



**CIRCUIT RHYTHM**

# User Guide

## Marchi

Il marchio Novation è di proprietà di Focusrite Audio Engineering Ltd. Tutti gli altri nomi di marchi, prodotti ed aziende e qualsiasi altro nome registrato o marchio citato in questo manuale appartengono ai rispettivi proprietari.

## Dichiarazione di limitazione di responsabilità

Novation ha adottato tutte le misure possibili per garantire che le informazioni fornite in questo manuale siano corrette e complete. In nessuna circostanza Novation può accettare alcun obbligo o responsabilità per qualsiasi perdita o danno provocati al proprietario dell'apparecchiatura, a terzi o a qualsiasi attrezzatura derivati dall'uso di questo manuale o dell'attrezzatura descritta. Le informazioni contenute in questo documento possono essere modificate in qualsiasi momento senza preavviso. Le specifiche e l'aspetto potrebbero variare rispetto a quelli elencati e illustrati.

## Copyright e note legali

Novation e Circuit sono marchi registrati di Focusrite Audio Engineering Limited.

*2021 © Focusrite Audio Engineering Limited. Tutti i diritti riservati*

### Novation

Una divisione di Focusrite Audio Engineering  
Ltd.

Windsor House, Turnpike Road  
Cressex Business Park, High Wycombe  
Buckinghamshire, HP12 3FX  
Regno Unito

Tel: +44 1494 462246

Fax: +44 1494 459920

Indirizzo e-mail: [sales@novationmusic.com](mailto:sales@novationmusic.com)

Pagina web: [www.novationmusic.com](http://www.novationmusic.com)

# Contents

<b>Introduzione .....</b>	<b>6</b>
Caratteristiche fondamentali .....	7
Informazioni su questo manuale .....	8
Contenuto della confezione .....	8
Per cominciare .....	9
Se usi un Mac:.....	9
Se usi Windows: .....	9
Panoramica di Novation Components .....	9
Stai avendo problemi? .....	10
Requisiti di alimentazione .....	10
<b>Panoramica dell'hardware .....</b>	<b>12</b>
Glossario .....	12
Vista dall'alto .....	16
Vista posteriore .....	19
<b>Nozioni di base .....</b>	<b>20</b>
Accendere l'unità .....	20
Per iniziare .....	22
Caricare e salvare .....	23
Iniziare da zero .....	25
<b>Utilizzare tracce campione .....</b>	<b>29</b>
Vista Campioni .....	29
Capovolgi campione.....	31
Modalità campione .....	32
Viste Note Tastiera e Frammenta Note.....	33
Utilizzare le manopole Macro per scolpire i campioni .....	36
Registrazione non quantizzata .....	37
Modificare i micropassi .....	37
Velocità .....	39
Probabilità.....	41
Registrazione i movimenti delle manopole (automazione).....	43
Cancellare e duplicare.....	44
Vista Pad Drum.....	45
<b>Pattern.....</b>	<b>47</b>
Vista Pattern .....	47
Cancellare i pattern .....	48
Duplicare i pattern .....	48
Pagina passi e pattern a 16/32 passi.....	49
Concatenare i pattern .....	50
Ottava del pattern.....	53
Blocco Vista.....	54
Parametri del pattern .....	55
Punti di inizio e fine .....	55
Ordine di riproduzione .....	57
Velocità di sincronizzazione dei pattern .....	57
Mutazione.....	58
Scene.....	59
Assegnare i pattern alle scene .....	59

Concatenare le scene per creare un arrangiamento.....	61
Mettere in coda le scene .....	62
Cancellare le scene .....	62
Duplicare le scene .....	62
<b>Tempo e swing .....</b>	<b>63</b>
Tempo .....	63
Clock esterno.....	63
Tap tempo.....	64
Swing.....	64
Traccia metronomo.....	65
Sync Out analogico .....	65
<b>Mixer .....</b>	<b>66</b>
<b>Sezione effetti .....</b>	<b>68</b>
Riverbero .....	69
Delay .....	69
Compressore Master.....	70
<b>Sidechain.....</b>	<b>71</b>
<b>Manopola del filtro .....</b>	<b>72</b>
<b>Effetti Grid.....</b>	<b>73</b>
Latch degli effetti .....	75
Utilizzare gli effetti Grid con audio esterno.....	75
Controllo MIDI degli effetti Grid .....	75
<b>Registrazione campioni (Vista Registrazione Campioni) .....</b>	<b>76</b>
Registrazione .....	77
Impostazioni di registrazione .....	78
Tagliare i campioni .....	79
Modalità di riproduzione .....	80
<b>Progetti.....</b>	<b>81</b>
Passare da un progetto all'altro .....	81
Cancellare i progetti.....	81
Salvare i progetti su posizioni nuove.....	81
Cambiare i colori dei progetti.....	82
<b>Pacchetti .....</b>	<b>83</b>
Caricare un pacchetto .....	84
Duplicare i pacchetti .....	84
Utilizzare le schede microSD .....	85
<b>Components .....</b>	<b>87</b>
Informazioni su Components e su come navigare in Circuit Rhythm.....	87
<b>Appendice.....</b>	<b>88</b>
Aggiornamenti del firmware .....	88
Vista Configurazione .....	88
Luminosità.....	89
Canali MIDI .....	89
Ingressi e uscite MIDI.....	90
Impostazioni Clock.....	91
Frequenze di clock analogiche .....	91

Sticky Shift.....	91
<b>Vista Configurazione Avanzata.....</b>	<b>92</b>
Strumento Easy Start (dispositivo di archiviazione di massa).....	92
Configurazione MIDI Thru.....	92
Compressore Master.....	92
Blocco salvataggio.....	93
Problemi nel caricamento dei progetti.....	93
Parametri MIDI.....	93
Modalità Bootloader.....	94

# Introduzione

Circuit Rhythm è un campionatore versatile per creare ed eseguire ritmi. Puoi registrare i tuoi campioni direttamente sull'hardware per poi sezionarli, definirli e ricampionarli senza sforzo. Usa il sequenziatore per creare ritmi quantizzati o off-grid e sperimenta distribuendoli su otto tracce campione diverse. Ravviva il tuo live set con degli effetti: dalla consistenza vintage della simulazione vinile alla cadenza regolare del beat repeat, a te la scelta. Integra Circuit Rhythm nel tuo studio, oppure, grazie alla batteria ricaricabile incorporata, scollegati e crea, dove vuoi, quando vuoi.

Circuit Rhythm è uno strumento ideale non solo per comporre la musica, ma anche durante le esibizioni dal vivo. Si tratta di una groovebox ad otto tracce basata su campioni audio, con funzionalità di pitching e frammentazione. Ti permette di creare musica velocemente: mettere insieme i pattern diventa rapido e intuitivo. Se ami lavorare nello studio di registrazione, la qualità sonora superiore di Novation ti consentirà di utilizzare Circuit Rhythm come base per la tua traccia completa.

La griglia di riproduzione è formata da 32 pad illuminati e sensibili alla velocità, che svolgono la funzione di tasti di una tastiera cromatica, frammenti di campioni, pad drum, passi del sequencer e molte altre funzioni. L'illuminazione interna dei pad segue lo schema di colori RGB, per permetterti di visualizzare in ogni momento quello che sta accadendo.

Gli otto controlli rotativi ti consentono di regolare alla perfezione i parametri dei campioni. Il controllo del Filtro Master è sempre disponibile per aiutarti a migliorare ulteriormente la tua prestazione. Puoi iniziare con pattern semplici di 16 o 32 passi e poi velocemente assemblarli in modo da creare pattern più complessi e lunghi.

Puoi salvare il tuo lavoro in una delle 64 memorie progetto interne. Inoltre, i potenti pacchetti di Circuit Rhythm ti consentono di creare, salvare e accedere a migliaia di progetti e campioni su una scheda microSD rimovibile.

Circuit Rhythm è integrato con Novation Components, una potente applicazione software che ti permette di gestire i campioni e salvare il tuo lavoro nel cloud.

Per ulteriori informazioni, articoli di supporto aggiornati e un modulo per contattare il nostro Team per il Supporto Tecnico visita il Centro Assistenza di Novation su: [support.novationmusic.com](https://support.novationmusic.com)

\* L'illuminazione a LED RGB significa che ciascun pad possiede LED interni di colore rosso, blu e verde, con vari gradi di luminosità. Combinando tra di loro i tre colori a livelli di intensità diverse è possibile ottenere quasi qualsiasi colore di illuminazione.

# Caratteristiche fondamentali

- Otto tracce campione
- Frammenta i campioni o suonali cromaticamente
- Opzioni di riproduzione flessibili: riproduci in loop, inverti, one shot, effetti gated e choke
- Griglia RGB con 32 pad sensibili alla velocità, ideali per suonare e per visualizzare le informazioni
- Otto macro manopole encoder personalizzabili per "aggiustare" ulteriormente i suoni
- Sequenziamento pratico con otto pattern a 32 passi collegabili in sequenze, registrazione non quantizzata, probabilità dei passi, mutazione di pattern, velocità di sincronizzazione e tanto altro
- Registra i campioni tramite ingresso stereo o ricampiona l'audio interno
- Controlli immediati sulle esibizioni live con gli effetti Grid
- Modalità prestazioni dei pad drum con funzionalità beat repeat
- Effetti di riverbero, delay e sidechain
- Filtro master stile DJ (passa basso/passa alto)
- Supporto microSD – salva migliaia di campioni e progetti su 32 pacchetti
- Batteria ricaricabile integrata con 4 ore di durata
- Integrazione con Novation Components – invia campioni, modifica gli effetti Grid e salva una copia dei progetti
- MIDI IN, OUT e THRU full-size a 5 pin
- Sync Out analogico
- Uscita audio stereo (coppia L/R)
- Uscita cuffie

# Informazioni su questo manuale

Abbiamo cercato di rendere questo manuale il più utile possibile per ogni tipo di utente, dal principiante al beatmaker più esperto. Se conosci già i fondamentali del beatmaking, ti suggeriamo di saltare alcune parti del manuale. Se hai appena iniziato, invece, ti consigliamo di non affrontare alcune sezioni fino a quando non avrai assimilato tutti i concetti di base.

Tuttavia, ci sono alcune informazioni generali che è utile conoscere prima di continuare a leggere questo manuale. All'interno del testo facciamo uso di alcune convenzioni grafiche che speriamo possano aiutarti a navigare facilmente tra le informazioni per trovare velocemente quello che cerchi:

## Abbreviazioni, convenzioni, ecc.

Quando ci riferiamo ai comandi del pannello superiore o ai connettori del pannello posteriore, utilizziamo un numero in questo modo: **X** per rimandare al diagramma del pannello superiore, e in questo modo: **X** per rimandare al diagramma del pannello posteriore (vedi pagine 16 e 19). Adoperiamo il testo in **grassetto** per denominare oggetti fisici, come i controlli del pannello superiore e i connettori del pannello posteriore, e abbiamo deciso di utilizzare gli stessi nomi che appaiono su Circuit Rhythm. Utilizziamo il ***corsivo grassetto più piccolo*** per riferirci ai vari tipi di vista visualizzabili sulla griglia.

## Consigli



Si tratta di suggerimenti rilevanti per gli argomenti che vengono trattati e che possono aiutarti a impostare Circuit Rhythm come meglio preferisci. Non è necessario che tu li segua ma, in linea generale, agevolano l'utilizzo del dispositivo.

# Contenuto della confezione

Ti preghiamo di controllare che nella confezione siano presenti gli elementi elencati nella lista qui sotto. Se alcuni oggetti dovessero mancare o essere danneggiati, contatta il fornitore o il distributore Novation presso il quale hai acquistato il dispositivo.

- Groovebox Novation Circuit Rhythm
- Cavo USB tipo A a tipo C (1,5 m)
- Foglio informativo di sicurezza
- Alimentatore CA: CC 5 V, 2 A; include spine intercambiabili CA



## Per cominciare

Che tu sia un beatmaker novello o un produttore esperto, cominciare con Circuit Rhythm non è mai stato più semplice. Il programma Easy Start Journey ti mostrerà i fondamentali per creare le tue prime basi musicali con Circuit Rhythm, assieme a dei video per ottenere una panoramica sul flusso di lavoro del dispositivo.

Per accedere ad Easy Start Journey, connetti il tuo Circuit Rhythm al computer tramite il cavo USB-A a USB-C incluso nella confezione.

### Se usi un Mac:

1. Sul desktop, trova la cartella **RHYTHM** e aprila.
2. All'interno della cartella, fai clic sul file: **Circuit Rhythm – Getting Started**.
3. All'interno del drive, clicca sul link: "**Click Here to Get Started.html**".
4. Questo ti porterà allo strumento Easy Start Journey, che ti aiuterà nella configurazione.

In alternativa, se Google Chrome è aperto al momento del collegamento del Circuit Rhythm, apparirà una finestra pop-up attraverso cui potrai accedere direttamente allo strumento.

### Se usi Windows:

1. Premi il pulsante Start e digita "This PC", poi premi invio.
2. Nella finestra "This PC", trova il drive denominato **RHYTHM** e fai doppio clic.
3. All'interno del drive, clicca sul link: "**Click Here to Get Started.html**".
4. Questo ti porterà allo strumento "Easy Start" che ti aiuterà nella configurazione.

## Panoramica di Novation Components

Visita Novation Components su [components.novationmusic.com](https://components.novationmusic.com) per liberare l'intero potenziale del Circuit Rhythm. Usa il software Components per caricare i tuoi campioni, ottenere nuovi pacchetti creati da artisti, creare modelli di effetti Grid, fare una copia del tuo lavoro e installare gli ultimi aggiornamenti del firmware.

### **IMPORTANTE!**

**Per assicurare che il tuo Circuit Rhythm abbia accesso a tutte le funzionalità, aggiorna il dispositivo attraverso Components.**

## Stai avendo problemi?

Nel caso in cui tu stia riscontrando dei problemi durante la configurazione, non esitare a contattare il nostro team per il supporto!

Per ulteriori informazioni e risposte alle domande più frequenti, visita il Centro Assistenza di Novation su: [support.novationmusic.com](https://support.novationmusic.com).

## Requisiti di alimentazione

Circuit Rhythm può essere alimentato in tre modi:

- da un computer con una porta USB 3.0, attraverso la connessione USB-C
- dalla rete CA, con l'adattatore CA fornito e la connessione USB-C
- dalla batteria interna agli ioni di litio


### Alimentazione da computer

Circuit Rhythm può essere alimentato da un computer fisso o portatile tramite connessione USB. Utilizza il cavo in dotazione per connettere l'unità ad una porta USB di tipo "A" sul computer fisso o portatile. La batteria interna verrà ricaricata mentre l'unità è connessa (è necessario che il computer sia acceso e che le sue porte USB abbiano un adeguato potere di alimentazione).

Se necessario, puoi caricare il tuo Circuit Rhythm con un cavo USB-C a USB-C. Un cavo di lunghezza uguale al cavo USB-A a USB-C in dotazione offre le stesse prestazioni.

### Utilizzare l'adattatore CA

L'adattatore CA fornito con l'unità è di tipo a 5 V CC, 2 A con un'uscita USB di tipo "A" e può operare con le tensioni principali da 100 V fino a 240 V, a 50 o 60 Hz. L'adattatore possiede moduli di connettori CA ad innesto intercambiabili: la confezione include più tipi di spine che rendono l'adattatore compatibile con le prese CA di diverse nazioni. I connettori possono essere scambiati tra loro a seconda delle necessità premendo il pulsante semicircolare a molla che si trova al centro dell'adattatore e facendo scivolare la spina verso l'alto, in modo da separarla dal corpo dell'adattatore. Successivamente, basta inserire il modulo di connettore corretto nel senso indicato dalle frecce, assicurandosi che esso rimanga bloccato al proprio posto.

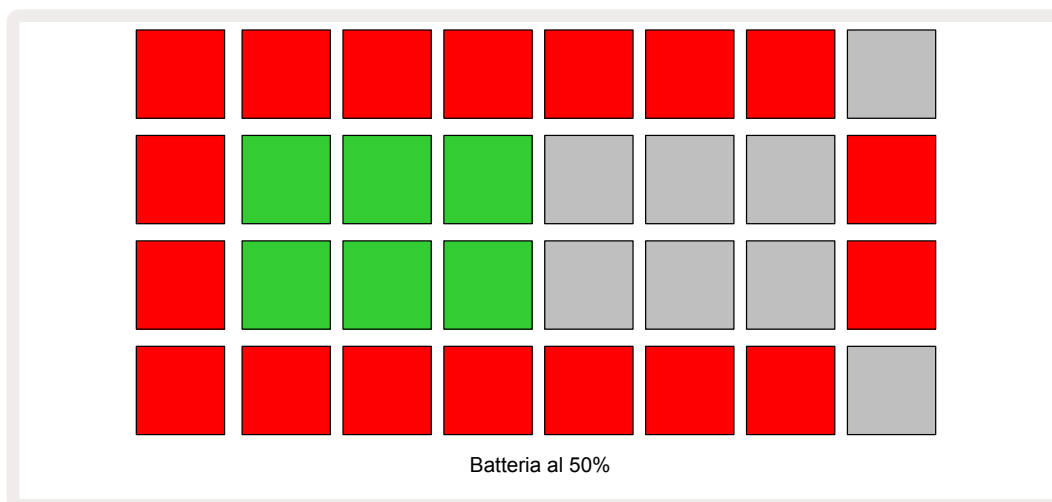
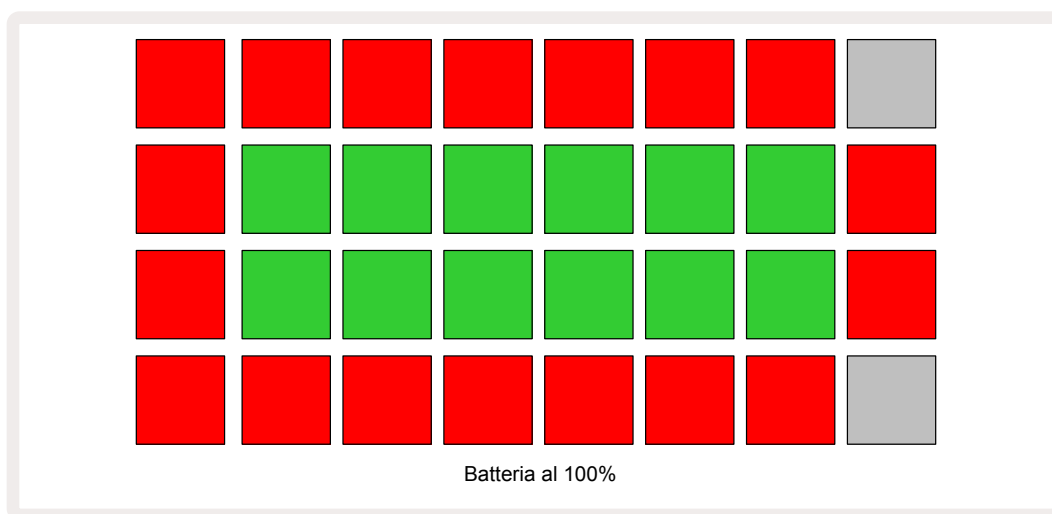
Utilizza il cavo fornito per connettere l'adattatore CA alla porta USB di tipo "C" sul pannello posteriore del Circuit Rhythm (  a pagina 19).

Ti sconsigliamo di usare adattatori CA di un tipo diverso da quello fornito. In caso di necessità, contatta il tuo fornitore Novation per ricevere consigli su eventuali alimentatori sostitutivi.

## Utilizzare la batteria interna

Circuit Rhythm funziona anche con la sua batteria interna agli ioni di litio. La batteria interna non è sostituibile dall'utente. Se la tua batteria dovesse mostrare dei malfunzionamenti, contatta direttamente il tuo distributore o il team per il supporto Novation.

Circuit Rhythm può funzionare fino a 4 ore, a seconda dello stato della batteria. Mentre Circuit Rhythm è acceso, il livello di carica rimanente viene mostrato sui pad. Se i 12 pad centrali sono di colore verde, significa che il livello di carica è alto. Con il diminuire del livello di carica, anche il numero di pad illuminati nella vista della carica batteria diminuirà:



la batteria viene ricaricata ogniqualvolta Circuit Rhythm si trova connesso all'entrata CA tramite l'adattatore CA oppure attraverso una porta USB 3.0. Il tempo di ricarica può arrivare fino a 4 ore, a seconda dello stato iniziale della batteria. Per indicare che il Circuit Rhythm si trova in fase di ricarica, il pulsante di accensione ( **8** a pagina 19) si illumina di verde.

Per ulteriori informazioni sullo smaltimento della batteria, ti rimandiamo alle Istruzioni di Sicurezza Importanti fornite con il prodotto: queste informazioni possono anche essere scaricate dal sito web di Novation.

# Panoramica dell'hardware

## Glossario

Alcuni termini utilizzati in questo manuale possiedono un significato specifico in relazione al Circuit Rhythm. Eccone la lista:

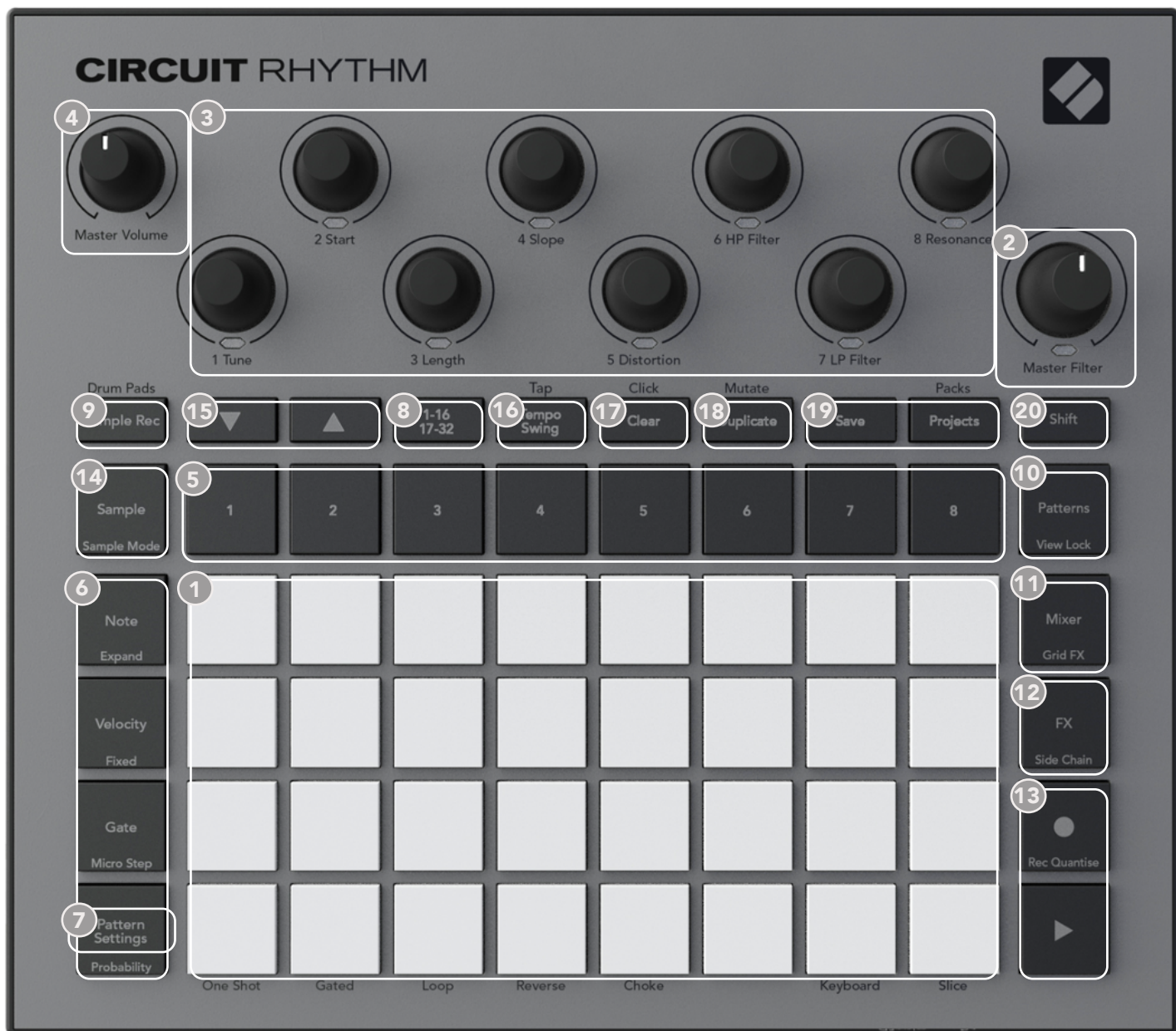
Termine	Pulsante	Definizione
Vista Pad Drum	<b>Shift + Sample Rec</b>	Ti permette di riprodurre i campioni al momento assegnati manualmente ad ogni traccia. Puoi riprodurli manualmente o con la ripetizione delle note.
Vista Estesa	<b>Shift + Note</b>	Raddoppia la dimensione della tastiera di note, da una a due ottave.
Fisso	<b>Shift + Velocity</b>	Permette di disattivare la risposta in velocità dei pad della griglia.
Vista Effetti	<b>FX</b>	Ti permette di aggiungere alle tracce individuali riverbero e delay.
Vista Gate	<b>Gate</b>	Il valore di gate di un campione indica per quanti passi viene riprodotto. La <b>Vista Gate</b> ti permette di modificare la durata di un passo. I valori individuali del gate possono essere impostati per ciascun campione assegnato ad un passo singolo attraverso la registrazione dal vivo.
Effetti Grid	<b>Shift + Mixer</b>	Una raccolta di sette diversi effetti personalizzabili per le esibizioni live.
Pad della griglia		Uno dei 32 pad che formano l'area principale di riproduzione.
Tieni premuto		Tenendo premuti certi pulsanti per più di mezzo secondo si otterranno risultati diversi rispetto al "toccarli". Questa azione è definita come "tieni premuto". Vedi anche "Tocco".
Attenuatore di ingresso		Un pad commutabile da 12 dB per ridurre il livello di registrazione dei campioni.
Monitoraggio in ingresso		Scegli se l'audio dagli ingressi verrà sentito o meno.
Latch		Una funzione disponibile negli effetti Grid e nella Vista Pad Drum che cambia il comportamento di un pulsante trasformandolo da controllo momentaneo a controllo a commutazione.

<b>Termine</b>	<b>Pulsante</b>	<b>Definizione</b>
Registrazione dal vivo	<b>Registra</b>	Ti permette di aggiungere in tempo reale dei campioni ad un pattern mentre è in fase di riproduzione. Registra anche qualsiasi movimento dei controlli Macro.
Controlli Macro		Otto controlli rotativi la cui funzione varia in base alla vista selezionata al momento; utilizzati per "aggiustare" i suoni campione.
Inserimento manuale dei campioni		Assegnazione di campioni ad un passo specifico in un pattern. Tenendo premuto un pad passi, premi il pad di performance per aggiungere il campione. Può essere fatto con il sequencer in uso oppure in arresto.
Micropassi	<b>Shift + Gate</b>	L'intervallo tra due passi consecutivi in un pattern viene suddiviso ulteriormente in sei micropassi: questi possono essere utilizzati per posizionare i campioni al di fuori della griglia di quantizzazione.
Mutazione	<b>Shift + Duplicate</b>	Rende casuali i passi di un pattern in cui verranno riprodotti i campioni assegnati.
Vista Note	<b>Modalità nota</b>	Una vista che ti offre una tastiera cromatica standard per riprodurre il campione selezionato.
Pacchetto		Un set completo di progetti e campioni. Puoi esportare fino a 32 pacchetti su una scheda Micro SD per salvarne una copia esterna.
Pattern		Una sequenza ripetuta di fino a 32 passi su una delle otto tracce. Include informazioni su ogni passo per quanto riguarda la velocità, il gate, la probabilità e l'automazione.
Catena di pattern		Una sequenza ciclica di pattern riprodotti in modo continuo, uno dopo l'altro.
Memoria pattern		Dove viene salvato un pattern: ce ne sono otto per traccia per ogni progetto.
Vista Impostazioni Pattern	<b>Parametri del pattern</b>	Questa vista ti permette di impostare i punti di inizio e di fine del pattern, la frequenza del pattern relativa ai BPM (battiti al minuto) e la direzione di riproduzione del pattern.
Vista Pattern	Pattern	Questa vista visualizza le otto memorie pattern per traccia (in due pagine, quattro pattern per pagina), permettendoti di selezionarli individualmente o come catena di pattern, oltre che di cancellarli e duplicarli.

<b>Termine</b>	<b>Pulsante</b>	<b>Definizione</b>
Cursore di riproduzione		Durante la riproduzione, il pad di colore bianco che si muove sul display pattern e che indica quale passo è in corso di riproduzione. In Modalità Registrazione diventa di colore rosso.
Probabilità		Il parametro di ciascun passo in un pattern che definisce la probabilità che il passo venga riprodotto.
Vista Probabilità	<b>Shift + Pattern Settings</b>	Ti permette di assegnare valori di probabilità a ciascun passo attivo in una traccia.
Progetto		Un insieme di tutti i dati necessari per la riproduzione completa di ogni traccia, inclusi i pattern, le sequenze, i dati di automazione, ecc. È possibile salvare fino a 64 progetti nella memoria interna, oppure, come pacchetto, nella memoria flash.
Modalità Registrazione		La modalità operativa di Circuit Rhythm nella quale puoi aggiungere i campioni al pattern oppure salvare le modifiche tramite i controlli Macro. Il pulsante " <b>Record</b> " si illumina di rosso.
Fonte di registrazione		Puoi registrare i tuoi campioni da una fonte di suono esterna o "ricampionare" i suoni processati internamente: selezionabile nella Vista Registrazione Campioni.
Soglia di registrazione		Un'opzione selezionabile dall'utente, utilizzata nella registrazione dei campioni: se attiva, la registrazione viene avviata solo quando il livello di segnale supera un livello preimpostato.
Vista Campioni	<b>Sample</b>	Una vista che ti offre l'accesso a tutti i campioni memorizzati e alla sequenza dei pattern. Puoi assegnare i campioni ai passi nella Vista Campioni.
Vista Modalità Campioni	<b>Shift + Sample</b>	Una vista che ti offre opzioni su come riprodurre un campione: la direzione, la riproduzione in loop, il noise gate e la frammentazione.
Vista Registrazione Campioni	<b>Sample Rec</b>	La vista utilizzata durante la registrazione di nuovi campioni.
Vista Progetti	<b>Progetti</b>	La vista utilizzata per salvare e caricare progetti.
Scena	<b>Mixer</b>	Una delle 16 memorie alle quali possono essere assegnati più pattern e catene di pattern, così da poter attivare con un singolo pad una sequenza più lunga. Le scene possono anche essere concatenate per creare una sequenza.

Termine	Pulsante	Definizione
Vista secondaria	<b>Shift</b> + pulsante, o toccando due volte un pulsante	<b>Con viste secondarie si intendono</b> tutte le viste a cui si può accedere con <b>Shift</b> in combinazione con un altro pulsante. È possibile accedere a queste viste anche premendo più volte il pulsante corrispondente, per passare dalle viste primarie a quelle secondarie.
Vista Configurazione	<b>Shift + Save</b>	Permette di controllare il clock MIDI e le impostazioni Tx / Rx, la selezione del canale MIDI per ciascuna traccia e le regolazioni del livello di luminosità dei pad. Quando la <b>Vista Configurazione</b> è attiva, la normale operatività viene sospesa.
Sidechain	<b>Shift + FX</b>	Un metodo che consente ai campioni di una traccia di modificare la dinamica dei campioni su un'altra traccia.
Passo		Ogni traccia in un pattern si basa inizialmente su 16 o 32 passi, sebbene sia possibile definire pattern più corti di qualsiasi durata all'interno della <b>Vista Impostazioni Pattern</b> . Vedi anche Micropassi.
Pulsanti passi		Nome collettivo per il gruppo di pulsanti che include <b>Note, Velocity, Gate, Micro Step</b> e <b>Probability</b> .
Tocco		Toccando velocemente alcuni pulsanti (per meno di mezzo secondo) invece di tenerli premuti si otterrà un risultato diverso. Questa azione è definita come "tocco". Vedi anche "Tieni premuto".
Traccia		Uno degli otto elementi che può contribuire ad un progetto: quando premi un pulsante traccia, entri nella <b>Vista Campioni</b> o nella <b>Vista Note</b> (a seconda di quale sia stata selezionata per ultima) per quella traccia.
Vista Velocità	<b>Velocità</b>	Permette di modificare la velocità di un passo.
Vista		Uno dei molti modi in cui i 32 pad della griglia possono essere utilizzati per mostrare le informazioni e permettere l'interazione con l'utente.
Blocco vista	<b>Shift + Patterns</b>	Una funzione che mantiene la visualizzazione dei passi del pattern selezionato attualmente e, allo stesso tempo, ti permette di selezionare un pattern diverso o riprodurre altri pattern in una catena di pattern.

