme eksempel, og trykk deretter på* trinn for å legge til triggere i mønsteret. For å lage et grunnleggende hiphop-trommeslag, legg til spark på trinnene som vises på bildet nedenfor (1, 3, 8, 9, 11 og 14). Trykk nå på play for å høre takten din tilbake.

*Mange av Circuit Rhythm-knappene produserer forskjellig virkemåte avhengig av om knappen "trykkes" (et halvt sekund eller mindre) eller "holdes". I dette tilfellet vil en å holde en steppad aktivere trinnet for en prøvevending: denne funksjonen er diskutert på side 31.



Du kan velge en annen prøve mens Pattern spilles ved å trykke på en annen pad på nedre to rader: du kan bruke hvilken som helst av de åtte eksempelsidene.

Legg nå en skarptromme til andre trinn i sekvensen på samme måte. Trykk på **2** 5 for å gå inn i spor 2s **prøvevisning**, og trykk deretter på prøvespor 3 eller 4 (pads 19 eller 20) for å velge en snareprøve. Trykk på trinn 5 og 13 som vist nedenfor for å legge til snarer på 2. og 4. slag av takten.



Hvis du vil slette et trommeslag, trykker du bare på mønstertråkket igjen: du kan gjøre dette mens du sekvensen spilles av eller stoppes. De sterkt opplyste putene forteller deg hvor treffene er.

For å legge til en melodi til beatet ditt, må du bruke **Note View.** Trykk først på **3** 5 for å gå inn i spor 3s **Sample View** og velg en melodisk prøve fra de fire siste sporene i banken (Pads 29 – 32). Trykk nå på **note** for å gå inn i spor **3s notevisning.** Du vil nå se at de nederste 16 putene har endret til å representere et kromatisk tastatur, med "hvite toner" på nederste rad og "svarte toner" over. Trykk på pads for å utløse den valgte prøven ved forskjellige tonehøyder. Bruk J- og K-pilene 15 for å bla gjennom høyere og lavere oktaver. Ved å trykke J og K sammen vil tonehøyden tilbakestilles til standardoktaven.

Grunntonen til standardoktaven er 'midt C' på et standard pianokeyboard.



For å legge inn noter i et mønster, kan du enten trykke på et trinn for å legge til den sist spilte noten til trinnet, eller spille inn i sanntid (dette kalles "live-opptak"). For å aktivere live-opptak, trykk på **Record** - knappen slik at den lyser rødt **G** – mens live-opptak er aktivert, vil noter som spilles bli tatt opp i trinn. Du kan gå tilbake til **Sample View** når som helst og endre valgt sample – det vil spilles av på tonehøydene som er valgt for hvert trinn.

Du kan trykke på **Note** en gang til for å gå inn i **utvidet notatvisning.** I denne visningen er sequenceren trinn erstattes av et andre kromatisk keyboard, som utløser samples en oktav høyere enn den nedre:



Trykk på Note igjen for å gå tilbake til standard notatvisning.

Bruke prøvespor

Circuit Rhythm har åtte separate prøvespor, som tilsvarer de åtte knappene 1 til 8

5 over hovedspillnettet. Hver av de 16 putene i de to nederste radene utløser en annen prøve: det er åtte sider av disse (hver

med 16 prøver), som kan velges med J

og K-knappene 15. Merk at når du blar gjennom eksempelsidene, er siden du er

visningen for øyeblikket indikeres av en av 1 til 8 - knappene som øyeblikkelig lyser skarpt hvitt; dvs. hvis du blar til side 5, vil

5 - knappen lyse kort. Intensiteten til J og K

knappenes belysning indikerer også siden som er i bruk.

Hvert spor kan velges og programmeres uavhengig ved hjelp av sporknappene 1 til 8. Sporene bruker fargekoding for prøveputene og andre steder for enkel identifikasjon (se side 22).

Standard eksempelsidetildeling er:

Spor 1:	Side 1, spor 1 (Kick 1)
Spor 2:	Side 1, spor 3 (snare 1)
Spor 3:	Side 1, spor 5 (lukket hi-hat 1)
Spor 4:	Side 1, spor 7 (Åpen hi-hat 1)
Spor 5:	Side 1, spor 9 (Klapp)
Spor 6:	Side 1, spor 11 (Tom)
Spor 7:	Side 1, spor 13 (synth-plukking)
Spor 8:	Side 1, spor 15 (synth-ledning)

Hver av de seks første sidene representerer et sett: spor 1 og 2 er sparketrommer, 3 og 4 er snarer, 5 og 6 er lukkede hi-hater, 7 og 8 er åpne hi-hatter, 9 til 12 har en tendens til å være ekstra perkusjon, og 13 til 16 er melodiske lyder. Side 7 gir et utvalg av 16 melodiske samples mens Side 8 har 12 ytterligere melodisløyfer pluss fire trommepauser (spor 13 til 16).

Eksempelvisning

Sample View er standardvisningen for hvert spor. Ved å trykke på en sporknapp vil du ta deg direkte til det sporets prøvevisning. Denne visningen er identisk for hvert spor, bortsett fra fargekodingen. Eksemplet nedenfor illustrerer spor 1.



Du kan prøve prøvene ved å trykke på prøvetastene. For å endre den aktive prøven, gi en annen prøveblokk et raskt trykk: et lengre trykk vil spille av prøven, men den forrige prøven blir tildelt som den aktive.

For å tilordne den aktive prøven til Pattern steps, trykk på Pattern step pads som tilsvarer der du vil at samplene skal utløses. Trinnene med treff vil lyse knallblått. Trinnplatene er veksler – for å slette prøven fra et trinn, trykk på trinntasten igjen.

For å endre den aktive prøven, trykk på en annen prøvepute. Dette vil påvirke sequencer-avspillingen – lyssterk blå trinn vil alltid utløse sporets aktive sample. Å trykke på en prøvepute (i motsetning til å trykke) vil ikke endre den aktive prøven. Denne oppførselen er nyttig for prøveflipping, som du kan les mer om på side 31 (se også nedenfor).

Eksempelutløsere programmert ved å trykke i trinn som beskrevet ovenfor vil bli tildelt mønsteret med standardverdier for hastighet, port, mikrotrinn og sannsynlighet: disse parameterne kan deretter redigeres.

Eksempelutløsere kan også spilles inn live til sequenceren. Aktiver først opptaksmodus ved å trykke på **Rec** - knappen 13 slik at den lyser knallrødt G. Trykk nå på Play disse treffene vil bli registrert i trinnog/terklæpålissentrimæneputielyse lilla - dette indikerer at trinnene ha en tildelt prøve. Disse trinnene vil ignorere sporets aktive prøve, i stedet utløses prøven du nettopp brukte. Denne oppførselen kalles Sample Flip, som du kan lese mer om på side 31

Eksempel Flip

Selv om hvert spor på Circuit Rhythm er monofonisk, er det mulig å tilordne forskjellige prøver til individuelle trinn på et enkelt spor. Dette er nyttig for å lage interessante og intrikate trommeslag. De handlingen med å tilordne forskjellige prøver per trinn kalles Sample Flip.

Trinn kan tildeles en prøve på to forskjellige måter:

- Den første er via live-opptak i Sample View. For å gjøre dette må du først aktivere opptaksmodus ved å ved å trykke på Rec knappen slik at den lyser rødt G. Trykk nå på Play sample
 og slå noen pads disse treffene vil bli registrert i trinn. Merk at disse trinnene vil lyse lilla dette indikerer at Sample Flip har blitt brukt til å tilordne en annen prøve. Disse trinnene vil ignorere sporets aktive sample, i stedet spille av deres tilordnede sample.
- Den andre er via manuell tildeling. Trykk og hold en prøvepute (den blir rød etter a øyeblikk) og trykk deretter på trinnene der du vil plassere prøven – trinnene blir røde til du slipper prøveputen, og deretter blir de lilla for å indikere at de har en tilordnet prøve. Hvis du trykker og holder prøvetasten igjen, vil trinnene som samsvarer med den tildelte prøven bli røde for å indikere forholdet. Hvis du trykker og holder et trinn med en tilordnet prøve, vil også den tilsvarende prøveputen lyse rødt – denne virkemåten er nyttig når du har mange trinn med forskjellige tildelte prøver i et enkelt mønster.

Trinn som er sample flipped vil lyse lyse lilla, mens trinn som vil spille av den aktive sample vil lyse lyse blått.



Eksempelmoduser

Circuit Rhythm tilbyr flere alternativer for eksempelavspilling: disse velges i **Sample Mode View**. Gå inn i **Sample Mode View** ved å trykke **Shift 2** og **Sample 6**, eller trykk **Sample** igjen hvis du er det allerede i **prøvevisning**. Alle alternativene i **Sample Mode View** kan brukes uavhengig på alle de åtte sporene.



Eksempel avspillingsmoduser

De tre blå pads (Pads 25 til 27) bestemmer hvordan den aktive prøven skal spilles når den utløses.

- One Shot (standardinnstillingen) prøven spilles av fra start til slutt uavhengig av når Note Av skjer (dvs. når tastaturet slippes).
- Gated prøven spilles av én gang til Note Off inntreffer, hvorved prøveavspillingen stopper (i henhold til konvolutten).
- Sløyfe prøven vil kontinuerlig sløyfe fra start til slutt til Note Off inntreffer.

Omvendt

Pad 28 – **Reverse** – velger retningen for prøveavspilling. Standardinnstillingen er av (lyser svakt rosa), når prøveavspilling vil være som beskrevet ovenfor. Når Reverse er valgt (lyser sterkt), vil prøven spilles - i den valgte prøveavspillingsmodusen - bakover, og starter ved slutten.

Kvele

Pad 29 – **Choke** – hvert spor kan tilordnes en enkelt chokegruppe. Kun ett spor i choken gruppen kan spille av lyd om gangen. Trykk på knappen for å aktivere **Choke** (lyser sterkt når aktiv). Når en sample utløses for et hvilket som helst spor i choke-gruppen, vil ethvert annet spor i choke-gruppen som for øyeblikket spiller av lyd bli stilt av, og gir plass til det sist utløste sporet.

Tastatur og Slice Note Views

Pads 31 (**Keyboard**) og 32 (**Slice**) lar deg bytte mellom disse to modusene; modusen endrer utseendet til **Note View** (se side 25). Keyboard er standard for hvert spor (Pad 31 lyser sterkt rød og Pad 32 dim rød).

Merknadsmodus

Note View lar deg spille samples enten kromatisk eller i skiver, slik at du kan lage basslinjer, melodier eller hakkede beats med Circuit Rhythm

Tastaturnotatvisning

Som standard vil notevisningen til hvert spor være i tastaturmodus. I denne modusen er de to nederste radene i Note View – valgt med Note - knappen 6 – lagt ut for å representere en oktav av et kromatisk tastatur. (Utvidet notevisning, med to oktaver på tastaturet, er også tilgjengelig.)

Å spille på tastaturet vil utløse avspilling av sporets aktive sample i halvtoner. Høyere og lavere tonehøyder kan oppnås ved å trykke på opp- og nedpilene 15 for å bla gjennom oktaver. Den maksimale mengden en prøve kan ha tonehøyde opp eller ned er tre oktaver. Merk at dette påvirkes av stemmeparameteren, slik at hvis **Tune** er satt til sin maksimale positive verdi (+1 oktav), vil noter som spilles på klaviaturet som er høyere enn to oktaver over midten C spilles med en fast maksimal tonehøyde. For å tilbakestille tastaturet til standardposisjonen (med midten C nederst til venstre), trykk begge pilknappene samtidig.

Eksempelavspilling i **Keyboard Note View** kan spilles inn live i mønstre ved sequencer-avspilling er aktiv ved å aktivere opptaksmodus. Alternativt kan notater legges inn manuelt ved å trykke på trinn. Trinn vil bli tildelt den valgte noteverdien, som lyser sterkt på tastaturet. I motsetning til den aktive prøven i **Sample View**, vil trinn alltid spille av tonen som ble valgt på tidspunktet for oppdrag. For å endre notatet som er tilordnet et trinn mens du opprettholder andre trinnparametere (Velocity,

automatisering, etc.), hold en notisblokk og trykk på et trinn, eller omvendt.

Slice Note View

Ved å bruke Slice Note View kan du kutte opp prøver og spille av skiver, slik at du kan lage looper egen.

For å aktivere Slice Mode, gå inn i **Sample Mode View,** og trykk deretter på den nederste høyre knappen merket **Slice.** Tre pads vil nå lyse hvitt på raden over, som kan brukes til å velge antall skiver prøven vil automatisk bli skåret i.



Ved å velge den hvite puten lengst til venstre vil prøvene deles inn i 4 like skiver, den midterste puten vil gjøre det med 8 skiver, og puten lengst til høyre vil gjøre det med 16 skiver. Standardinnstillingen er 16 skiver. Ved å gjenoppta **Note View,** 4, 8 eller 16 pads vil lyse i samsvar med valget ditt i **Sample Mode View.**



Som standard vil hver skive starte der den forrige slutter, og til sammen utgjør alle skivene hele prøve. I **Slice Note View kan** hver skives start og lengde justeres, slik at skivene kan overlappe om ønskelig. Hold **nede Shift** mens du justerer start og lengde for å finjustere disse verdiene.

Merk at med Slice Mode aktiv, vil hele prøven spilles av i **Sample View**, slik at du kan bla gjennom prøvene i sin helhet. Makro 2 og 3 vil dessuten ikke fungere og vil være slukket i **Sample View**.

Trinnregistrering i **Slice Note View** vil oppføre seg identisk med **Keyboard Note View** beskrevet ovenfor. Bytte mellom **Slice Note View** og **Keyboard Note View** kan ofte føre til lykkelige ulykker, og kan brukes som et ytelsesverktøy.

Live Slice Point-opptak

Noen prøver vil ikke dele seg i 4, 8 eller 16 skiver, og punktene der du vil plassere skiver kan være ujevnt spredt over prøven. Det er her Live Slice Point Recording kommer til nytte.

For å live-registrere snittpunkter, gå inn i **utvidet notatvisning** mens du er i **stykkenotatvisning**. Skiveputene blir gull på dette tidspunktet, noe som indikerer at Live Slice Point Recording er klargjort.

Trykk på en skivepute for å starte Live Slice Point-opptak. Den valgte prøven vil nå spilles av fra begynnelsen av prøven mot slutten av prøven. Når prøven spilles av, trykk på en andre pute for å angi startpunktet for den paden og den forrige putens sluttpunkt. Fortsett denne prosessen til du når slutten av prøven.