## Vista dall'alto



- 1 Griglia di riproduzione a 32 pad – una matrice di 4 x 8 pad a colori RGB. A seconda della vista selezionata, la griglia può venire "divisa" in aree logiche con diverse funzioni.
- 2 **Master Filter:** controllo rotativo con arresto centrale e LED RGB: controlla la frequenza del filtro dell'intero mix, come su un sintetizzatore analogico. Rimane sempre attivo.
- 3 Controlli Macro da **1** a **8**: otto encoder rotativi multifunzione, con LED RGB associati. La disponibilità e le funzioni di questi controlli varia a seconda delle diverse viste di Circuit Rhythm. Tuttavia, le legende sul pannello descrivono le funzioni degli encoder durante la **Vista Campioni**, la **Vista Note**, o qualsiasi altra vista con focus sulla traccia. Il movimento dei controlli Macro durante l'esibizione può essere registrato e riprodotto di nuovo.



4 **Master Volume:** Controlla il livello generale delle uscite audio di Circuit Rhythm.

La maggior parte dei pulsanti rimanenti imposta la griglia a 32 pad in modo che essa mostri una **Vista specifica**. Ciascuna **Vista** fornisce informazioni e controllo su un particolare aspetto di una specifica traccia, pattern o suono selezionati, regolazione del tempo, etc. Considera anche che alcuni pulsanti possiedono una funzione "Shift" aggiuntiva, indicata sul pulsante (o in corrispondenza di esso) con un testo dai caratteri più piccoli.

Molti pulsanti, incluso **Record**, offrono una modalità sia momentanea (premendo a lungo) che latch (premendo brevemente). Premendo a lungo è possibile entrare nella vista di quel pulsante, ma solamente mentre il pulsante è premuto. Rilasciandolo, la vista tornerà allo stato precedente a quando il pulsante è stato premuto. Premendo un pulsante brevemente, la vista della griglia tornerà alla vista in cui si trovava il pulsante.




Il tasto **Record** è un caso particolare, in quanto non richiama la visualizzazione di una griglia alternativa, ma la sua azione momentanea permette l'attivazione e la disattivazione della Modalità Registrazione.

- 5 Pulsanti traccia: tracce da **1** a **8**. Toccando uno di questi pulsanti è possibile cambiare la visualizzazione della griglia nella **Vista Campioni** per quella traccia; premendo un tasto è possibile visualizzare temporaneamente la Vista Campioni per quella traccia ma, non appena rilasciato il pulsante, la griglia torna alla vista e alla traccia visibile al momento in cui è stato premuto.
- 6 Pulsanti passi: **Note, Velocity, Gate e Probability**. Questi pulsanti permettono di passare ad altre **viste della griglia** e permettono di inserire, cancellare o modificare individualmente i parametri di ciascun passo del pattern per la traccia attualmente selezionata. Tieni presente che **Probability** è la funzione Shift del pulsante **Pattern Settings** e che **Micro Step** è la funzione Shift del pulsante **Gate**.
- 7 **Pattern settings:** imposta sulla griglia una **vista** che permette di regolare la lunghezza del pattern, la velocità e la direzione di riproduzione sulla traccia attualmente selezionata.
- 8 **Pagina passi (1-16/17-32):** seleziona se il pattern per la traccia attualmente selezionata è lungo 16 o 32 passi. Quando viene selezionato un pattern lungo 32 passi, il colore del pulsante cambia mentre la sequenza è in corso, per indicare quale "metà" della sequenza è visualizzata al momento sulla griglia. Puoi scegliere di avere un pattern di 16 o 32 passi su qualsiasi traccia.
- 9 **Sample Rec:** apre la **Vista Registrazione Campioni**. Questa vista può essere utilizzata per registrare nuovi campioni su Circuit Rhythm tramite gli ingressi audio oppure dal mix interno.
- 10 **Patterns:** apre la **Vista Pattern**. Ti consente di salvare pattern multipli per ciascuna traccia e di metterli insieme per creare una catena di pattern.
- 11 **Mixer:** attiva la **Vista Mixer**, che ti permette di mettere in muto o regolare i livelli di ciascuna traccia all'interno di una sequenza e, inoltre, di regolare il bilanciamento di ogni traccia nell'immagine stereo.

- 12 **FX**: apre la **Vista Effetti**. Ti consente di aggiungere effetti di riverbero e delay ad ogni traccia individualmente.
- 13 **Record** e **Play**: questi due pulsanti fanno partire o fermano la sequenza (**Play**) e permettono di accedere alla Modalità Registrazione (**Record**). In modalità riproduzione, sentirai qualsiasi suono riprodotto sulla griglia; in modalità registrazione, sentirai qualsiasi suono riprodotto, che verrà inoltre aggiunto alla sequenza.
- 14 **Sample**: apre la **Vista Campioni** per la traccia attualmente selezionata. Ogni traccia può scegliere tra una selezione di 128 campioni, disposti su otto pagine da 16 nelle due file inferiori della griglia.
- 15 **▼** e **▲** - questi due pulsanti svolgono azioni diverse (e si illuminano di colori diversi) a seconda della **Vista attualmente selezionata**, ad esempio, nella **Vista Note Tastiera** ti permettono di aumentare o diminuire il tono dei pad della tastiera da una fino a cinque ottave, mentre nella **Vista Campioni** consentono di sfogliare tra le otto pagine di campioni.
- 16 **Tempo** e **Swing**: **Tempo** ti consente di impostare i BPM (tempo, in battiti per minuto) della sequenza, attraverso la manopola Macro 1; **Swing** regola il tempo tra i passi per modificare l'"atmosfera" di un pattern, utilizzando Macro 2 per le regolazioni. In questa modalità, Macro 5 regola il livello della traccia metronomo.
- 17 **Clear**: permette di eliminare la sequenza individuale di passi, pattern, progetti, campioni o movimenti dei controlli macro memorizzati.
- 18 **Duplicate**: agisce come una funzione copia-incolla per i pattern e i passi individuali.
- 19 **Save** e **Projects**: ti permettono di salvare il tuo progetto corrente e di aprirne uno salvato precedentemente.
- 20 **Shift**: Molti dei pulsanti possiedono una "seconda funzione" accessibile tenendo premuto il pulsante **Shift** mentre viene premuto il pulsante interessato. È anche possibile configurare l'azione del pulsante **Shift** come interruttore: per impostarlo, entra in **Vista Configurazione** (vedi pagina 88). In questo caso, premendo il pulsante una volta verrà azionata la seconda funzione, che rimarrà attiva fino a quando, premendo una seconda volta, verrà disattivata.

## Vista posteriore



- 1 Uscite: L/Mono e R.** Le uscite audio principali di Circuit Rhythm su due prese jack TS da ¼". Il livello massimo in uscita è +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Se non si inseriscono spine nella presa **R**, la presa **L/Mono** trasporta un mix mono dei canali L e R.
- 2 Sync:** una presa jack TRS da 3,5 mm, che fornisce un segnale clock di 5 V di ampiezza, ad una frequenza proporzionale al clock interno: la frequenza reale può essere impostata nella **Vista Configurazione**. La frequenza preimpostata è di due PPQN (due pulsazioni per ogni quarto).
- 3** (Cuffie): qui puoi collegare un paio di cuffie stereo. Le uscite principali  **1** rimangono attive quando le cuffie sono collegate. L'amplificatore delle cuffie può immettere +5 dBu all'interno di un paio di cuffie stereo da 150 ohm.
- 4 MIDI In, Out e Thru:** tre connettori MIDI su prese DIN a 5-pin. Permettono all'attrezzatura esterna di essere attivata dalle sequenze di Circuit Rhythm o ai controller esterni di innescare le sequenze di Circuit Rhythm e di modificare i campioni, gli effetti Grid e i parametri degli effetti. Tieni presente che la porta MIDI Thru può essere configurata all'interno della **Vista Configurazione Avanzata** per agire come clone della porta MIDI Out: vedi pagina 92 per i dettagli.
- 5 Sample In L/Mono e R:** ingressi audio esterni, mono o stereo, per registrare i campioni all'interno di Circuit Rhythm. Gli ingressi sono sbilanciati su prese jack TS da 1/4".
- 6** – porta USB-C. Questo è anche l'ingresso di alimentazione CC per l'alimentazione esterna e la ricarica della batteria. Un cavo tipo C a tipo A è incluso nella confezione. Connettiti ai computer per comunicare con Novation Components. La porta è conforme alla classe MIDI. Si connette ad altri dispositivi che supportano MIDI tramite USB per trasmettere e ricevere dati MIDI. Viene utilizzata anche per gli aggiornamenti del firmware. **NOTA:** la porta USB di Circuit Rhythm non trasporta l'audio. 
- 7 microSD:** inserisci qui una scheda microSD compatibile per salvare o importare pacchetti.
- 8** – interruttore on/off "delicato". Per prevenire accensioni/spegnimenti accidentali, è necessario premere il tasto per circa un secondo per accendere l'unità. Il pulsante possiede un LED che si illumina di verde per indicare che la batteria interna si sta ricaricando. 
- 9 Kensington MiniSaver :** ti permette, se lo desideri, di assicurare Circuit Rhythm ad una struttura adeguata.

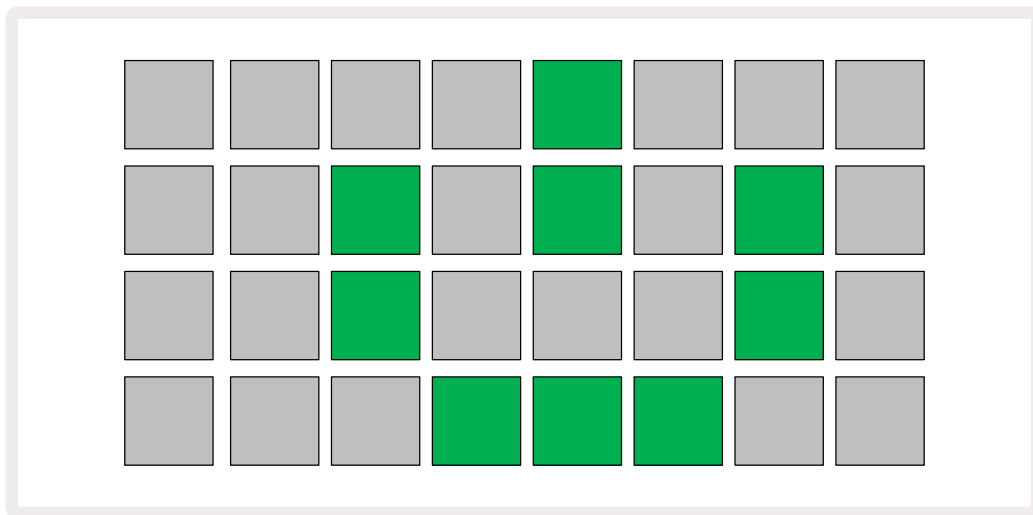
# Nozioni di base

## Accendere l'unità

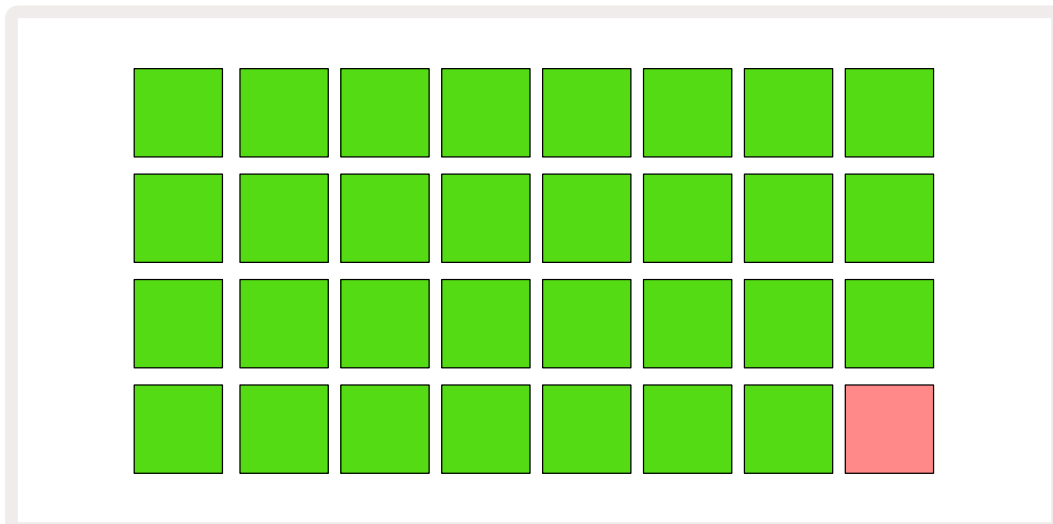
Connetti alla porta USB l'adattatore CA fornito **6** utilizzando il cavo in dotazione e collega l'adattatore alla rete elettrica CA. Questo farà in modo che la batteria interna si ricarichi completamente.

Connetti le uscite principali ad un sistema di monitoraggio (diffusori alimentati o un amplificatore separato e monitor passivi). In alternativa, puoi collegare un paio di cuffie.

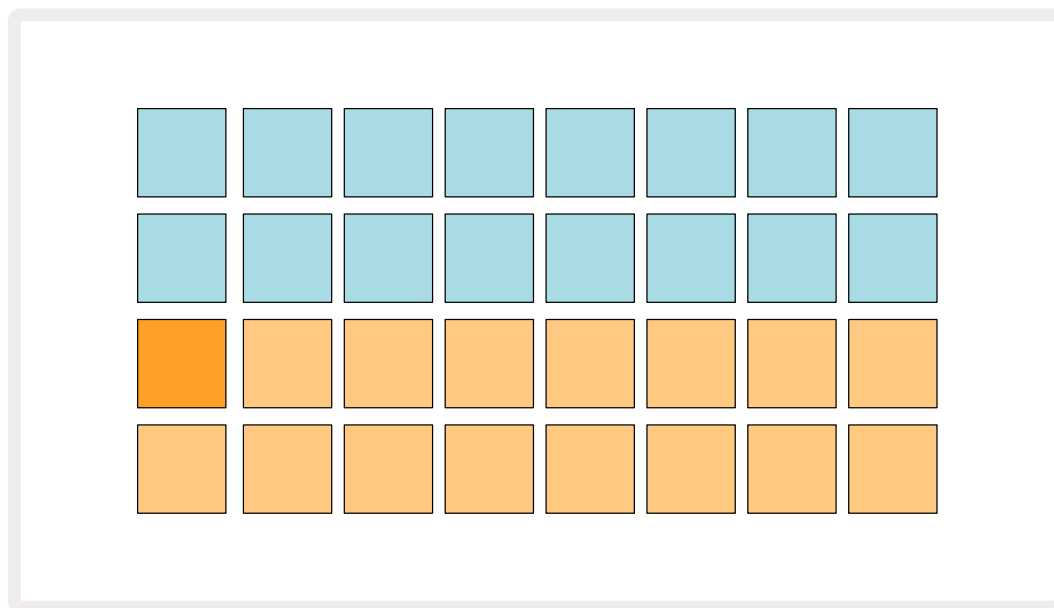
Premi per qualche secondo il pulsante **POWER 8**, e la griglia mostrerà il display di avvio per circa due secondi:



Dopo l'avvio iniziale, il display cambia colore e da rosso chiaro si illumina di verde brillante in maniera sequenziale, dalla fila in alto a sinistra a quella in basso a destra, per indicare che il dispositivo sta caricando i pacchetti.



Dopo l'avvio, lo schermo a griglia cambierà il suo aspetto e apparirà simile a quello mostrato qui sotto:



## Per iniziare

Per darti un'idea di come funziona Circuit Rhythm, abbiamo precaricato 16 progetti demo nelle memorie. Premi il ► pulsante Play 13; dovresti poter sentire il primo progetto demo.

Nel caso in cui non fossero già illuminati, premi il pulsante 1 5, per selezionare la Traccia 1 e **Sample** 14: Circuit Rhythm ora mostra la **Vista Campioni** per la Traccia 1. In questa vista, le due file inferiori rappresentano un banco di campioni che può essere innescato toccando un pulsante, mentre le due file superiori (i passi del pattern) mostrano la progressione attraverso il pattern. Premi il pulsante 2 5 per innescare i campioni ed inserire i passi sulla Traccia 2. Tieni presente che i pad campione della Traccia 1 sono di colore arancione e quelli della Traccia 2 di colore giallo. I pad pattern sono di colore celeste, ma diventano bianchi quando il "cursore di riproduzione" si muove all'interno del pattern.

Nella **Vista Campioni**, puoi navigare all'interno dei banchi di campioni utilizzando i pulsanti ▼ e ▲ 15: scoprirai che ciascuna delle prime sei pagine rappresenta un kit di uno specifico genere ed è formata da 16 campioni. Ciascun kit possiede 12 suoni percussivi e quattro suoni melodici. Il Banco 7 include ulteriori suoni melodici e armonici, mentre il Banco 8 include 12 loop melodici oltre a quattro drum break.

Per inserire i campioni in qualsiasi passo, basta toccare i pad blu tenue che si trovano nella parte superiore della griglia. Un passo che contiene un innesco di campione si illuminerà di blu brillante (o rosa, se il passo contiene un campione capovolto). Per rimuovere un innesco da un passo, tocca di nuovo il pad corrispondente.

Su Circuit Rhythm, varie tracce utilizzano colori diversi per essere identificate velocemente: questo principio si applica alla maggior parte delle viste sulla griglia. I colori sono (in linea di massima):

Traccia	Colore pad
1	Arancione
2	Giallo
3	Viola
4	Blu acqua
5	Viola
6	Verde chiaro
7	Blue
8	Rosa

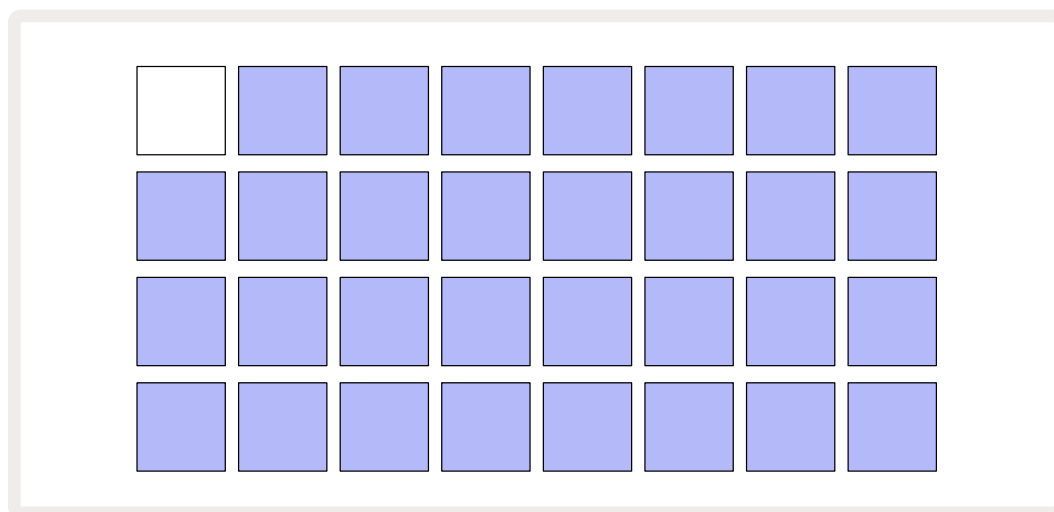
Premi il pulsante ► **Play** per arrestare.

Più avanti nel manuale spiegheremo come scegliere il suono che desideri nel tuo pattern e anche come manipolare i suoni in tempo reale.

## Caricare e salvare

Quando premi ► **Play** per la prima volta dopo aver acceso Circuit Rhythm, il progetto che verrà riprodotto sarà l'ultimo aperto prima dello spegnimento. La demo di fabbrica descritta nella sezione precedente è stata caricata sulla posizione di Memoria 1.

Per caricare un progetto diverso, utilizza la **Vista Progetti**. Premi **Projects** 19 per aprire questo:



Sono disponibili 64 posizioni di memoria, disposte in due pagine da 32. Utilizza i pulsanti ▼ e ▲ per scorrere da una pagina all'altra. Ciascun pad corrisponde ad una posizione di memoria. Il colore del pad indica lo stato della posizione:

- Bianco – il progetto attualmente selezionato (solo un pad sarà bianco)
- Colore brillante (all'inizio, blu) – la posizione contiene un progetto salvato dall'utente\* oppure un progetto demo di fabbrica
- Blu tenue – la posizione è vuota

\* Vedi il paragrafo "Personalizzare i colori nella sessione" a pagina 82.


Puoi selezionare una demo di fabbrica diversa per ascoltarla e provare a sperimentare. Puoi saltare tra un progetto salvato e l'altro all'interno della modalità riproduzione: il progetto attuale completerà il suo pattern corrente prima dell'inizio del nuovo progetto. (Ma se tieni premuto **Shift** mentre selezioni un altro progetto, il progetto in riproduzione in quel momento si arresterà per far partire quello nuovo.)



I progetti caricati mentre il sequencer non è in funzione verranno riprodotti con il tempo utilizzato nel momento in cui il progetto è stato salvato.

I progetti caricati mentre il sequencer è in funzione verranno riprodotti con il tempo attualmente in uso. Questo vuol dire che puoi riaprire diversi progetti uno dopo l'altro, con la certezza che il tempo rimarrà costante.

Non c'è nulla di speciale nelle posizioni che contengono i progetti demo di fabbrica. Puoi sovrascriverli, se desideri: puoi sempre caricarli un'altra volta da Novation Components.

Non devi trovarti nella **Vista Progetti** per salvare un progetto al quale stai lavorando. Se premi **Save** , il pulsante lampeggia di luce bianca; se lo premi una seconda volta, lampeggia rapidamente di verde per confermare il processo di salvataggio. Tuttavia, in questo caso, il tuo lavoro verrà salvato nell'ultima memoria progetto selezionata che, molto probabilmente, sarà quella che ne conteneva la versione precedente. La versione precedente verrà eliminata.

Per salvare il tuo lavoro in una memoria progetto diversa (mantenendo la versione originale inalterata), accedi alla **Vista Progetti**. Premi il pulsante Save; sia **Save** che il pad per il progetto attualmente selezionato lampeggeranno di luce bianca. Premi un diverso pad di memoria: tutti gli altri pad si spegneranno e il pad selezionato lampeggerà di luce verde per circa un secondo per confermare il processo di salvataggio.

Per facilitare l'identificazione dei progetti, puoi assegnare ciascuno dei 14 colori a qualsiasi pad all'interno della Vista Progetti. Vedi "Cambiare i colori dei progetti" a pagina 82.

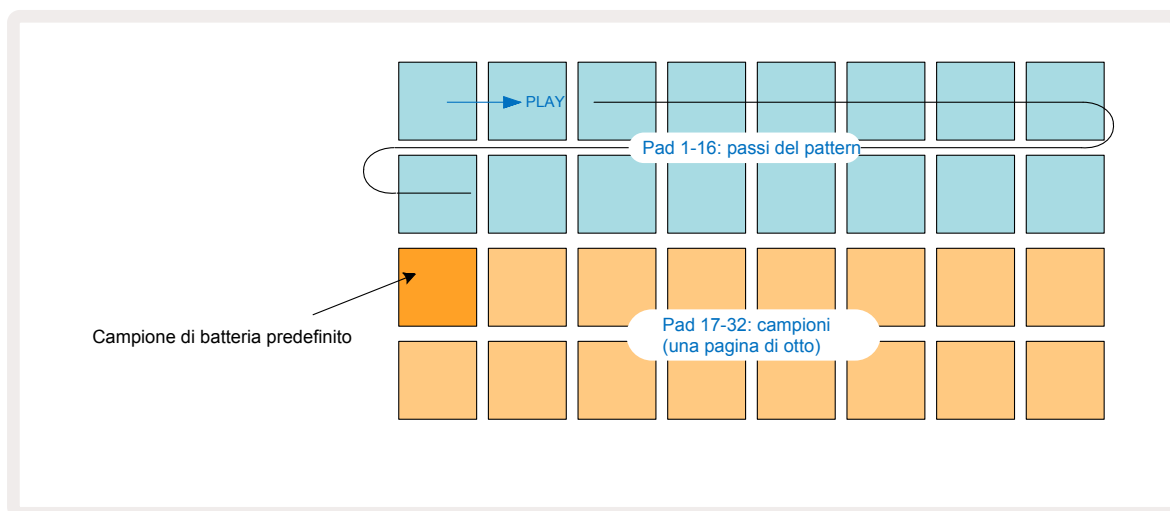


## Iniziare da zero

Se hai già familiarità con la produzione di musica tramite hardware, molto probabilmente puoi saltare questa sezione! Se hai appena iniziato, invece, potresti trovarla utile.

Dopo che avrai sperimentato per un po' con i pattern demo di fabbrica, è probabile che tu voglia creare un pattern da zero.

Seleziona **Projects** e seleziona una posizione di memoria vuota (un pad di colore blu tenue). Ora premi **1** **5** per accedere alla **Vista Campioni** della Traccia 1. Premendo **▶ Play** potrai vedere il pad bianco (il cursore di riproduzione) scorrere attraverso i 16 passi del pattern:



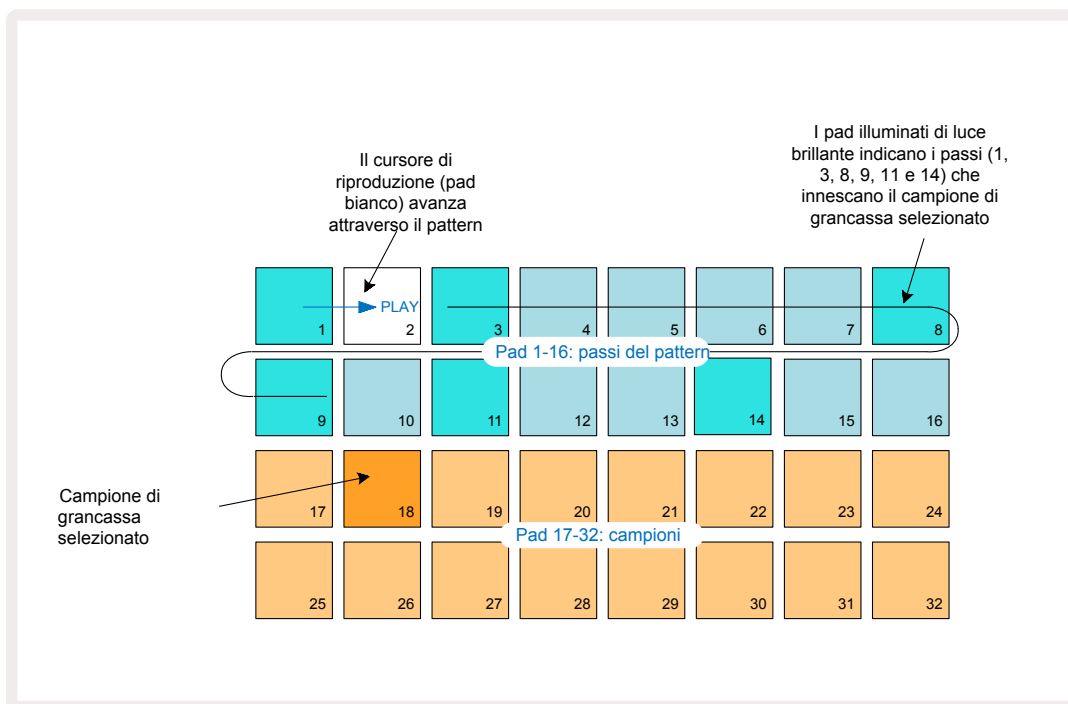
Non sentirai ancora nulla.

**NOTA:** Su Circuit Rhythm, i pattern sono composti da 16 passi per default. Questa impostazione può essere cambiata a 32 passi per una singola traccia o per tutte le otto tracce. Questo argomento è descritto nella sezione "Pagina passi" a pagina 49.

Per semplicità, la discussione in questa sezione usa come esempi pattern a 16 passi.

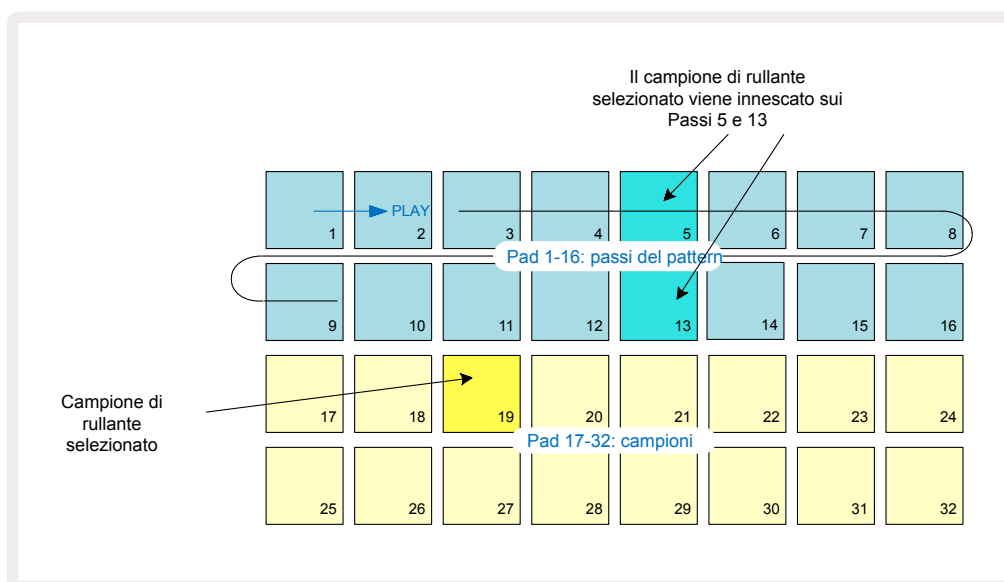
Per costruire una base musicale, per prima cosa premi le posizioni campione 1 o 2 (la posizione 1 è il pad 17, la posizione 2 è il pad 18) per selezionare un campione di grancassa, poi tocca\* i passi per aggiungere inneschi al pattern. Per creare un semplice drum beat hip-hop, aggiungi la grancassa ai passi mostrati nell'immagine qui sotto (1, 3, 8, 9, 11 e 14). Ora premi Play per riascoltare il tuo beat.

\*Molti dei pulsanti di Circuit Rhythm producono comportamenti diversi a seconda che il pulsante venga "toccato" (per mezzo secondo, o meno) o "tenuto premuto". In questo caso, tenendo premuto un pad passi, il passo verrà armato per il capovolgimento del campione: questa funzione è discussa a pagina 31.



Puoi selezionare un campione diverso mentre il pattern è in riproduzione premendo un altro pad sulle due file inferiori: puoi usare qualsiasi pagina campione tra le otto presenti.

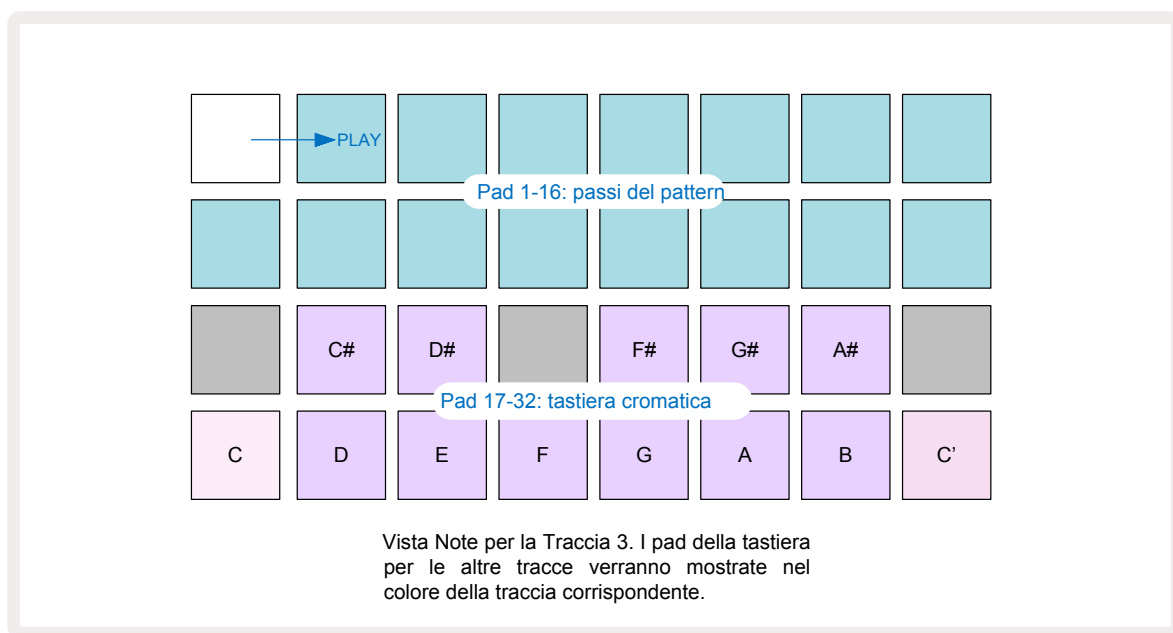
Ora, nello stesso modo, aggiungi un rullante agli altri passi nella sequenza. Premi **2** **5** per accedere alla **Vista Campioni** della Traccia 2, poi premi le posizioni campione 3 o 4 (i pad 19 o 20) per selezionare il campione di un rullante. Tocca i passi 5 e 13, come mostrato qui sotto, per aggiungere i rullanti al secondo e quarto battito della misura.



Se vuoi eliminare un colpo di batteria, premi di nuovo il pad del passo del pattern corrispondente: puoi farlo mentre la sequenza è in riproduzione o è stata arrestata. I pad illuminati ti indicano dove si trovano i colpi.

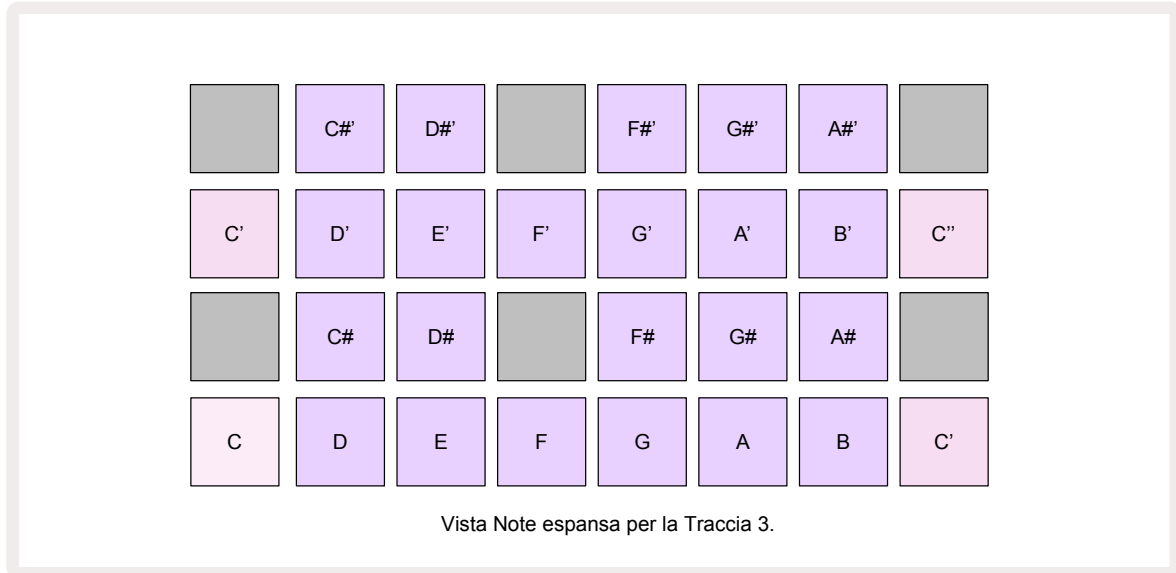
Per aggiungere una melodia al tuo beat, dovrai entrare in **Vista Note**. Per prima cosa, premi **3** <sup>5</sup> per accedere alla **Vista Campioni** della Traccia 3 e seleziona un campione melodico dalle ultime quattro posizioni del banco (Pad 29 – 32). Ora premi il pulsante **Note** <sup>6</sup> per accedere alla **Vista Note** della Traccia 3. Vedrai che l'aspetto dei 16 pad inferiori è cambiato e ora rappresenta una tastiera cromatica, con i tasti bianchi nella fila inferiore e i tasti neri al di sopra. Premi i pad per innescare il campione selezionato a diverse altezze di ottava. Utilizza le frecce **▼** e **▲** <sup>15</sup> per scorrere tra le ottave alte e quelle basse. Premendo **▼** e **▲** insieme, l'altezza verrà reimpostata all'ottava predefinita.

La nota fondamentale dell'ottava predefinita è il "do centrale" su una tastiera standard da pianoforte.



Per inserire le note in un pattern, puoi toccare un passo per aggiungere ad esso la nota riprodotta per ultima, oppure registrare quello che suoni in tempo reale (questo è definito "registrazione dal vivo"). Per attivare la registrazione dal vivo, premi il pulsante **Record** finché non si illumina di rosso **●**: quando la registrazione dal vivo è attiva, le note suonate verranno registrate sui passi. Puoi tornare alla **Vista Campioni** in qualsiasi momento e cambiare il campione selezionato, che verrà riprodotto alle altezze di ottava scelte per ciascun passo.

Puoi premere **Note** una seconda volta per entrare nella **Vista Note Espansa**. In questa vista, i passi del sequencer vengono sostituiti da una seconda tastiera cromatica, che innesca campioni un'ottava più alta rispetto alla più bassa:



Premi **Note** di nuovo per fare ritorno alla **Vista Note** standard.

# Utilizzare tracce campione

Circuit Rhythm possiede otto tracce campione separate, che corrispondono agli otto pulsanti da **1** a **8**, **5** sopra la griglia di riproduzione principale. Ciascuno dei 16 pad delle due file inferiori innesca un campione diverso: ci sono otto pagine di campioni (ciascuna composta da 16 campioni), che possono essere selezionate con i pulsanti ▼ e ▲ **15**. Tieni presente che, quando navighi all'interno delle pagine di campioni, la pagina che stai visualizzando al momento verrà indicata da uno dei pulsanti da **1** a **8**, che si illuminerà temporaneamente di bianco brillante; ad esempio, se vai a pagina 5, il pulsante **5** si illuminerà per un attimo. L'intensità dell'illuminazione dei pulsanti ▼ e ▲ indica anche la pagina che è attualmente in uso.

Ciascuna traccia può essere selezionata e programmata indipendentemente utilizzando i pulsanti traccia da **1** a **8**.

Le tracce si illuminano di colori diversi nel caso dei pad campione e in altri casi, per facilitare l'identificazione (vedi pagina 22).

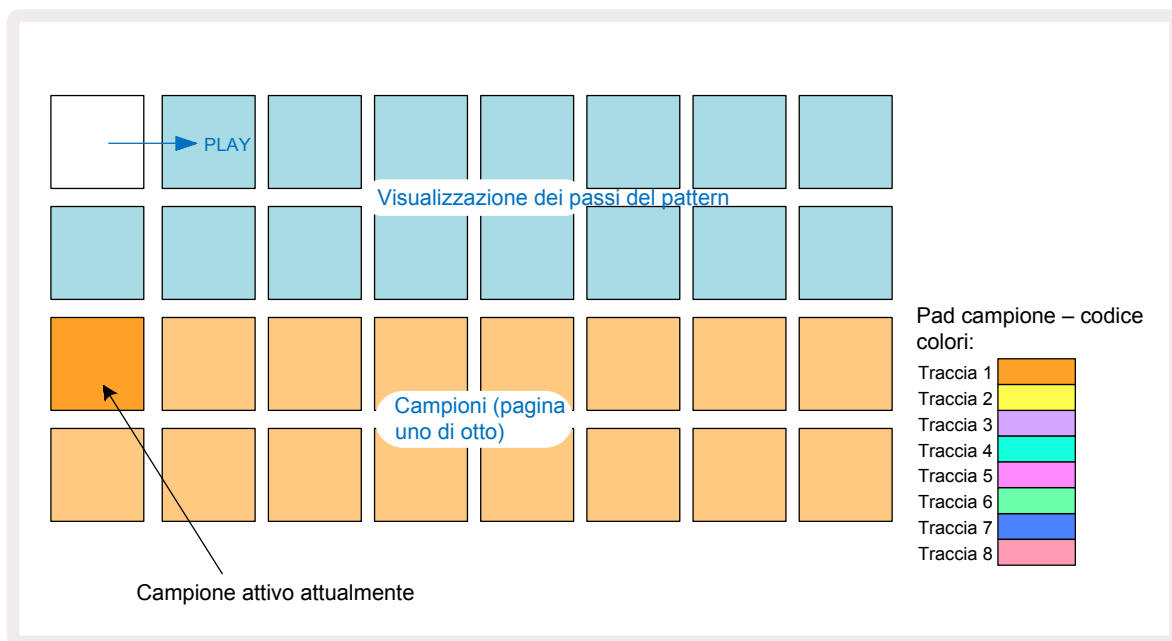
La distribuzione preimpostata delle pagine è la seguente:

Traccia 1:	<b>Pagina 1, posizione 1 (Grancassa 1)</b>
Traccia 2:	<b>Pagina 1, posizione 3 (Rullante 1)</b>
Traccia 3:	<b>Pagina 1, posizione 5 (Hi-hat chiuso 1)</b>
Traccia 4:	<b>Pagina 1, posizione 7 (Hi-hat aperto 1)</b>
Traccia 5:	<b>Pagina 1, posizione 9 (Clap)</b>
Traccia 6:	<b>Pagina 1, posizione 11 (Tom)</b>
Traccia 7:	<b>Pagina 1, posizione 13 (suoni pluck synth)</b>
Traccia 8:	<b>Pagina 1, posizione 15 (suoni lead synth)</b>

Delle prime sei pagine, ognuna rappresenta un kit: le posizioni 1 e 2 sono grancasse, la 3 e la 4 rullanti, la 5 e la 6 hi-hat chiusi, la 7 e la 8 hi-hat aperti, dalla 9 alla 12 si tratta in genere di percussioni aggiuntive, e dalla 13 alla 16 sono suoni melodici. Pagina 7 offre una gamma di 16 campioni melodici mentre pagina 8 include 12 ulteriori loop melodici oltre a quattro drum break (posizioni dalla 13 alla 16).

## Vista Campioni

La **Vista Campioni** è la vista preimpostata per ciascuna traccia. Qualsiasi pulsante traccia, se premuto, ti porta direttamente alla **Vista Campioni** di quella traccia. Questa vista è identica per ciascuna traccia tranne che per lo schema di colori. L'esempio qui sotto mostra la Traccia 1.



Puoi provare i campioni premendo i pad campione. Per cambiare il campione attivo, tocca velocemente un pad campione diverso: premendo più a lungo, il campione verrà riprodotto ma il campione precedente rimarrà assegnato come attivo.

Per assegnare i campioni attivi ai passi del pattern, tocca i pad dei passi del pattern che corrispondono a dove vuoi che i campioni vengano innescati. I passi con i colpi si illumineranno di blu brillante. I pad dei passi sono interruttori: per eliminare i campioni da un passo, tocca di nuovo il pad del passo.

Per cambiare il campione attivo, tocca un altro pad campione. Questo avrà un effetto sulla riproduzione del sequencer: i passi blu brillante innescheranno sempre il campione attivo della traccia attualmente in uso. Premere un pad campione (invece che toccarlo) non cambierà il campione attivo in quel momento. Questo comportamento è utile per capovolgere i campioni, argomento sul quale puoi ottenere più informazioni a pagina 31 (vedi anche qui sotto).

I campioni innescati toccando i passi come descritto sopra verranno assegnati ai pattern con valori preimpostati di velocità, gate, micropassi e probabilità: questi parametri possono essere modificati successivamente.

Gli inneschi di campione possono essere anche registrati dal vivo nel sequencer. Per prima cosa, attiva la Modalità Registrazione premendo il pulsante **Rec 13** fino a quando non si illuminerà di rosso brillante ●. Ora premi Play ► e premi qualche pad campione: questi colpi verranno registrati nei passi. Tieni presente che questi passi si illumineranno di lilla, ad indicare che i passi possiedono un campione assegnato. Questi passi ignoreranno il campione della traccia attivo al momento, innescando invece il campione che hai appena utilizzato. Questo comportamento si chiama Capovolgi Campione, sul quale puoi ottenere più informazioni a pagina 31

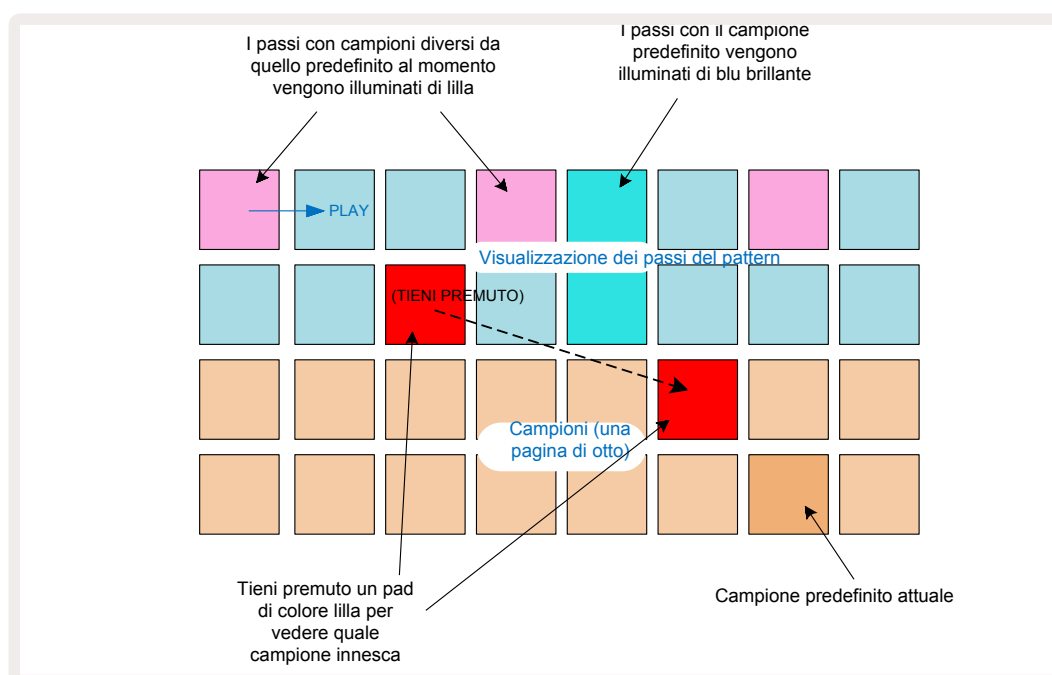
## Capovolgì campione

Anche se ogni traccia su Circuit Rhythm è monofonica, su una singola traccia è possibile assegnare diversi campioni ad ogni passo. Questo è utile per creare drum beat interessanti e articolati. L'azione di assegnare diversi campioni a ciascun passo è definita Capovolgì Campione.

I campioni possono essere assegnati ai passi in due modi diversi:

- Il primo modo è avviando la registrazione dal vivo nella **Vista Campioni**. Per prima cosa, attiva la Modalità Registrazione premendo il pulsante **Rec** fino a quando non si illuminerà di rosso brillante ●. Ora premi **Play** ► e premi qualche pad campione: questi colpi verranno registrati nei passi. Tieni presente che questi passi si illumineranno di lilla, ad indicare che Capovolgì Campione è stato usato per assegnare un campione diverso. Questi passi ignoreranno il campione attivo attualmente sulla traccia, riproducendo invece il campione a loro assegnato.
- Il secondo modo è tramite assegnazione manuale. Tieni premuto un pad campione (diventerà rosso dopo qualche secondo) e poi premi i passi nei quali vuoi inserire il campione. I passi si illumineranno di rosso fino a quando non avrai rilasciato il pad campione: a quel punto, diventeranno lilla per indicare che possiedono un campione assegnato. Se tieni di nuovo premuto il pad campione, i passi che corrispondono al campione assegnato si illumineranno di rosso per indicare la relazione tra loro. Tenendo premuto un passo con un campione assegnato, si illuminerà di rosso anche il pad del campione corrispondente: questo comportamento è utile quando hai più passi con diversi campioni assegnati in un singolo pattern.

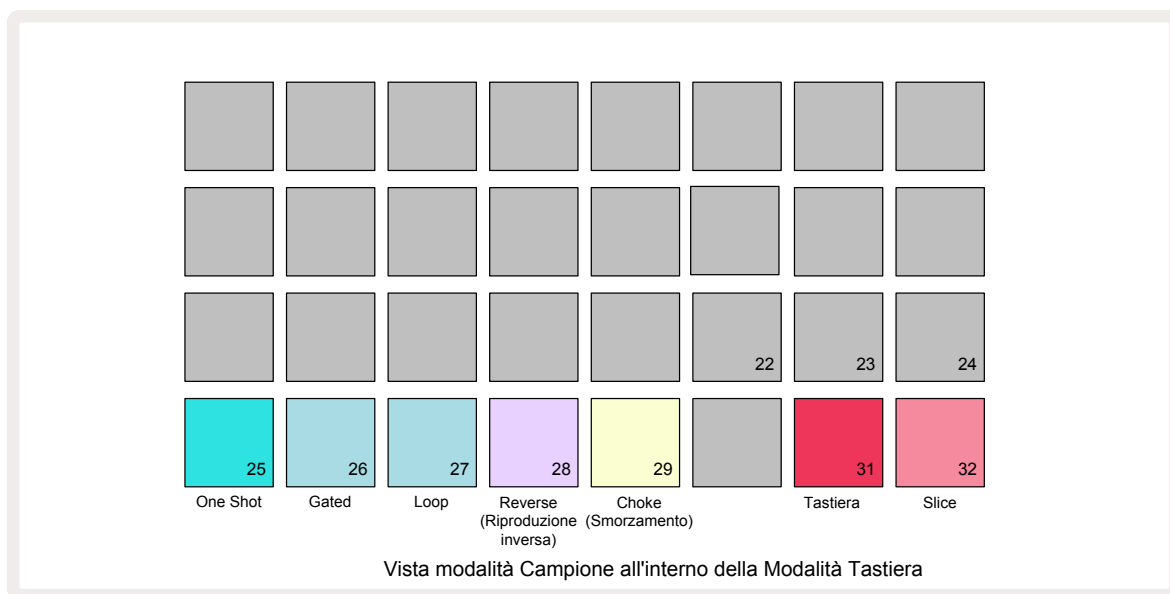
I passi nei quali è avvenuto un capovolgimento di campioni si illumineranno di lilla brillante, mentre i passi che riproducono il campione attivo si illumineranno di blu brillante.



## Modalità campione

Circuit Rhythm offre più opzioni per la riproduzione dei campioni: puoi selezionarle nella **Vista Modalità Campione**.

Accedi alla **Vista Modalità Campione** premendo **Shift** **20** e **Sample** **6**, oppure premi **Sample** di nuovo se sei già nella **Vista Campioni**. Tutte le opzioni sulla **Vista Modalità campione** possono essere applicate indipendentemente ad ognuna delle otto tracce.



### Modalità Riproduzione Campioni

I tre pad blu (i pad dal 25 al 27) determinano come il campione attivo al momento sarà riprodotto quando viene innescato.

- **One Shot** (impostazione predefinita): il campione viene riprodotto dall'inizio alla fine indipendentemente dal momento in cui viene inviato il segnale Note Off (ovvero, quando il pad della tastiera viene rilasciato).
- **Gated**: il campione viene riprodotto una volta fino a quando viene inviato il segnale Note Off, momento in cui la riproduzione del campione si arresta (a seconda dell'involuppo).
- **Loop**: il campione viene riprodotto continuamente in loop dall'inizio alla fine, fino a quando viene inviato il segnale Note Off.

### Reverse (Riproduzione inversa)

Il Pad 28, **Reverse**, seleziona la direzione della riproduzione del campione. L'impostazione predefinita è off (luce rosa tenue) nel caso in cui la riproduzione del campione avvenga come descritto nel paragrafo precedente. Quando viene selezionato Reverse (luce brillante), il campione viene riprodotto, nella modalità di riproduzione del campione selezionata, al contrario, a partire dalla fine.

### Choke (Smorzamento)

Pad 29, **Choke**: ogni traccia può essere assegnata ad un singolo gruppo di choke. Nel gruppo di choke, può essere riprodotta solo una traccia alla volta. Premi il pad **Choke** per attivare lo smorzamento (luce brillante quando acceso). Quando un campione viene innescato per una qualsiasi



traccia nel gruppo choke, ogni altra traccia del gruppo in riproduzione audio viene messa in muto, dando la precedenza alla traccia innescata più di recente.

## Viste Note Tastiera e Frammenta Note

I pad 31 (**Keyboard**) e 32 (**Slice**) ti consentono di passare da una modalità all'altra; la modalità cambia l'aspetto della **Vista Note** (vedi pagina ). Keyboard è la modalità predefinita per ogni traccia (il pad 31 si illumina di rosso brillante e il pad 32 di rosso tenue).25

### Modalità Nota

**Vista Note** ti permette di riprodurre campioni cromaticamente o come frammenti, consentendoti di creare, con Circuit Rhythm, linee di basso, melodie o beat ricostruiti

### Vista Note Tastiera

Di default, la **Vista Note** di ogni traccia è in Modalità Tastiera (Keyboard). In questa modalità, le due file più in basso della **Vista Note**, selezionate con il pulsante **Note** 6 sono disposte in modo da rappresentare un'ottava di una tastiera cromatica. (È disponibile anche la **Vista Note Espansa**, con due ottave di tastiera.)

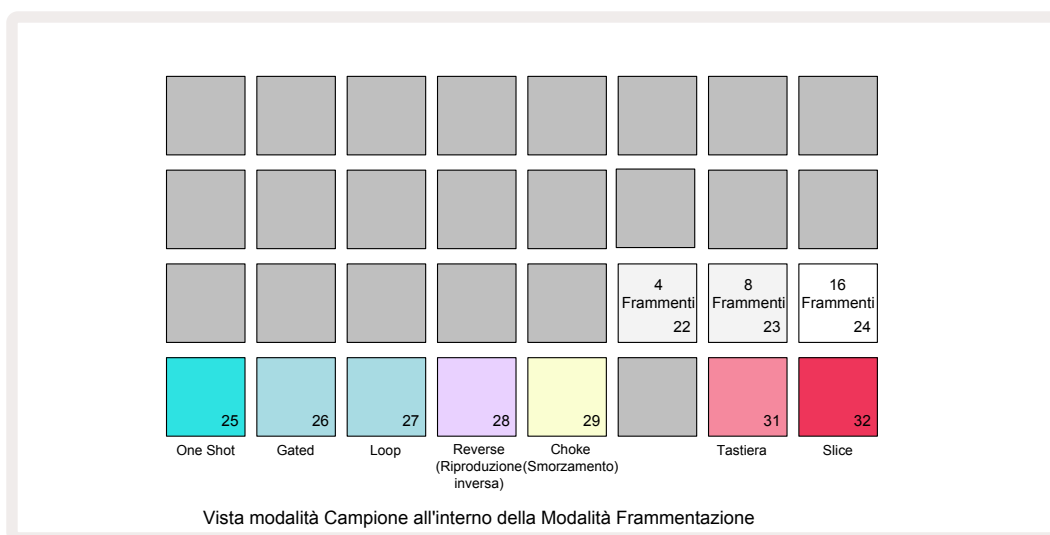
Suonando la tastiera innescherai la riproduzione del campione attivo sulla traccia con incrementi di semitono. Puoi ottenere frequenze più alte e più basse premendo i pulsanti direzionali 15 per passare da un'ottava all'altra. Un campione può essere aumentato o diminuito di massimo tre ottave. Tieni presente che questo comportamento viene influenzato dal parametro di tonalità, ovvero se **Tune** è impostato sul valore positivo massimo (+1 ottava), le note suonate sulla tastiera con un'altezza superiore alle due ottave rispetto al do centrale verranno riprodotte ad una modulazione massima fissa. Per riportare la tastiera alla sua posizione preimpostata (con il do centrale sul pad in basso a sinistra), premi insieme entrambi i pulsanti direzionali.

La riproduzione campioni nella **Vista Note Tastiera** può essere registrata dal vivo all'interno dei pattern mentre la riproduzione del sequencer è attiva, attivando la Modalità Registrazione. In alternativa, le note possono essere aggiunte manualmente toccando i passi. Ai passi verrà assegnato il valore della nota attualmente selezionata, visibile sulla tastiera in quanto illuminata. A differenza dei campioni attivi nella **Vista Campioni**, i passi riprodurranno sempre la nota selezionata al momento dell'assegnazione. Per cambiare la nota assegnata ad un passo mantenendo allo stesso tempo altri parametri del passo (velocità, automazione, ecc.), tieni premuto un pad nota e premi un passo o viceversa.

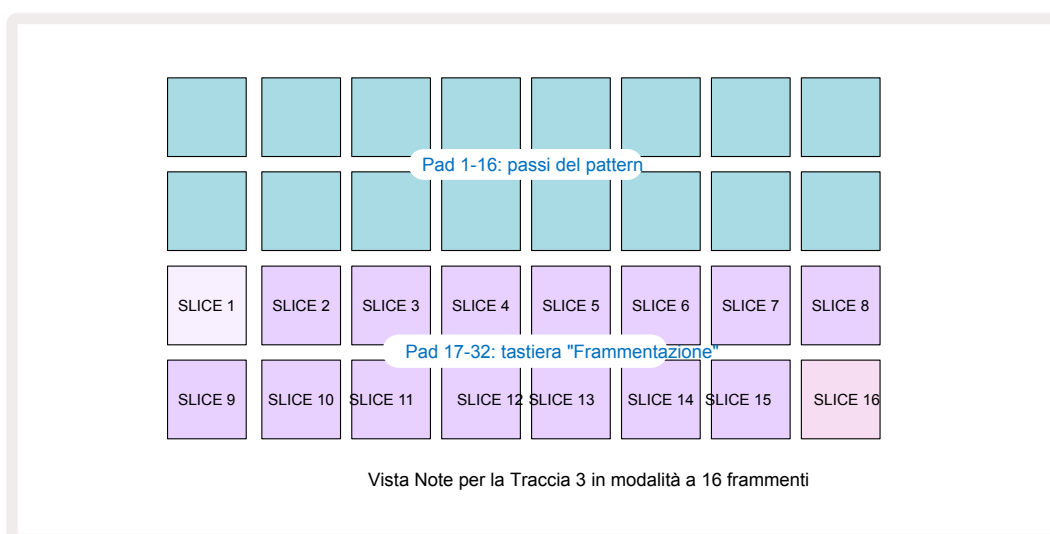
### Vista Frammenta Note

Utilizzando la **Vista Frammenta Note**, puoi spezzettare campioni e riprodurre frammenti, in modo da creare i tuoi loop.

Per attivare la Modalità Frammentazione, accedi alla **Vista Modalità Campione**, poi premi il pulsante **Slice** in basso a destra. Sulla fila al di sopra, tre pad si illumineranno di bianco: potrai usarli per selezionare il numero di frammenti in cui il campione verrà automaticamente frammentato.



Selezionando il pad bianco più a sinistra, il campione verrà suddiviso in 4 frammenti uguali, il pad centrale lo dividerà in 8 frammenti e il pad più a destra lo dividerà in 16 frammenti. Ritornando alla **Vista Note**, vedrai che 4, 8 o 16 pad sono ora illuminati secondo la selezione che hai effettuato nella **Vista Modalità Campione**.



Come impostazione predefinita, ogni frammento inizierà dove finisce il precedente e, insieme, tutti i frammenti andranno a creare l'intero campione. All'interno della **Vista Frammenta Note** puoi aggiustare l'inizio e la lunghezza di ogni frammento, permettendo ai frammenti, se lo desideri, di sovrapporsi l'uno all'altro. Tieni premuto **Shift** mentre regoli l'inizio e la lunghezza, per regolare questi valori.

Tieni presente che, con la Modalità Frammentazione attiva, il campione completo verrà riprodotto nella **Vista Campioni**, permettendoti di sfogliare i tuoi campioni nella loro interezza. Inoltre, le manopole Macro 2 e 3 non funzioneranno e non si illumineranno in **Vista Campioni**.

L'inserimento dei passi nella **Vista Frammenta Note** si comporterà nello stesso modo della **Vista Note Tastiera** descritta sopra. Passare dalla **Vista Frammenta Note** alla **Vista Note Tastiera** può in molti casi portare ad interessanti errori e sperimentazioni, che puoi sfruttare nelle tue esibizioni.

### **Registrazione dal vivo del punto di frammentazione**

Alcuni campioni non possono essere divisi in 4, 8 o 16 frammenti e i punti nei quali vuoi inserire i frammenti potrebbero non essere disposti regolarmente all'interno del campione. Ecco dove la Registrazione dal vivo del punto di frammentazione può venirti in aiuto.

Per registrare dal vivo i punti di frammentazione, accedi alla **Vista Note Espansa** all'interno della **Vista Frammenta Note**. I pad dei frammenti si illumineranno di un colore dorato, indicando che la Registrazione dal vivo del punto di frammentazione è attiva.

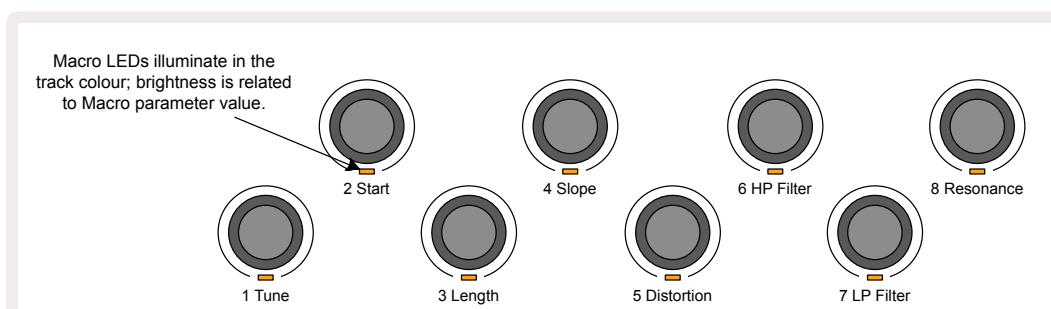
Tocca il pad di un frammento per iniziare la Registrazione dal vivo del punto di frammentazione. Il campione selezionato verrà riprodotto dall'inizio alla fine. Mentre il campione viene riprodotto, tocca un secondo pad per impostare il punto di inizio di quel pad e il punto di fine del pad precedente. Continua questo procedimento fino alla fine del campione. Ora torna alla **Vista Note**, nella quale vedrai che i punti di inizio e di fine dei tuoi frammenti corrispondono a quelli appena registrati nella **Vista Note Espansa**. Per fare un altro tentativo di registrazione dal vivo dei tuoi punti di frammentazione, accedi di nuovo alla **Vista Note Espansa**.