Gå nå tilbake til **notatvisning**, hvor du vil finne at stykkenes start- og sluttpunkt er satt til det nøyaktige øyeblikket du registrerte i **utvidet notatvisning**. For å gjøre et nytt forsøk på live-registrering av snittpunktene dine, gå inn i **utvidet notatvisning** igjen.

Merk at Live Slice Point-opptak ikke kan brukes under avspilling av sequencer
Bruke makroene til å forme prøver

Circuit Rhythms makrokontroller gir nøkkelparametere for å justere lyden til samplene dine. De parameter som hver makro kontrollerer, skrives ut under den.

- Macro 1 (Tune) vil endre tuning av samples på sporet over et område på +/-1 oktav.
 Tuning vil endres i trinn på 20 cent (1/5 av en halvtone). For å endre i trinn på en halvtone, hold nede Shift mens du justerer.
- Macro 2 (Start) vil endre startpunktet for samples på sporet, og Macro 3 (Length) vil endre lengden. Det vil si punktet i samplet der avspillingen begynner når den trigges, og hvor mye av samplet som spilles av fra startpunktet. For å finjustere start eller lengde, hold nede Shift for å øke oppløsningen, og snu den tilsvarende makroen.
- Makro 4 (Slope) vil endre helningen som styrer prøvens volum når den utløses. Ved å dreie med klokken vil det legges til en angrepsfase, etterfulgt av en decay-fase i gated eller looped avspillingsmodus: volumet vil øke etter utløseren og avta etter at porten slippes i gated eller looped avspillingsmodus. Jo større rotasjon med klokken er, jo lengre blir rampen. Å dreie mot klokken vil legge til en forfallsfase. Etter at prøven er utløst, vil volumet reduseres. Jo større rotasjon mot klokken er, desto raskere vil forfallet være inntil bare en korthet

klikk gjenstår.

- Makro 5 (Distortion) vil legge til harmoniske til lyden i form av forvrengning. Etter hvert som kontrollen økes, vil trommeprøver begynne å høres mer aggressive ut, mens melodiske lyder vil ha en overdrevet karakter.
- Makro 6 (HP-filter) justerer grensefrekvensen til høypassfilteret. Ved å vri kontrollen med klokken fjernes flere lave frekvenser, noe som kan få en lyd til å sitte bedre i miksen.
- Macro 7 (LP Filter) fungerer i motsatt forstand til Macro 6, og justerer grensefrekvensen til lavpassfilteret. Ved å dreie kontrollen mot klokken fjernes det øvre frekvensinnholdet i lyden. Den kan brukes til å fjerne høye frekvenser når de ikke er nødvendige og for å skulpturere lyder.
- Makro 8 (Resonans) justerer lavpassfilterets resonans. I stedet for at filterets respons jevnt faller bort over grensefrekvensen, forsterkes frekvensene rundt grensepunktet. Bruk dette sammen med Macro 7 for å "tune inn" på et aspekt av lyden du ønsker å fremheve.



Makro	Funksjon	
1	Tuning	
2	Startpunkt	
3	Prøvelengde	
4	Angrep/forfall	
5	Forvrengning	
6	HP-filter	
7	LP-filter	
8	LP-filterresonans	

Tabellen nedenfor oppsummerer funksjonene til hver makrokontroll som brukes på prøvene:

Endringer i makrokontroller kan registreres i mønsteret - se side 43 for mer informasjon.

Makrokontroller kan tilbakestilles til standardverdiene ved å holde inne **Clear** 17 og vri på kontrollen med klokken til LED-en lyser blått.

Ikke-kvantisert rekord

Live-avspilling av samples kan tas opp kvantisert eller ikke-kvantisert. Kvantisert opptak vil plassere trommeslag på det nærmeste trinnet når det er tatt opp, mens ikke-kvantisert opptak vil plassere treff direkte på de mellomliggende mikrotrinnene. For å veksle mellom kvantisert og ikke-kvantisert opptak, hold nede **Shift** og trykk på **G Record.** Hvis Record Quantise er aktivert, vil **Record** - knappen lyse grønt når **Shift** holdes nede. Hvis Record Quantise er deaktivert (ikke-kvantisert), vil **Record** - knappen lyse rødt når **Shift** holdes nede.

Mikro trinn redigering

Når Record Quantise er deaktivert, tilordnes timingen av trommeslag registrert i sanntid til ett av seks mikrotrinn mellom tilstøtende Pattern-trinn. Eventuelle trommeslag som legges til manuelt vil alltid tilordnes trinnets første mikrotrinn, som er på det nøyaktige slaget til trinnet.



Gå inn i Micro Step View ved å trykke Shift 20 og Gate 6 Gate , eller trykk på Gate igjen hvis du allerede er inne View. Pads 17 til 22 viser det valgte trinnets mikrotrinnverdier. Trykk på en annen trinnknapp for å velge den og se mikrotrinnene.



Hvis den første puten er opplyst (som i det første eksemplet ovenfor), indikerer det at prøven ved det valgte trinnet vil være nøyaktig "på takten" ved mønstertrinnet. I det andre eksemplet ovenfor forsinkes treffet med tre sjettedeler av intervallet hvis du velger bort mikrotrinn 1 og velger mikrotrinn 4 mellom trinnene.

Du er ikke begrenset til å justere sample timing – du kan ha treffet på så mange mikrotrinn du vil: hver mikrotrinnpute kan slås "på" eller "av". I eksemplet nedenfor vil trinn 5 utløse prøven som er tilordnet den tre ganger, én gang på takten og to ganger til to og fire kryss senere.



Hvis du legger inn samples i Record Mode (med Rec Quantise deaktivert) og kan spille raskt nok, kan du (avhengig av BPM!) generere flere treff i et enkelt trinn. Inspiser mikrotrinnskjermen for å se dette.

Ved å bruke mikrotrinn kan du legge til et helt nytt utvalg av rytmiske muligheter til ethvert mønster, og kan skape subtile rytmiske effekter, eller dramatiske wonky grooves. Som med mange andre aspekter av Circuit Rhythm, oppfordrer vi deg til å eksperimentere!

Merk at du kan endre elementer i et mønster fra **Micro Step View**, og også legge til flere treff ved å legge til mikrotrinnverdier i tomme trinn: disse vil fylles ut med gjeldende standard prøve for trommesporet som er i bruk.

Legg også merke til at alle mikrotrinnstreff bruker hastighetsverdien og prøven som er tildelt trinnet de er inneholdt i (se nedenfor).

Hastighet

Prøver som legges inn i **Note View** kan bruke fast eller variabel hastighet. Variabel hastighet er standardinnstillingen; hvis du trykker **Shift**, vil du se at **Velocity** Iyser rødt som bekrefter dette. Med Variable Velocity valgt, vil sampler som er tatt opp live ha Velocity-verdier som bestemmes av hvor hardt samplet er puter er truffet. Dette gjelder **notatvisning** (både **skive** og **tastatur)**, **utvidet tastaturnotatvisning**, **Sample View** og **Drum Pads View**.

For å velge Fixed Velocity, hold **Shift** 20 og trykk **Velocity** 6 : **Velocity** - knappen endrer farge til grønn. Nå vil alle prøver som legges inn med prøveputene alltid ha en fast hastighet på 96 (12 pads

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

Prøver programmert ved hjelp av mønstertrinn-pads vil alltid bruke Fixed Velocity, uavhengig av valgt hastighetsmodus. Merk at valget av fast eller variabel hastighet er globalt, dvs. det gjelder til alle spor.

Du kan endre hastighetsverdien for et trinn etter at du har laget et mønster. Dette gjøres i Velocity

View, som velges ved å trykke på Velocity 6



I Velocity View representerer de to øverste radene i rutenettet 16-trinnsmønsteret for den valgte prøven, mens de to nedre radene representerer en 16-segments "fader", sølt over to rader; antall pads opplyst sand representerer hastighetsverdien for det valgte trinnet.

I eksemplet ovenfor er trinn 4, 8, 10 og 16 sterkt opplyst, noe som indikerer at disse trinnene har prøver knyttet til seg. En pad i Pattern step displayet vil blinke vekselvis blått/hvitt: dette er trinnet hvis Velocity-verdi vises. I eksemplet er Velocity-verdien for dette trinnet 40; de første fem putene i rad 3 er opplyst sand (fordi 5 x 8 = 40), resten av hastighetsverdivisningen er slukket. Hvis Velocity-verdien ikke er et multiplum av 8, vil den «siste»-tasten i Velocity-displayet lyse svakt

for å indikere at det er mellom puteverdiene. Slike verdier kan tas opp via live-avspilling, men ikke programmeres inn manuelt.

Legg også merke til at du hører prøven på trinnet når du trykker på trinn-tasten.

Du kan endre Velocity-verdien ved å trykke på pad i Velocity-verdivisningsradene som tilsvarer Velocity-verdien. Hvis du ville at treffet i trinn 12 i eksemplet ovenfor skulle ha en Velocity-verdi på

96 i stedet for 40, vil du trykke på tast 12; Pads 1 til 12 lyser nå opp sand. Hvis du vil redusere en Velocity-verdi, trykker du på knappen som tilsvarer ønsket verdi.

Antall opplyste pads	Hastighetsverdi	Antall opplyste puter	Hastighetsverdi
1	8	9	72
2	16	10	80
3	24	11	88
4	32	12	96
5	40	1. 3	104
6	48	14	112
7	56	15	120
8	64	16	127

Du kan også bruke **Velocity View** til å endre Velocity-verdier mens et mønster spilles. I dette tilfellet må du trykke og holde inne pad for at trinnet skal endre hastighetsverdien; du kan gjøre dette når som helst i mønsteret. Den holdte steppaden vil lyse rødt, og de to andre radene vil "fryse" for å vise Velocity-verdien for det valgte trinnet. Trykk på tasten som tilsvarer den nye verdien

nødvendig. Mønsteret fortsetter å spille, så du kan eksperimentere med forskjellige hastighetsverdier i virkeligheten.



Du kan også legge til prøver i **Velocity View.** Hold nede puten som tilsvarer trinnet der et treff skal legges til, og trykk på en pad på de to nederste radene; puten definerer hastigheten til treffet. Dette er flott for å legge til en serie "spøkelses"-treff med lavt volum.

Sannsynlighet

Circuit Rhythms sannsynlighetsfunksjon kan brukes på individuelle trinn på ethvert spor. Sannsynlighet introduserer en grad av tilfeldig variasjon i et mønster. Det er i hovedsak en ytterligere trinnparameter, som bestemmer om tonene på trinnet skal spilles under hvert pass av Pattern.

Alle trinn er i utgangspunktet tildelt en sannsynlighetsverdi på 100 %, noe som betyr at alle trinn alltid vil være spilt, med mindre sannsynlighetsverdien er redusert: dette gjøres ved å bruke **sannsynlighetsvisning**.

Sannsynlighetsvisning er den sekundære visningen av knappen for mønsterinnstillinger 7 Åpne den ved å holde nede Shift og trykke på Mønsterinnstillinger, eller trykk på Mønsterinnstillinger en gang til hvis du allerede er i Mønsterinnstillinger. for å bytte visning.

Velg trinnet i Pattern-displayet som det er ønskelig å endre sannsynligheten for notene på det trinnet. Pads 17 – 24 utgjør en "sannsynlighetsmåler": Til å begynne med vil alle åtte putene lyse, med fargen dypere fra 17 til 24.



Det er åtte mulige verdier for sannsynlighet som bestemmer sannsynligheten for at tonene på det valgte trinnet vil spille i en hvilken som helst pass gjennom mønsteret. Antall opplyste puter indikerer sannsynlighetsverdien: de høyere putene i raden vil være mørke. De mulige sannsynlighetsverdiene er:

Opplyste puter (rad 3) Sannsynlighet
1 – 8	100 %
1 – 7	87,5 %
1 - 6	75 %
1 - 5	62,5 %
1 - 4	50 %
1. 3	37,5 %
1 - 2	25 %
bare 1	12,5 %

For å tilordne en sannsynlighet til et trinn mens sequencer-avspilling er stoppet, trykk og slipp tastaturet for trinnet du ønsker å redigere og trykk på tastaturet i rad 3 som tilsvarer sannsynlighetsverdien. For å tilordne sannsynlighet til et trinn mens sequencer-avspilling er aktiv, må du holde trinntasten nede mens du angir en sannsynlighet. Alle mikrotrinn i trinnet vil ha en kollektiv sjanse til å bli spilt i henhold til prosentene ovenfor. Dette betyr at enten alle mikrotrinn på trinnet

vil spille, eller ingen av dem vil.

- En sannsynlighet på 100 % betyr at samplene på trinnet alltid vil bli spilt.
- En sannsynlighet på 50 % betyr at prøvene på trinnet i gjennomsnitt vil bli spilt i halvparten av mønstre.
- En sannsynlighet på 25 % betyr at prøvene på trinnet i gjennomsnitt vil bli spilt i løpet av et kvartal av mønstrene.

Fjerning av trinn, mønstre og prosjekter vil også tilbakestille alle sannsynligheter til 100 %. Live-opptak av en ny prøve til et trinn vil også tilbakestille sannsynligheten på det trinnet til 100 %.

Ta opp knottbevegelser (automatisering)

Du kan justere de soniske parametrene til tildelte prøver i sanntid ved å bruke makrokontrollene 3 Circuit Rhythm har automatisering, noe som betyr at du kan legge til effekten av disse justeringene registrert mønster ved å gå inn i opptaksmodus (ved å trykke på **G Record** 13) mens du beveger knottene.

Når du går inn i opptaksmodus, beholder lysdiodene under de aktive makrokontrollene først fargen og lysstyrken de hadde tidligere, men så snart du foretar en justering, lyser LED rødt for å bekrefte at du nå registrerer knottbevegelsen.

For at knottbevegelsene skal beholdes, må du avslutte opptaksmodus før sekvensen går tilbake forbi punktet i mønsteret der du først snudde makroen, ellers vil Circuit Rhythm overskrive automatiseringsdataene med det som tilsvarer den nye knottposisjonen.

Forutsatt at du gjør dette, vil du høre effekten av at makrokontrollen spilles på nytt når sekvensen neste gang går rundt, på punktet i mønsteret der du snudde kontrollen.