Tieni presente che la Registrazione dal vivo del punto di frammentazione non può essere utilizzata durante la riproduzione del sequencer.

# Utilizzare le manopole Macro per scolpire i campioni

I controlli Macro di Circuit Rhythm offrono parametri chiave per aggiustare il suono dei tuoi campioni. Il parametro che ciascuna Macro controlla è indicato dal testo stampato al di sotto di essa.

- Macro 1 - (**Tune**) cambia la tonalità dei campioni sulla traccia di +/- 1 ottava. Il cambiamento di tonalità avviene con incrementi di 20 centesimi (1/5 di semitono). Se vuoi modificare questo comportamento per avere incrementi di un semitono, tieni premuto **Shift** durante la regolazione.
- Macro 2 - (**Start**) modificherà il punto di inizio dei campioni sulla traccia e Macro 3 (**Length**) modificherà la lunghezza, ovvero, il punto nel campione nel quale la riproduzione viene innescata e quanto del campione viene riprodotto dal punto d'inizio. Per aggiustare il punto d'inizio e la lunghezza, tieni premuto **Shift** per aumentare la risoluzione e ruota la Macro corrispondente.
- Macro 4 - (**Slope**) modifica la pendenza che regola il volume del campione quando innescato. Ruotando la manopola in senso orario viene aggiunta una fase di attack, seguita da una fase di decay nelle modalità di riproduzione con effetto gate o in loop: in queste modalità, il volume aumenta per allinearsi con l'innescato e il decay dopo che viene liberato il gate. La rampa del volume aumenta all'aumentare della rotazione in senso orario. Ruotando in senso antiorario, verrà aggiunta una fase di decay. Dopo che il campione è stato innescato, il volume diminuisce. Il decay aumenta la velocità all'aumentare della rotazione in senso antiorario, fino a quando non rimarrà solo un breve clic.
- Macro 5 - (**Distortion**) aggiunge armoniche al suono sotto forma di distorsione. Aumentando il controllo, i campioni di batteria inizieranno a suonare più aggressivi, mentre i suoni melodici otterranno un carattere overdrive.
- Macro 6 - (**HP Filter**) regola la frequenza di taglio del filtro del filtro passa alto. Ruotando il controllo in senso orario vengono rimosse le frequenze più basse, il che può aiutare un suono a integrarsi meglio nel mix.
- Macro 7 - (**LP Filter**) funziona in senso opposto rispetto a Macro 6 e regola la frequenza di taglio del filtro del filtro passa basso. Ruotando il controllo in senso antiorario viene rimosso il contenuto delle frequenze più alte del suono. Può essere usato sia per togliere le frequenze alte quando non sono richieste, che per scolpire i suoni.
- Macro 8 - (**Resonance**) regola la risonanza del filtro passa basso. Invece di far svanire la risposta del filtro al di sopra della frequenza di taglio del filtro, vengono aumentate le frequenze al di sopra della frequenza di taglio. Utilizzala insieme a Macro 7 per "accordare" la traccia ad un aspetto del suono che vuoi accentuare.



La tabella qui sotto illustra le funzioni di ciascun controllo Macro sui campioni:

Macro	Funzione
1	Tonalità
2	Punto di inizio
3	Lunghezza campione
4	Attack/decay
5	Distorsione
6	Filtro passa alto
7	Filtro passa basso
8	Risonanza filtro passa basso

I cambiamenti ai controlli Macro possono essere registrati sul pattern – vedi pagina 43 per ulteriori informazioni.

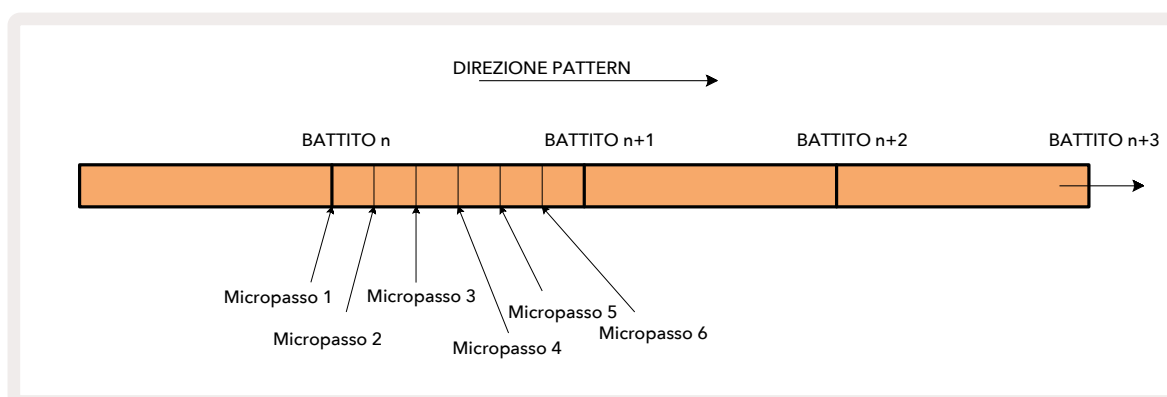
I controlli Macro possono essere ripristinati ai valori predefiniti tenendo premuto **Clear** **17** e ruotando la macro in senso orario finché le luci a LED della manopola non diventano blu.

## Registrazione non quantizzata

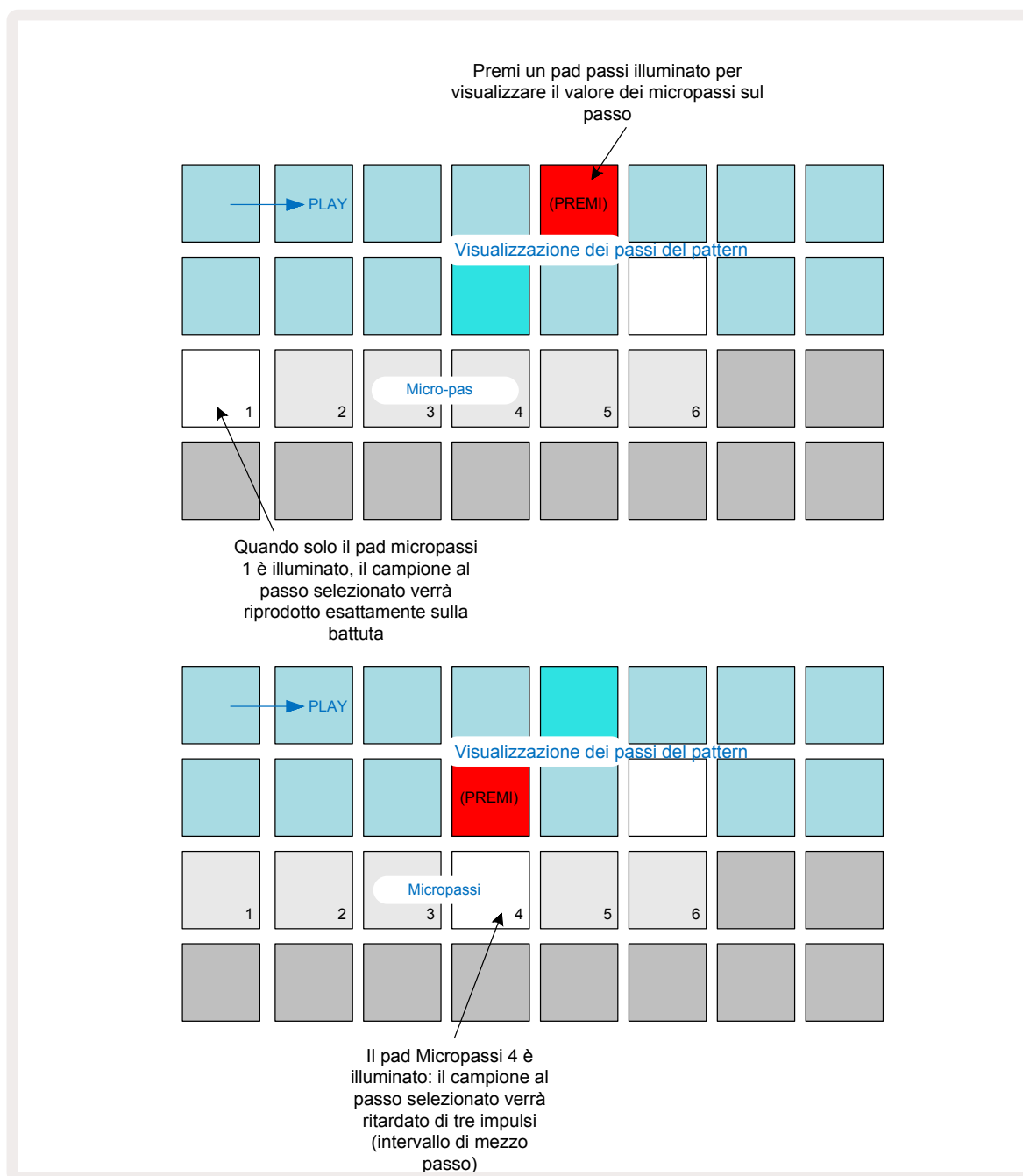
La riproduzione dal vivo dei campioni può essere registrata con quantizzazione o senza. La registrazione quantizzata posiziona i colpi registrati della batteria sul passo più vicino, mentre la registrazione non quantizzata posizionerà i colpi direttamente sui micropassi intermedi. Per attivare o disattivare la quantizzazione in fase di registrazione, tieni premuto **Shift** e premi **Record**. Se la Quantizzazione della registrazione è attiva, il pulsante **Record** si illuminerà di verde brillante quando tieni premuto **Shift**. Se la Quantizzazione della registrazione è disattivata (non quantizzata), il pulsante **Record** si illuminerà di una luce rosso tenue quando tieni premuto **Shift**.

## Modificare i micropassi

Quando la quantizzazione della registrazione è disattivata, il posizionamento ritmico dei colpi di batteria registrati in tempo reale avviene in corrispondenza di uno dei sei micropassi nello spazio compreso tra due passi adiacenti di pattern. Qualsiasi colpo di batteria aggiunto manualmente verrà sempre assegnato al primo micropasso del passo, che si trova esattamente sul battito del passo.

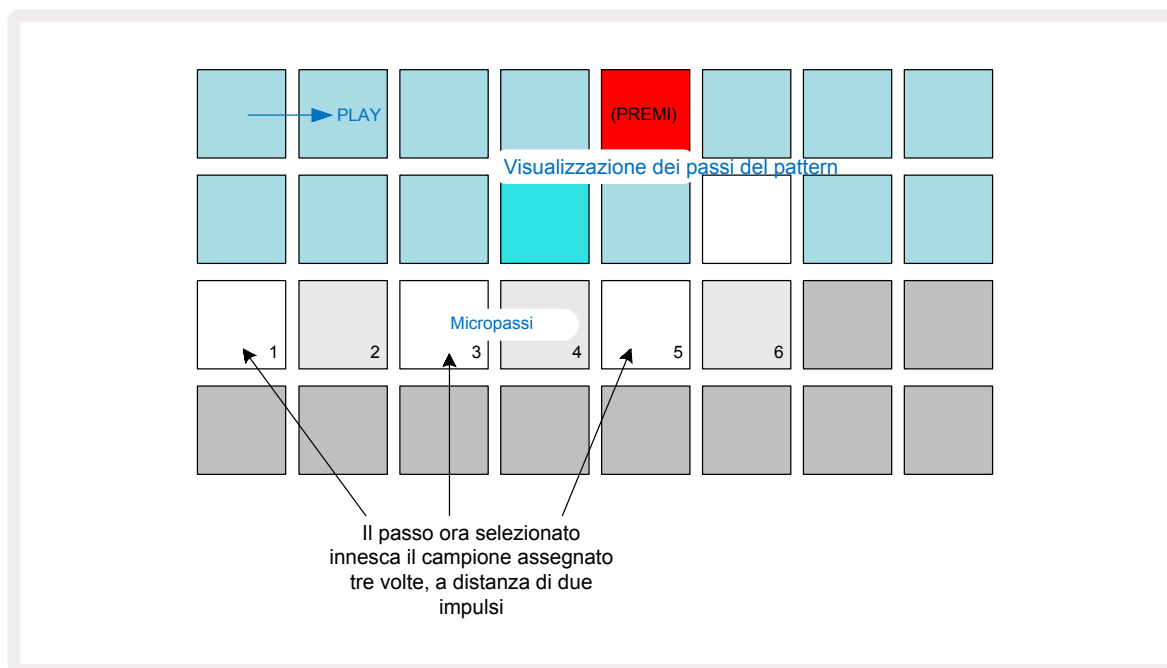


Accedi alla **Vista Micropassi** premendo **Shift 20** e **Gate 6**, o premi **Gate** di nuovo se sei già all'interno della **Vista Gate**. I pad dal 17 al 22 mostrano i valori di micropassi attualmente selezionati. Premi un altro pad passi per selezionarlo e visualizzare i suoi micropassi.



Se il primo pad è illuminato (come nel primo esempio mostrato sopra), significa che il campione al passo selezionato si troverà esattamente "sul battito" al passo del pattern. Nel secondo esempio qui sopra, deseleggiare il micropasso 1 e selezionare il micropasso 4 ritarderà il colpo di tre sesti dell'intervallo tra i passi.

Non solo puoi modificare il tempo di campionamento, puoi anche impostare il numero di micropassi su cui posizionare il colpo. Ogni micropasso, infatti, può essere "acceso" o "spento". Nell'esempio qui sotto, il Passo 5 innescherà tre volte il campione assegnato ad esso, una volta sul battito principale e due volte ancora dopo due e quattro impulsi.



Se stai inserendo campioni in Modalità Registrazione (con la quantizzazione della registrazione disattivata) e sei in grado di suonare velocemente, puoi generare (ovviamente, BPM permettendo!) colpi multipli all'interno di un singolo step. Controlla il display dei micropassi per visualizzarlo in tempo reale.

Utilizzando i micropassi potrai donare a qualsiasi pattern una gamma completamente nuova di possibilità ritmiche e creare sobri effetti ritmici o groove drammatici e instabili. Come con tanti altri aspetti di Circuit Rhythm, ti consigliamo di sperimentare!

Tieni presente che puoi modificare gli elementi di un pattern all'interno della **Vista Micropassi** e, inoltre, inserire altri colpi aggiungendo valori di micropassi a passi vuoti: questi verranno riempiti con il campione attualmente preimpostato per la traccia percussioni in uso.

Considera anche che tutti i colpi dei micropassi seguono il valore di velocità e il campione assegnati al passo nel quale sono contenuti (vedi più sotto).

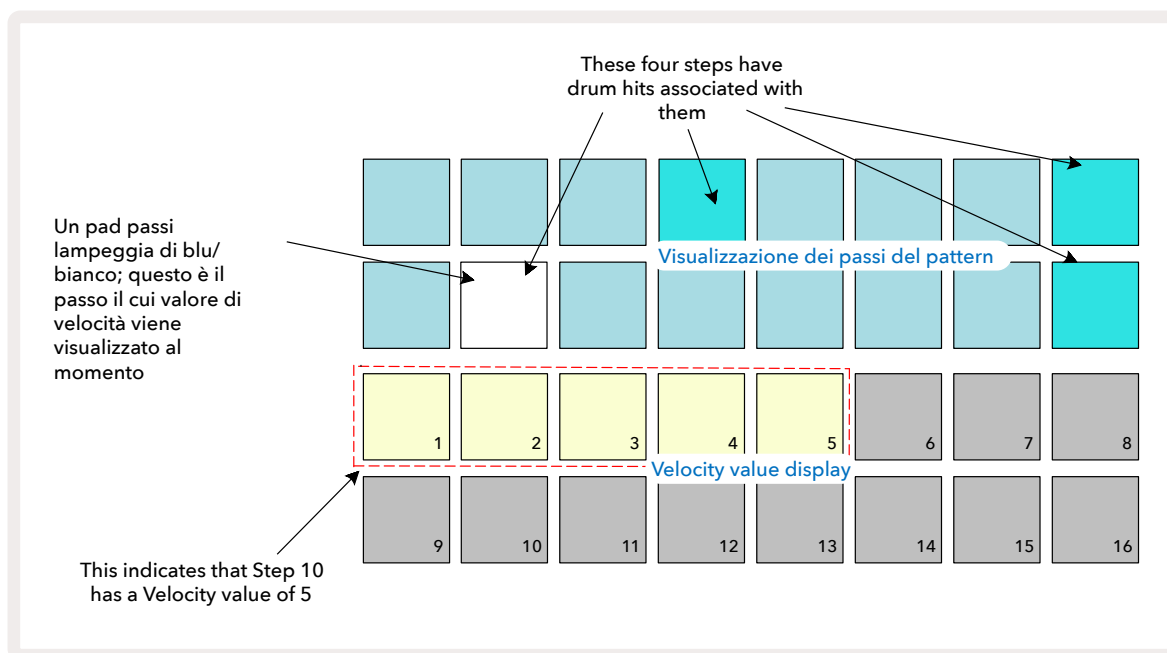
## Velocità

I campioni inseriti nella **Vista Note** possono utilizzare la Velocità Fissa o Variabile. La Velocità Variabile è l'impostazione predefinita. Se premi **Shift**, vedrai che **Velocity 6** si illumina di rosso come conferma. Selezionando Velocità Variabile, i campioni registrati dal vivo otterranno valori di velocità determinati dalla pressione esercitata sui pad campione. Questo si applica alla **Vista Note** (sia **Slice** che **Keyboard**), alla **Vista Note Tastiera espansa**, alla **Vista Campioni** e alla **Vista Pad Drum**.

Per selezionare Velocità Fissa, tieni premuto **Shift 20** e premi **Velocity 6**: il pulsante **Velocity** diventerà verde. Ora tutti i campioni inseriti utilizzando i pad campione avranno sempre una velocità fissa di 96 (12 pad illuminati in **Vista Velocità** – vedi più sotto). Questo si applica anche alla **Vista Note** (sia **Slice** che **Keyboard**), alla **Vista Note tastiera espansa**, alla **Vista Campioni** e alla **Vista Pad drum**.

I campioni programmati utilizzando i pad dei passi del pattern utilizzeranno sempre la velocità fissa, indipendentemente dalla modalità di velocità selezionata. Tieni presente che la selezione della velocità fissa o variabile è un'impostazione globale, ovvero si applica a tutte le tracce.

Puoi cambiare il valore della velocità di un passo dopo avere creato un pattern. Puoi fare questo nella **Vista Velocità**, selezionabile premendo il pulsante **Velocity** **6**.



Nella **Vista Velocità**, le due file superiori della griglia rappresentano il pattern a 16 passi per il campione selezionato attualmente, mentre le due file inferiori rappresentano un "fader" a 16 segmenti, suddiviso in due file; il numero di pad di color sabbia rappresentano il valore di velocità per il passo selezionato.

Nell'esempio qui sopra, i passi 4, 8, 10 e 16 mostrano una luce brillante, il che indica che dei campioni sono associati a questi passi. Un pad nel display dei passi del pattern lampeggerà a turno di luce blu e bianca: questo è il passo il cui valore di velocità viene visualizzato al momento. Nell'esempio, il valore di velocità per questo passo è 40: i primi 5 pad della fila 3 sono illuminati di color sabbia (dal momento che  $5 \times 8 = 40$ ), il resto del display dei valori di velocità rimarrà non illuminato. Se il valore di velocità non è un multiplo di 8, l'ultimo pad nel display della velocità mostrerà una luce fioca per indicare che si trova tra i valori del pad. Tali valori possono essere registrati attraverso la riproduzione dal vivo ma potrebbero non essere configurati manualmente.

Considera anche che, premendo il pad passi, sentirai il campione corrispondente al passo.

Puoi cambiare il valore della velocità premendo il pad nelle file del display dei valori di velocità che corrisponde al valore di velocità. Se vuoi che il colpo al passo 12 nell'esempio qui sopra abbia un valore di velocità di 96 invece che di 40, devi premere il pad 12: i pad dall'1 al 12 ora diventeranno color sabbia. Se vuoi diminuire un valore di velocità, premi il pad corrispondente al valore richiesto.



Numero di pad illuminati	Valore di velocità	Numero di pad illuminati	Valore di velocità
1	8	<b>9</b>	<b>72</b>
2	16	<b>10</b>	<b>80</b>
3	24	<b>11</b>	<b>88</b>
4	32	<b>12</b>	<b>96</b>
5	40	<b>13</b>	<b>104</b>
6	48	<b>14</b>	<b>112</b>
7	56	<b>15</b>	<b>120</b>
8	64	<b>16</b>	<b>127</b>

Puoi anche utilizzare la **Vista Velocità** per modificare i valori di velocità mentre un pattern è in riproduzione. In questo caso, dovrai tenere premuto il pad del passo la cui velocità vuoi cambiare: puoi farlo in qualsiasi punto del pattern. Il pad che tieni premuto diventerà rosso e gli altri due si "bloccheranno" per mostrare il valore di velocità del passo selezionato. Premi il pad corrispondente al nuovo valore richiesto. Il pattern continua la riproduzione, permettendoti di sperimentare con diversi valori di velocità in tempo reale.



Puoi aggiungere campioni anche nella **Vista Velocità**. Tieni premuto il pad corrispondente al passo nel quale vuoi aggiungere un colpo e premi un pad nelle due file inferiori: il pad definisce la velocità per quel colpo. Ciò è ottimo per aggiungere una serie di colpi "fantasma" a basso volume.

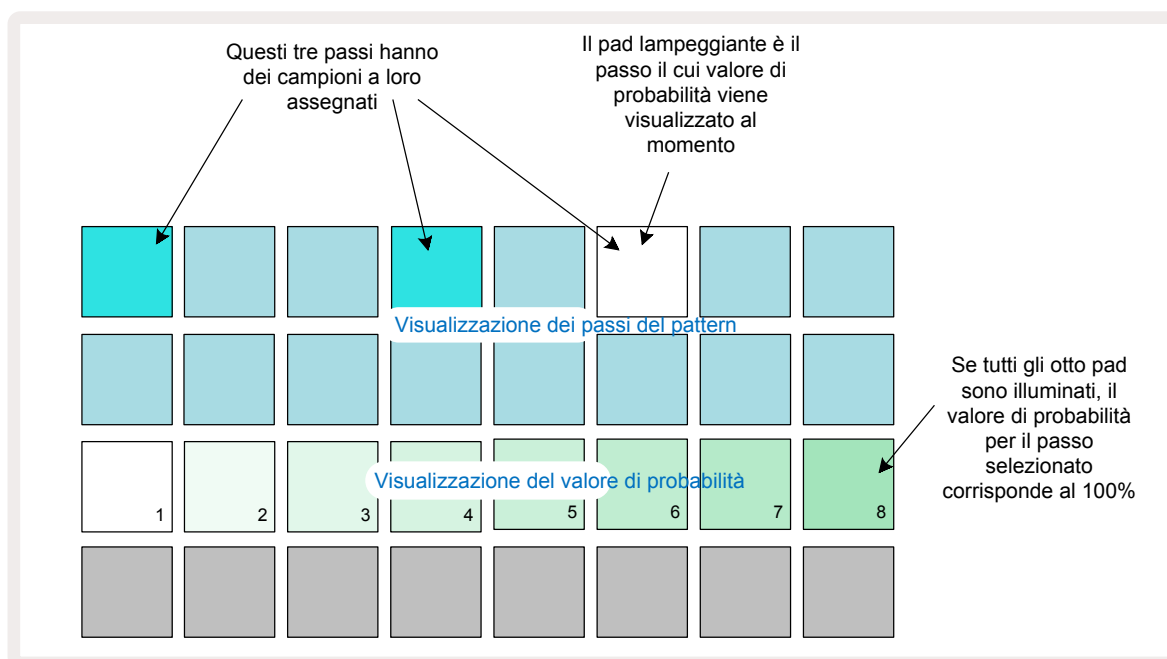
## Probabilità

La funzione probabilità di Circuit Rhythm può essere applicata per ciascun passo su qualsiasi traccia. La probabilità introduce una quantità di variazione casuale all'interno di un pattern. È essenzialmente un ulteriore parametro del passo che decide se le note sul passo verranno riprodotte durante ciascun passo del pattern oppure no.

A tutti i passi viene assegnato all'inizio un valore di probabilità del 100%, il che significa che tutti i passi verranno riprodotti a meno che il loro valore di probabilità venga ridotto: questo si ottiene attraverso la **Vista Probabilità**.

La **Vista Probabilità** è la vista secondaria del pulsante **Pattern Settings** **7**. Puoi aprirla tenendo premuto **Shift** e premendo **Pattern Settings**, oppure premendo **Pattern Settings** una seconda volta se ti trovi già all'interno della **Vista Impostazioni Pattern** per passare a quella vista.

Seleziona il passo nel display pattern per il quale vuoi modificare la probabilità delle note di quel passo. I pad 17 – 24 rappresentano un "metro di probabilità": inizialmente tutti gli otto pad si illuminano, con un colore che va dal più chiaro al più scuro dal 17 al 24.



Sono disponibili otto valori di probabilità che determinano l'eventualità che le note su un determinato passo vengano riprodotte in uno qualsiasi dei passi nel pattern. Il numero di pad illuminati indica il valore di probabilità: i pad più a destra rimarranno spenti. I valori di probabilità possibili sono:

Pad illuminati (fila 3)	Probabilità
1 – 8	100%
1 – 7	87,5%
1 - 6	75%
1 - 5	62,5%
1 - 4	50%
1 - 3	37,5%
1 - 2	25%
solo 1	12,5%

Per assegnare una probabilità ad un passo mentre la riproduzione del sequencer è arrestata, premi e rilascia il pad per il passo che desideri modificare e premi il pad nella fila 3 corrispondente al valore della probabilità. Per assegnare la probabilità ad un passo mentre la riproduzione del sequencer è attiva, devi mantenere il pad passi premuto mentre imposti una probabilità. Tutti i micropassi contenuti all'interno del passo avranno una possibilità cumulativa di essere riprodotti a seconda delle percentuali indicate sopra. Ciò significa che possono essere riprodotti o tutti i micropassi del passo o nessuno di essi.

- Una probabilità del 100% indica che i campioni presenti sul passo verranno sempre riprodotti.
- Una probabilità del 50% indica che, in linea generale, i campioni presenti sul passo verranno riprodotti nella metà dei pattern.

- Una probabilità del 25% indica che, in linea generale, i campioni presenti sul passo verranno riprodotti in un quarto pattern.

Cancellando passi, pattern e progetti, tutte le probabilità vengono ripristinate al 100%. La registrazione dal vivo di un nuovo campione su un passo ripristinerà anche la probabilità su quel passo al 100%.

## Registrazione i movimenti delle manopole (automazione)

Puoi aggiustare in tempo reale i parametri sonori dei campioni assegnati utilizzando i controlli Macro **3**.

Circuit Rhythm include l'automazione, il che indica che puoi aggiungere l'effetto di queste regolazioni sul pattern registrato accedendo alla Modalità Registrazione (attraverso il pulsante **Record** **13**) mentre ruoti le manopole.

Quando accedi alla Modalità Registrazione, i LED al di sotto dei controlli Macro attivi mantengono inizialmente il colore e la luminosità che avevano in precedenza ma, non appena effettuati delle regolazioni, diventano rossi per confermare che stai ora registrando il movimento delle manopole.

Per mantenere salvati i movimenti della manopola, devi uscire dalla Modalità Registrazione prima che la sequenza torni oltre il punto nel pattern in cui hai inizialmente ruotato la Macro. In caso contrario, Circuit Rhythm sovrascriverà i dati di automazione con quelli che corrispondono alla nuova posizione della manopola. Facendo così, sentirai che l'effetto del controllo Macro sarà riprodotto, quando la sequenza viene ripetuta, proprio al punto nel pattern in cui hai ruotato la manopola.

Puoi anche registrare i cambiamenti del controllo Macro quando la sequenza è in riproduzione: nella **Vista Velocità**, nella **Vista Gate** o nella **Vista Probabilità**, premi **Record**, seleziona il passo al quale vuoi che avvenga il cambiamento tenendo premuto il pad corrispondente al passo: questo farà in modo che il campione venga riprodotto a quel passo. Poi regola i controlli Macro come desideri; i nuovi valori verranno scritti nei dati di automazione; premi **Record** di nuovo per uscire dalla Modalità Registrazione.

Quando la sequenza è in riproduzione potrai sentire l'effetto dei movimenti della manopola Macro a quel passo. Allo stesso modo puoi anche modificare l'automazione dei controlli Macro per passi specifici mentre il sequencer è in riproduzione. Attiva la Modalità Registrazione, tieni premuto un pad passo e ruota un controllo Macro.

Tutti i cambiamenti effettuati ai valori Macro che vengono registrati come parte del pattern verranno mantenuti anche se il campione viene modificato durante il pattern (vedi "Capovolgi Campione" a pagina 31). Puoi aggiustare il suono ad un passo specifico per poi cambiare il campione a quel passo: la modifica rimarrà attiva.

Puoi eliminare qualsiasi dato di automazione di una Macro che non vuoi mantenere tenendo premuto **Clear** 17 e muovendo la manopola in senso antiorario per almeno 20% della sua rotazione – il LED al di sotto della manopola diventerà rosso per confermare la cancellazione. Tuttavia, tieni presente che questo procedimento eliminerà i dati di automazione per quella Macro per l'intero pattern, non solo per il passo attuale del sequencer.

## Cancellare e duplicare

Per rimuovere un passo da un pattern, tieni premuto **Clear** 17 e premi il pad del passo. Ciò rimuoverà l'innesco del campione e tutti i parametri automatici (velocità, micropassi e probabilità) che sono stati assegnati al passo.

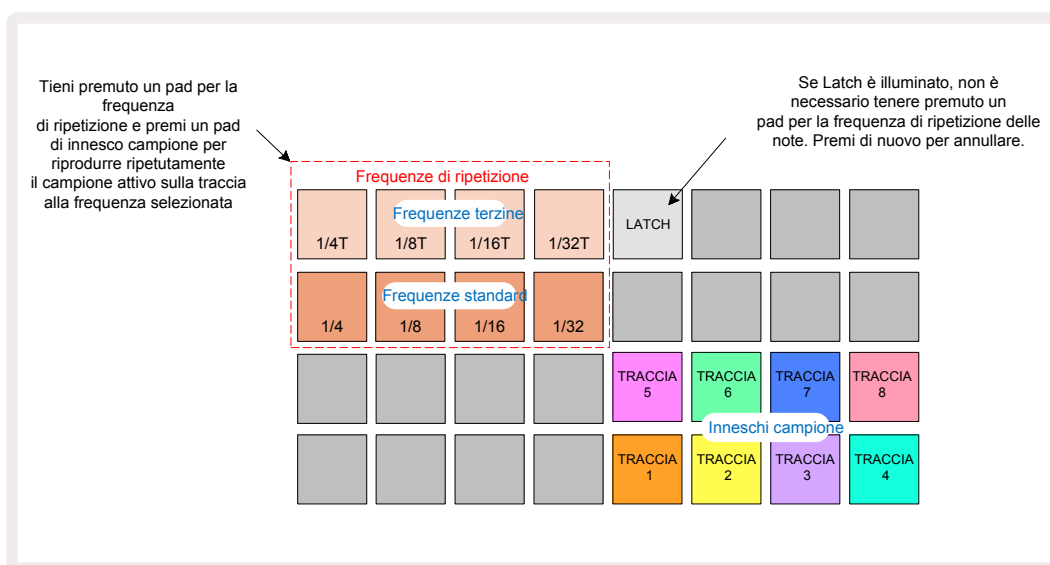
Per duplicare un passo all'interno di un pattern, tieni premuto **Duplicate** 18 e premi un passo. Il passo copiato si illuminerà di verde brillante. Mentre tieni premuto **Duplicate**, premi i pad passi per incollare i dati originali dei passi. Ciò copierà il capovolgimento dei campioni, i parametri del passo (velocità, micropassi, gate e probabilità) e l'automazione delle Macro sul nuovo passo.

# Vista Pad Drum

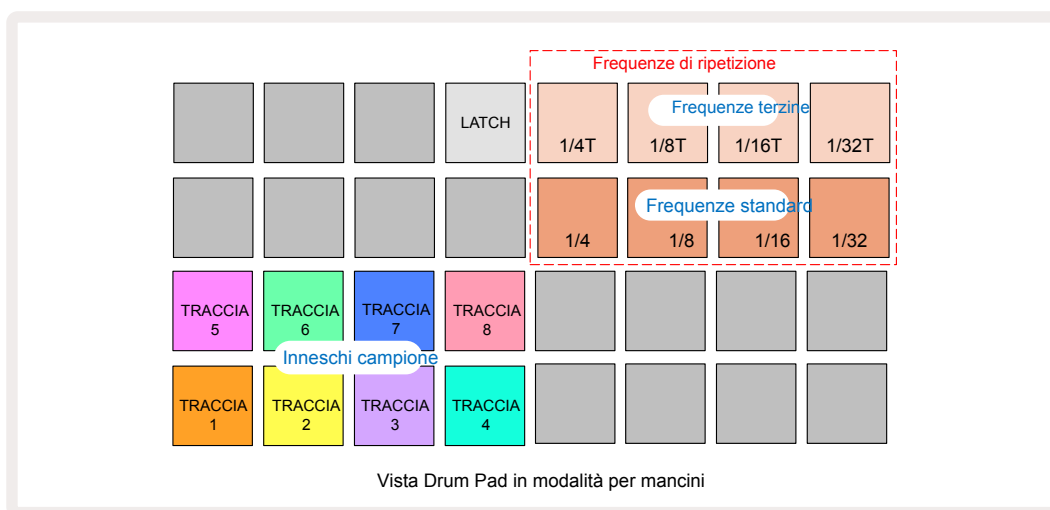
La **Vista Pad Drum** è ottima per le esibizioni dal vivo. Ti permette di innescare manualmente i campioni per tutte le otto tracce e anche ripetere automaticamente ogni innesco ad una delle otto frequenze di tempo. Questa vista ti permette di aggiungere rapide esplosioni di drum beat, specialmente pattern di hi-hat in stile trap, per dare la sensazione di terzine.

La **Vista Pad Drum** è la vista secondaria del pulsante **Sample Rec** <sup>9</sup>. Puoi accedere tenendo premuto **Shift** e premendo **Sample Rec**, oppure premi **Sample Rec** una seconda volta, se ti trovi nella **Vista Registrazione Campioni** per passare da una vista all'altra.

La configurazione predefinita della **Vista Pad Drum** è mostrata qui sotto:



Se di solito usi la mano sinistra, magari preferisci capovolgere la disposizione dei pad premendo il pulsante ▼:



Premi ▲ per tornare alla disposizione predefinita. Le descrizioni seguenti si riferiscono alla disposizione per chi usa la destra.

Gli otto pad alla destra delle due file inferiori sono pad di innesco per ciascuna traccia. Premendo uno di questi viene attivato il campione attivo al momento per quella traccia: ciò si verifica indipendentemente se la sequenza è in riproduzione o no. Se vuoi aggiungere al pattern ulteriori campioni dal vivo mentre è in riproduzione, entra in Modalità Registrazione premendo **Rec** ●: qualsiasi ulteriore campione aggiunto in tempo reale verrà inserito nel pattern una traccia alla volta. Quando viene premuto un pad di innesco, le manopole Macro vengono aggiornate per mostrare i parametri della traccia per quella innescata più di recente: si tratta di un modo veloce per aggiustare il suono di ciascuna traccia in riferimento ad un'altra.

## Frequenze di ripetizione delle note

Gli otto pad a sinistra delle due file superiori ti permettono di selezionare una frequenza per la ripetizione delle note. Con i pad dal 9 al 12 nella fila 2 puoi selezionare frequenze standard su multipli del BPM (battiti per minuto) attualmente impostato: il pad 9 è il BPM stesso. I pad dall'1 al 4 nella fila 1 ti permettono di selezionare multipli di terzine di queste frequenze.

Per riprodurre un campione con la ripetizione delle note, tieni premuto un pad per la frequenza delle note e premi il pad di innesco del campione della traccia interessata. Il campione verrà ripetuto finché entrambi i pad non vengono premuti. Puoi rimuovere la necessità di utilizzare due dita premendo il pad 5, che fa in modo che i pad che impostano la frequenza delle note rimangano attivi (latch) quando toccati. Il pad 5 si illumina di bianco brillante quando la funzione latch è attiva. Premilo una seconda volta per disattivare questa funzione. La riproduzione con ripetizione delle note sovrascriverà tutti i dati per i passi esistenti all'interno di un pattern. Ad esempio, se stai suonando con una frequenza di ripetizione delle note di  $\frac{1}{4}$ , ma il pattern esistente è formato da passi che contengono ciascuno sei micropassi, sentirai solamente la frequenza note di  $\frac{1}{4}$  per tutto il tempo in cui la ripetizione delle note è attiva. Ciò può risultare molto utile per creare brevi passaggi musicali drammatici durante le esibizioni dal vivo.

Puoi registrare delle esibizioni contenenti la ripetizione delle note direttamente nei pattern mentre la Modalità Registrazione è attiva. Registrare la ripetizione delle note è un'azione distruttiva che sovrascrive qualsiasi micropasso attualmente esistente nel pattern: quello che ascolti durante la registrazione diventerà il pattern.


Osserva le immagini della griglia a pagina 45 per visualizzare quale pad nella Vista Pad Drum seleziona ciascuna frequenza di ripetizione.

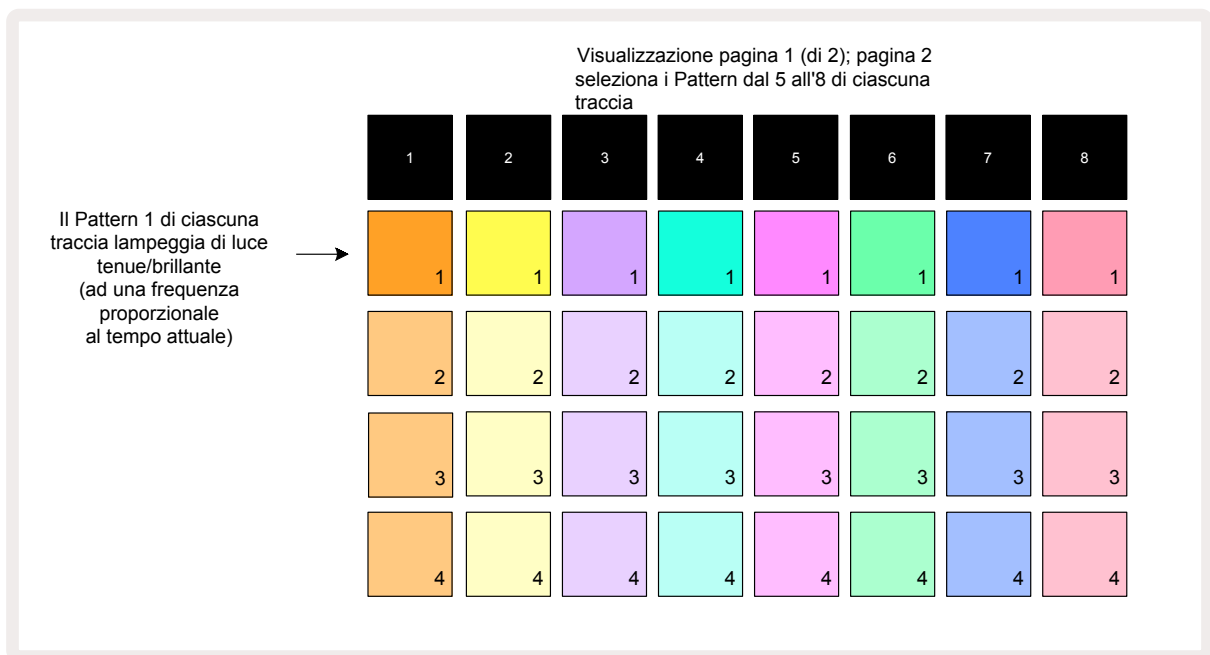
# Pattern




Ogni progetto in Circuit Rhythm possiede uno spazio di memoria sufficiente per otto pattern separati per traccia.

Il vero potenziale di Circuit Rhythm inizia a realizzarsi quando cominci a creare variazioni interessanti di un pattern unendolo con transizioni armoniose e riproducendole come una catena completa di fino a 256 (8 x 32) passi. Inoltre, non tutti i pattern di ciascuna traccia devono essere messi in sequenza nello stesso modo: ad esempio, puoi avere pattern drum a 64 passi sulle tracce 1 e 2 insieme ad una sequenza più lunga di linee di basso o sintetizzatore sulle tracce 3 e 4. Non esistono restrizioni riguardo a come puoi combinare i pattern provenienti da diverse tracce (anche se i pattern possono essere concatenati solo in ordine sequenziale: vedi pagina 50 per più informazioni).

## Vista Pattern


Per mettere in ordine e organizzare i tuoi pattern, utilizza la **Vista Pattern**, accessibile premendo **Patterns** . Se apri per la prima volta la **Vista Pattern** in un nuovo progetto, l'aspetto sarà questo:




La **Vista Pattern** ha due pagine, selezionabili con i pulsanti  e  . Le pagine sono identiche e le memorie pattern sono disposte verticalmente: sulla pagina 1 i pad selezionano i pattern dall'1 al 4 per ciascuna traccia, mentre sulla pagina 2 selezionano i pattern dal 5 all'8.

Il tipo di illuminazione di un pad indica il suo stato. Un pad che mostra luce tenue indica che il pattern non è al momento selezionato per la riproduzione. Un pad per traccia che lampeggia di luce tenue e brillante indica il pattern che era in riproduzione quando Play è stato arrestato l'ultima volta. Inizialmente (ad esempio, quando si inizia un nuovo progetto), il pattern 1 in ciascuna traccia si trova in questo stato, con tutte le altre memorie vuote e i pad illuminati fiocamente.


Per selezionare un pattern diverso per una traccia, premi il suo pad. Se esegui questa operazione mentre un altro pattern è già in riproduzione, il nuovo pattern verrà messo "in coda" in modo che entri in riproduzione alla fine di quello attuale, offrendoti una transizione armoniosa tra i due. In questo caso, il pad del pattern successivo lampeggerà velocemente mentre è "in coda", fino a quando non entrerà in riproduzione. Tuttavia, tenendo premuto **Shift** mentre selezioni il pattern successivo, la riproduzione avverrà immediatamente dal passo del pattern corrispondente, assicurando, in questo modo, che il ritmo totale mantenga la sua continuità. Ad esempio, se il pattern attuale ha raggiunto il passo 11 quando premi il pad di un secondo pattern mentre tieni premuto **Shift**, Circuit Rhythm si ricorderà dove si trova il cursore e il secondo pattern comincerà la riproduzione dal passo 12.

Ogni volta che premi **Play** , il pattern selezionato al momento si riavvia dal passo 1 (o dal punto d'inizio selezionato, che puoi scegliere nella **Vista Impostazioni Pattern**). Se vuoi continuare il pattern dal punto in cui il sequencer è stato arrestato l'ultima volta, premi **Shift** e **Play** contemporaneamente.

## Cancellare i pattern

Le memorie dei pattern possono essere cancellate nella **Vista Pattern** tenendo premuto **Clear**  (si illumina di rosso) e premendo il pad corrispondente. Quando lo premi, il pattern selezionato si illumina di rosso brillante per confermare l'eliminazione. Quando la riproduzione è in arresto, se il pattern che è stato eliminato non è il pattern attivo al momento (indicato dal lampeggiare del colore della traccia) e non fa parte di una catena di pattern, si illuminerà di bianco. Questo indica che il pattern verrà visualizzato in tutte le viste passi per la traccia. Questo corrisponde al comportamento del Blocco Vista: vedi pagina 54.

## Duplicare i pattern

Nella **Vista Pattern**, il pulsante **Duplicate**  può essere usato per svolgere la funzione copia-incolla, permettendoti di copiare un pattern da una memoria all'altra. Si tratta di una funzione molto utile, in quanto ti permette di utilizzare un pattern esistente come base per un altro leggermente diverso: spesso è più facile modificare un pattern esistente e adattarlo alle proprie esigenze che crearne uno da zero.

Per copiare un pattern da una memoria all'altra, tieni premuto **Duplicate** (si illumina di verde), premi il pad con il pattern che vuoi copiare (si illumina di verde mentre lo premi) e poi premi il pad per la memoria in cui vuoi che la copia venga salvata: si illumina di rosso e poi, se la riproduzione viene arrestata, di bianco, non appena rilasci **Duplicate**, ad indicare che questo pattern verrà visualizzato quando entrerai in una vista passi. Ora avrai una copia identica del pattern. Se vuoi copiare i dati del pattern a più memorie, puoi farlo continuando a tenere premuto il pulsante **Duplicate** e ripetendo la fase di "incolla" alle altre memorie.

È possibile duplicare i pattern tra più tracce come all'interno di una singola traccia.



## Pagina passi e pattern a 16/32 passi


La lunghezza predefinita di un pattern in Circuit Rhythm è di 16 passi, ma puoi raddoppiarla fino a 32 utilizzando il pulsante di Pagina Passi **8** (indicato con **1-16/17-32**). Una lunghezza pattern di 16 passi o minore viene indicata dalla luce blu tenue del pulsante di Pagina Passi. Per aumentare la lunghezza del pattern visualizzato al momento oltre i 16 passi, premi il pulsante di Pagina Passi: si illuminerà di una luce blu brillante per la pagina 1 mostrando i passi dall'1 al 16 e di arancione per la pagina 2 mostrando i passi dal 17 al 32.

Questa funzione ti permette di creare loop più interessanti e vari all'interno di un singolo pattern. Se alcune tracce sono lunghe 16 passi e altre 32, i pattern a 16 passi si ripeteranno dopo il passo 16, mentre i pattern a 32 passi andranno avanti a riprodurre i passi dal 17 al 32: in questo modo potrai sentire due ripetizioni delle tracce più corte per ogni ripetizione di quelle più lunghe.

Premere il pulsante di Pagina Passi (**1-16/17-32**) mentre un pattern a 32 passi è in riproduzione permette di passare alla visualizzazione della pagina seguente senza interrompere il pattern. Puoi ripristinare un pattern alla lunghezza predefinita di 16 passi tenendo premuto **Clear** e premendo il pulsante di Pagina Passi: il pattern ora tornerà ad avere una lunghezza di 16 passi. I campioni assegnati a tutti i 32 passi vengono mantenuti, anche se, dopo aver usato **Clear**, sentirai solo quelli assegnati ai primi 16 passi. Se aumenti di nuovo la lunghezza del pattern a 32 passi, tutti i campioni assegnati in precedenza ai passi dal 17 al 32 rimarranno ancora al loro posto.

Puoi anche usare **Duplicate** in combinazione con il pulsante Pagina Passi. Tenendo premuto **Duplicate** e premendo il pulsante Pagina Passi la lunghezza del pattern per la traccia attualmente selezionata verrà aumentata a 32 passi e verranno copiati tutti i dati dei passi dall'1 al 16 rispettivamente sui passi dal 17 al 32, inclusi i dati di automazione. Questa operazione sovrascriverà tutti i dati già presenti a pagina 2.

## Concatenare i pattern

Una volta creati diversi pattern per una o più tracce, puoi iniziare a concatenarli insieme per creare un sequenza più lunga. Premi **Patterns**  per aprire la **Vista Pattern**.

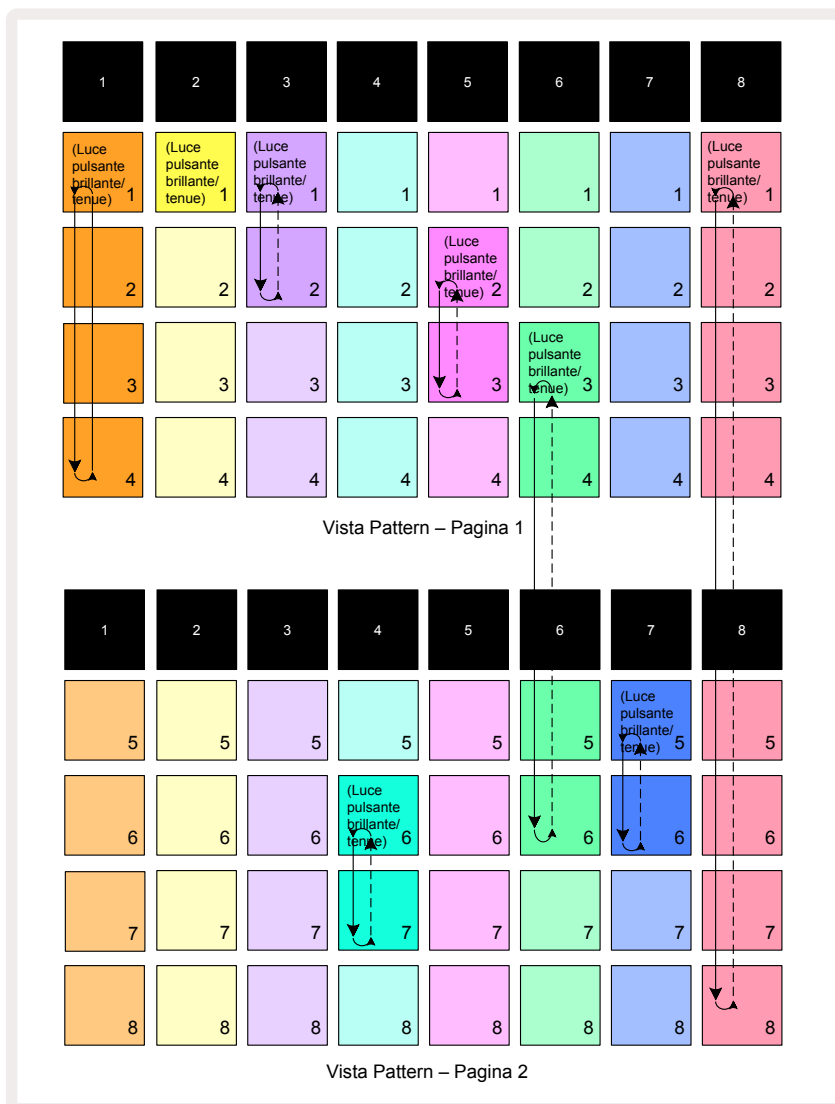
I pattern possono essere concatenati su ogni traccia singolarmente. Quando i pattern vengono inseriti in una sequenza, verranno riprodotti in ordine: ad esempio, una catena di pattern che include quattro pattern li riprodurrà in ordine numerico uno dopo l'altro, per poi ripeterli. Se si tratta di pattern a 32 passi, la catena avrà una lunghezza di 128 passi. Un'altra traccia con solo un singolo pattern a 32 passi verrà riprodotta quattro volte durante ogni catena; un pattern a 16 passi verrà riprodotto otto volte.

Per creare una catena di pattern con i pattern che desideri, tieni premuto il pad del pattern con il numero più basso e poi premi il pad del pattern con il numero più alto (oppure viceversa). Ad esempio, se vuoi creare una catena con i pattern di una traccia nelle memorie dalla 1 alla 3, tieni premuto il pad 1 e poi premi il pad 3. Vedrai che tutti e tre i pad ora mostreranno una luce brillante del colore della traccia, indicando che ora fanno parte di una sequenza concatenata.

Se vuoi creare una catena con pattern appartenenti a diverse pagine, la selezione funziona allo stesso modo: ad esempio, per selezionare come catena i pattern dal 3 al 6, tieni premuto il pad per il pattern 3, poi premi ▼ per spostarti su pagina 2, infine premi il pad del pattern 6. Ora noterai che i pad per i pattern 3, 4, 5 e 6 sono tutti illuminati. Per concatenare pattern che utilizzano lo stesso pad sulle due pagine come punti di inizio/fine (ad esempio 1 e 5), tieni premuto il pad del primo pattern, spostati su pagina 2, poi rilascia il pad. In questo esempio, si crea una catena con i pattern dall'1 al 5.

La cosa più importante da tenere a mente è che i pattern in sequenza devono essere consecutivi. Puoi concatenare insieme i pattern 1, 2, 3 e 4, i pattern 5, 6 e 7 oppure i pattern 4 e 5 ma non potrai concatenare l'1 e il 2 insieme al 6 (anche se la funzione Scene di Circuit Rhythm ti permette di superare questa restrizione: vedi pagina 59 per ulteriori dettagli su come usare le Scene.)

L'esempio seguente mostra come avviene il concatenamento:

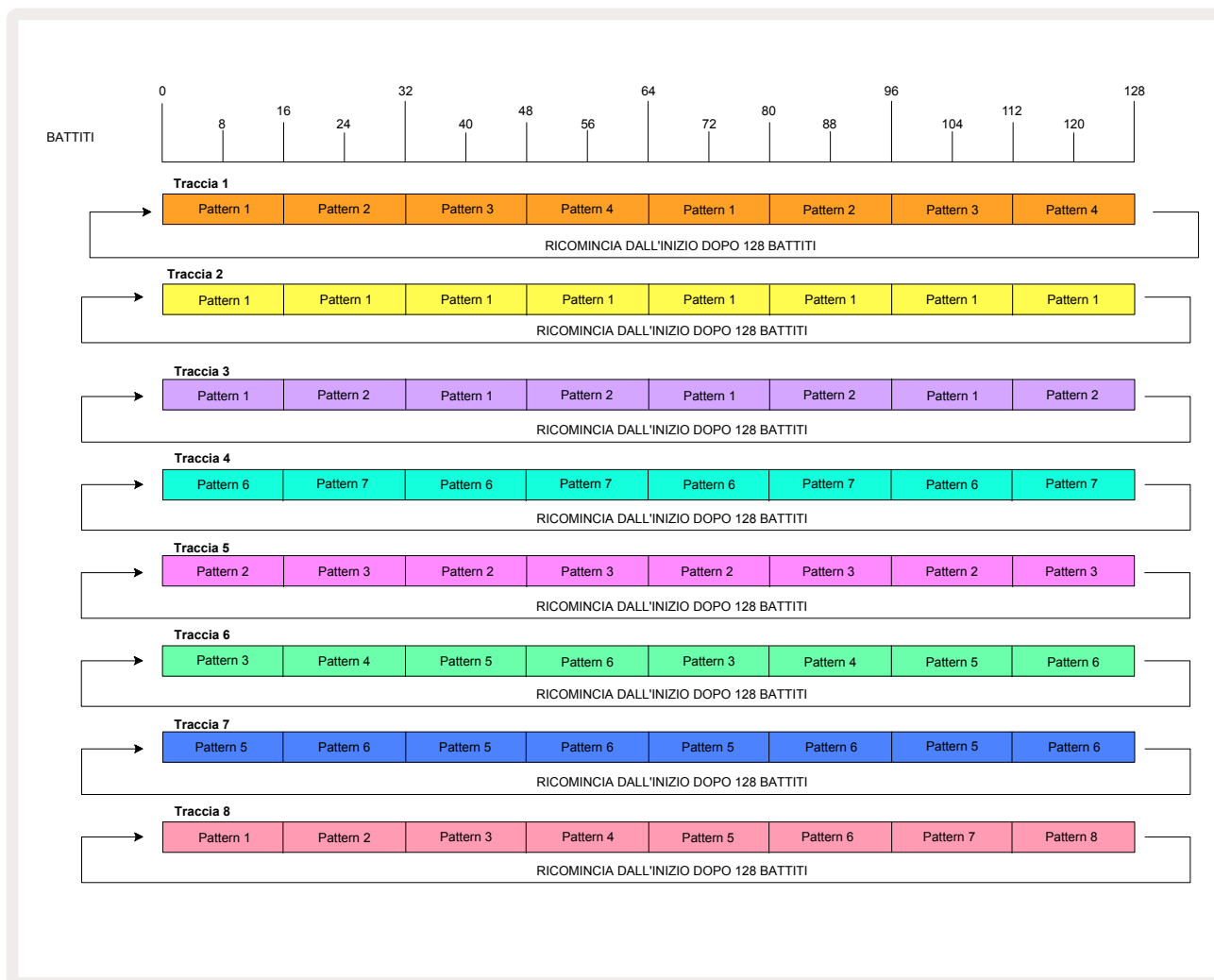


L'esempio qui sopra, che si riferisce alla **Vista Pattern** illustra una disposizione di pattern per una sequenza di 8 pattern. I pattern che utilizziamo sono i seguenti e per semplicità assumiamo che tutti i pattern siano formati da 16 passi:

- Traccia 1 - Pattern dall'1 al 4
- Traccia 2 - Solo pattern 1
- Traccia 3 - Pattern 1 e 2
- Traccia 4 - Pattern 6 e 7
- Traccia 5 - Pattern 2 e 3
- Traccia 6 - Pattern dal 3 al 6
- Traccia 7 - Pattern 5 e 6
- Traccia 8 - Pattern dall'1 all'8

Quando premi Play, ciascuna traccia ripeterà la sua catena di pattern. La catena più lunga è la traccia 8: questa definisce la lunghezza totale della sequenza, in questo caso, 128 (8 x 16) passi. La traccia 8 riprodurrà i pattern dall'1 all'8 in ordine, poi farà ritorno al pattern 1 e ricomincerà dall'inizio. Al contrario, la traccia 1 riprodurrà i pattern dall'1 al 4 in ordine, per poi tornare

indietro e ripeterli; la traccia 2 possiede un solo pattern, quindi questo verrà ripetuto otto volte all'interno della sequenza di otto pattern. Le tracce 5 e 7 hanno una catena di due pattern, quindi ciascuna verrà riprodotta quattro volte dall'inizio alla fine e la traccia 6 include quattro pattern concatenati e quindi verrà riprodotta due volte. Ciò che senti è mostrato nella cronologia qui sotto:



L'esempio qui sopra illustra i punti principali nel processo di creazione di sequenze con concatenazione di pattern. Creare sequenze più lunghe, complesse e interessanti non è che un'estensione di questi principi. Circuit Rhythm consente di creare catene di fino a 256 (8 x 32) passi, nelle quali ciascuna delle otto tracce può modificare il proprio pattern ogni 16 passi (o meno, se anche i punti di inizio/fine vengono alterati dai valori predefiniti).


Ogni volta che premi ► **Play**, la catena di pattern si riavvia dal punto di inizio del primo pattern nella catena. Puoi riavviare la catena dal punto in cui il sequencer è stato arrestato premendo **Play** mentre tieni premuto **Shift**.

## Ottava del pattern


Puoi innalzare o abbassare di una o più ottave la tonalità del pattern attualmente visualizzato tenendo premuto **Shift** 20 e poi premendo ▼ o ▲ 15. Puoi fare questo durante la riproduzione oppure quando il sequencer viene arrestato. L'ottava del pattern può essere modificata in qualsiasi Vista Passi esclusa la **Vista Campioni**, la **Vista Frammenta Note** e la **Vista Registrazione del Punto di Frammentazione**. Verrà regolata solamente la tonalità della traccia attualmente selezionata, quella delle altre rimarrà invariata.

Se il pattern contiene delle note che si trovano già all'ottava più alta che Circuit Rhythm può generare, queste rimarranno inalterate da uno spostamento verso l'alto dell'ottava del pattern; lo stesso accade alle note più basse con uno spostamento di ottava verso il basso. Se ciò avviene, il pulsante ▼ o ▲ si illumina di rosso ad indicare che il comando non può essere eseguito. Esiste anche un limite massimo per la tonalità nella riproduzione dei campioni (come descritto nella sezione sulla **Vista Note Tastiera** – vedi pagina 33); questa situazione potrebbe verificarsi prima di raggiungere l'ottava massima riproducibile, a seconda delle impostazioni del parametro **Tune** (Macro 1).

## Blocco Vista

Per impostazione predefinita, la visualizzazione dei passi del pattern sulle due file superiori cambia insieme al pattern (e alla pagina attuale) selezionato, in modo che il cursore di riproduzione sia sempre visibile. Se vuoi modificare un pattern e, allo stesso tempo, continuare a riprodurre uno o una catena di pattern completa, puoi utilizzare il Blocco Vista. Una funzione del Blocco Vista è quella di "fermare" la visualizzazione dei passi del pattern in modo da mostrare solamente il pattern (e la pagina) attuale, tenendo premuto **Shift** e premendo **Patterns** . Le due file superiori ora verranno bloccate sul pattern visualizzato quando hai selezionato il **Blocco Vista**.

Nella **Vista Pattern**, i pattern visualizzati attualmente si illumineranno di bianco. Un pad di colore bianco lampeggiante indica che stai visualizzando un pattern che si trova al momento in riproduzione e una luce bianca stabile indica che stai visualizzando un pattern mentre un altro (della stessa traccia) è in riproduzione: la luce di questo pad lampeggerà del colore della traccia. Per cambiare il pattern visualizzato, tieni premuto **Shift** e premi un pad pattern. Puoi sempre cambiare quale pattern e catene di pattern sono in riproduzione nel modo descritto nella Vista Pattern a pagina 47.

Il **Blocco Vista** ti permette anche di fermare la visualizzazione dei passi sulla pagina attuale dei pattern quando stai lavorando su un pattern a 32 passi. Quando il **Blocco Vista** è attivo, il pattern continuerà la riproduzione di entrambe le pagine, ma verrà visualizzata solo la pagina visibile quando il **Blocco Vista** è stato selezionato. La Pagina Passi alternativa può essere visualizzata premendo il Pulsante Pagina Passi .

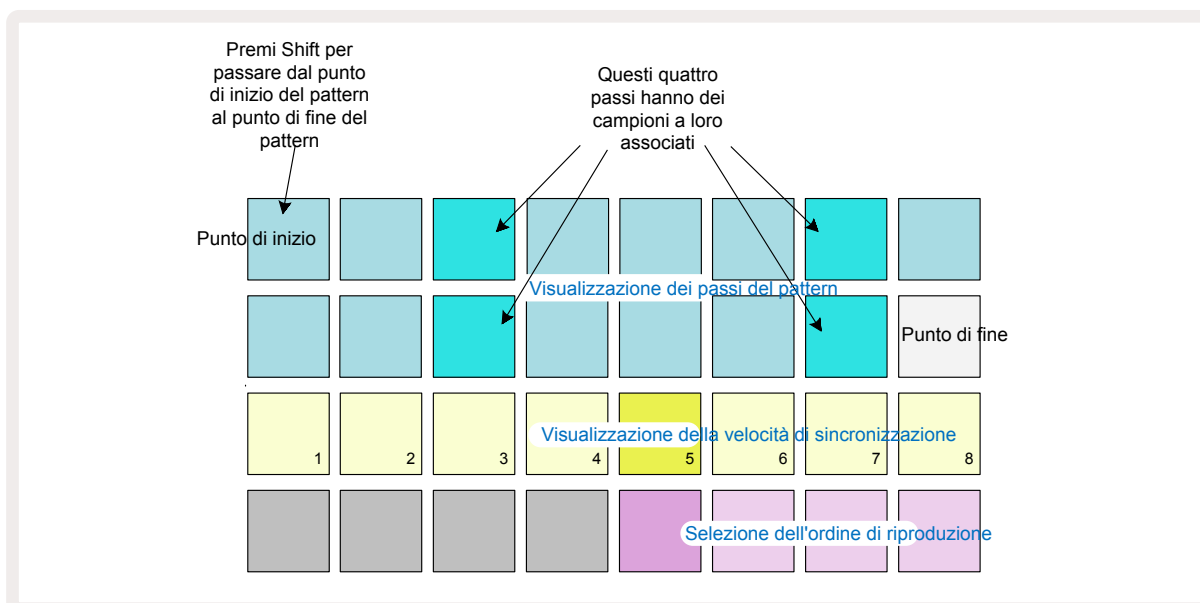
Mentre tieni premuto **Shift**, il pulsante **Patterns** si illumina di verde quando il **Blocco Vista** è attivo; quando inattivo, il pulsante è rosso. Puoi premere **Shift** in qualsiasi momento: il colore del pulsante confermerà se il **Blocco Vista** è attivo oppure no.