Du kan også spille inn makrokontrollendringer når sekvensen ikke spilles av: i **Velocity View, Gate Vis** eller **Sannsynlighetsvisning,** trykk **G Record,** velg trinnet der endringen skal skje ved å trykke og holde inne tastaturet som tilsvarer trinnet; dette vil spille av prøven på det trinnet. Juster deretter makrokontrollen(e) etter ønske; den(e) nye verdien(e) vil bli skrevet til automatiseringsdataene; trykk **Ta opp** igjen for å gå ut av opptaksmodus.

Når sekvensen kjører, vil du høre effekten av makroknappbevegelsene på det trinnet. På samme måte kan du også redigere automatiseringen av makrokontroller for spesifikke trinn på denne måten mens sequenceren spiller av. Med opptaksmodus aktivert, hold nede en trinnknapp og drei en Makrokontroll.

Eventuelle endringer som gjøres i makroverdier som er registrert som en del av mønsteret vil beholdes selv om prøven endres under mønsteret (se "Sample Flip" på side 31). Du kan justere lyden på et spesifikt trinn og deretter endre prøven på det trinnet: justeringen vil fortsatt være effektiv. Du kan slette alle makroautomatiseringsdata du ikke vil beholde ved å holde nede **Clear** 17 og beveger den aktuelle knotten mot klokken med minst 20 % av rotasjonen – lysdioden under knotten blir rød for å bekrefte. Men merk at dette vil slette automatiseringsdataene for den makroen for hele Mønster, ikke bare på sequencerens nåværende trinn.

Fjern og dupliser

For å fjerne et trinn fra et mønster, hold **Clear** 17 og trykk på trinn-tasten. Dette vil fjerne prøven trigger samt alle automatiserte parametere (Velocity, Micro Steps & Probability) som ble tilordnet til trinnet.

For å duplisere et trinn i et mønster, hold **Duplicate** 18 og trykk på et trinn. Det kopierte trinnet vil lyse lysegrønn. Mens du fortsatt holder **Duplicate**, trykk på trinnene for å lime inn dataene til det opprinnelige trinnet. Dette vil duplisere sample flip, trinnparametere (Velocity, Micro Steps, Gate og Probability) og makro automatisering til det nye trinnet.

Visning av trommeputer

Drum Pads View er flott for å spille live. Du kan trigge samples for alle åtte spor manuelt, og også automatisk gjenta hver trigger med en av åtte temporelaterte takter. Denne visningen lar deg legge til raske utbrudd av trommeslag, spesielt trap-stil hi-hat-mønstre med en trillingfølelse.

Drum Pads View er den sekundære visningen av Sample Rec - knappen Apne den ved å holde nede Shift og trykke på Sample Rec, eller trykk på Sample Rec en gang til hvis du allerede er i Sample Rec View for å bytte Utsikt.

Standardkonfigurasjonen av Drum Pads View er illustrert nedenfor:



Hvis du er venstrehendt, foretrekker du kanskje å snu puteoppsettet ved å trykke på J-knappen:



Trykk K for å gå tilbake for å bytte tilbake. Beskrivelsene nedenfor refererer til den høyrehendte versjonen.

De åtte putene til høyre for de to nederste radene er triggerputer for hvert spor. Ved å trykke på en av disse vil den aktive prøven for det sporet utløses: dette gjelder uansett om sekvensen kjører eller ikke. Hvis du vil legge til flere live samples til mønsteret mens det spilles, gå inn i Record Mode ved å trykke **Rec** G: eventuelle ekstra sampler som legges til i sanntid vil nå bli lagt til mønsteret på

per spor. Når en triggerpad trykkes, vil makroknappene oppdateres for å vise sporparametrene for det sist utløste sporet – dette gir en rask måte å justere lyden på hvert spor med referanse til hverandre.

Merk Gjentakelseshastigheter

De åtte blokkene til venstre for de to øverste radene lar deg velge en repetisjonsfrekvens for toner. Pads 9 til 12 på Rad 2 velger standard rater ved multipler av gjeldende BPM, med Pad 9 som selve BPM. Pads 1 til 4 på rad 1 velger triplettmultipler av disse hastighetene.

For å spille av en prøve med noterepetisjon, hold nede en Repeat Rate-tast og trykk på prøveutløser-tasten for ønsket spor. Prøven vil gjentas så lenge begge pads er trykket. Du kan fjerne må bruke to fingre ved å trykke på Pad 5, noe som gjør at Repeat Rate-putene låses når de bankes. Pad 5 lyser hvitt når låsefunksjonen er aktiv. Trykk en gang til for å slå av låsefunksjonen. Merk at gjentatt avspilling vil overstyre alle eksisterende trinndata i et mønster. Hvis du for eksempel opptrer med en repetisjonsfrekvens på ¼ toner, men det eksisterende mønsteret er laget av trinn som hver inneholder seks mikrotrinn, vil du bare høre frekvenser på ¼ toner så lenge noterepetisjonen er aktiv. Dette kan være veldig nyttig for å lage dramatiske fyll mens du opptrer live.

Du kan ta opp gjentatte noteframføringer direkte i mønstre mens Record Mode er aktiv. Gjentakelse av opptak av notater er ødeleggende og vil overskrive alle mikrotrinn som for øyeblikket finnes i mønsteret – det du hører under opptak er hva mønsteret vil bli.

Se rutenettbildene på side 45 for å se hvilken pad i Drum Pads View som velger hver repetisjonsfrekvens.

Mønstre

Hvert prosjekt i Circuit Rhythm har minneplass for åtte separate mønstre per spor.

Det sanne potensialet til Circuit Rhythm begynner å bli realisert når du begynner å lage interessante variasjoner av et Pattern og deretter koble dem sammen for å bli spilt ut som en komplett kjede på opptil 256 (8 x 32) trinn. Dessuten trenger ikke alle mønstrene for hvert spor å være lenket på samme måte: du kan ha 64-trinns trommemønstre på spor 1 og 2 kombinert med en lengre sekvens av bass- og/eller synthlinjer på spor 3 og 4, for eksempel. Det er ingen begrensning på hvordan du kombinerer mønstrene fra forskjellige spor (selv om mønstre bare kan lenkes sekvensielt; se side 50 for mer informasjon).

Mønstervisning

For å ordne og organisere mønstrene dine, bruk **Patterns View, som du får** tilgang til ved å trykke på **Patterns** 10. Første gang du åpner **Patterns View** i et nytt prosjekt, vil det se slik ut:



Patterns View har to sider, valgt med J- og K-knappene 15. Sidene er identiske og mønsterminnene arrangert vertikalt; på side 1 velger padsene mønster 1 til 4 for hvert spor, på side 2 de velger mønster 5 til 8.

Hvordan hver pute lyser indikerer statusen. En dim pad betyr at Pattern ikke er valgt for å spilles. En pad per spor vil pulsere mellom svakt og lyst: dette er mønsteret som spilte da avspillingen sist ble stoppet. Til å begynne med (dvs. når et nytt prosjekt startes), vil mønster 1 i hvert spor være i denne tilstanden med alle de andre minnene tomme, og pads svakt opplyst. For å velge et annet mønster for et spor, trykk på knappen. Hvis du gjør dette mens et annet mønster allerede er spiller, vil det nye mønsteret stå i kø for å begynne å spille på slutten av det gjeldende mønsteret, noe som gir deg en jevn overgang mellom mønstre. I dette tilfellet vil tastaturet for neste Pattern blinke raskt mens det blir "i kø", til det begynner å spille. Men hvis du holder nede **Shift** mens du velger neste Pattern, vil det begynne å spille umiddelbart fra det tilsvarende Pattern-trinnet, og dermed sikre at den generelle timingen opprettholder kontinuitet. For eksempel, hvis gjeldende mønster hadde nådd trinn 11 når du trykker på et andre mønsters pad mens du holder nede **Shift**, vil Circuit Rhythm huske hvor markøren er, og det andre mønsteret vil begynne å spille fra trinn 12.

du trykker på Play, pek – kan velgestei medgisterionsstillinger)el hvisrolut viafonitsette(ellonskenetaligte)Statethver gang sequenceren sist ble stoppet, trykk Shift og Play samtidig.

Fjerne mønstre

Mønsterminner kan tømmes i **Patterns View** ved å holde nede **Clear** 17 (den lyser rødt) og trykke på den tilsvarende puten. Den valgte mønsterplaten vil lyse rødt - for å bekrefte sletting - mens du press den. Mens avspillingen er stoppet, hvis mønsteret som slettes ikke er det aktive mønsteret (indikert ved at sporets farge pulserer), og ikke er en del av en mønsterkjede, vil det lyse hvitt. Dette indikerer at dette mønsteret vil vises i alle trinnvisninger for sporet. Dette samsvarer med oppførselen til View Lock, se side 54.

Duplisere mønstre

I **Patterns View** kan **duplisere** - knappen 18 brukes til å utføre en kopier-og-lim-funksjon, som lar deg kopiere et mønster fra ett minne til et annet. Dette er en veldig nyttig funksjon, siden den lar deg bruke et eksisterende mønster som grunnlag for et annet, litt annerledes: det er ofte lettere å endre et eksisterende mønster slik du vil ha det enn å lage et nytt fra bunnen av.

For å kopiere et mønster fra ett minne til et annet, hold nede **Duplicate** (det lyser grønt), trykk på tastaturet med mønsteret du vil kopiere (det lyser grønt mens du trykker på det), og trykk deretter på tastaturet for minnet der du ønsker kopien som skal lagres: den lyser rødt, og hvis avspillingen stoppes, blir den hvit når du slipper **Duplicate**, noe som indikerer at dette mønsteret vil vises når du bytter til en trinnvis visning. Du har nå en identisk kopi av mønsteret. Hvis du vil kopiere mønsterdataene til flere minner, kan du fortsette å holde **Dupliser** - knappen nede og gjenta "lim inn"-delen av operasjonen til andre minner.

Det er mulig å duplisere mønstre mellom spor, så vel som innenfor et enkelt spor.

Trinnside og 16/32-trinns mønstre

Standardlengden på et mønster i kretsrytme er 16 trinn, men du kan doble lengden til 32 trinn med Step Pageknappen 8 (merket **1-16/17-32).** En mønsterlengde på 16 trinn eller mindre indikeres ved at Step Page-knappen viser svak blått. For å forlenge lengden på mønsteret som nå vises utover 16 trinn, trykk på Step Page-knappen: den viser nå knallblått for Side 1 - mens den viser trinn 1 til 16, og oransje for Side 2 - mens trinn 17 til 32 vises.

Denne funksjonen lar deg lage mer interessante og varierte looper innenfor rammen av et enkelt mønster. Hvis noen spor er 16 trinn lange og noen 32 trinn lange, vil 16-trinns mønstre gjentas etter trinn 16, mens 32-trinns mønstre vil fortsette i trinn 17 til 32, slik at du vil høre to repetisjoner av de kortere sporene for hver en av de lengre.

Ved å trykke Step Page (1-16/17-32) mens et 32-trinns mønster spilles av, endres visningen til den andre siden, men avbryter ikke mønsteret. Du kan sette en mønsterlengde tilbake til standard på 16 trinn ved å holde ned **Tøm** og trykk på Step Page-knappen: Mønsteret vil nå gå tilbake til 16 trinn i lengde. Eksempler som er tildelt alle 32 trinnene er bevart, men du vil bare høre de som er tildelt de første 16 trinnene etter bruk av **Clear.** Hvis du utvider mønsterlengden til 32 trinn igjen, vil alle toner/treff tidligere tilordnet trinn 17 til 32 vil fortsatt være der.

Du kan også bruke **Dupliser** med Step Page-knappen. Holder du nede **Dupliser** og trykker på Step Page-knappen vil mønsterlengden for det valgte sporet utvides til 32 trinn, og alle data kopieres på Trinn 1 til 16 til trinn 17 til 32 henholdsvis, inkludert automatiseringsdata. Eventuelle data som allerede finnes på siden 2 vil bli overskrevet av denne operasjonen.

Kjede mønstre

Når du har laget flere mønstre for ett eller flere spor, kan du begynne å lenke dem sammen for å lage en lengre sekvens. Trykk på Patterns 10 for å åpne Patterns View.

Mønstre kan lenkes per spor. Når mønstre er lenket, spilles de sekvensielt, for eksempel vil en mønsterkjede som består av fire mønstre spille dem i numerisk rekkefølge etter hverandre, og deretter gjenta. Hvis de alle er 32-trinns mønstre, vil kjeden være 128 trinn lang. Et annet spor med bare et enkelt 32-trinns mønster vil bli spilt fire ganger i løpet av hver kjede; et 16-trinns mønster vil bli spilt åtte ganger.

For å lage en mønsterkjede, trykk og hold nede pad for det laveste nummererte mønsteret som kreves, og trykk deretter på pad for det høyeste nummererte mønsteret som kreves. (Eller faktisk omvendt.) Hvis du for eksempel ønsker å lenke et spors mønstre i minner 1 til 3 sammen, hold Pad 1 nede og trykk deretter Pad 3. Du vil se at alle tre pads nå lyser sterkt i sporfargen, noe som indikerer at de nå danner en sammenkjedet sekvens.

Hvis du vil velge en kjede fra Mønstre på tvers av sidegrensen, fungerer valget på samme måte: for for eksempel å velge Mønstre til 3 til 6 som en kjede, trykk og hold nede tasten for Mønster 3, og trykk deretter J for å gå til side 2, trykk deretter på knappen for Pattern 6. Du vil nå finne at pads for Pattern 3, 4, 5 og 6 lyser. For å lenke mønstre som bruker samme pute på de to sidene som start-/sluttpunkt (f.eks. 1 og 5), hold puten for det første mønsteret, flytt til side 2, og slipp deretter puten. I dette eksemplet, a kjede av mønster 1 til 5 opprettes deretter.