Il **Blocco Vista** viene applicato a tutte le tracce e, inoltre, a tutte le viste che visualizzano gli step dei pattern (ad esempio, la **Vista Velocità**, la **Vista Gate**, ecc., oltre alla **Vista Note**). Può essere cancellata premendo di nuovo **Shift + Patterns**. Tieni presente che lo stato del **Blocco Vista** non viene salvato. Tornerà all'impostazione predefinita "inattiva" ogni volta che accendi Circuit Rhythm.

## Parametri del pattern

Anche se le lunghezze predefinite dei pattern possono essere di 16 o 32 passi (vedi anche "Pagina Passi e pattern da 16 e 32 passi a pagina 49), è possibile che la lunghezza del pattern in una traccia comprenda qualsiasi numero di passi, fino ad un massimo di 32 passi. Inoltre, i punti di inizio e fine di un pattern possono essere definiti singolarmente, in modo che quella sottosezione di un pattern, di qualsiasi lunghezza, possa essere riprodotta insieme ad altre tracce con lunghezze di pattern diverse, creando alcuni effetti interessanti. Puoi anche scegliere l'ordine di riproduzione del pattern e impostare la velocità della traccia in relazione alla velocità delle altre tracce.

Tutte queste opzioni vengono impostate nella **Vista Impostazioni Pattern**; premi **Impostazioni Pattern** per aprirla:

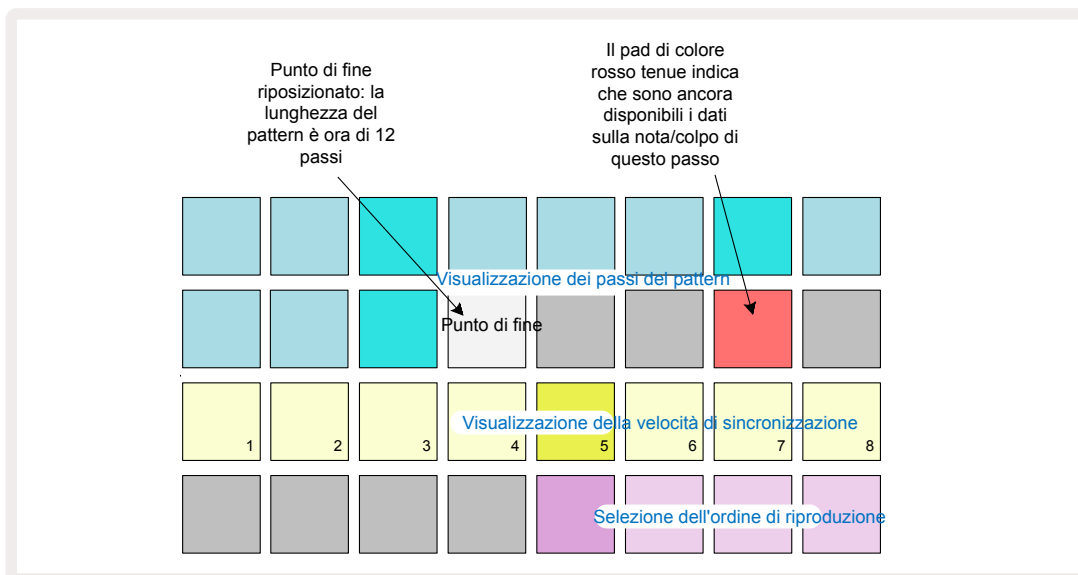


Qualsiasi cambiamento ai pattern eseguito in **Vista Impostazioni Pattern** può essere salvato sul progetto nel modo che abbiamo accennato: premi **Save** **19**, che lampeggerà di bianco, poi premilo di nuovo: lampeggerà di verde per confermare l'avvenuto salvataggio. (Tieni presente che questo sovrascriverà la versione precedente del progetto. Seleziona una memoria di progetto diversa se vuoi mantenere la versione precedente).

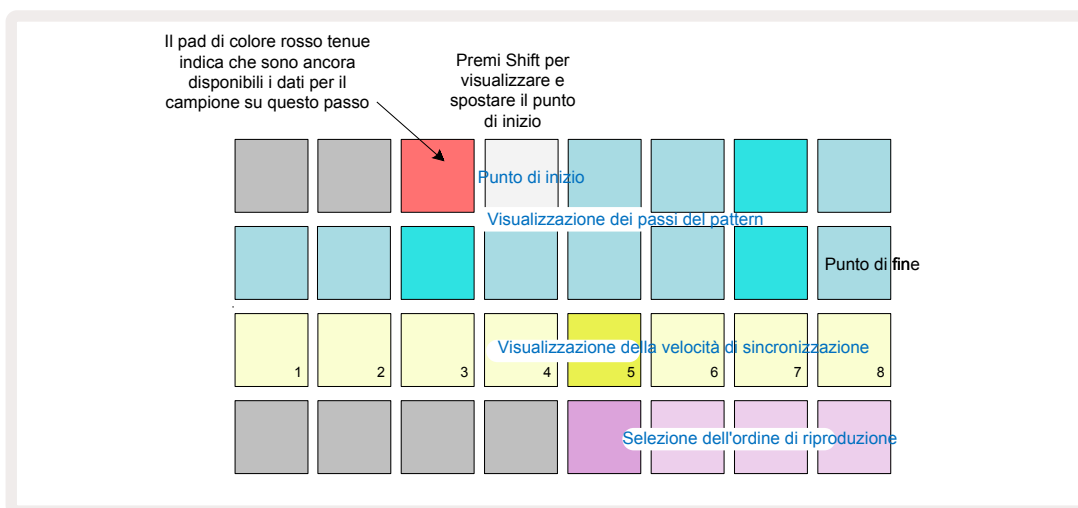
## Punti di inizio e fine

Le due file superiori della **Vista Impostazioni Pattern** mostrano i passi del pattern per la traccia selezionata attualmente. Se non sono ancora state fatte modifiche alla lunghezza del pattern, il pad 16 diventerà color sabbia: questo indica l'ultimo passo nel pattern. Tuttavia, se la lunghezza del pattern è di 32 passi, dovrai premere il pulsante della Pagina Passi **8** per aprire pagina 2 e visualizzare le indicazioni sulla fine del passo. Per visualizzare quale passo è attualmente il punto d'inizio del pattern, tieni premuto **Shift**. Il passo finale ritorna ad essere blu e il pad di un passo diverso si illumina di color sabbia: questo sarà il pad 1 se la lunghezza del pattern non è stata alterata.

Puoi modificare il punto finale della traccia e, quindi, accorciare la lunghezza del pattern, premendo un pad passo del Pattern diverso. Il nuovo punto di fine è indicato dalla luce color sabbia e i pad più "in alto" si spengono o mostrano una luce rossa tenue: in quest'ultimo caso, significa che dei dati della nota/colpo sono stati in precedenza assegnati a quel passo. Se selezioni di nuovo il punto di fine originale, i dati rimarranno al loro posto e verranno riprodotti.



Per modificare il punto di inizio si segue lo stesso processo, tranne per il fatto che **Shift** dev'essere tenuto premuto mentre selezioni il nuovo punto di inizio:

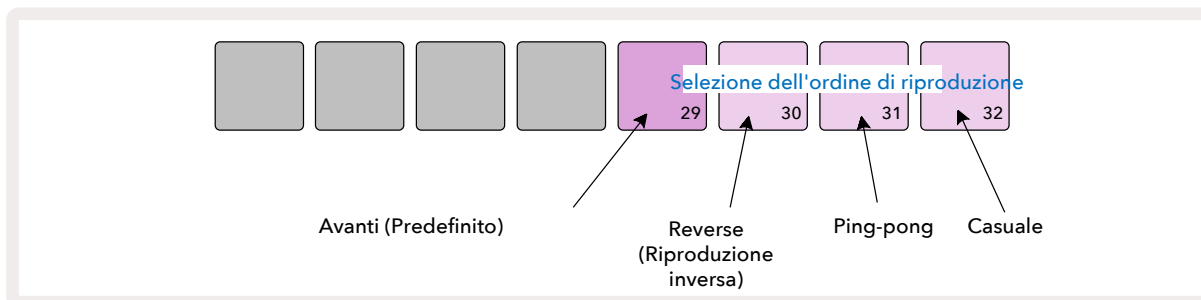


Se stai lavorando con pattern a 32 passi, controlla di trovarti nella pagina passi giusta. Il colore del pulsante della Pagina Passi **8** indica sempre questo: blu per la pagina 1 (passi dall'1 al 16) e arancione per la pagina 2 (passi dal 17 al 32).



## Ordine di riproduzione

I pad dal 29 al 32 nella **Vista Impostazioni Pattern** ti permettono di scegliere l'ordine di riproduzione utilizzato dal pattern attualmente selezionato. Il pad corrispondente all'ordine di riproduzione selezionato si illuminerà di una luce brillante: l'ordine di riproduzione predefinito è in avanti (ovvero, normale), indicato dal pad 29.



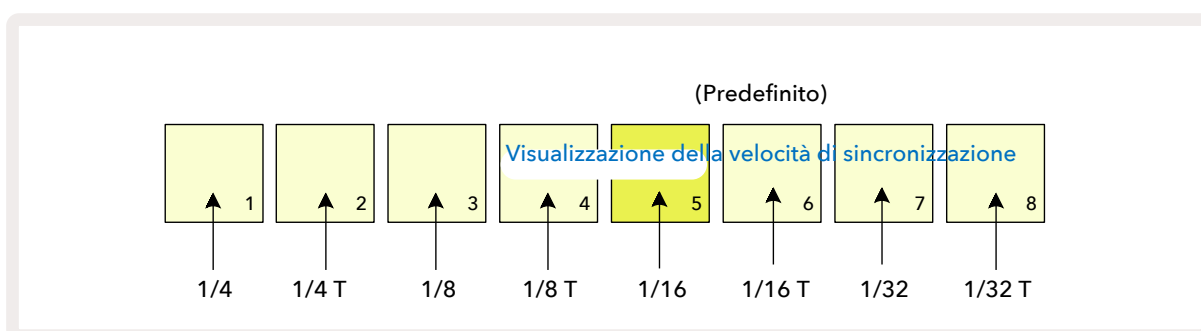
Le alternative all'ordine normale in avanti sono:

- **Reverse** (pad 30). Il pattern inizia la riproduzione dal punto finale, riproduce i passi in ordine inverso fino al punto iniziale, per poi ripetersi.
- **Ping-pong** (pad 31). Il pattern viene riprodotto in avanti dall'inizio alla fine, poi riprodotto in ordine inverso al punto iniziale e si ripete.
- **Random** (pad 32). I passi della traccia vengono riprodotti in maniera casuale, indipendentemente dall'assegnazione delle note/colpi, anche se sempre in corrispondenza degli intervalli tra i passi.

Se l'ordine di riproduzione viene modificato in Modalità Riproduzione, il pattern completerà sempre il suo ciclo attuale prima di iniziare un ciclo con la nuova direzione. Ciò avviene indipendentemente dalla lunghezza del pattern attuale o dalla selezione in Pagina Passi.

## Velocità di sincronizzazione dei pattern

La terza fila nella **Vista Impostazioni Pattern** determina la velocità alla quale la traccia viene riprodotta relativamente ai BPM del progetto. È a tutti gli effetti un moltiplicatore/divisore di BPM.



La velocità di sincronizzazione selezionata è indicata dal pad illuminato con una luce brillante: la velocità preimpostata è "x1" (pad 5 nella fila 3), il che significa che la traccia verrà riprodotta ai BPM

impostati. Selezionando un pad con una numerazione maggiore, aumenterà la frequenza alla quale il cursore di riproduzione scorre attraverso il pattern rispetto a quello precedente. Allo stesso modo, scegliendo un pad con numerazione inferiore la velocità di riproduzione diminuisce. Le velocità di sincronizzazione disponibili sono 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, dove T rappresenta le terzine.

La velocità di sincronizzazione predefinita è di 1/16, in cui ogni passo corrisponde ad una semicroma. Aumentare la velocità di sincronizzazione è un ottimo modo per aumentare la risoluzione dei passi del sequencer sacrificando il tempo complessivo di riproduzione. Ridurre la velocità di sincronizzazione è utile per creare pattern più lunghi che non richiedono una qualità così alta, ad esempio nel caso di frammenti che azionano un lungo campione.

Se la velocità di sincronizzazione viene modificata mentre la riproduzione del sequencer è attiva, il pattern completa sempre il suo ciclo attuale alla velocità esistente e passa alla nuova velocità alla fine del ciclo. Ciò avviene indipendentemente dalla lunghezza del pattern attuale o dalla selezione in Pagina Passi.

## Mutazione

La mutazione è una funzionalità che ti permette di introdurre un'ulteriore variazione casuale all'interno dei pattern individuali, traccia per traccia. La mutazione "mischia" le note o i colpi nel pattern attuale, inserendoli in passi diversi. Il numero di note/colpi nel pattern e i campioni di batteria rimangono inalterati di per sé, ciò che cambia sono i passi a cui essi sono assegnati. Tutti i parametri dei passi vengono riassegnati dalla Mutazione, inclusi i dati riguardanti i micropassi, i valori di gate, il capovolgimento dei campioni, la probabilità e i dati di automazione.

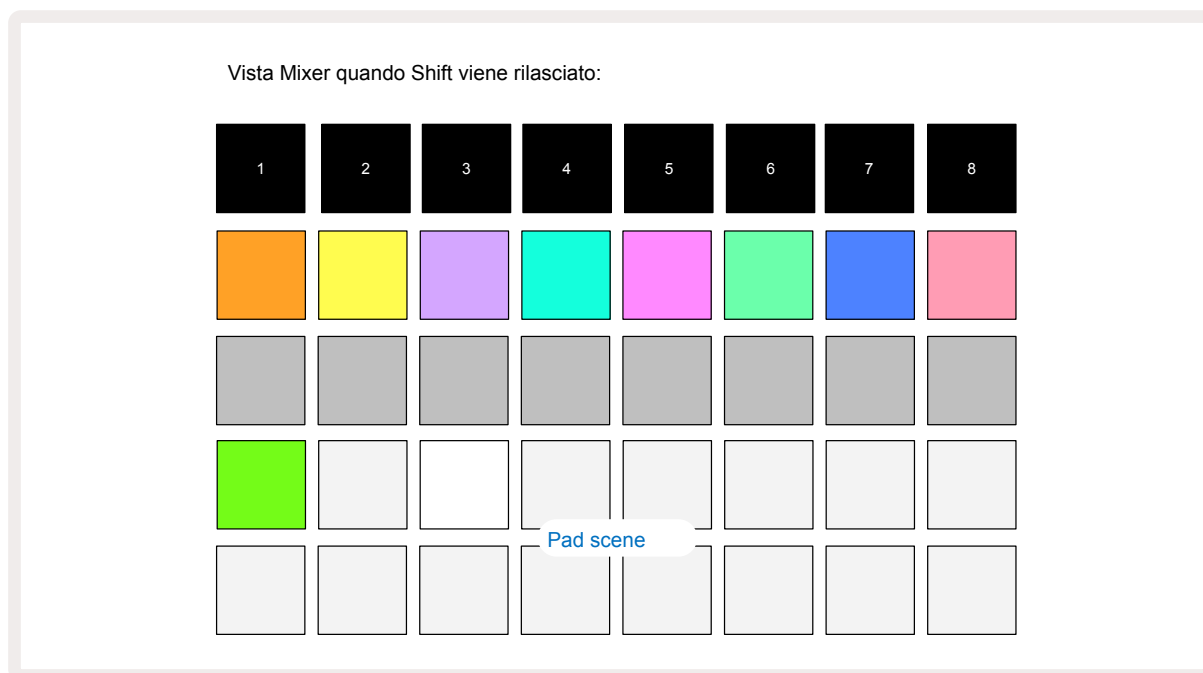
Per mutare un pattern, tieni premuto **Shift** **20** e premi **Duplicate** **18**. Puoi svolgere questa azione all'interno di ogni vista che possiede una visualizzazione dei passi del pattern, come la **Vista Note**, la **Vista Velocità**, la **Vista Gate** o la **Vista Impostazioni Pattern**. La Mutazione ha effetto solo sul pattern in riproduzione al momento quindi, se questo fa parte di una catena di pattern, gli altri pattern nella catena non subiranno alcun effetto. La riassegnazione delle note/colpi prenderà in considerazione la lunghezza del pattern. Puoi applicare la Mutazione tutte le volte che desideri su qualsiasi pattern premendo ripetutamente **Shift + Duplicate**: le note/colpi nel pattern verranno riassegnati casualmente ogni volta.

Tieni presente che dalla mutazione non si può "tornare indietro": per questo motivo, una buona idea è quella di salvare il progetto originale in modo da poterlo recuperare dopo aver applicato la mutazione.

## Scene

Le scene ti permettono di assegnare ad un singolo pad più pattern e catene di pattern all'interno di un progetto, consentendoti di far partire facilmente diverse parti di una canzone. Anche le stesse scene possono essere concatenate per creare sequenze più lunghe e, in questo modo, costruire strutture di canzoni complete.

Puoi accedere alle scene nella **Vista Mixer**, premi **Mixer** per aprire questo:



Le due file inferiori di pad in **Vista Mixer** rappresentano le 16 scene disponibili nel progetto attuale. In un nuovo progetto, tutti i pad attiveranno il pattern 1 di tutte e otto le tracce in quanto non è stata ancora assegnata alcuna catena di pattern. Il primo pad (pad 17) lampeggerà di verde brillante, indicando che i pattern in riproduzione al momento corrispondono alla scena selezionata per ultima (scena 1 per impostazione predefinita).

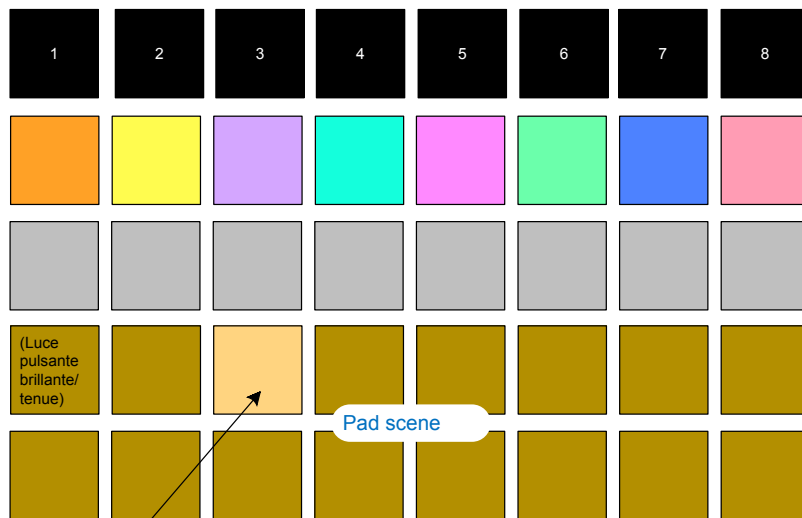


I pattern di fabbrica preesistenti fanno largo uso delle funzionalità Scene: assicurati di provarle per vedere come vengono utilizzate.

## Assegnare i pattern alle scene

Apri la **Vista Pattern** e definisci tutte le catene di pattern per ciascuna traccia che vuoi inserire in una scena. Passa alla **Vista Mixer**, tieni premuto **Shift**: i pad della scena cambieranno colore, per diventare color oro tenue. Premi il pad di una scena (mentre tieni ancora premuto **Shift**): premendolo, si illuminerà di oro brillante, indicando che ci sono dei pattern assegnati ad esso.

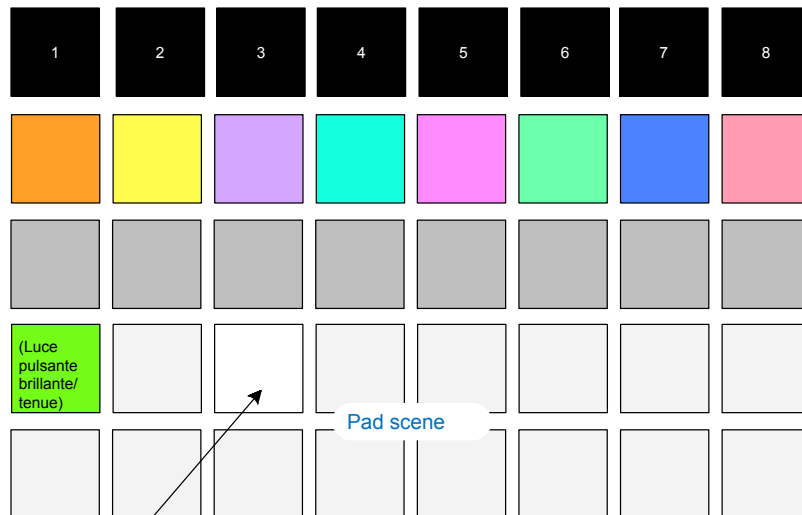
Vista Mixer con Shift premuto:



Il pad nel quale è contenuta la scena si illumina di luce brillante mentre viene premuto Shift

Tutte le catene di pattern selezionate ora saranno memorizzate come quella scena. Rilasciando **Shift**, il pad con la scena salvata mostrerà un colore bianco brillante:

Vista Mixer quando Shift viene rilasciato:



La luce bianco brillante indica che una scena è stata salvata in questo

Quando premi il pad, la scena viene selezionata e, la prossima volta che premi Play, riproduce il set di catene di pattern assegnate ad essa. ▶

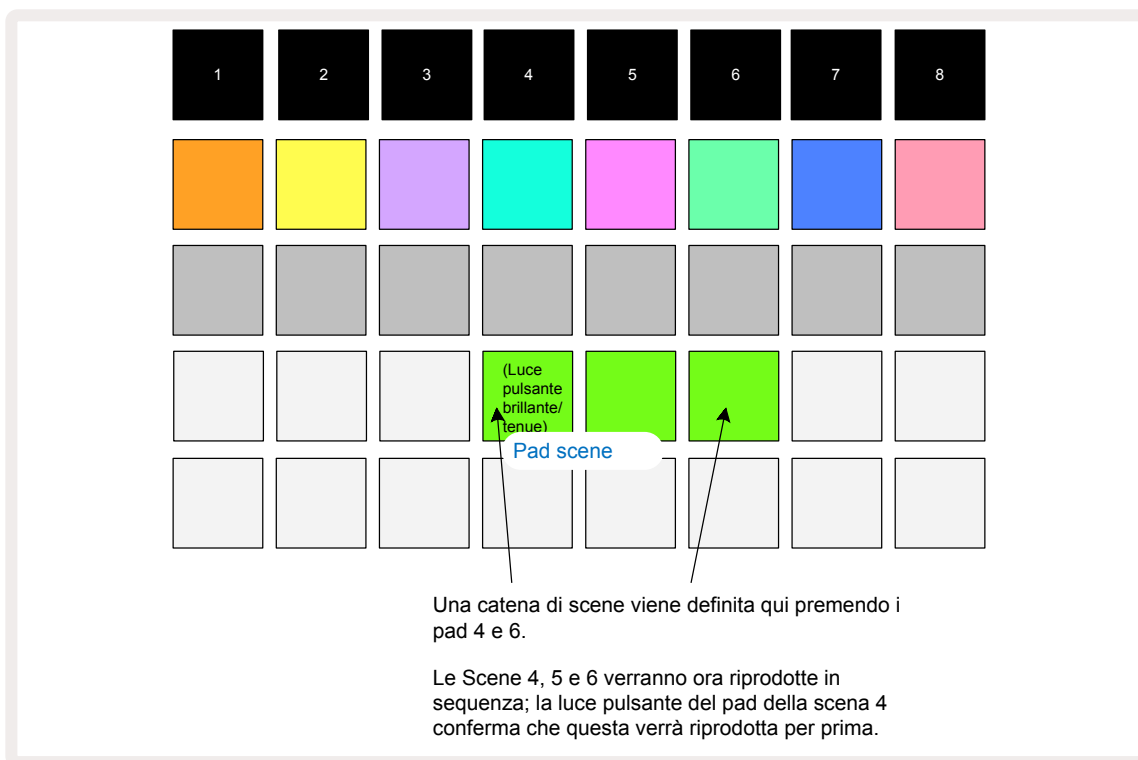
Selezionando la **Vista Mixer**, sarai immediatamente in grado di vedere quali scene sono già state salvate in memoria dal colore bianco brillante oppure oro brillante dei pad, premendo **Shift**.

Assegnare catene di pattern ad una scena non influisce sulla riproduzione attuale e non selezionerà la scena né cambierà la tua catena di scene (vedi più sotto) se sei già all'interno della Modalità Riproduzione: la scena selezionata inizierà quando il pattern o la catena di pattern attuali vengono completati. Vedi "Mettere in coda le scene" a pagina 62.

I dati della scena vengono salvati nel progetto attualmente in uso con il salvataggio premendo **Save** **19** due volte. Se il pad di una scena lampeggia di verde, è per indicare 1) che questa è la scena attualmente selezionata e 2) che i pattern attualmente selezionati corrispondono a quelli assegnati alla scena. Se i pattern selezionati vengono modificati nella **Vista Pattern**, il pad della scena tornerà ad un colore bianco tenue. Se i pattern corrispondenti vengono selezionati di nuovo, il pad della scena tornerà a lampeggiare di verde. Tieni presente che questo comportamento avverrà solo per la scena selezionata più di recente: se selezioni pattern di una scena diversa da questa, il pad corrispondente non si illuminerà di verde.

## Concatenare le scene per creare un arrangiamento

Proprio come è possibile concatenare i passi tra di loro nella **Vista Pattern**, si possono anche concatenare le scene nella **Vista Mixer** per creare sequenze più lunghe. Puoi farlo tenendo premuto il pad della prima scena e premendo poi il pad dell'ultima scena: questi pad e tutti quelli compresi tra di loro si illumineranno di verde. La catena di scene da riprodurre ora comprenderà le scene assegnate a tutti i pad compresi tra i due che hai premuto: ad esempio, se vuoi che una catena di scene includa le scene dalla 1 alla 5, tieni premuto il pad scena 1 e premi il pad scena 5. Ciascuna scena riprodurrà la catena di pattern assegnata ad essa e poi passerà alla scena seguente. Le scene verranno riprodotte in ordine numerico e poi ripetute.



Tieni presente che puoi utilizzare le scene per superare la restrizione, propria della **Vista Pattern**, che impedisce di definire una catena di pattern che includa pattern non in sequenza. Puoi assegnare gruppi sequenziali di pattern a memorie scena consecutive e poi riprodurli come una catena di scene. Ad esempio, se volessi riprodurre insieme i pattern 1, 2, 5 e 6 in ordine, puoi creare una catena di pattern composta dai pattern 1 e 2 e assegnarla ad una memoria scena e poi creare un'altra catena di pattern composta dai pattern 5 e 6 e assegnarla alla memoria scena successiva. Dopodiché, puoi definire una catena di scene composta da quelle due scene: in questo modo, otterrai una sequenza composta dai quattro pattern che hai scelto.

## Mettere in coda le scene

Le scene possono essere "preselezionate" allo stesso modo dei pattern: se una scena è già in riproduzione, quella successiva viene messa in coda. Il pad per una scena messa in coda lampeggia di verde e, raggiunta la fine del pattern attualmente in riproduzione sulla traccia 1, la nuova scena verrà riprodotta dall'inizio, senza che la sincronizzazione venga meno.

## Cancellare le scene

Per cancellare una memoria scena, tieni premuto **Clear** **17** e premi il pad della scena che desideri cancellare. Questo riporta la memoria scena al suo stato predefinito (Pattern 1 per tutte le tracce).

## Duplicare le scene

Per copiare una scena, tieni premuto **Duplicate** **18**, premi il pad della scena che vuoi copiare, poi premi il pad della memoria scena in cui desideri che la copia venga memorizzata. Rilascia **Duplicate**. Ricorda che puoi incollare più volte la scena copiata (all'interno di diverse posizioni di memoria) mantenendo premuto **Duplicate**.

# Tempo e swing

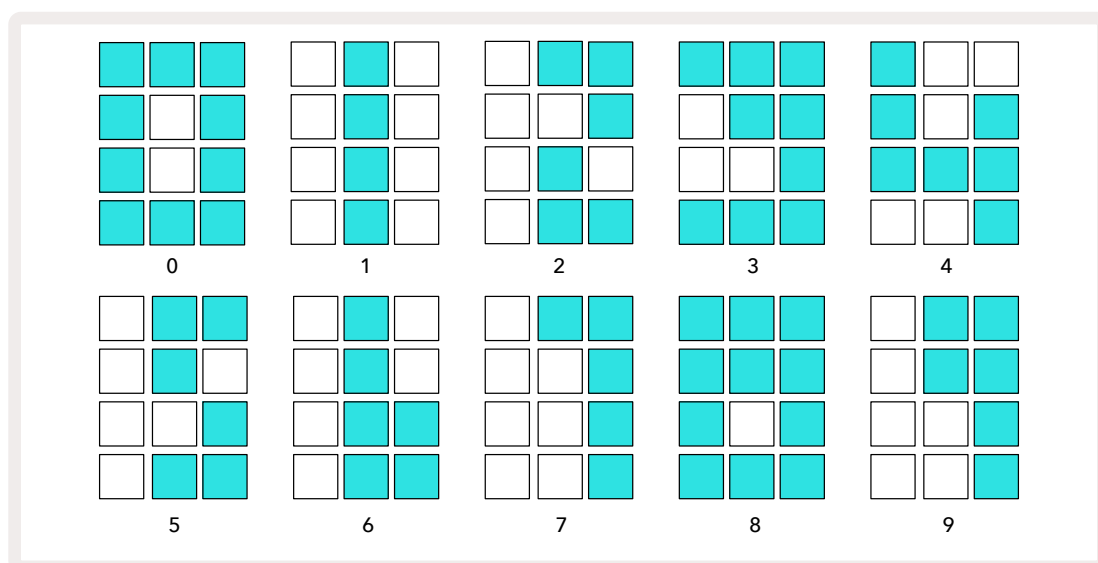
Il tempo e lo swing sono strettamente collegati e i metodi per regolarli sono molto simili.

## Tempo

Circuit Rhythm può funzionare con qualsiasi tempo compreso nell'intervallo tra 40 e 240 BPM. Il tempo predefinito per un nuovo progetto è di 90 BPM. Il tempo può essere impostato dal clock interno o da una fonte di clock MIDI esterna. Un clock MIDI esterno può essere applicato tramite la porta USB oppure la porta **MIDI In**.

Per visualizzare e regolare i BPM del clock interno, premi il pulsante **Tempo/Swing** **16** per aprire la **Vista Tempo** (come con molti dei pulsanti di Circuit Rhythm, puoi premerlo brevemente per far passare la griglia alla **Vista Tempo**, oppure premere a lungo per controllare istantaneamente i BPM.)

I BPM sono visualizzati sulla griglia di pad come due o tre cifre grandi, in blu e bianco. La cifra per le centinaia (che può essere solamente "1", "2" oppure non esserci) occupa le colonne 1 e 2 della griglia, mentre le cifre per le decine e le unità occupano ciascuna tre colonne. Qui sotto è illustrato come vengono mostrate le cifre dallo 0 al 9.



Il controllo Macro 1 (**Tune**) può essere aggiustato per regolare il tempo. Il suo LED si illumina di un blu acceso.

## Clock esterno

Non è richiesta alcuna azione per permettere a Circuit Rhythm di sincronizzarsi con una fonte esterna di clock MIDI (in base alle impostazioni del clock: vedi "Impostazioni clock" a pagina 91). Se viene applicato un clock esterno valido, questo verrà automaticamente selezionato come fonte di clock e la griglia visualizzerà "**SYN**" in rosso se la manopola Macro 1 è ruotata. Regolare Macro 1 non modificherà il tempo interno quando un clock esterno è in uso.