Det som er viktig å huske er at mønstrene du lenker sammen må være fortløpende. Du kan lenke mønster 1, 2, 3 og 4 sammen, eller 5, 6 og 7 sammen, eller 4 og 5 sammen, men du kan ikke lenke 1, 2 og 6 sammen. (Men Circuit Rhythm's Scenes-funksjonen lar deg overvinne denne begrensningen: se side 59 for detaljer om bruk av scener.) Følgende eksempel vil illustrere kjetting:



Patterns View - eksemplet ovenfor viser et mulig arrangement av Patterns for en 8-mønstersekvens. Vi bruker følgende mønstre, og for enkelhets skyld vil vi anta at alle mønstrene består av 16 trinn:

- 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 Mønster 3 til 6
- Spor 7 Mønster 5 og 6
- Spor 8 Mønster 1 til 8

Når du trykker på Play, vil hvert spor gå rundt sin egen kjede med mønstre. Den lengste kjeden er spor 8 – dette definerer den totale lengden på sekvensen, i dette tilfellet 128 (8 x 16) trinn. Spor 8 vil spille av mønster 1 til 8 i rekkefølge, deretter gå tilbake til mønster 1 og starte på nytt. Mot dette vil spor 1 spille mønster 1 til 4 i rekkefølge, og deretter gå tilbake og gjenta; Spor 2 har bare ett mønster, så dette vil gjentas åtte ganger i

8-mønster sekvens. Spor 5 og 7 har to mønstre i sine kjeder, så de vil hver bli spilt gjennom fire ganger og spor 6 har fire mønstre i sin kjede, så det spilles gjennom to ganger. Det du hører er illustrert i tidslinjen nedenfor:



Eksemplet ovenfor illustrerer de grunnleggende punktene som er involvert i å lenke mønstre sammen for å lage en lengre sekvens. Å lage lengre, mer komplekse og mer interessante sekvenser er en forlengelse av disse prinsipper. Circuit Rhythm tillater mønsterkjeder på opptil 256 (8 x 32) trinn, der hvilket som helst av de åtte sporene kan endre mønsteret hvert 16. trinn (eller færre hvis start-/sluttpunkter også endres fra standard).

Hver gang du trykker **Spill**, mønsterkjeden starter på nytt fra startpunktet til det første mønsteret i kjede. Du kan starte kjeden på nytt fra punktet der sequenceren ble stoppet ved å trykke på **Play** mens holder nede **Shift**.

Mønster oktav

Du kan flytte tonehøyden til det aktuelle mønsteret opp eller ned en eller flere oktaver ved å holde nede Shift 20 og deretter trykke J eller K (5) Du kan gjøre dette enten under avspilling,vdtlænvänsægeræ cændate Satopplet. Mievors Stickt Notes Nievors i hvilken som helst

og **Slice Point Record View.** Bare tonehøyden til det valgte sporet justeres, den for de andre vil forbli upåvirket.

Hvis mønsteret inneholder toner som allerede er i den høyeste oktaven som Circuit Rhythm kan generere, vil de forbli upåvirket av et oppadgående Pattern Octave shift; det samme gjelder de laveste tonene og en nedadgående oktavforskyvning. Hvis dette er tilfelle, vil J- eller K-knappen lyse rødt for å indikere at kommandoen ikke kan utføres. Det er også en øvre grense for å prøve tonehøyde for avspilling (som beskrevet i avsnittet om

Keyboard Note View – se side 33) – du kan støte på dette før du når den maksimale spillbare oktaven, avhengig av innstillingen av Tune - parameteren (Macro 1).

Vis lås

Som standard endres mønstertrinn-visningen på de to øverste radene med det valgte mønsteret (og gjeldende side), slik at avspillingsmarkøren alltid er synlig. Hvis du vil redigere ett mønster mens du fortsetter å spille et annet mønster eller fullføre mønsterkjeden, kan du bruke View Lock. En bruk av View Lock er å "fryse" Pattern Step-visningen til gjeldende Pattern (og Page) ved å holde nede **Shift** og trykke **Patterns 10**. De to øverste radene vil nå være låst til mønsteret som ble vist da du valgte **Vis lås**.

I **Patterns View vil** de nåværende viste mønstrene lyse hvitt. En pulserende hvit pad indikerer at et mønster blir både sett og spilt, mens jevnt hvitt indikerer at et mønster blir sett mens et annet (av samme spor) spilles: denne pad vil pulsere i sporfargen. For å endre det viste mønsteret, hold **nede Shift** og trykk på en mønstertast. Du kan fortsatt endre hvilke mønstre og mønsterkjeder som spiller på vanlig måte, beskrevet i mønstervisning på side 47.

View Lock lar deg også fryse trinnvisningen på gjeldende side av mønsteret når du jobber med et 32trinns mønster. Når View Lock er aktiv, vil mønsteret fortsette å spille gjennom begge sidene, men bare siden som var synlig da View Lock ble valgt, vises nå. De alternativ trinnside kan vises ved å trykke på trinnside-knappen 8

Mens **Shift** holdes inne, lyser **Patterns** -knappen grønt når **View Lock** er aktiv; når den er inaktiv er den rød. Du kan trykke på **Shift** når som helst: fargen på knappen vil bekrefte om **View Lock** er aktiv eller ikke.

Visningslås brukes på alle spor, og gjelder også for alle visninger som har en mønstertrinnvisning (dvs. Velocity View, Gate View, etc., samt notevisning). Den kan avbrytes ved å trykke Shift + Patterns en gang til. Merk at tilstanden til View Lock ikke er lagret. Den vil som standard være 'inaktiv' når Circuit Rhythm er slått på.

Mønsterinnstillinger

Selv om standard mønsterlengder er enten 16 eller 32 trinn (se også "Trinnside og 16/32-trinns mønstre" på side 49), er det mulig for mønsteret i et hvilket som helst spor å være et hvilket som helst annet antall trinn i lengde, opp til maksimalt 32 trinn. Videre kan start- og sluttpunktene til et mønster defineres uavhengig, slik at underseksjoner av et mønster, uansett lengde, kan spilles mot andre spor med forskjellige mønsterlengder, og skape noen veldig interessante effekter. Du kan også velge mønsteravspillingsrekkefølge og angi hastigheten på sporet i forhold til andre spor.

Alle disse alternativene er angitt i mønsterinnstillingsvisningen; trykk på Mønsterinnstillinger for å åpne denne:



Eventuelle endringer i mønstre som er gjort i **mønsterinnstillingsvisningen** kan lagres i prosjektet på vanlig måte: trykk Lagre 19 – det blinker hvitt, trykk på det igjen – det blinker grønt for å bekrefte lagringen. (Husk at dette overskriver den forrige versjonen av prosjektet; velg et annet prosjektminne hvis du vil behold den tidligere versjonen.)

Start- og sluttpunkter

De to øverste radene i **mønsterinnstillingsvisningen** viser mønstertrinnene for det valgte sporet. Hvis det ennå ikke er gjort justeringer av mønsterlengden, vil Pad 16 være opplyst sand: dette indikerer det siste trinnet i mønsteret. Men hvis mønsterlengden er 32 trinn, må du trykke Trinnside-knappen 8 for å åpne Side 2 for å se sluttstegsindikasjonen. For å se hvilket trinn er for øyeblikket mønsterets startpunkt, trykk og hold **nede Shift.** Sluttpunkttrinnet går tilbake til blått og a forskjellige step pad lyser sand: dette vil være Pad 1 hvis mønsterlengden ikke er endret ennå. Du kan endre endepunktet for sporet – og dermed forkorte Pattern-lengden – ved å trykke på en annen Pattern step pad.

Det nye endepunktet er indikert med en sandbelysning, og den "høyere"

Pads blir enten mørke eller svake røde, sistnevnte indikerer at note-/treffdata tidligere har blitt tilordnet det trinnet. Hvis du velger det opprinnelige sluttpunktet på nytt, vil disse dataene fortsatt være der og spilles av.



Å endre startpunktet er nøyaktig den samme prosessen, bortsett fra at **Shift** må holdes nede mens du velger det nye startpunktet:



Hvis du jobber med 32-trinns mønstre, vær forsiktig med hvilken av de to trinnsidene du er på. Fargen på trinnside-knappen 8 indikerer alltid dette – blå for side 1 (trinn 1 til 16) og oransje for side 2 (trinn 17 til 32).

Spillefølge

Pads 29 til 32 i **Pattern Settings View** lar deg velge avspillingsrekkefølgen det valgte mønsteret skal bruke. Paden for den valgte avspillingsrekkefølgen lyser sterkt: standard avspillingsrekkefølge er fremover (dvs. normal), indikert med Pad 29.



Alternativer til den vanlige foroverspillrekkefølgen er:

- Reversering (Pade 30). Mønsteret begynner å spille ved sluttpunktet, spiller trinnene i motsatt rekkefølge startpunktet, og gjentas.
- **Ping-pong** (Pad 31). Mønsteret spilles forover fra start til slutt, bakover til start peker, og gjentar.
- **Tilfeldig** (Pad 32). Sporetrinnene spilles tilfeldig, uavhengig av note-/trefftilordning, men fortsatt med trinnvise intervaller.

Hvis avspillingsrekkefølgen endres i avspillingsmodus, fullfører mønsteret alltid sin nåværende syklus før starte en syklus med den nye retningen. Dette gjelder uavhengig av gjeldende mønsterlengde eller trinn Sidevalg.

Mønstersynkroniseringshastighet

Den tredje raden i **mønsterinnstillingsvisningen** bestemmer hastigheten som sporet spilles av i forhold til Prosjektets BPM. Det er faktisk en multiplikator/deler av BPM.



Den valgte synkroniseringshastigheten indikeres av den sterkt opplyste puten: standardhastigheten er "x1" (felt 5 i rad 3), noe som betyr at sporet vil spilles med den angitte BPM. Valg av en pad med høyere nummer øker hastigheten som avspillingsmarkøren går gjennom mønsteret i forhold til den forrige. På samme måte er a pads med lavere nummer vil redusere avspillingshastigheten. Synkroniseringshastighetene som er tilgjengelige er 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, med T som representerer trillinger.

1/16 er standard synkroniseringshastighet, der hvert trinn tilsvarer en 16. tone. Å øke synkroniseringshastigheten er en flott måte å øke sequencerens trinnoppløsning på bekostning av total avspillingstid. Reduserer synkroniseringshastigheten er nyttig for å lage lengre mønstre som ikke krever like fine detaljer, for eksempel å utløse deler av en lang prøve.

Hvis synkroniseringshastigheten endres mens sequencer-avspilling er aktiv, fullfører mønsteret alltid gjeldende syklus med den eksisterende frekvensen, og endres til den nye frekvensen på slutten av syklusen. Dette gjelder uavhengig av gjeldende mønsterlengde eller trinnsidevalg.

Muter

Mutate er en funksjon som lar deg introdusere ytterligere tilfeldige variasjoner i individuelle mønstre på en pr sporgrunnlag. Mutate "shuffler" notene eller treffene i gjeldende mønster, til forskjellige trinn. Antall toner/treff i selve Pattern og trommeprøvene er uendret, de blir bare tildelt forskjellige trinn. Alle trinnparametere tilordnes på nytt av Mutate, inkludert mikrotrinn, portverdier, sample flips, sannsynlighets- og automatiseringsdata.

For å mutere et mønster, hold **nede Shift** og trykk på **Duplicate** 18. Du kan gjøre dette i en hvilken som helst visning som har en Visning av mønstertrinn, dvs. **notatvisning, hastighetsvisning, portvisning** eller **mønsterinnstillinger.** Kun mutere påvirker mønsteret som spilles for øyeblikket, så hvis det er en del av en mønsterkjede, vil de andre mønstrene i kjeden være upåvirket. Omtildelingen av notater/treff vil ta hensyn til trinnsidens lengde. Du kan bruke Mutate så mange ganger du ønsker for et mønster ved å trykke på **Shift + Duplicate gjentatte ganger:** notatene/treffene i mønsteret vil bli tilfeldig tildelt hver gang.

Merk at Mutate ikke kan "angres"; det er en god idé å lagre det originale prosjektet slik at du kan gå tilbake til det etter å ha brukt Mutate.

Scener

Scener lar deg tilordne flere mønstre og mønsterkjeder i et prosjekt til en enkelt pad, slik at du enkelt kan trigge forskjellige deler av en sang. Selve scenene kan også lenkes for å arrangere mye lengre sekvenser og dermed bygge opp komplette sangstrukturer.

Du får tilgang til scener i Mixer View: trykk på Mixer for å åpne denne:



De to nederste radene med puter i Mixer View representerer de 16 scenene som er tilgjengelige i det gjeldende prosjektet.

I et nytt prosjekt vil alle pads utløse mønster 1 av alle åtte spor ettersom ingen mønsterkjeder er definert eller tildelt ennå.

Den første (Pad 17) vil pulsere lysegrønn. som indikerer det

Mønstrene som spilles for øyeblikket samsvarer med den sist valgte scenen (Scene 1 som standard).



Tilordne mønstre til scener

Åpne Patterns View og definer alle mønsterkjedene for hvert spor som skal utgjøre en scene.

Bytt til **Mixer View**, trykk og hold **Shift:** Scene-putene endrer farge til dempet gull. Trykk på en Scene-tast (mens du fortsatt holder **Shift)** - den vil lyse sterkt gull mens den trykkes ned, noe som indikerer at Mønstre er nå tildelt den.



Alle de valgte mønsterkjedene er nå lagret som den scenen. Når du slipper **Shift**, viser puten med den lagrede scenen nå knallhvitt:



Når du nå trykker på tasten, er scenen valgt og vil spille av settet med Pattern Chains som var tilordnet neste gang du trykker på Play

Når du velger **Mixer View**, vil du umiddelbart kunne se hvor scener allerede er lagret, siden padene deres vil lyse hvitt eller sterkt gull når du trykker på **Shift**.

Å tilordne mønsterkjeder til en scene påvirker ikke gjeldende avspilling og vil ikke velge scenen eller endre scenekjeden din (se nedenfor) hvis du allerede er i avspillingsmodus: den valgte scenen vil starte når gjeldende mønster eller mønsterkjede er fullført – se "Køscener" side 62.

Scenedata lagres med det gjeldende prosjektet når du utfører en Lagre ved å trykke Lagre 19 to ganger. Hvis en scene-tast pulserer grønt, indikerer den i) at dette er den valgte scenen, og ii) at de valgte mønstrene samsvarer med de som er tilordnet scenen. Hvis de valgte mønstrene endres i **Patterns View,** vil Scene-feltet gå tilbake til svakt hvitt. Hvis de samsvarende mønstrene velges en gang til, vil Scene-knappen igjen pulsere grønt. Merk at denne oppførselen bare vil oppstå for den sist valgte scenen – hvis du velger mønstrene til en scene som ikke er den sist valgte

en, den tilsvarende puten blir ikke grønn.

Kobling av scener for å lage et arrangement

Akkurat som du kan lenke mønstre sammen i **mønstervisning**, kan du lenke scener sammen i **mikservisning** for å lage lengre sekvenser. Du gjør dette ved å holde nede tasten for den første scenen, og deretter trykke på knappen for den siste scenen: disse pads og alle de mellom dem vil lyse grønt. Scenekjeden som skal spilles vil nå omfatte scenene som er tildelt alle pads mellom de to du trykket på; Hvis du f.eks. vil ha en scenekjede som består av scenene 1 til 5, hold Scene 1-tasten og trykk på Scene 5-tasten. Hver scene vil spille av mønsterkjeden som er tildelt den én gang og deretter bytte til neste scene. Scenene spilles av i numerisk rekkefølge og gjentas deretter.



Merk at du kan bruke Scener til å overvinne begrensningen i **Patterns View** med å ikke kunne definere en mønsterkjede av ikke-sekvensielle mønstre. Du kan tilordne de sekvensielle gruppene med mønstre til påfølgende sceneminner og deretter spille dem ut som en scenekjede. For eksempel, hvis du ønsker å spille Pattern 1, 2, 5 og 6 i rekkefølge, kan du lage en Pattern Chain of Pattern 1 og 2 og tilordne den til et sceneminne, og deretter en annen Pattern Chain of Pattern 5 og 6 og tilordne det til neste Sceneminne. Deretter kan du definere en scenekjede av disse to scenene, og vil få de fire nødvendige Mønstre i rekkefølge.

Køscener

Scener kan være "forhåndsvalgt" på samme måte som Patterns, så hvis en scene allerede spilles, står den neste i kø. Paden for en scene i kø blinker grønt, og på slutten av spor 1-mønsteret som spilles for øyeblikket, vil den nye scenen begynne å spille fra starten uten å miste synkronisering.

Rydder scener

For å slette et sceneminne, hold nede **Clear** 17 og trykk på tasten for scenen du ønsker å slette. Dette vil returnere sceneminnet til standardtilstanden - mønster 1 for alle spor.

Dupliserer scener

For å kopiere en scene, hold **Duplicate Inede**, trykk på knappen for scenen som skal kopieres, og trykk deretter på knappen for sceneminnet der du vil at kopien skal lagres. Slipp **duplikat.** Du kan imidlertid lime inn den kopierte scenen flere ganger (i forskjellige minneplasseringer) hvis du holder **Duplicate** holdt.

Tempo og Swing

Tempo og Swing er nært beslektet, og metodene for å justere dem er svært like.

Tid

Circuit Rhythm vil operere i ethvert tempo i området 40 til 240 BPM; standardtempoet for et nytt prosjekt er 90 BPM. Tempoet kan stilles inn av den interne tempoklokken, eller av en ekstern MIDI-klokke kilde. Ekstern MIDI-klokke kan brukes enten via USB-porten eller **MIDI In** -porten.

For å vise og justere BPM for den interne tempoklokken, trykk på **Tempo/Swing** - knappen 16 for å åpne **Tempo View.** (Som de fleste av Circuit Rhythm-knappene, kan du trykke kort for å bytte rutenettet til **Tempo View,** eller trykk lenge for å sjekke BPM et øyeblikk.)

BPM vises på rutenettet som to eller tre store sifre i blått og hvitt. «Hundre»-sifferet (som bare kan være «1», «2» eller av) opptar rutenettkolonne 1 og 2, mens «tierne» og

"enheter"-sifre opptar tre kolonner hver. Hvordan sifrene 0 til 9 er avbildet er illustrert nedenfor.



Makrokontroll 1 (Tune) brukes til å justere tempoet; LED-en lyser sterkt blått.

Ekstern klokke

Ingen bytte er nødvendig for å tillate at Circuit Rhythm synkroniseres med en kilde til ekstern MIDI-klokke (avhengig av klokkeinnstillinger – se "Klokkeinnstillinger" på side 91). Hvis en gyldig ekstern klokke brukes, vil den vil automatisk velges som klokkekilde, og rutenettet vil vise **"SYN"** i rødt hvis makro 1 er snudde. Justering av makro 1 vil ikke endre det interne tempoet når en ekstern klokke er i bruk. Mens den interne tempoklokken bare tillater heltalls BPM-er (dvs. ingen brøk-tempoverdier), vil Circuit Rhythm synkronisere med eksterne klokkehastigheter – inkludert brøkverdier – i området 30 til 300 BPM.

Hvis en ekstern klokke fjernes (eller går utenfor rekkevidde), vil Circuit Rhythm slutte å spille. **"SYN"** gjenstår vises til **Play** trykkes. Rutenettet viser deretter BPM som ble lagret med prosjektet, Macro 1 vil bli reaktivert og du kan justere tempoet.

Trykk på Tempo

Hvis du vil matche Circuit Rhythms tempo til et eksisterende musikkstykke, men du ikke kjenner BPM-en, kan du bruke Tap Tempo. Hold nede **Shift** og trykk på **Tempo/Swing** - knappen i takt med sporet du lytter til. Du trenger minst tre trykk for at Circuit Rhythm skal endre tempoinnstillingen til den manuelle inngangen, og den vil deretter beregne BPM ved å beregne gjennomsnittet av de siste fem trykkene.

Du kan bruke Tap Tempo når som helst, men hvis du er i **Tempo View,** vil du se BPM-skjermen oppdatere seg til taptempoet.

Svinge

Som standard er alle trinn i et mønster likt fordelt i tid. Ved et tempo på 120 BPM vil et 16-trinns mønster gjentas hvert 2. sekund, slik at trinnene er en åttendedels sekund fra hverandre. Endre Swing-parameteren fra standardverdien på 50 (området er 20 til 80) endrer tidspunktet for partallssteg (av beats); en lavere svingverdi forkorter tiden mellom et partall og forrige oddetrinn, en høyere Svingverdi har motsatt effekt.



Swing justeres med Macro 2, mens i **Tempo View**; LED-en lyser oransje. Legg merke til at når du justerer tempo og swing vekselvis, kan du merke en kort forsinkelse før knottjusteringen trer i kraft. Dette er for å la deg sjekke gjeldende Tempo- og Swing-verdier uten å endre dem.

Swing kan brukes til å legge til et ekstra "spor" til mønsteret ditt. Merk at det er de jevne trinnene som er "svingt", disse kan tolkes som 1/16-noter (halvdelsnoter).

Klikk spor

Klikket (eller metronomen) kan aktiveres eller deaktiveres ved å holde **nede Shift** og trykke **Clear** 17. **Clear** lyser lyse grønt når klikk er aktivert og dempes rødt når det ikke er det. Når aktivert, vil du høre en metronom tikke ved hver kvartnote på alle lydutganger når sequenceren spiller. Dette er en global innstilling, derfor vil klikk forbli på eller av uavhengig av pakke- eller prosjektendringer. Innstillingen lagres ikke når Circuit Rhythm er slått av.

For å justere volumet på klikket, trykk på **Tempo/Swing** og bruk Macro 5 (**Distortion**). Klikknivå er også en global innstilling og gjelder derfor for alle pakker og prosjekter. Nivåinnstillingen lagres når enheten slås av med strømknappen 8

Analog synkronisering ut

Du kan synkronisere eksternt utstyr – f.eks. analoge synther – til Circuit Rhythm med baksiden panel **Sync Out** -kontakt 2. Dette gir en synkroniseringspuls med en hastighet proporsjonal med tempoklokken (BPM); det faktiske forholdet kan stilles inn i **Setup View** – se side 88. Standardfrekvensen er to pulser pr kvart note.

Mikser

Circuit Rhythm inkluderer en åtte-kanals mikser som lar deg justere volumet til hvert spor i forhold til de andre. Som standard spilles alle sporene på et volumnivå på 100 (vilkårlige enheter, område 0-127), slik at du har **hovedvolumkontrollen** 4 for å justere utgangsnivået etter behov.

Trykk på Mixer 1) for å åpne Mixer View:



De opplyste putene på rad 1 er Mute-knapper for hvert spor. Trykk på en tast for å stoppe sequenceren utløse et spors prøver og CC-automatisering; dette vil igjen dempe sporet. Trykk igjen for å slå på lyden. Putens belysning dempes for å indikere en mute-tilstand.

Spornivå

Som standard, i **Mixer View**, kontrollerer makroene volumnivået for hvert spor. Dette indikeres med J-knappen **15** Iyser. Makro-LED lyser i tilsvarende sporfarge, og dimmes når spornivået reduseres.

Justering av spornivå med makroene kan være automatisert. Hvis Circuit Rhythm er i Record Mode, vil endringer i de individuelle spornivåene bli tatt opp i Pattern. For å slette volumnivåautomatisering, hold **nede Clear** 17 og vri på makrokontrollen. Makro-LED-en lyser rødt for å indikere at slettingen er fullført. Machine Translated by Google

Panorering

Du kan også plassere hvert spor hvor som helst i stereobildet (men du må overvåke begge deler venstre og høyre utgang eller bruk hodetelefoner for å høre hvilken som helst effekt). Ved å trykke på J-knappen 15 konverteres makrokontrollene til panoreringskontroller for hvert spor. J-knappen slukker og K-knappen lyser. Standard panoreringsposisjon for hvert spor er stereo-senter, indikert ved at makro-LED-ene viser hvitt. Hvis du panorerer et spor til venstre, blir LED-en stadig lysere blå; panorering til høyre blir stadig lysere rosa.

For raskt å returnere et panorert spor til midten av stereobildet, hold nede **Clear** 17 og vri makrokontrollen med klokken. Makro-LED-en vil lyse lilla for å indikere at handlingen er fullført.

Pan-kontrollene er automatisert på samme måte som nivåkontrollene. For å slette panoreringsautomatisering, hold **Clear** og vri makrokontrollen mot klokken. Makro-LED-en lyser rødt for å indikere at handlingen er fullført.

Ved å trykke K vil makroene gå tilbake til nivåkontrollfunksjonen.

Opptre med dempet spor

Demping kan brukes til mer kreative formål enn bare å dempe et spor; den lar deg opptre sanntid over de udempede sporene. Når et spor er dempet, blir sequencer-trinnene inaktive. Imidlertid blir de da tilgjengelige for å spille prøver i sanntid i **Velocity View, Gate View** eller **Sannsynlighetsvisning**.

For å eksperimentere med dette, velg et prosjekt og demp et spor i **Mixer View.** Velg **Velocity View, Gate View** eller **Probability View** for det dempede sporet: trinnene vil fortsatt vise sekvensen som pågår, men fordi sporet er dempet, vil ingen samples bli utløst av sequenceren. Trinnene kan nå brukes til å spille av samplene "manuelt" - i sanntid. Denne funksjonaliteten blir spesielt kraftig når den brukes sammen med et mønster som inneholder makroautomatisering, ettersom hvert trinn spilles av med den lagrede automatiseringen, slik at du kan bygge opp en palett med lyder å utføre med.

Merk at selv om avspilling av trinn på denne måten kan registreres til andre mønstre ved hjelp av View Lock, vil automatiseringsdata fra trinnene ikke bli registrert.

FX-seksjonen

Circuit Rhythm inkluderer en digital effektprosessor (FX) som lar deg legge til forsinkelses- og/eller reverb-effekter til noen eller alle sporene som utgjør prosjektet ditt. Det er også en hovedkompressor som brukes på miksen din som standard.

Seksten forhåndsinnstillinger for forsinkelse og åtte romklang er tilgjengelig, og du kan velge hvilken som helst av hver type. Sendenivåene fra hvert spor – dvs. hvor mye romklang og/eller forsinkelse som legges til – kan justeres individuelt for hvert spor ved hjelp av makrokontrollene. Eventuelle effekter som legges til kan lagres i prosjektet på vanlig måte.

Trykk på FX 12 for å åpne FX View.



Hver av "peach"-padsene på rad 1 og 2 kaller opp en forsinkelsesforhåndsinnstilling, og på samme måte aktiverer "cream"padsene på rad 3 romklangsforhåndsinnstillinger. Den desidert beste måten å evaluere de ulike effektene på er å lytte til dem, mest effektivt ved å bruke et enkelt repeterende slag som en skarptromme. Som en generell regel er imidlertid forhåndsinnstillingene for romklang ordnet med økende etterklangstid fra Pad 17 til Pad 24, og forsinkelsesforhåndsinnstillingene med økende kompleksitet fra Pad 1 til Pad 16. Alle forhåndsinnstillingene for forsinkelse har tilbakemelding for flere ekko, og noen inkluderer swung timing og stereo "ping-pong" effekter også. For forhåndsinnstillinger 3 til 16 er forsinkelsestiden relatert til BPM: se tabellen på side 70 for en fullstendig liste over forhåndsinnstillinger.

Reverb

For å legge til romklang til ett eller flere spor, velg en forhåndsinnstilling for romklang. Pad som tilsvarer den aktive forhåndsinnstillingen lyser sterkt. Makroene er nå kontrollene for etterklangssendingsnivå for de åtte sporene: dette er nøyaktig det samme arrangementet som brukes i **Mixer View.** Makro-LED-ene er nå svakt opplyst krem; Når du øker et sendenivå, vil du høre reverb legges til sporet det kontrollerer, og LED-en vil gjøre det økning i lysstyrke.

Du kan legge til den valgte romklangseffekten til alle eller alle spor i forskjellige grader ved å bruke de andre makrokontrollene. Det er imidlertid ikke mulig å bruke forskjellige forhåndsinnstillinger for romklang på forskjellige spor.

Detaljer om de åtte forhåndsinnstillingene for romklang er gitt nedenfor:

FORSINKELSESTYPE	
Lite kammer	
Lite rom 1	
Lite rom 2	
Stort rom	
Hall	
Stor sal	
Hall – lang refleksion	
Stor sal – lang refleksjon	

Forsinkelse

Å legge til forsinkelse er den samme prosessen som romklang: for å legge til forsinkelse til sporene dine, velg en effekt fra pads på rad 1 og 2. Makroene er nå kontroller for forsinkelsessending per spor; du vil se at LED-lampene deres nå viser fersken for å bekrefte omfordelingen til delay FX.