Mentre il clock interno permette solo di impostare BPM interi (ovvero, nessun valore frazionario di tempo), Circuit Rhythm si può sincronizzare con qualsiasi valore di clock esterno, inclusi i valori frazionari, compresi nell'intervallo tra 30 e 300 BPM.

Se un clock esterno viene rimosso (o fuoriesce dall'intervallo), Circuit Rhythm arresterà la riproduzione. "SYN" rimane visualizzato finché non viene premuto **Play**. La griglia, successivamente, mostrerà i BPM salvati con il progetto, mentre Macro 1 verrà riattivata e potrai regolare il tempo.

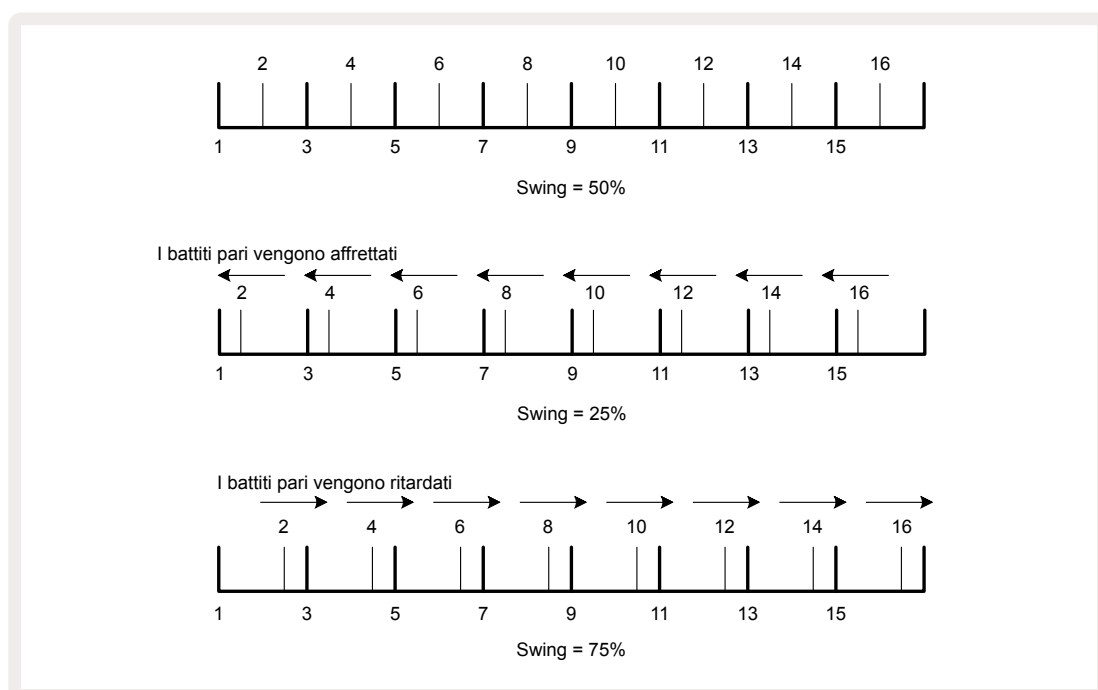
## Tap tempo

Se vuoi abbinare il tempo di Circuit Rhythm ad un pezzo di musica esistente ma non conosci i suoi BPM, puoi usare Tap Tempo. Tieni premuto **Shift** e tocca il pulsante **Tempo/Swing** a tempo con la traccia che stai ascoltando. Avrai bisogno di almeno tre tocchi affinché Circuit Rhythm cambi le sue impostazioni in inserimento manuale: successivamente, calcolerà i BPM creando una media tra le ultime cinque volte in cui hai toccato.

Puoi usare Tap Tempo in qualsiasi momento, ma se ti trovi all'interno della **Vista Tempo**, vedrai che la visualizzazione dei BPM verrà automaticamente aggiornata al tempo inserito.

## Swing

Per impostazione predefinita, tutti i passi nel pattern sono ugualmente intervallati nel tempo. Al tempo di 120 BPM, un pattern di 16 passi si ripeterà ogni 2 secondi, distanziando i passi di un ottavo di secondo. Cambiare il parametro dello swing dal suo valore predefinito di 50 (l'intervallo va da 20 a 80) cambia la velocità dei passi di numerazione pari (i battiti off-beat); un valore swing più basso accorcia il tempo tra un passo pari e il precedente passo dispari, mentre un valore di swing più alto ha l'effetto opposto.





Lo Swing è regolabile con la manopola Macro 2, dall'interno della **Vista Tempo**; il suo LED si illumina di arancione. Tieni presente che quando regoli il tempo e lo swing alternativamente, potresti notare un breve ritardo prima che la regolazione della manopola abbia effetto. Ciò avviene per permetterti di controllare il tempo e i valori attualmente in uso senza modificarli.

Lo swing può essere utilizzato per aggiungere un po' di "groove" in più al tuo pattern. Considera che, dal momento che sono i passi pari che subiscono l'effetto dello swing, questi possono essere interpretati come note da 1/16 (semicrome).

## Traccia metronomo

Il Clic (o metronomo) può essere attivato o disattivato tenendo premuto **Shift** e premendo **Clear** 17. **Clear** si illuminerà di verde brillante quando il metronomo è attivato e di rosso tenue quando non lo è. Mentre è attivo, potrai sentire il tic di un metronomo in corrispondenza di ogni quarta nota, su tutte le uscite audio, ogni volta in cui il sequencer è in riproduzione. Si tratta di un'impostazione globale e, in quanto tale, il metronomo rimarrà attivato o disattivato indipendentemente da eventuali cambiamenti sui pacchetti o sui progetti. L'impostazione non viene salvata quando Circuit Rhythm viene spento.

Per regolare il volume del metronomo, premi **Tempo/Swing** e utilizza Macro 5 (**Distortion**). Anche il livello del metronomo è un'impostazione globale e, per questo, si applica a tutti i pacchetti e progetti. L'impostazione del livello viene salvata quando il dispositivo viene spento tramite il pulsante di alimentazione. 8.

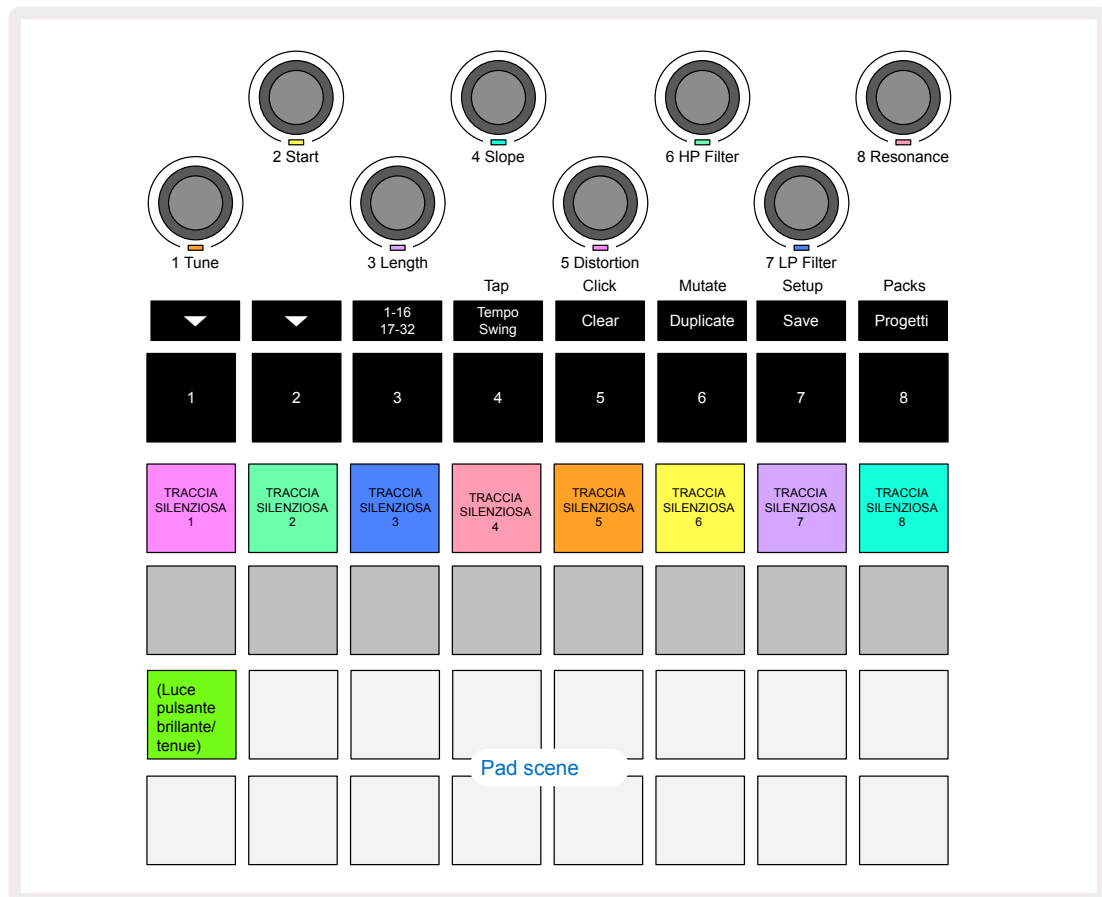
## Sync Out analogico

Puoi sincronizzare con Circuit Rhythm l'attrezzatura esterna, ad esempio sintetizzatori analogici, con il connettore sul pannello posteriore **Sync Out** 2. Ciò offre una pulsazione di sincronizzazione ad una frequenza proporzionale al clock interno (BPM); la frequenza reale può essere impostata nella **Vista Configurazione** – vedi pagina 88. La frequenza preimpostata è di due PPQN (pulsazioni per ogni nota da 1/4).

# Mixer

Circuit Rhythm include un mixer ad otto canali per permetterti di regolare il volume di ciascuna traccia relativamente alle altre. Per impostazione predefinita, tutte le tracce vengono riprodotte ad un livello di volume di 100 (unità arbitrarie, intervallo 0-127), lasciando a te il controllo del **Volume Master** 4 per regolare il livello in uscita secondo le necessità.

Premi **Mixer** 11 per aprire la **Vista Mixer**:



I pad illuminati sulla fila 1 sono pulsanti di muto per ogni traccia. Premi un pad per impedire al sequencer di attivare i campioni di una traccia e l'automazione CC; ciò, a sua volta, metterà in muto la traccia. Premi di nuovo per disattivare il muto. L'illuminazione dei pad si attenua ad indicare quando il muto è attivo.

## Livelli traccia

Per impostazione predefinita, nella **Vista Mixer** le manopole Macro controllano il livello di volume di ciascuna traccia. Per indicare questo, il pulsante ▼ 15 si illumina. I LED delle Macro si illuminano del colore corrispondente a quello della traccia e si attenuano quando il livello della traccia diminuisce.

La regolazione del livello della traccia con le Macro può essere resa automatica. Quando Circuit Rhythm si trova in Modalità Registrazione, le modifiche ai livelli delle singole tracce verranno registrate sul pattern. Per cancellare l'automazione del livello del volume, tieni premuto **Clear** 17 e ruota la Macro. Il LED della Macro diventerà rosso, ad indicare che l'eliminazione ha avuto successo.

## **Bilanciamento**

Puoi anche posizionare ciascuna traccia ovunque nell'immagine stereo (ma in quel caso dovrai monitorare le uscite sia a destra che a sinistra oppure utilizzare delle cuffie per poter sentire gli effetti). Premendo il pulsante ▼ **15** i controlli Macro vengono convertiti in controlli pan (di bilanciamento) per ogni traccia. Il pulsante ▼ si spegne e il pulsante ▲ si illumina. La posizione pan predefinita di ciascuna traccia è stereo-centrale, indicata dal colore bianco dei LED della Macro. Cambiando il bilanciamento di una traccia verso sinistra, i LED diventano gradatamente blu brillante, mentre bilanciando verso destra diventano rosa brillante.

Per far tornare velocemente una traccia sbilanciata al centro dell'immagine stereo, tieni premuto **Clear** **17** e ruota la manopola Macro in senso orario. Il LED della manopola diventerà viola, ad indicare che l'azione è stata completata.

I controlli del bilanciamento sono automatici come quelli del livello. Per eliminare il bilanciamento automatico, tieni premuto **Clear** e ruota la manopola Macro in senso antiorario. Il LED della manopola diventerà rosso ad indicare che l'azione è stata completata.

Premendo ▲, le manopole Macro torneranno alla loro funzione di controllo dei livelli.

## **Suonare con le tracce in muto**

La messa in muto può essere utilizzata per fini più creativi rispetto al semplice silenziamento di una traccia: ti consente di esibirti in tempo reale sopra le tracce non in muto. Quando una traccia viene messa in muto, i pad passi del suo sequencer diventano inattivi. Tuttavia, ritornano disponibili per riprodurre campioni in tempo reale nella **Vista Velocità**, **Vista Gate**, oppure nella **Vista Probabilità**.

Per sperimentare con questa funzione, seleziona un progetto e metti in muto la traccia nella **Vista Mixer**. Seleziona la **Vista Velocità**, la **Vista Gate** o la **Vista Probabilità** della traccia in muto: i pad passi continueranno a mostrare la sequenza in corso ma, dal momento che la traccia è stata messa in muto, il sequencer non innescherà alcun campione. I pad passi ora possono essere utilizzati per riprodurre i campioni "manualmente", in tempo reale. Questa funzionalità diventa particolarmente potente se usata insieme ad un pattern che contiene l'automazione delle Macro, in quanto ciascun passo verrà riprodotto insieme ai suoi dati di automazione memorizzati, permettendoti di costruire una palette di suoni con la quale esibirti.

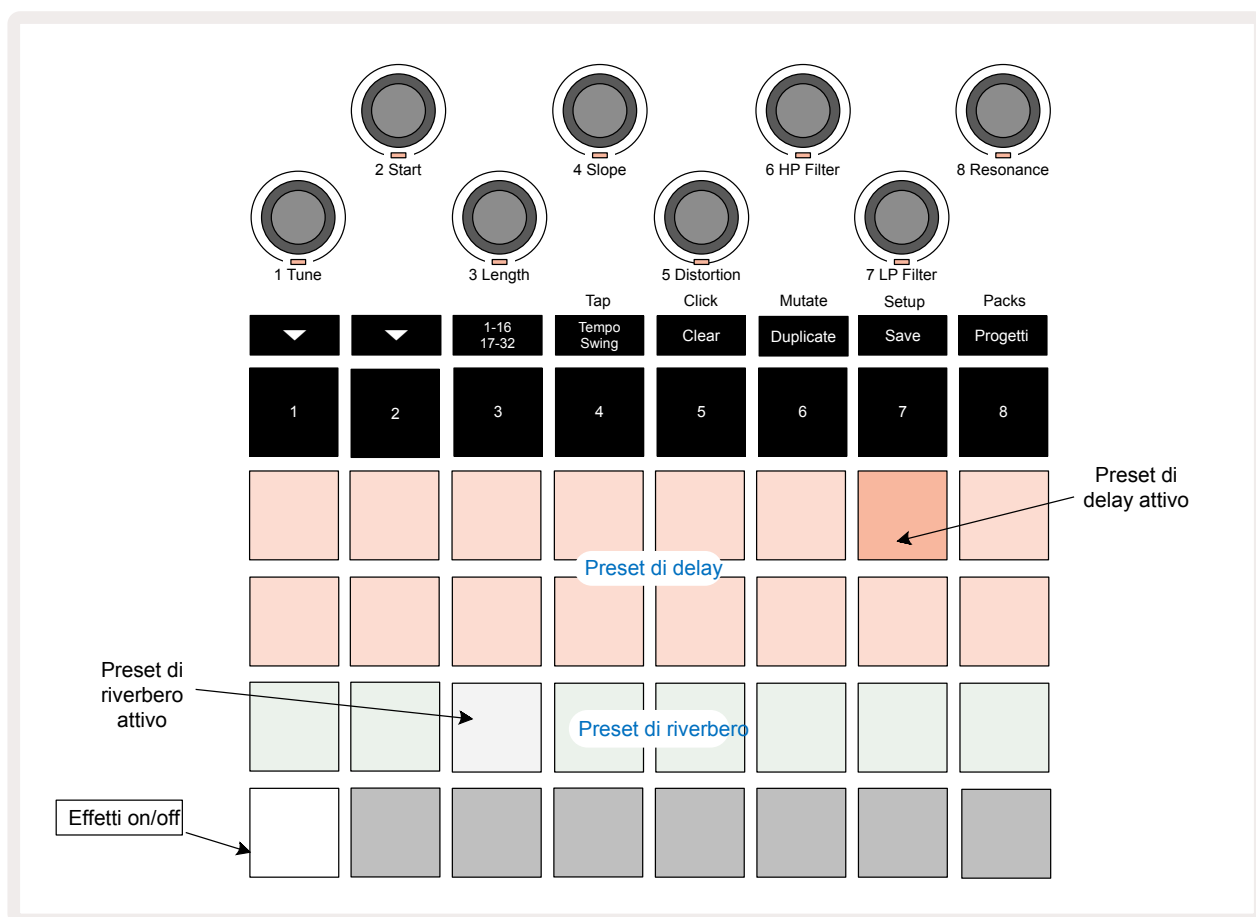
Tieni presente che, mentre in questo modo la riproduzione dei passi può essere registrata su altri pattern attraverso il Blocco Vista, i dati di automazione dei passi non verranno registrati.

# Sezione effetti

Circuit Rhythm include un processore per gli effetti digitali (FX) che ti permette di aggiungere effetti di delay o riverbero ad una o a tutte le tracce che compongono il tuo progetto. È anche presente un compressore master che viene applicato al tuo mix come impostazione predefinita.

Sono disponibili sedici preset per il delay e otto per il riverbero e puoi selezionarne uno qualsiasi di ciascun tipo. I livelli delle mandate di ogni traccia (ovvero, quanto riverbero e/o delay viene aggiunto alla traccia) sono regolabili individualmente su ogni traccia tramite i controlli Macro. Qualsiasi effetto aggiunto può essere salvato sul progetto nel modo consueto.

Premi **FX 12** per aprire la **Vista Effetti**.



Ciascuno dei pad color "pesca" sulle file 1 e 2 attiva un preset di delay e, allo stesso modo, i pad color "crema" sulla fila 3 attivano i preset di riverbero. Il modo sicuramente migliore per valutare i vari effetti è ascoltarli, in particolare utilizzando un colpo singolo ripetuto, come un rullante. Come regola generale, i preset di riverbero sono disposti secondo un tempo crescente di riverbero dal pad 17 al 24 e i preset di delay secondo un livello di complessità crescente dal pad 1 al pad 16. Tutti i preset di delay includono il feedback per gli eco multipli e alcuni anche il tempo swing ed effetti "ping-pong" stereo. Per i preset dal 3 al 16, il tempo di delay è collegato ai BPM: vedi la tabella a pagina 70 per una lista completa dei preset.

## Riverbero

Per aggiungere del riverbero ad una o più tracce, seleziona un preset di riverbero. Il pad corrispondente al preset attivo al momento si accende di una luce brillante. Le Macro ora diventeranno i controlli di livello delle mandate di riverbero per le otto tracce: questo è lo stesso arrangiamento utilizzato nella **Vista Mixer**. I LED della Macro si illuminano di un colore crema tenue: aumentando il livello delle mandate, sentirai un maggiore riverbero sulla traccia controllata dalla manopola e la luce del LED diventerà più brillante.

Puoi applicare l'effetto di riverbero selezionato ad una o a tutte le tracce in modi diversi, utilizzando gli altri controlli Macro. Tuttavia, non è possibile usare diversi preset di riverbero su tracce diverse.

Ecco i dettagli sugli otto preset di riverbero:

PRESET	TIPO DI DELAY
1	Piccola camera
2	Piccola stanza 1
3	Piccola stanza 2
4	Grande stanza
5	Sala
6	Grande sala
7	Sala – riflessione lunga
8	Grande sala – riflessione lunga

## Delay

Per aggiungere il delay, il procedimento è lo stesso del riverbero: seleziona un effetto dai pad sulle file 1 e 2. Le Macro diventeranno controlli di livello delle mandate di delay: vedrai che i loro LED ora sono di un colore rosa pesca, per confermare che l'effetto di delay è stato riassegnato.


Anche se le stesse Macro vengono utilizzate come livelli di mandate di riverbero e livelli di mandate di delay, i due effetti rimangono indipendenti: le Macro esercitano una funzione o l'altra in base all'ultimo pad effetti premuto (un preset di riverbero o un preset di delay).

Nella tabella qui sotto puoi vedere i dettagli dei 16 preset delay:

PRESET	TIPO DI DELAY	DESCRIZIONE MUSICALE
1	Slapback veloce	Ripetizioni molto rapide
2	Slapback lento	Ripetizioni rapide
3	Terzine di biscrome	48 cicli per battuta
4	Biscrome	32 cicli per battuta
5	Terzine di semicrome	24 cicli per battuta
6	Semicrome	16 cicli per battuta
7	Ping pong semicrome	16 cicli per battuta
8	Ping pong di semicrome con swing	16 cicli per battuta con swing
9	Terzine di crome	12 cicli per battuta
10	Ping pong di crome puntato	8 cicli ogni 3 battute con spread stereo
11	Crome	8 cicli per battuta
12	Ping pong di crome	8 cicli per battuta
13	Ping pong di crome con swing	8 cicli per battuta con swing
14	Terzine di semiminime	6 cicli per battuta
15	Ping pong di semiminime puntato con swing	4 cicli ogni 3 battute con swing
16	Ping pong di terzine di semiminime ampio	6 cicli per battuta

Tieni presente che, al di sotto di certi valori di BPM, i preset di delay non corrisponderanno alle frequenze riportate sopra.

### **Automatizzare le mandate degli effetti**

I livelli delle mandate di riverbero e delay possono essere automatizzati ruotando il controllo di una Macro mentre la Modalità Registrazione è attiva. Puoi modificare la quantità di un effetto durante una sequenza. Il **pulsante** Clear  può essere utilizzato per cancellare i dati di automazione per il controllo degli effetti delle mandate: tieni premuto **Clear** e ruota il controllo delle mandate per le quali non desideri più automazione: il LED diventa rosso per confermare l'azione.

Vedi anche "Registrazione i movimenti delle manopole" a pagina 43.

## **Compressore Master**

Per attivarlo, premi il pulsante **FX** nella **Vista Configurazione Avanzata**: vedi pagina 92.

# Sidechain

Ogni traccia può essere sottoposta a compressione sidechain indipendentemente. Il sidechain permette ai colpi di una traccia di abbassare il livello audio di un'altra traccia (effetto ducking). Utilizzando il sidechain, puoi aggiungere un effetto pumping ai tuoi ritmi: si tratta di un suono fondamentale nell'hip-hop e nella musica dance elettronica (EDM). Prova a usare la compressione sidechain sulla tua linea di basso o sulla sequenza principale di accordi con la grancassa.

Sono disponibili sette preset per il sidechain: ciascuno consente all'innesco del sidechain selezionato di abbassare il volume della traccia con intensità crescente dal preset più a sinistra a quello più a destra (effetto ducking). Lo stato predefinito è che il sidechain sia disattivo su tutte le tracce.

La **Vista Sidechain** è la vista secondaria del **pulsante FX 12**. Per aprirla, tieni premuto **Shift** e premi **FX**, oppure premi **FX** una seconda volta se sei già all'interno della **Vista Effetti** per passare da una vista all'altra.



La **Vista Sidechain** visualizzerà i controlli del sidechain della traccia mostrata quando hai premuto **Shift + FX**. Puoi utilizzare i pulsanti **J** **▶▶** **K 15** per scorrere tra le quattro pagine della **Vista Sidechain**: ogni pagina mostra i controlli di sidechain per una coppia di tracce (come mostrato qui sopra).

Le due file inferiori di pad corrispondono ai sette preset del sidechain (i pad dal 2 all'8 di ciascuna fila) e si riferiscono rispettivamente ad una traccia dispari e ad una pari. Il primo pad di ogni fila è il "pulsante OFF": questo pulsante disattiva l'elaborazione del sidechain sulla traccia. Il pad 1 si

accende di una luce brillante quando il sidechain è disattivato. Premi qualsiasi altro pad nella fila per attivare uno dei preset di sidechain: il pad 1 mostra una luce tenue e i pad selezionati presentano una luce brillante, del colore della traccia.

I pad dall'1 all'8 sulla fila superiore ti permettono di selezionare quale traccia sarà la fonte di innesco del sidechain per la traccia scelta (selezionata premendo un preset di sidechain per la traccia).

Come con molte altre funzionalità di Circuit Rhythm, il modo migliore per comprendere la compressione sidechain è sperimentando e ascoltando. Per iniziare, prova a riprodurre una traccia con un campione lungo che suoni senza interruzioni e, allo stesso tempo, un'altra traccia con qualche campione di grancassa. Mentre selezioni differenti preset di sidechain, sentirai i modi diversi nei quali il campione in riproduzione viene "interrotto" dalla batteria. Nota anche che l'effetto sarà più o meno forte a seconda dei tempi relativi dell'abbassamento del volume del campione e della sorgente di innesco.

L'effetto ducking del sidechain continua anche quando il livello della traccia sorgente viene ridotto a zero nella **Vista Mixer**. Si tratta di una caratteristica che può essere utilizzata in modo molto creativo! Tuttavia, se metti in muto la traccia percussioni che hai selezionato come chiave nella **Vista Mixer**, verrà disattivato l'innesco del sidechain.

## Manopola del filtro

Tutte le uscite audio di Circuit Rhythm, ovvero la somma dei suoni di tutte le otto tracce, vengono passate attraverso una sezione tradizionale di filtri in stile DJ. La grande **manopola** Master Filter serve per regolare questo **2**. La manopola Filter è uno dei controlli chiave delle prestazioni audio e può essere utilizzata per cambiare in modo radicale il suono generale.

Il filtro include sia il tipo passa basso che passa alto. Un filtro passa alto rimuove in uscita le frequenze più basse (bassi) e un filtro passa basso rimuove quelle più alte (alti).

La manopola **Master Filter** di Circuit Rhythm controlla un filtro passa basso se la si ruota in senso antiorario dalla posizione centrale e un filtro passa basso ruotandola in senso orario dalla posizione centrale. Tieni presente che la manopola ha un dente di arresto al centro: in questa posizione, non verrà attivato nessuno filtro e il LED al di sotto si illuminerà di bianco tenue.

Ruotando la manopola in senso orario, potrai sentire sparire le frequenze più basse, per un suono molto più sottile. Ruotandola nella direzione opposta, le prime a sparire sono le frequenze più alte, per un suono più attutito. I LED diventano color celeste quando un tipo di filtro è attivo e la loro luminosità aumenta ruotando il controllo.



# Effetti Grid

Gli effetti Grid di Circuit Rhythm ti permettono di aggiungere rapidamente una gamma di effetti audio da un set di pad dedicati: è un ottimo modo per aggiungere della variazione ai tuoi pattern nelle esibizioni live.

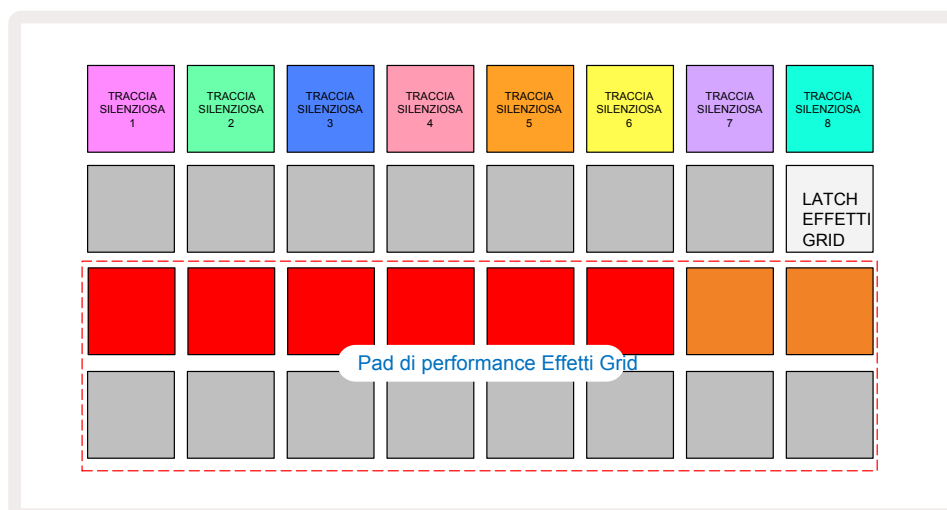
Puoi accedere agli effetti Grid nella **Vista Effetti Grid**, che è la vista secondaria del **pulsante Mixer** <sup>11</sup>. Puoi aprirla tenendo premuto **Shift** e premendo **Mixer**, oppure premendo **Mixer** una seconda volta all'interno della **Vista Mixer** per passare da una vista all'altra. I comandi Macro rimangono attivi come controlli dei livelli traccia del mixer e la **Vista Mixer** non modificherà la fila superiore della griglia, che continuerà a mostrare i pulsanti di muto per ciascuna traccia. Le due file inferiori (pad dal 17 al 32) sono disponibili come pad di performance degli effetti Grid. Come impostazione predefinita, gli effetti Grid su Circuit Rhythm sono:

POSIZIONE	EFFETTO
1	Beat Repeat, ritmo di semiminime (1/4)
2	Beat Repeat, ritmo di crome (1/8)
3	Beat Repeat, ritmo di semicrome (1/16)
4	Beat Repeat, ritmo di biscrome (1/32)
5	Beat Repeat, ritmo di terzine di crome (1/8T)
6	Beat Repeat, ritmo di terzine di semicrome (1/16T)
7	Reverser, ritmo di semiminime (1/4)
8	Reverser, ritmo di semicrome (1/16)
9	Gater, ritmo di semiminime (1/4)
10	Gater, ritmo di crome (1/8)
11	Gater, ritmo di semicrome (1/16)
12	Gater, ritmo di biscrome (1/32)
13	Phaser, leggero
14	Phaser, pesante
15	Vinile, leggero
16	Vinile, pesante

Gli effetti Grid possono essere configurati tramite Novation Components. In Components, puoi assegnare ciascun effetto ad una tra sedici posizioni. Sono disponibili sette tipi di effetti diversi, ciascuno con il suo set di parametri da esplorare. Puoi utilizzare più versioni dello stesso effetto con diversi parametri su pad diversi. Il set di effetti Grid viene salvato insieme ad ogni pacchetto (vedi pagina 83) e ogni progetto all'interno di quel pacchetto può accedere alle configurazioni degli effetti Grid che sono stati salvati con il pacchetto.

Dopo aver caricato un set di effetti Grid, premendo un pad con un effetto caricato su di esso si innesca l'effetto, che rimane attivo finché il pad non viene rilasciato. Puoi premere più pad di effetti Grid per innescare più effetti contemporaneamente, ma se hai caricato delle varianti di uno stesso effetto su più pad (ad esempio, con parametri diversi), verrà attivato solamente l'ultimo che hai premuto. Se poi rilasci il pad mentre tieni premuto un altro pad con una variante dello stesso effetto,

il pad precedente prenderà il sopravvento.



I sette tipi di pad disponibili come effetti Grid sono:

Effetto	Colore pad
Beat Repeat	Rosso
Reverser	Giallo
Gater	Sabbia
Filtro automatico	Verde
Digitalizzatore	Blu
Phaser	Indaco
Simulazione vinile	Magenta

Gli effetti possiedono ciascuno un colore diverso: in questo modo, puoi identificare i vari tipi disponibili dopo averli caricati nel Circuit Rhythm.