Selv om de samme makroene brukes som romklangssendingsnivåer og forsinkelsessendingsnivåer, er de to effektene forbli uavhengig: Makroene tar i bruk den ene eller den andre funksjonen avhengig av om den siste FX-paden som ble trykket var en forhåndsinnstilt romklang eller en forsinkelsesforhåndsinnstilling. Detaljer om de 16 forhåndsinnstillingene for forsinkelse er gitt i tabellen nedenfor:

FORHÅNDSINNSTILLING	FORSINKELSESTYPE	MUSIKALBESKRIVELSE
1	Slapback Rask	Veldig raske gjentakelser
2	Slapback Slow	Raske gjentakelser
3	32. trillinger	48 sykluser per bar
4	32	32 sykluser per bar
5	16. trillinger	24 sykluser per bar
6	16	16 sykluser per bar
7	16. Ping Pong 16.	16 sykluser per bar
8	Ping Pong Swung 8.	16 sykluser per stang med sving
9	Trillinger 8. stiplet Ping	12 sykluser per bar
10	Pong	8 sykluser per 3 slag med Stereo Spread
11	8	8 sykluser per bar
12	8. Ping Pong 8.	8 sykluser per bar
1.3	Ping Pong Swung 4th	8 sykluser per stang med sving
14	Triplets 4th stiplet Ping	6 sykluser per bar
15	Pong Swung 4th Triplets Ping	4 sykluser per 3 barer med sving
16	Pong Wide	6 sykluser per bar

Merk at under visse BPM-verdier, vil ikke forhåndsinnstillingene for forsinkelse samsvare med hastighetene ovenfor.

Automatisering av FX-sendinger

Nivåene for romklang og forsinket sending kan automatiseres ved å vri på en makrokontroll mens opptaksmodus er aktiv. Du kan endre mengden av en effekt under en sekvens. **Clear** - knappen 17 kan brukes til å slette automatiseringsdata for FX send-kontrollen: hold **Clear** og vri sendekontrollen som du ikke lenger krever automatisering; LED-en blir rød for å bekrefte handlingen.

Se også "Opptak av knottbevegelser" på side 43.

Master kompressor

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

Sidekjeder

Hvert av sporene kan være uavhengig sidekjedet. Sidekjede lar treffene til ett spor fjerne lydnivået til et annet spor. Ved å bruke Side Chains kan du legge til en pumpende følelse til beats - dette er en stift lyd av hip-hop og EDM. Prøv Side Chaining basslinjen eller hovedakkordsekvensen med kicket ditt.

Syv sidekjedeforhåndsinnstillinger er tilgjengelige, som hver lar den valgte sidekjedetriggerkilden dukke sporet med økende intensitet fra forhåndsinnstillingen lengst til venstre til forhåndsinnstillingen lengst til høyre. Standardtilstanden er for at Side Chain skal være AV for alle spor.

Side Chain View er den sekundære visningen av FX - knappen 12. Åpne ved å holde nede Shift og trykke på FX, eller trykk på FX en gang til hvis du allerede er i FX View for å bytte visning.



Side Chain View vil vise enten Side Chain-kontrollene for sporet som ble vist da Shift + FX ble trykket. Du kan bruke J- og Kknappene 15 for å bla gjennom de fire sidene i Side

Kjedevisninger: hver side viser sidekjedekontrollene for et par spor (som vist ovenfor).

De to nederste radene med puter tilsvarer de syv forhåndsinnstillingene for sidekjede (puter 2 til 8 i hver rad) for

et spor med oddetall og partall; den første puten i hver rad er 'AV-knappen' - dette deaktiverer sidekjedebehandling for banen. Pad

1 lyser sterkt rødt når sidekjeden
er av; trykk på en hvilken som helst annen pute i raden for å aktivere en av forhåndsinnstillingene for sidekjede: Pad 1 blir svak og den valgte Pad viser lys i sporfargen.

Pads 1 til 8 på den øverste raden lar deg velge hvilket spor som skal være Side Chain-utløserkilden for det valgte sporet (velges ved å trykke på en Side Chain Preset for sporet).

Som med mange av Circuit Rhythms andre funksjoner, den desidert beste måten å forstå Side Chain på behandling er å eksperimentere og lytte. Et godt utgangspunkt er å sette et spor til å spille en lang prøve slik at den høres kontinuerlig, og få et annet spor til å spille noen få kick-trommeprøver. Når du velger forskjellige forhåndsinnstillinger for sidekjede, vil du høre de forskjellige måtene som den kontinuerlige samplen blir "avbrutt" av trommelen. Vær også oppmerksom på at effekten vil være mer eller mindre virkningsfull avhengig av de relative tidspunktene for prøven som dukkes og dens utløserkilde.

Sidekjededukking vil fortsette selv når nivået på kildesporet er redusert til null i **Mixer View.** Dette er en funksjon som kan brukes ganske kreativt! Men hvis du demper trommesporet valgt som nøkkel i **Mixer View**, er sidekjedeutløsning deaktivert.

Filterknappen

Hele lydutgangen til Circuit Rhythm – summen av lydene fra alle åtte sporene – mates gjennom en tradisjonell DJ-stil filterseksjon. Styringen for dette er den store **hovedfilterknappen** 2 . Filterknappen er en av de viktigste ytelseskontrollene og kan brukes til å endre helheten radikalt lyd.

Filteret omfatter både lavpass- og høypasstyper. Et høypassfilter fjerner lave frekvenser (bass) fra utgangen og et lavpassfilter fjerner høye frekvenser (diskant).

Circuit Rhythm's **Master Filter** -knapp styrer et lavpassfilter når du dreier det mot klokken fra midtposisjonen og et høypassfilter når du dreier det med klokken fra midtposisjonen. Merk at kontrollen har en sperre i midten – i denne posisjonen finner ingen filtrering sted og LED-en under knotten lyser svakt hvit.

Når du dreier knappen med klokken, vil du høre at de lavere frekvensene forsvinner og etterlater deg en mye tynnere lyd; i motsatt retning forsvinner de høye frekvensene først, og etterlater deg med en dempet lyd. LED-en endres til blek blå når en av filtertypene er aktiv, og lysstyrken øker når kontrollen dreies.

Grid FX

Circuit Rhythm's Grid FX lar deg raskt legge til en rekke ekstra lydeffekter fra et dedikert sett med pads: det er en flott måte å legge til variasjoner til mønstrene dine i liveopptredener.

Grid FX er tilgjengelig i **Grid FX View**, som er den sekundære visningen av **Mixer** - knappen 11. Åpne ved å **holde nede Shift** og trykke på **mikser**, eller trykk på **mikser** en gang til hvis du allerede er i **mikservisning** for å bytte visning. Makrokontrollene forblir aktive ettersom mikserens spornivåkontroller, og den øverste raden i rutenettet er også uendret fra **mikservisningen**, **og** fortsetter å være demp-knappene for hvert spor. De to nederste radene (Pads 17 til 32) er tilgjengelige som Grid FX ytelsespads. Som standard er Grid FX on Circuit Rhythm:

SLOT EFF	SLOT EFFEKT					
1	Beat Repeat, 1/4 hastighet					
2	Beat Repeat, 1/8 rate					
3	Beat Repeat, 1/16 rate					
4	Beat Repeat, 1/32 rate					
5	Beat Repeat, 1/8T rate					
6	Beat Repeat, 1/16T rate					
7	Omvendt, 1/4 rate					
8	Revers, 1/16 rate					
9	Gater, 1/4 rate					
10	Gater, 1/8 rate					
11	Gater, 1/16 rate					
12	Gater, 1/32 rate					
1. 3	Phaser, lys					
14	Phaser, tung					
15	Vinyl, lett					
16	Vinyl, tung					

Grid FX kan konfigureres ved hjelp av Novation Components. I Components kan du tilordne hver effekt til hvilken som helst av 16 spor. Syv forskjellige effekttyper er tilgjengelige, hver med sitt eget sett med parametere å utforske. Du kan bruke flere versjoner av samme effekt med forskjellige parametere på forskjellige pads. Settet med Grid FX lagres med hver pakke (se side 83) og ethvert prosjekt innenfor den

Pack kan få tilgang til Grid FX-konfigurasjonene som ble lagret med pakken.

Når et sett med Grid FX er lastet, vil det å trykke på en pad som har en effekt lastet til utløse effekten, som

forblir aktiv til puten slippes. Du kan trykke på flere Grid FX-pads for å utløse flere effekter

på en gang, men hvis du har varianter av samme effekt på flere pads (dvs. med forskjellige parametere), vil bare den siste trykket være aktiv. Hvis du så slipper puten mens en annen pad for en variant av samme effekt holdes nede, vil den tidligere ta over.



De syv effektene som er tilgjengelige i Grid FX er:

Effekt	Pad farge		
Beat Repeat	rød		
Omvendt	Rav		
Gater	Sand		
Autofilter	Grønn		
Digitaliser	Blå		
Phaser	Indigo		
Vinyl Simulering	enta		

Effektene er fargekodet, slik at du kan identifisere de ulike typene som er tilgjengelige når du har lastet dem opp til Circuit Rhythm.

Som med mange andre funksjoner i Circuit Rhythm, anbefaler vi å eksperimentere med Grid FX for å få en forståelse av hvilken type og effektinnstilling som fungerer godt for din spesielle stil av valg av sampler. Kort fortalt er de grunnleggende effektene:

- Beat Repeat ta opp et kort segment med temposynkronisert lyd fra mastermiksen og gjenta det for en stammeeffekt. Beat Gjentatt avspilling synkroniseres ikke med sequencer-avspilling.
- Reverser umiddelbart revers av avspilling av mastermiksen i korte temporelaterte segmenter. Reverser-avspilling synkroniseres ikke med sequencer-avspilling.
- Gater en firkantet LFO som påvirker volumet til mastermiksen ved temporelaterte hastigheter.
 Når den trykkes, vil porten alltid ha maksimalt volum. Gater-avspilling er ikke synkronisert med sequenceravspilling.
- Auto-Filter en variabel tilstand (Low/Band/High-Pass) 12/6 dB/oktav-filter med en tempo-synkronisert LFO. LFOformen kan settes til Triangle, Square, ramp-up eller ramp-down, og tastesynkronisert slik at den starter på nytt når effekten utløses. Modulasjonsdybden kan også tilpasses.

- Digitaliser reduser prøvehastigheten til mastermiksen og bruk en bit-crush-effekt.
- Phaser en 4-polet faseeffekt til mastermiksen med en temposynkronisert LFO. LFO-dybden kan tilpasses, og tilbakemeldinger kan introduseres
- Vinylsimulering en Lo-Fi-effekt til mastermiksen som simulerer lyden av en dårlig vinyl ta opp. Bruk varierende grad av tonehøyde-slingring, knitring og susing, sammen med en breddeparameter som kutter høye og lave frekvenser.

Effekt Låsing

Pad 16 i **Grid FX View** muliggjør en Latch-funksjon. Som standard er den svakt opplyst hvit; når den trykkes, lyser den skarpt hvitt, og enhver Grid FX-effektpute som nå er valgt vil forbli aktiv til enten den, eller låseknappen, trykkes på nytt. Merk at når du deaktiverer en effekt direkte (dvs. ikke ved å trykke på Latch-knappen), vil effekten bli deaktivert når den slippes.

Når låsing er aktivert, vil flere effekter bli låst på når de velges, men kun én effekt av hver av de syv typene kan låses om gangen.

Latch-tilstanden for hver effekttype lagres med prosjektet, slik at noen eller alle effekter kan gjøres aktive umiddelbart når prosjektet lastes inn.

Bruke Grid FX med ekstern lyd

Lydsignaler påført de eksterne lydinngangene 5 vil bli behandlet av Grid FX. Under overvåking er aktivert i **Sample Record View**, vil innkommende lyd bli rutet gjennom Grid FX (i stereo). Dette lar Circuit Rhythm brukes som en stereo FX-enhet. Videre, med resample aktivert i **Sample Record View**, Grid FX aktiv under prøveopptak vil bli forpliktet til den innspilte prøven som hørt.

MIDI-kontroll av Grid FX

Forbedret kontroll av Grid FX-parametere er mulig ved å bruke ekstern MIDI-kontroll, for eksempel fra en MIDI-kontroller eller sequencer. Full detalj er tilgjengelig i det separate dokumentet **Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide,** som kan lastes ned fra novationmusic.com/downloads.

Ta opp prøver (Sample Rec View)

Circuit Rhythm har muligheten til å ta opp prøver via de eksterne inngangene 5

Du gjør dette i Sample Rec View: trykk på Sample Rec - knappen 9 for å åpne denne:



De to øverste radene i **Sample Rec View** representerer en av åtte sider med 16 prøver; de tilsvarer de åtte sidene med prøver som vises i **Sample View.** Du kan bla gjennom sidene ved å bruke J- og K-knappene. Merk at når du blar gjennom eksempelsidene, vil siden du ser på for øyeblikket indikeres av en av **1** til **8** - knappene som øyeblikkelig lyser skarpt hvitt; dvs. hvis du blar til side 5, vil **5** - knappen lyse kort. Intensiteten til J- og K-knappenes belysning indikerer også siden som er i bruk.

En svak grå pute indikerer et opptatt minnespor – et som allerede har en prøve; et tomt spor er angitt med en svak rød pute. Puten for den valgte prøven vil lyse i en lysere nyanse av hvit eller rød.

Hvis du trykker på tasten for en opptatt plass, vil prøven spilles av. Hvis du vil fjerne et opptatt spor slik at du kan bruke det til en ny prøve, holder du nede **Clear** 17 og trykker på sportasten for å slette den fra flashminnet.

Merk at prøvevalget vil tilbakestilles hvis en ny pakke lastes inn.

Innspilling

For å ta opp en ny prøve, gå inn i **Sample Rec View** og velg et tomt prøvespor: **Record** 13. -knappen lyser svakt oransje, og bekrefter at du kan ta opp til sporet. Trykk på **Record**, den vil lyse lys oransje og de to nederste rutenettradene vil i utgangspunktet lyse svakt grå, men vil endre farge til oransje én pute om gangen, og begynner med Pad 17 (den første puten på rad 3). Dette fungerer som en fremdriftslinje, og viser hvor mye av den maksimale opptakslengden som er brukt. Maksimal opptakstid per prøvespor er 32 sekunder, så hver av de 16 putene på de to nederste rutenettradene representerer to sekunder.

Hvis mindre enn 32 sekunders prøvelagring gjenstår på Circuit Rhythm, vil færre enn 16 pads tennes. Antall pads som lyser tilsvarer den gjenværende tiden som er tilgjengelig. For eksempel, hvis det gjenstår 6 sekunder, vil de tre første putene lyse svakt grått, mens de resterende putene ikke lyser.

For å stoppe opptaket, trykk på **Record** igjen. Hvis den maksimale prøvetiden på 32 sekunder nås, eller ingen prøvelagring er tilgjengelig, stopper opptaket automatisk.

Mens prøveopptak pågår er **Record** - knappen tilgjengelig i andre visninger, slik at prøveopptak kan stoppes fra andre visninger.

Hvis du trenger å ta opp i mer enn 32 sekunder, kan du velge et annet tomt spor. I dette tilfellet vil opptaket til det første sporet stoppe, men vil fortsette direkte til det andre sporet, noe som muliggjør sømløst opptak på tvers av flere spor.

Prøver vil normaliseres etter opptak, for å sikre at alle innspilte prøver har et passende volumnivå. Vær oppmerksom på at hvis stillhet registreres, vil det lave støygulvet normaliseres, noe som resulterer i i en veldig høy prøve.

Etter å ha tatt opp en prøve, vil den være tilgjengelig for bruk umiddelbart, men det vil ta litt tid å lagre den i pakken. Mens prøven lagres, vil prøvesporet blinke grønt i **Sample Rec View** - ikke slå av Circuit Rhythm eller fjern microSD-kortet mens denne prosessen pågår, eller tap av data kan forekomme.

Opptaksinnstillinger

Det er fire tilleggsinnstillinger som påvirker hvordan prøveopptak fungerer: Threshold, Attenuator, Recording Source og Input Monitor. Disse innstillingene lagres ved avslåing.

Opptaksterskel på/av

Pad 29 i rad 4 (over Choke -teksten) slår opptaksterskelfunksjonen på eller av.

Med terskel av (puten lyser svakt rødt), vil opptaket starte umiddelbart etter at **opptaksknappen** trykkes. Med terskel på (puten lyser lyse grønt og rutenettet viser kort **'Thr')**, vil bare opptaket gjøres starte når signalnivået overskrider en viss terskel (-54 dBFS) etter at **opptaksknappen** er trykket. Aktiveringsterskel er nyttig når du ønsker å prime opptaket til å begynne så snart lyden starter, og forhindrer behovet for å trimme stillhet fra starten av en prøve.

Demper på/av

Pad 30 i rad 4 slår en 12 dB attenuator på eller av som en del av opptakssignalbanen. Som standard, demperen er av (puten lyser svakt rødt, rutenettet viser kort '0', som representerer 0 dB reduksjon i nivå). Når demperen er aktivert (puten lyser grønt og rutenettet viser kort **'-12')** vil opptaket nivå reduseres med 12 dB. Bruk demperen hvis signalnivået fra en ekstern lydkilde er for høyt og forårsaker uønsket forvrengning på opptaket.

Resample på/av

Pad 31 i rad 4 (over tastaturteksten) velger lydkilden for prøveopptak.

Standardinnstillingen (puten lyser svakt rødt) muliggjør opptak fra de eksterne lydinngangene. Ved å trykke på tasten (lyser grønt og rutenettet viser kort **'RSP')** velger du den interne lydmotoren som opptakskilde: velg dette alternativet hvis du ønsker å resample internt behandlede lyder, eller prøve de eksterne inngangene etter å ha blitt behandlet av Grid FX. Med resample aktivert, kan du ta opp lyd fra eksterne og interne kilder på samme tid.

Inndataovervåking

Pad 32 på rad 4 (over **Slice** -teksten) aktiverer inndataovervåking. Når inngangsovervåking er aktiv (puten lyser grønt og rutenettet viser kort **'Mn')**

Deaktiver inngangsovervåking for å dempe innkommende lyd – dette kan være nyttig som en del av et bredere oppsett hvor lyd kan rutes både gjennom Circuit Rhythm for sampling og direkte fra kilden til en mikser eller lydgrensesnitt.

Denne puten kan også brukes som en ytelses-kill-switch for ekstern lyd, noe som er nyttig når du bruker Circuit Rhythm som en effektenhet for ekstern lyd.

Overvåk nivå

Bruk Macro 8 for å bruke digital forsterkning på innkommende lyd. Dette vil som standard være 0 dB ved oppstart og blir aldri lagret. Denne verdien kan økes til +12 dB eller reduseres til stillhet.

Prøve trimming

Du kan bruke Makrokontroll 2 **(Start)** for å trimme startpunktet for den innspilte prøven og Makrokontroll 3 **(Lengde)** for å trimme varigheten. Når en av makrokontrollene flyttes, vil putene i rad 3 i rutenettet belys sand for å indikere starten og varigheten av prøven. Med alle åtte pads tent, vil prøven spille i hele sin opprinnelige varighet, fra det tidspunktet innspillingen startet. Startpunktet kan flyttes "fremover" med **Start** -kontrollen, og endepunktet kan flyttes "tilbake" med **Lengde** -kontrollen: begge kontrollene har effekten av å forkorte den totale prøvelengden. Putene blir mørke for å illustrere

effekten av trimming; Vær oppmerksom på at startpunkt og lengde kan ha verdier som ikke er integral antall trinn: dette indikeres ved at belysningen på "ende"-puten dimmes. Grafikken nedenfor illustrerer dette:



Så snart starten eller lengden er justert, vil Lagre begynne å pulsere. Trykk på Lagre for å angi den nye starten og lengden. Når en prøve er lagret, kan den trimmes ytterligere, men det er ikke mulig å tilbakestille lagrede endringer. Merk at rad 3 ikke angir absolutt prøvetid: en kort prøve og en lang prøve vil begge vise hele varigheten som åtte opplyste pads. Vær også oppmerksom på at prøver bare kan forkortes – du kan ikke legge til stillhet på begynnelsen eller slutten av en prøve.

Standardpresisjonen for start- og sluttposisjoner er 10 ms per pute, hold **nede Shift** for å øke presisjon til 1 ms.

Avspillingsmoduser

Prøveavspilling i **Sample Record View** kan settes til One Shot, Gated eller Looped; Omvendt kan i tillegg være aktivert eller deaktivert. Disse modusene oppfører seg identisk med spor 1-8 (se Eksempelmoduser på side 32). Standardmodus er One Shot, som velges når den slås på. Dette utvalget er ikke lagret med prosjektet.

Å sette avspilling til Looped er nyttig for å sikre at loopede samples (som trommepauser) trimmes perfekt.

Ð

Reversering av avspilling kan være nyttig for å finjustere sluttpunktet til en prøve. For eksempel kan det være lurt å isolere et enkelt treff i en trommesløyfe og fjerne transienten til neste treff mens du opprettholder så mye av forrige hale som mulig - med revers aktivert trenger du ikke vent til prøven spiller gjennom i sin helhet for å sjekke om du har trimmet riktig.

Prosjekter

En grunnleggende oversikt over lasting og lagring av prosjekter finner du på side 23. Dette kapittelet ser på noen tilleggsaspekter rundt bruken av prosjekter.

Bytte prosjekter

Det er noen regler som styrer hvordan Circuit Rhythm reagerer når du bytter fra ett prosjekt til et annet. Hvis avspilling av sequencer stoppes når du velger et nytt prosjekt i **Projects View**, trykker du på de **Spill** av-knappen, det nye prosjektet begynner alltid på trinnet som er definert som startpunktet for Mønster (trinn 1 som standard) for hvert spor; hvis prosjektet omfatter lenkede mønstre, vil det begynne kl startpunktet for det første mønsteret. Dette vil være tilfelle uavhengig av hvilket trinn sequenceren var på da den sist ble stoppet. Tempoet til det nye prosjektet vil erstatte tempoet til det forrige.

Det er to alternativer for å endre prosjekter mens sequencer-avspilling er aktiv:

- Hvis du velger et nytt prosjekt ved å trykke på knappen, vil gjeldende mønster spilles av til siste trinn (merk – bare det gjeldende mønsteret, ikke en scene eller en komplett kjede av mønstre), og puten for det nye prosjektet vil blinke hvitt for å indikere at det står i kø. Det nye prosjektet vil da begynne å spille fra startpunktet (trinn 1 som standard) for dets mønster, eller startpunktet for det første mønsteret i en kjede eller dets første scene, alt ettersom.
- 2. Hvis du holder nede Shift når du velger et nytt prosjekt, vil det nylig valgte prosjektet begynne å spille umiddelbart. Det nye prosjektet vil spille fra samme trinn i Pattern-kjeden som det forrige prosjektet hadde nådd. Øyeblikkelig prosjektbytte kan bli spesielt interessant når de to prosjektene enten inneholder mønstre av forskjellig lengde, eller forskjellig antall mønstre som utgjør en Mønster kjede.

Som vi har nevnt andre steder i denne brukerveiledningen, er eksperimentering ofte den beste måten å gjøre det på forstå hvordan Circuit Rhythm håndterer dette

Rydde prosjekter

Clear Clear Clear

Merk at denne prosedyren bare gjør det mulig å slette det valgte prosjektet; gir dermed en beskyttelse mot å slette feil prosjekt. Sjekk alltid at en Project pad inneholder prosjektet du vil slette ved å spille det av før du bruker **Clear**.

Lagre prosjekter til nye spor

Bruk Lagre 19 for å lagre sporene du har jobbet med i et prosjektminnespor. Lagre må trykkes to ganger for å fullføre butikkprosessen: det første trykket vil blinke Lagre - knappen; et nytt trykk vil lagre arbeidet ditt til det siste prosjektminnet som var i bruk. Dette betyr at hvis ditt nåværende arbeid var basert på et tidligere lagret prosjekt, vil den opprinnelige versjonen bli overskrevet.

For å sikre at arbeidet ditt blir lagret i et annet prosjektminne, bytt til **prosjektvisning.** Du vil se at det første trykket på **Lagre** får tastaturet til det sist valgte prosjektet til å pulsere hvitt. Hvis du vil lagre arbeidet ditt i et nytt minnespor, trykker du på knappen for det sporet: alle andre pads blir mørke og den valgte puten vil blinke grønt i et par sekunder.

Merk at du kan "avbryte" Lagre-rutinen etter første trykk på Lagre ved å trykke på en hvilken som helst annen knapp.

Endre prosjektfarger

Du kan også tilordne en annen farge til hvilken som helst av pads i **Project View** – dette kan være til stor hjelp i liveopptredener. Du velger fargen som en del av Lagre-prosedyrene beskrevet ovenfor.

Etter å ha trykket på **Lagre** for første gang, vil LED-en under Makro 1-rotasjonskontrollen lyse i gjeldende farge på puten for det valgte prosjektet: hvis du ikke allerede har endret fargen, vil den være mørkeblå. Du kan nå bla gjennom en palett med 14 farger ved å rotere Makro 1-knappen. Når du ser fargen du ønsker, trykker du enten på **Lagre** en gang til, eller trykker på tasten som tilsvarer minneplasseringen: dette fullfører Lagre-prosessen med en blinkende grønn pute som beskrevet ovenfor.

Merk at puten blir hvit etter Lagre-operasjonen, så du vil ikke umiddelbart se den nye fargen, men du vil gjøre det så snart du velger et annet prosjekt.

Pakker

En pakke er definert som et komplett sett med prøver, prosjekter og Grid FX: du kan eksportere gjeldende pakke til en uttakbart microSD-kort. Kortsporet er på bakpanelet 7

En pakke inneholder hele Circuit Rhythms nåværende operasjon, inkludert innholdet av alle 64 Prosjektminner, alle 128 samples og 16 Grid FX-forhåndsinnstillinger. Et kort kan inneholde 31 ekstra pakker: dette lar deg trygt lagre en enorm mengde arbeidsinnhold, og kan inkludere prosjekter med svært forskjellige sjangere, komplett med personlige eksempler etter behov. Prinsippet kan utvides ytterligere, da du selvfølgelig kan bruke så mange microSD-kort du ønsker.

Packs View er den sekundære visningen av Projects - knappen 19. Åpne ved å holde nede Shift og trykke på Prosjekter, eller trykk på Prosjekter en gang til hvis du allerede er i Prosjektvisning for å bytte visning.

VIKTIG:

Du kan bare få tilgang til Packs View når det er et microSD-kort i sporet på bakpanelet.



Pakker kan sendes til Circuit Rhythm ved å bruke Novation Components på

komponenter.novationmusic.com. Hver pute representerer en pakke: den nåværende lastede vil lyse hvitt og de andre putene vil lyse i sine tildelte farger, som er satt i Novation Components.

Laster en pakke

Velg først en pakke ved å trykke på en annen tent tast enn den for den nåværende lastede pakken. Den vil begynne å pulsere mellom svak og lys (i den tildelte fargen) for å bekrefte at den er "primet" og nå kan lastes inn. Tomme pakkespor kan lastes inn, noe som gir deg et tomt lerret for opptak av nye prøver. Det er heller ikke mulig å laste den gjeldende pakken på nytt.

[Hvis du ikke ønsker å laste en grunnet pakke, fyll enten en annen pakke for lasting eller avslutt **pakkevisning.** Når du går tilbake til **pakkevisning**, vil ingen pakke vises som primet.]

Når en pakke er klargjort, trykk på avspillingsknappen for å laste pakken. En animasjon vil spilles av på pads i noen sekunder mens pakken lastes, og når lastingen er fullført, vil **pakkevisningen** vises igjen med puten for nylastet pakke hvit.

Du kan opprette en ny pakke uten prøver eller prosjekter ved å laste inn et tomt pakkespor. Nyopprettede pakker vil inkludere standard Grid FX-oppsett (som samsvarer med fabrikkpakken).

Duplisere pakker

Hvis du går tom for prosjekter i en pakke, men ønsker å fortsette å jobbe med nye prosjekter med det samme sett med prøver, kan du duplisere gjeldende pakke.

For å duplisere gjeldende pakke, gå først inn i **Packs View.** Hold **Duplicate** 18 og det valgte Pakken vil pulsere grønt, mens de tilgjengelige Pakkesporene lyser svakt blått. Trykk på et svakt blått spor for å skrive gjeldende pakke til den nye plasseringen.

Merk at pakker kun kan fjernes ved å slette filen fra SD-kortet, og kan ikke slettes direkte fra enheten.

Bruker microSD-kort

ADVARSEL:

Ikke fjern microSD-kortet fra Circuit Rhythm under lagring eller lasting. Dette kan føre til tap av tidligere lagret arbeid. Merk at lagringsoperasjoner inkluderer prosessen med å duplisere en pakke, overføre innhold fra komponenter og lagre nyinnspilte og trimmede prøver.

Et microSD-kort satt inn i kortsporet på bakpanelet gir tilgang til flere pakker. Circuit Rhythms interne minne rommer bare en enkelt pakke: microSD-kortet kan inneholde ytterligere 31 pakker, og tillater dermed tilgjengeligheten av opptil 32 pakker for lasting til Circuit Rhythm mens kortet er satt inn.

Hvis et microSD-kort ikke er satt inn siden oppstart, vil **Packs View** vise et rødt og gult ikon det betyr "ingen SD tilgjengelig":



"Ingen SD"-ikonet vises også i andre situasjoner, se "Ta ut et MicroSD-kort" nedenfor for mer informasjon. Circuit Rhythm er fullt operativ uten MicroSD-kort, men du vil kun ha tilgang til den interne pakken. Hvis et microSD-kort er tilstede, vil Packs View vise de tilgjengelige pakkene og tillate deg å laste inn en ny pakke som beskrevet i 'Laste en pakke' ovenfor.

Hvis enheten er slått på uten microSD-kort (noe som resulterer i at den interne pakken lastes inn), en kan settes inn når som helst for å få tilgang til kortets innhold. Hvis kortet har tidligere fjernet, vil gjeninnsetting gi tilgang til kortets innhold igjen, og normal drift vil fortsett hvis fjerning av kortet tidligere hadde forstyrret funksjonaliteten.

Fjerne et microSD-kort

Hvis et microSD-kort fjernes mens den interne pakken er lastet inn, vil Circuit Rhythm oppføre seg som beskrevet ovenfor for drift fra oppstart uten kort til stede. Å gjøre det hindrer ikke din evne til å laste inn prøver eller å lagre og laste inn prosjekter.

Det er mulig å fjerne microSD-kortet mens en pakke som er lastet fra SD-kortet er den som er i bruk. Sekvenseravspilling vil ikke stoppe, og eventuelle ulagrede endringer vil ikke gå tapt på dette tidspunktet. Men siden kortet ikke er til stede, er det ingen data tilgjengelig for å laste. Prosjektet vil fortsette å spille ettersom gjeldende prosjektdata lastes inn i enhetens RAM, men det er ikke mulig å endre prosjekt eller lagre gjeldende prosjekt mens du er i denne tilstanden. Du kan imidlertid endre prøve under pakkeinnlasting. Som sådan vil **Projects View** vise 'Ingen SD'-ikonet som beskrevet ovenfor, og **Lagre** - knappen 19 vil ikke lyser til kortet settes inn igjen. **Packs View** vil også vise 'No SD'-ikonet til kortet settes inn på nytt. Hvis du ønsker å laste inn den interne pakken uten å sette inn microSD-kortet igjen, må du strøm enheten ned og opp igjen for å laste den interne pakken.

Hvis du setter inn et annet microSD-kort, er Circuit Rhythms oppførsel udefinert. Hvis du trenger å laste a Pakke fra et annet microSD-kort, bør du slå av enheten og slå den opp igjen. Den nye microSD-kort kan settes inn når som helst før, under eller etter strømsyklusen, men strømsyklusen må fullføres før du laster inn det nye kortinnholdet for å unngå udefinert oppførsel.

MicroSD-kortkompatibilitet

MicroSD-kort må være klasse 10 som et minimum, og bruke FAT32-format. For mer informasjon om spesifikke microSD-kort som anbefales for bruk med Circuit Rhythm, se Novation-hjelpesenteret.

Komponenter

Om komponenter og navigering til kretsrytme

Novation Components er den elektroniske følgesvennen for Circuit Rhythm. Med komponenter kan du:

- Last ned nytt innhold
- Last inn dine egne prøver
- Rediger Grid FX
- Sikkerhetskopier prosjektene dine
- · Last inn nye pakker
- Oppdater til siste fastvareversjon

Komponenter krever en Web MIDI-aktivert nettleser for å kommunisere med enheten din. Vi anbefaler å bruke Google Chrome eller

Opera. Alternativt kan du laste ned en frittstående versjon av komponenter

fra Novation-kontoen din når du har registrert produktet.

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

MERK:

Hvis du har problemer med å bruke nettversjonen av Components, kan du prøve å installere det frittstående programmet

fra Novation kundeportal. I tillegg, hvis du bruker Windows, anbefaler vi at du installer Novation-driveren fra novationmusic.com/downloads.

blindtarm

Fastvareoppdateringer

For å få tilgang til alle funksjoner, må du kanskje oppdatere Circuit Rhythm til den nyeste fastvareversjonen. Komponenter vil fortelle deg om den tilkoblede enheten er oppdatert, og hvis den ikke er det, kan komponenter oppdatere enhetens fastvare til den nyeste versjonen.

Oppsettvisning

Setup View er tilgjengelig for å tillate "globale" enhetsinnstillinger: disse inkluderer MIDI-kanaltilordning, MIDI I/Okonfigurasjon, klokkekildevalg, ekstern klokkefrekvens og lysstyrkejustering. Den legges inn ved å holde nede Shift og trykke på Lagre 19 , og avsluttes ved å trykke

Spill 13.

Åpning av oppsettsvisning gir skjermen vist nedenfor:



Lysstyrke

Pad 24 (opplyst hvit) kontrollerer lysstyrken til rutenettene. Standardinnstillingen er for full lysstyrke, men å trykke på Pad 24 dimmer dem med omtrent 50 %. Dette kan være en fordel hvis du løper Circuit Rhythm på det interne batteriet. Det kan også være lurt å kjøre med redusert lysstyrke hvis du presterer

under forhold med lavt omgivelseslys.

Lysstyrkeinnstillingen lagres når Circuit Rhythm slås av.

MIDI-kanaler

Fabrikkens standard MIDI-kanaler er som følger:

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

Du kan endre MIDI-kanalen som hvert spor bruker i **Setup View.** Hvert spor kan settes til hvilken som helst av MIDI-kanaler 1-15. Kanal 16 er reservert for prosjektet.

For å endre MIDI-kanalen som skal brukes av et spor, trykk på sporvalgknappen 5 eller ønsket spor. De to øverste radene med pads i Setup View representerer MIDI-kanalene 1-16. Trykk på knappen for nødvendig MIDI-kanal.

Viktig: Ikke to spor kan sendes på samme MIDI-kanal.

Grafikken på side 88 illustrerer displayet når spor 1 er valgt og viser standard MIDI-kanaltilordninger: fargene på pads for de ubrukte MIDI-kanalene er oransje (spor 1s farge), men de vil følge fargen på det valgte sporet. Pads for MIDIkanaler 2 til 8 er svakt opplyst i fargen på sporet som er tildelt dem: i eksemplet er disse standard

oppdrag.

Som med alle endringer i Setup View , trykk på Play for å lagre endringene og avslutte Setup View.

MIDI I/O

Circuit Rhythm er i stand til å sende og/eller motta MIDI-data både via USB -port 6 og MIDI In/ Ut/gjennom stikkontakter 4.



MIDI Rx (mottak) og Tx (overføring) kan aktiveres uavhengig for hver av datakategoriene. Pads 25 til 32 er arrangert som fire par knapper som vist i tabellen:

Pad funksjon		Farge	
25	MIDI Note Rx på/av	0	
26	MIDI Note Tx på/av	Grønn	
27	MIDI CC Rx på/av		
28	MIDI CC Tx på/av	oransje	
29	MIDI Program Change Rx på/av		
30	MIDI Program Change Tx på/av	Lilla	
31	MIDI Clock Rx på/av	l	
32	MIDI Clock Tx på/av	Lysepia	

Som standard er både MIDI Rx og MIDI Tx PÅ (knapper sterkt opplyst) for alle datakategorier.

Klokkeinnstillinger

Når Clock Rx er AV, er klokken i intern modus og Circuit Rhythm's BPM er kun definert av intern tempoklokke. Enhver ekstern klokke vil bli ignorert. Når Clock Rx er PÅ, er Circuit Rhythm inne AUTO-modus og BPM vil bli stilt inn av en eksternt påført MIDI-klokke ved enten **MIDI In** eller USB-porter hvis en gyldig er brukt; hvis dette ikke er tilfelle, vil Circuit Rhythm automatisk bytte til sin intern klokke.

Hvis Clock Tx er PÅ, er Circuit Rhythm klokkelederen og klokken – uansett kilden – vil være tilgjengelig som MIDI Clock på bakpanelets USB- og **MIDI Out** -kontakter. Å sette Clock Tx til OFF vil resultere i at ingen klokkedata blir overført.

Se også "Ekstern klokke" på side 63.

Analoge klokkehastigheter

Circuit Rhythm sender ut en kontinuerlig analog klokke fra Sync Out -kontakten 2 på bakpanelet med en amplitude på 5. Frekvensen til denne klokken er relatert til tempoklokken (intern eller ekstern). Utgangsklokkehastigheten stilles inn med de første fem knappene på den tredje raden av rutenettet (Pad nr. 17-21). Du kan velge frekvensen til 1, 2, 4, 8 eller 24 ppqn (puls per kvart note) ved å trykke på den aktuelle

pad. Standardverdien er 2 ppqn. Følgende tabell oppsummerer innstillingene:

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

Merk at Swing (hvis satt til noe annet enn 50%) ikke brukes på den analoge klokkeutgangen.

Sticky Shift

Sticky Shift er en tilgjengelighetsfunksjon som lar **Shift** - knappen fungere som en bryter i stedet for en momentan kontroll. For å aktivere Sticky Shift, trykk **Shift** i **Setup View** slik at den lyser grønt. Til deaktiver funksjonaliteten, trykk **Shift** igjen slik at den lyser svakt rødt.

Avansert oppsettvisning



8 x 4 rutenettet er ikke opplyst i **avansert oppsettvisning**; justeringer gjøres ved hjelp av ulike andre knapper.

Enkelt startverktøy (masselagringsenhet)

Easy Start Tool kan være deaktivert i **Advanced Setup View** hvis du ikke ønsker at Circuit Rhythm skal vises som en masselagringsenhet når du kobler den til en datamaskin.

Hvis Note lyser sterkt grønt, er det

For å slå Easy Start Tool på/av, trykk på **Note** - knappen 6. aktivert, hvis **Note** lyser svakt rødt, er det deaktivert.

For mer informasjon om Easy Start Tool, se side 8.

MIDI Thru-konfigurasjon

Du kan bestemme oppførselen til **MIDI Thru** -porten på Circuit Rhythms bakpanel i **Advanced Setup View.** Alternativene er at porten fungerer som en vanlig **MIDI Thru** -port (dette er standard), eller dupliserer utgangen fra **MIDI Out** -porten. Dette er nyttig hvis du har to deler av maskinvare som du ønsker å kontrollere som ikke har MIDI gjennom porter selv.

Bruk **Dupliser** - knappen 18 for å stille inn atferden. Når **Duplicate** lyser grønt, vil **MIDI Thru** port vil fungere som en andre MIDI Out. Når den lyser svakt rødt, aktiveres en hardware-thru-bryter og port fungerer som en vanlig MIDI Thru.

Master kompressor

Circuit Rhythm inkluderer en masterkompressor, som brukes på alle lydutganger fra enheten. Den kan aktiveres eller deaktiveres ved å trykke på FX 12 mens du er i Advanced Setup View. Når kompressoren er aktivert, lyser FX - knappen knallgrønt og rutenettet viser kort 'CMP'. Når den er deaktivert, FX-knappen lyser svakt rødt.

Lagre lås

Lagrelås-funksjonen lar deg deaktivere Lagre-funksjonen midlertidig. Dette kan være nyttig hvis du ha et live-sett forberedt på Circuit Rhythm, og du vil ikke risikere å overskrive viktige prosjekter ved et uhell. For å aktivere Save Lock, hold både **Shift** og **Save** nede mens du slår på enheten på. Mens Save Lock er aktivert, er **Lagre -** knappen ikke tent til enhver tid.

Lagre låsestatus beholdes under påfølgende strømsykluser. Å deaktivere den er den samme prosedyren som å aktivere: slå på enheten mens du holder nede **Skift** og **Lagre.**

Som standard er Save Lock deaktivert, slik at prosjekter kan lagres og overskrives fritt.

Problemer med lasting av prosjekt

Circuit Rhythm laster det siste prosjektet i bruk når det er slått på. Det er mulig at hvis strømmen var avbrutt mens et prosjekt ble lagret, kan det ha blitt ødelagt på en eller annen måte. Dette kan bety at Circuit Rhythm ender opp i en eller annen unormal tilstand ved oppstart.

Selv om dette er en usannsynlig hendelse, har vi inkludert en metode for å slå på Circuit Rhythm og tvinge den til å laste inn et tomt prosjekt i stedet. For å gjøre dette, hold nede både **Shift** og **Clear** mens du slår på Circuit Rhythm.

Hvis noen prosjekter blir ødelagt på noen måte, er det alltid mulig å slette dem ved å slette prosjektet (se side 81).

MIDI-parametere

Circuit Rhythm er designet for å reagere på ulike måter på eksterne MIDI-data. MIDI Note On/ Merk Av, Program Change (PGM) og Continuous Controller (CC) meldinger gjenkjennes alle.

Alle detaljer om MIDI-innstillinger og parametere er tilgjengelig i et eget dokument: **Circuit Rhythm Programmer's Reference Guide**, som kan lastes ned fra novationmusic.com/downloads.

Bootloader-modus

I tilfelle et problem med kretsrytmen din, kan det bli nødvendig å aktivere Bootloader-modus. Dette er en "ingeniørmodus", og alle normale enhetsfunksjoner blir ute av drift. Du bør ikke bruke Bootloader-modus uten instruksjoner om å gjøre det fra Novations tekniske støtteteam.

Bootloader-modus lar deg sjekke versjonen av den installerte fastvaren, og også for å oppdatere fastvaren (og fabrikkoppdateringer) dersom fastvareoppdateringsprosedyren beskrevet ovenfor av en eller annen grunn ikke fungerer korrekt.

For å gå inn i Bootloader-modus:

- 1. Slå av Circuit Rhythm
- 2. Hold nede Sample Rec 9, Sample 14 og Note 6 knappene
- 3. Power Circuit Rhythm på igjen

Circuit Rhythm vil nå være i Bootloader-modus, og rutenettdisplayet vil vise et utvalg av grønt tente puter (som kan avvike fra det vist nedenfor):

Synth 1 Synth 2	MIDI 1	MIDI 2	Tromme 1	Tromme 2	Tromme 3	Tromme 4

Sporknappene 1 og 2 lyser; å velge en av disse viser et mønster av opplyste puter; de

mønsteret representerer versjonsnumrene til de tre fastvareelementene i binær form. Du trenger kanskje for å beskrive disse mønstrene til Novations tekniske støtteteam i tilfelle et problem.

Bootloader-modus avsluttes enklest ved å trykke på start deretter på nytt til normal driftstilstand.

Spill av- knapp. Circuit Rhythm vil