Come con tante altre funzionalità di Circuit Rhythm, ti consigliamo di sperimentare con gli effetti Grid per comprendere quale tipo e impostazione di effetto funziona meglio con il tuo stile particolare di campioni. In breve, gli effetti di base sono:

- **Beat Repeat** – cattura un breve segmento di audio sincronizzato a tempo dal mix master e lo ripete, per un effetto stutter. La riproduzione del beat repeat non è sincronizzata con la riproduzione del sequencer.
- **Reverser** – inverte immediatamente la riproduzione del mix master in brevi segmenti collegati al tempo. La riproduzione del reverser non è sincronizzata con la riproduzione del sequencer.
- **Gater** – LFO ad onda quadra che influisce sul volume del mix master a frequenze collegate al tempo. Premendolo, il gater si troverà sempre al massimo volume. La riproduzione del gater non è sincronizzata con la riproduzione del sequencer.
- **Filtro Automatico** – un filtro a stato variabile (passa basso/passa banda/passa alto) a 12 o 6 dB/ottava con un LFO sincronizzato a tempo. La forma d'onda dell'LFO può essere impostata su

triangolare, quadra, rampa su o rampa giù e, con la funzione Key Sync, fatta ripartire quando l'effetto viene innescato. È possibile anche personalizzare la profondità di modulazione.

- **Digitalizzatore** – riduce la frequenza di campionamento del mix master e aggiunge un effetto bitcrusher.
- **Phaser** – un effetto di phasing a 4 poli sul mix master con un LFO sincronizzato a tempo. La profondità dell'LFO può essere personalizzata e puoi anche inserire del feedback.
- **Simulazione vinile** – un effetto Lo-Fi sul mix master che simula il suono di un disco vinile di bassa qualità. Applica, ad intensità diverse, effetti come wobble, crackle (scricchiolio) e hiss (sibilo), insieme a dei parametri di ampiezza che tagliano le frequenze alte e basse.

## Latch degli effetti

Il pad 16 nella **Vista Effetti Grid** ti permette di accedere alla funzione Latch. Come impostazione predefinita, è di una luce bianca tenue ma, se premuto, si illumina di bianco brillante e qualsiasi pad di effetti Grid selezionato rimarrà attivo finché questo o il pulsante Latch non verranno premuti di nuovo. Tieni presente che, disabilitando direttamente un effetto (ovvero, non premendo il pulsante Latch), questo verrà disattivato al rilascio.

Quando il latch è attivo, vengono attivati diversi effetti se selezionati. Tuttavia, solo un effetto alla volta tra i sette tipi disponibili può essere mantenuto attivo.

Lo stato del latch per ciascun tipo di effetti viene salvato con il progetto, in modo che alcuni o tutti gli effetti possano essere attivati immediatamente caricando il progetto.

## Utilizzare gli effetti Grid con audio esterno

I segnali audio applicati agli ingressi audio esterni **5** vengono elaborati dagli effetti Grid. Quando il monitoraggio è attivo nella **Vista Registrazione Campioni**, l'audio in entrata viene reindirizzato e fatto passare attraverso gli effetti Grid (in stereo). Ciò permette a Circuit Rhythm di essere usato come una unità di effetti stereo. Inoltre, dopo aver abilitato il ricampionamento nella **Vista Registrazione Campioni**, gli effetti Grid attivi durante la registrazione dei campioni rimangono collegati al campione registrato come durante l'ascolto.

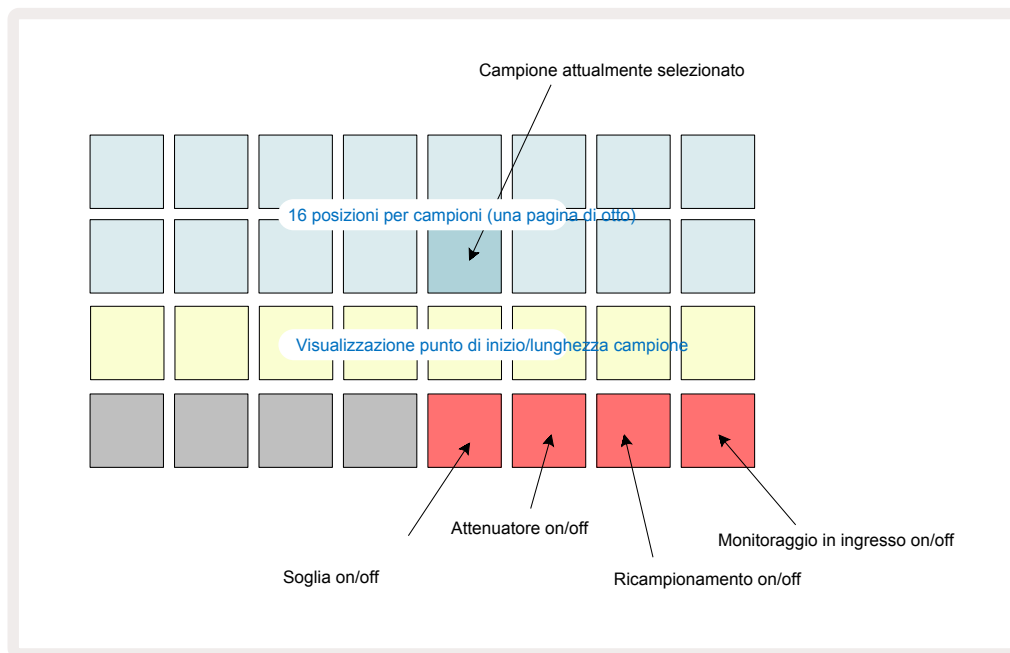
## Controllo MIDI degli effetti Grid

Il controllo avanzato dei parametri degli effetti Grid è possibile tramite il controllo MIDI esterno, ad esempio, da un controller o sequencer MIDI. I dettagli completi sono disponibili nel documento separato **Guida di riferimento alla programmazione di Circuit Rhythm**, che può essere scaricata da [novationmusic.com/downloads](http://novationmusic.com/downloads).

# Registrare campioni (Vista Registrazione Campioni)

Circuit Rhythm ha la capacità di registrare i campioni tramite gli ingressi esterni **5**.

Questo è possibile all'interno della **Vista Registrazione Campioni**: premi il pulsante **Sample Rec** **9** per aprire questo:




Le due file superiori nella **Vista Registrazione Campioni** rappresentano una delle otto pagine di 16 campioni e corrispondono alle otto pagine campione visualizzate nella **Vista Campioni**. Puoi scorrere tra una pagina e l'altra utilizzando i pulsanti ▼ e ▲. Tieni presente che quando scorri attraverso le pagine dei campioni, la pagina che stai visualizzando al momento verrà indicata da uno dei pulsanti dall' **1** all' **8**, che si illumineranno per qualche secondo di bianco brillante: ad esempio, se scorri a pagina 5, il pulsante **5** si illuminerà brevemente. Anche l'intensità dell'illuminazione dei pulsanti ▼ e ▲ indica la pagina attualmente in uso.

Un pad di colore grigio tenue indica che una posizione di memoria è occupata, ovvero che include già un campione. Una posizione vuota è indicata da un pad di colore rosso tenue. Il pad del campione attualmente selezionato si illuminerà di una tonalità più brillante di bianco o rosso.

Premere un pad per una posizione occupata manderà il campione in riproduzione. Se vuoi cancellare una posizione occupata in modo da poterla usare per un nuovo campione, tieni premuto **Clear** **17** e premi il pad della posizione per eliminarlo dalla memoria flash.

Tieni presente che la selezione del campione verrà ripristinata non appena viene caricato un nuovo pacchetto.

# Registrazione

Per registrare un nuovo campione, accedi alla **Vista Registrazione Campioni** e seleziona una posizione campione vuota: il pulsante **Record**  si illuminerà di arancione tenue, a conferma che è possibile registrare sulla posizione. Premi **Record**, questo si illuminerà di arancione brillante e le due file inferiori della griglia si illumineranno inizialmente di grigio chiaro, ma cambieranno colore passando all'arancione un pad alla volta, a cominciare dal pad 17 (il primo pad sulla fila 3). Questo agisce come barra di avanzamento e mostra quanto della lunghezza massima di registrazione è stato finora utilizzato. Il tempo massimo di registrazione per ogni posizione campione è di 32 secondi, quindi ciascuno dei 16 pad sulle due file inferiori della griglia rappresenta due secondi.

Se su Circuit Rhythm rimangono meno di 32 secondi di spazio di archiviazione per i campioni, il numero di pad che si illumineranno sarà inferiore a 16. Il numero di pad illuminati corrisponde al tempo rimanente disponibile. Ad esempio, se rimangono 6 secondi, i primi tre pad si illumineranno di grigio tenue e i pad rimanenti non si accenderanno.

Per fermare la registrazione, premi di nuovo **Record**. Se viene raggiunto il tempo massimo di campionamento di 32 secondi o se non è più disponibile alcuno spazio di archiviazione per i campioni, la registrazione si arresta automaticamente.

Mentre la registrazione dei campioni è in corso, il pulsante **Record** è disponibile in altre viste, così la registrazione di quel campione può essere arrestata dalle altre viste.

Se hai bisogno di registrare per più di 32 secondi, puoi selezionare un'altra posizione vuota. In questo caso, la registrazione sulla prima posizione verrà arrestata ma continuerà direttamente sulla seconda posizione, permettendo una registrazione continua attraverso diverse posizioni.

I campioni vengono normalizzati in seguito alla registrazione, assicurando che tutti i campioni registrati si trovino ad un volume accettabile. Fai attenzione: se registri il silenzio, il fondo di rumore di basso livello verrà normalizzato, il che porterà ad un campione dal volume molto alto.

Dopo aver registrato un campione, potrai utilizzarlo immediatamente, ma il salvataggio potrebbe richiedere del tempo. Mentre il campione è in fase di salvataggio, la posizione del campione comincerà a lampeggiare di verde nella **Vista Registrazione Campioni**: non spegnere Circuit Rhythm e non rimuovere la scheda microSD mentre questo avviene altrimenti potrebbe verificarsi una perdita di dati.

# Impostazioni di registrazione

Ci sono quattro impostazioni aggiuntive che agiscono sull'operazione di registrazione dei campioni: Soglia, Attenuatore, Sorgente di registrazione e Monitor dell'input. Queste impostazioni vengono salvate durante lo spegnimento.

## **Attivazione/disattivazione della soglia di registrazione**

Il pad 29 nella fila 4 (al di sopra del testo **Choke**) attiva o disattiva la funzione di soglia di registrazione.

Quando la soglia è disattiva (il pad è di colore rosso tenue), la registrazione inizia immediatamente dopo aver premuto il pulsante **Record**. Con la soglia attiva (il pad è di colore verde brillante e la griglia mostra brevemente "**Thr**"), la registrazione inizia solo quando il livello di segnale eccede una certa soglia (-54 dBFS) dopo che il pulsante **Record** viene premuto. L'attivazione della soglia è utile nel caso in cui tu voglia che la registrazione parta non appena l'audio ha inizio, evitando di dover tagliare il silenzio dall'inizio di un campione.

## **Attivazione/disattivazione dell'attenuatore**

Il pad 30 nella fila 4 attiva o disattiva un attenuatore da 12 dB come parte del percorso del segnale di registrazione. Come impostazione predefinita, l'attenuatore è spento (con il pad di colore rosso tenue e la griglia che mostra "**0**" per rappresentare la riduzione di 0 dB nel livello). Quando l'attenuatore è attivo (con il pad di colore verde brillante e la griglia che mostra brevemente "**-12**") il livello di registrazione è ridotto di 12 dB. Puoi usare l'attenuatore quando il livello di segnale da una fonte esterna di suono è troppo alto e causa una distorsione indesiderata sulla registrazione.

## **Attivazione/disattivazione del ricampionamento**

Il pad 31 nella fila 4 (sopra il testo **Keyboard**) seleziona la sorgente audio per la registrazione dei campioni.

L'impostazione predefinita (con il pad di colore rosso tenue) permette di registrare da ingressi audio esterni. Premendo il pad (che diventa verde brillante, mentre la griglia mostra brevemente "**RSP**") è possibile selezionare il motore audio interno come sorgente di registrazione: seleziona questa opzione se vuoi ricampionare i suoni processati internamente oppure campionare gli ingressi esterni dopo averli elaborati con gli effetti Grid. Dopo aver abilitato il ricampionamento, puoi registrare l'audio contemporaneamente da fonti esterne ed interne.

## **Monitoraggio in ingresso**

Il pad 32 sulla fila 4 (sopra il testo **Slice**) attiva il monitoraggio in ingresso. Quando il monitoraggio è attivo, il pad è di colore verde brillante, mentre la griglia mostra brevemente "**Mn**".

Disabilitare il monitoraggio in ingresso per mettere in muto l'audio in ingresso può essere utile come parte di una configurazione più ampia nella quale l'audio può essere inviato attraverso Circuit Rhythm per il campionamento e direttamente dalla sorgente ad un mixer o ad un'interfaccia audio.

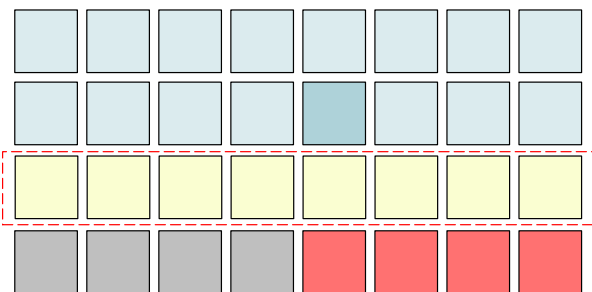
Questo pad può anche essere usato come interruttore d'emergenza per l'audio esterno, il che è utile nel caso in cui si voglia usare Circuit Rhythm come unità effetti per l'audio esterno.

### Livello di monitoraggio

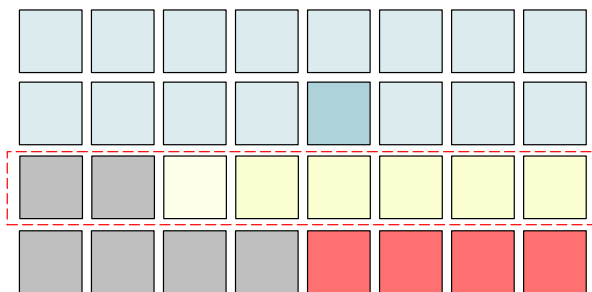
Usa la manopola Macro 8 per applicare del gain digitale all'audio in ingresso. Questo livello torna a 0 dB in fase di accensione e non viene mai salvato. Questo valore può essere aumentato a +12 dB o silenziato.

## Tagliare i campioni

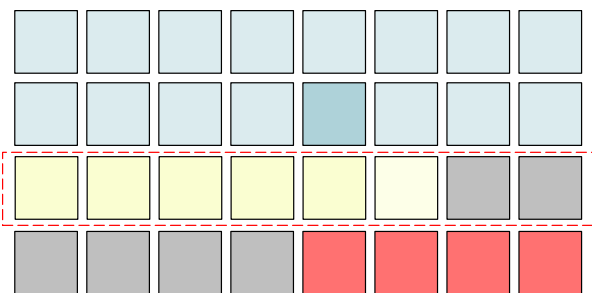
Puoi usare la manopola Macro 2 (**Start**) per tagliare il punto d'inizio del campione registrato e la manopola Macro 3 (**Length**) per accorciare la sua durata. Quando muovi uno di questi due controlli Macro, i pad nella fila 3 della griglia si illuminano di color sabbia per indicare l'inizio e la durata del campione. Quando tutti gli otto pad sono accesi, il campione viene riprodotto per tutta la sua durata originale, dal punto in cui è iniziata la registrazione. Il punto d'inizio può essere spostato in "avanti" con la manopola **Start**, e il punto di fine mosso "indietro" con la manopola **Length**: entrambi i controlli hanno l'effetto di accorciare la lunghezza totale del campione. I pad si spengono per mostrare l'effetto del taglio: tieni presente che il punto d'inizio e la lunghezza possono avere valori numerici o incrementi non interi: ciò è indicato dal diminuire dell'illuminazione del pad "finale", come mostrano le immagini qui sotto:



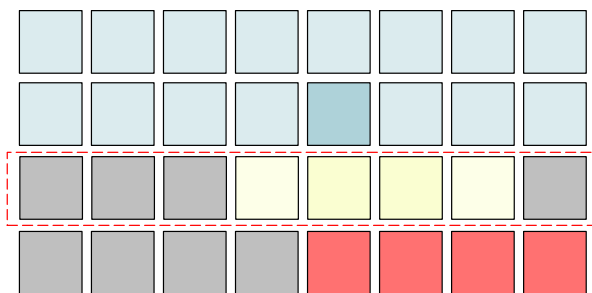
Lunghezza e punto di inizio del campione come da registrazione



Lunghezza e punto di inizio del campione da registrazione e punto di inizio del campione tagliato di 2-3 incrementi



Lunghezza del campione tagliata di 2-3 incrementi



Campione con punto di inizio tagliato di 3-4 incrementi e lunghezza tagliata di 1-2 incrementi

Non appena l'inizio o la lunghezza vengono modificate, **Save** comincerà a lampeggiare. Premi Save per salvare il nuovo punto di inizio e la nuova lunghezza. Una volta salvato, il campione può essere tagliato ulteriormente, ma non è possibile annullare i cambiamenti salvati.

Tieni presente che la fila 3 non indica la durata assoluta del campione: un campione corto e uno lungo mostreranno entrambi la loro durata completa con otto pad accesi. Considera anche che i campioni possono essere solo accorciati: non puoi aggiungere del silenzio all'inizio o alla fine del campione.

La precisione predefinita delle posizioni di inizio e fine è 10 ms per pad: tieni premuto **Shift** per aumentare la precisione di 1 ms.

## Modalità di riproduzione

La riproduzione dei campioni nella **Vista Registrazione Campioni** può essere impostata come One Shot, effetto gate o riproduzione in loop. La riproduzione inversa può essere attivata o disattivata. Queste modalità agiscono in modo identico alle tracce 1-8 (vedi Modalità Campione a pagina 32). La modalità predefinita è One Shot, che verrà selezionata all'accensione. Questa selezione non viene salvata assieme al progetto.

Impostare la riproduzione in loop può essere utile per assicurarsi che i campioni messi in loop (come i drum break) vengano tagliati perfettamente.



Invertire la riproduzione può essere utile per perfezionare il punto di fine di un campione. Ad esempio, potresti isolare un colpo singolo in un loop di batteria e rimuovere il transiente del colpo successivo mantenendo, allo stesso tempo, quanto possibile del suono precedente. Con la riproduzione inversa attiva, non dovrai aspettare che il campione venga riprodotto nella sua interezza per controllare se l'hai tagliato correttamente.



# Progetti

Puoi trovare una panoramica di base su come caricare e salvare i progetti a pagina 23. Questo capitolo analizza alcuni aspetti aggiuntivi che riguardano l'uso dei progetti.

## Passare da un progetto all'altro


Ci sono delle regole che controllano come Circuit Rhythm reagisce quando passi da un progetto all'altro. Se la riproduzione del sequencer viene arrestata quando selezioni un nuovo progetto nella **Vista Progetti**, premendo il pulsante **Play**, il nuovo progetto inizia sempre al passo definito al punto di inizio del pattern (per impostazione predefinita, il passo 1) per ciascuna traccia. Se il progetto include catene di pattern, inizierà dal punto di inizio del primo pattern. Questo avverrà indipendentemente dal passo in cui si trovava il sequencer quando è stato arrestato l'ultima volta. Il tempo del nuovo progetto andrà a sostituire quello del progetto precedente.

Ci sono due opzioni per modificare i progetti mentre la riproduzione del sequencer è attiva:

1. Se selezioni un nuovo progetto premendo il suo pad, il pattern attuale verrà riprodotto fino al suo passo finale (nota: solo il pattern attualmente in uso, non una scena o una catena completa di pattern) e il pad per il nuovo progetto lampeggerà per indicare che è stato messo "in coda". Il nuovo progetto inizierà quindi la riproduzione dal punto di inizio del pattern (Passo 1 per impostazione predefinita), oppure dal punto di inizio del primo pattern in una catena o della sua prima scena, a seconda dei casi.
2. Tenendo premuto **Shift** mentre selezioni un nuovo progetto, il progetto appena selezionato inizierà immediatamente la sua riproduzione. Il nuovo progetto verrà riprodotto dallo stesso passo nella catena di pattern a cui era giunto il progetto precedente. Passare immediatamente da un progetto all'altro può essere particolarmente interessante nel caso in cui i due progetti contengano pattern di diverse lunghezze oppure un numero diverso di pattern che compongono una catena di pattern.

Come abbiamo accennato altrove in questa Guida Utente, sperimentare è spesso il modo migliore per capire nel dettaglio come funziona Circuit Rhythm.

## Cancellare i progetti

**Clear**  può essere utilizzato all'interno della **Vista Progetti** per cancellare progetti non voluti. Se tenuto premuto, **Clear** si illumina di una luce rosso brillante e tutti i pad della griglia si spengono eccetto quelli collegati al pattern attualmente selezionato, che mostrano un colore bianco brillante. Premi questo pad per cancellare il progetto.

Nota che in questo modo puoi cancellare solo il progetto attualmente selezionato, evitando così che il progetto sbagliato venga eliminato. Prima di usare **Clear**, riproduci il pad progetto che vuoi cancellare per assicurarti che sia quello giusto.

## Salvare i progetti su posizioni nuove

Utilizza **Save** **19** per salvare su una posizione di memoria le tracce sulle quali hai lavorato. **Save** va premuto due volte per completare il processo di salvataggio: premendolo una volta, il pulsante **Save** lampeggia e, premendolo una seconda volta, il lavoro viene salvato nell'ultima memoria progetto in uso. Ciò significa che se hai basato il tuo lavoro attuale su un progetto salvato in precedenza, la versione originale verrà sovrascritta.

Per assicurare che il tuo lavoro venga salvato in una memoria progetto diversa, passa alla **Vista Progetti**. Noterai che premendo **Save** una volta il pad del progetto selezionato per ultimo lampeggia di bianco. Se vuoi salvare il tuo lavoro in una nuova posizione di memoria, premi il pad per quella posizione: tutti gli altri pad si spegneranno e il pad selezionato lampeggerà di verde per un paio di secondi.

Tieni presente che puoi "interrompere" il procedimento di salvataggio dopo aver premuto **Save** una volta, premendo qualsiasi altro pulsante.

## Cambiare i colori dei progetti

Puoi anche assegnare a qualsiasi pad un colore diverso nella **Vista Progetti**: questo può aiutare molto durante le esibizioni live. Puoi scegliere il colore come parte della procedura di salvataggio descritta sopra.

Dopo aver premuto **Save** una volta, il LED al di sotto della manopola Macro 1 si illumina del colore del pad in uso per il progetto attualmente selezionato: se non hai già cambiato il suo colore, sarà blu scuro. A questo punto, puoi scorrere tra le diverse opzioni della palette di 14 colori ruotando la manopola Macro 1. Quando vedi il colore che desideri, premi **Save** per una seconda volta, oppure premi il pad corrispondente alla posizione di memoria: questo completerà il processo di salvataggio e il pad lampeggerà di verde come descritto sopra.

Tieni a mente che dopo il salvataggio il pad diventerà bianco, quindi non vedrai immediatamente il nuovo colore, ma potrai vederlo non appena selezionerai un progetto diverso.

# Pacchetti

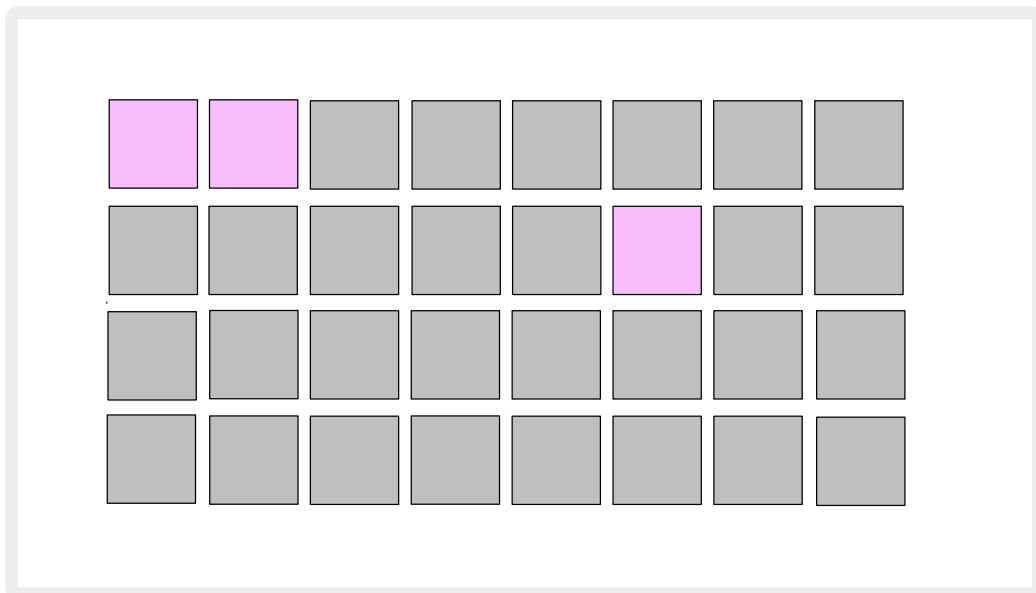
Un pacchetto è definito come un set completo di campioni, progetti ed effetti Grid. Puoi esportare il pacchetto attualmente in uso su una scheda microSD removibile. La fessura per la scheda si trova sul pannello posteriore **7**.

Un pacchetto contiene tutte le operazioni in corso su Circuit Rhythm, inclusi i contenuti di tutte e 64 le memorie progetto, tutti i 128 campioni e i 16 preset degli effetti Grid. Una scheda può contenere 31 pacchetti aggiuntivi: questo ti permette di salvare con sicurezza una quantità enorme di contenuti di lavoro. La scheda può includere progetti di generi molto diversi, completi di campioni personalizzati a seconda dei casi. Il numero dei lavori che puoi salvare può essere ulteriormente esteso in quanto ovviamente puoi utilizzare tutte le schede microSD che vuoi.

La Vista Pacchetti è la **vista secondaria del pulsante Progetti 19**. Per aprirla, tieni premuto **Shift** e premi **Projects**, oppure premi **Projects** una seconda volta se sei già all'interno della **Vista Progetti** per passare da una vista all'altra.

## IMPORTANTE:

Puoi accedere alla **Vista Pacchetti** solo quando una scheda microSD è inserita nella fessura del pannello posteriore.



I pacchetti possono essere inviati a Circuit Rhythm attraverso Novation Components su [components.novationmusic.com](https://components.novationmusic.com). Ciascun pad rappresenta un pacchetto: quello attualmente caricato si illuminerà di bianco e gli altri pad si illumineranno dei colori a loro assegnati dalle impostazioni di Novation Components.

## Caricare un pacchetto

Per prima cosa, seleziona un pacchetto premendo qualsiasi pad illuminato escluso il pad del pacchetto attualmente caricato. Questo inizierà a lampeggiare di luce tenue e brillante (nel colore a lui assegnato), per confermare che è "pronto" e può essere caricato. Le posizioni pacchetto vuote possono essere caricate, offrendoti una tela bianca su cui registrare nuovi campioni. Inoltre, non è possibile ricaricare il pacchetto attuale.


[Se non desideri caricare un pacchetto già pronto, puoi preparare per il caricamento un altro pacchetto o uscire dalla **Vista Pacchetti**. Quando ritorni alla **Vista Pacchetti**, nessun pacchetto verrà mostrato come pronto.]

Quando un pacchetto è pronto, premi il pulsante Play per caricare il pacchetto. I pad mostreranno per qualche secondo un'animazione mentre il pacchetto viene caricato e, una volta che il caricamento è completo, la **Vista Pacchetti** verrà mostrata di nuovo con il pad del pacchetto appena caricato illuminato di bianco.

Puoi creare un nuovo pacchetto senza campioni o progetti cariando una posizione di pacchetto vuota. I pacchetti appena creati includono il layout predefinito degli effetti Grid (corrispondente al pacchetto di fabbrica).

## Duplicare i pacchetti

Se hai esaurito i progetti in un pacchetto ma vorresti continuare a lavorare su nuovi progetti con lo stesso set di campioni, puoi duplicare il pacchetto attualmente in uso.

Per duplicare il pacchetto attuale, accedi alla **Vista Pacchetti**. Tieni premuto **Duplicate**  e il pacchetto attualmente selezionato lampeggerà di verde, mentre la posizione pacchetto disponibile si accenderà di blu tenue. Premi una posizione di colore blu tenue per inserire il pacchetto attuale nella nuova posizione.

Tieni presente che i pacchetti possono essere rimossi solo eliminando il file dalla scheda SD e non possono essere cancellati direttamente dal dispositivo.

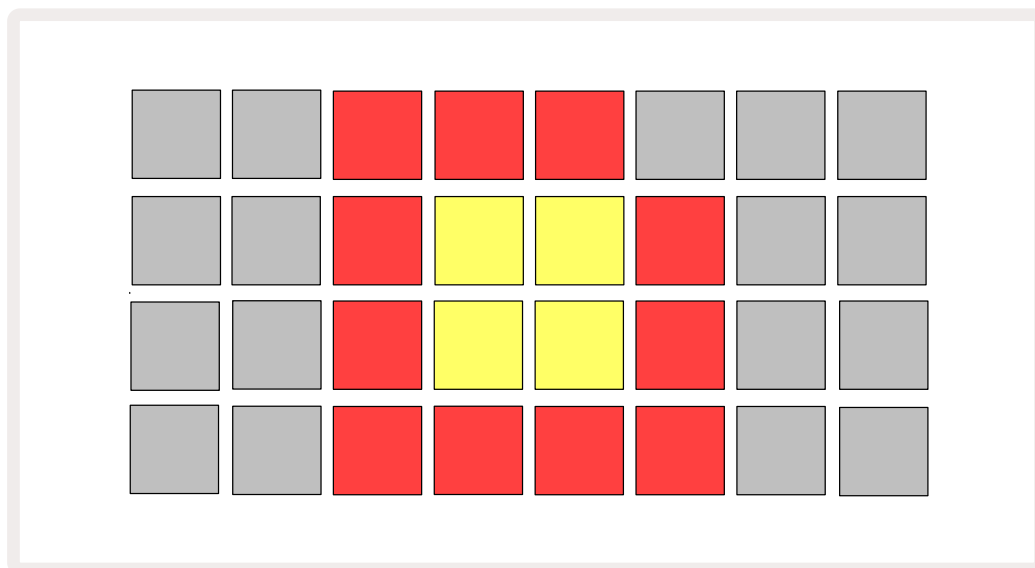
## Utilizzare le schede microSD

### AVVERTENZA:

Durante le operazioni di salvataggio o di caricamento, non rimuovere la scheda microSD da Circuit Rhythm. Ciò potrebbe portare alla perdita del lavoro salvato in precedenza. Tieni presente che le operazioni di salvataggio includono il processo di duplicazione di un pacchetto, il trasferimento di contenuto da Components e il salvataggio dei campioni appena registrati e tagliati.

Inserendo una scheda microSD nella fessura del pannello posteriore puoi avere accesso a più pacchetti. La memoria interna di Circuit Rhythm contiene solamente un singolo pacchetto: la scheda microSD può contenere altri 31 pacchetti, consentendoti, in questo modo, di avere a disposizione fino a 32 pacchetti da caricare su Circuit Rhythm con la scheda inserita.

Se una scheda microSD non è stata inserita da quando il dispositivo è stato acceso, la **Vista Pacchetti** mostrerà un'icona rossa e gialla che indica che "nessuna scheda SD è disponibile":




L'icona "nessuna SD" viene anche visualizzata in altre situazioni. Vedi "Rimuovere una scheda MicroSD" qui sotto per ulteriori dettagli. Circuit Rhythm funziona perfettamente senza una scheda MicroSD, ma avrai solo accesso al pacchetto interno. Se è presente una scheda microSD, la Vista Pacchetti mostrerà i pacchetti disponibili e ti permetterà di caricare un nuovo pacchetto come descritto nella sezione precedente "Caricamento di un pacchetto".

Se l'unità viene accesa senza una scheda microSD presente ( il pacchetto interno viene allora caricato), ne puoi inserire una in qualsiasi momento per avere accesso al contenuto della scheda. Se la scheda è stata rimossa in precedenza, inserendola di nuovo potrai accedere al contenuto della scheda e verrà ripristinata la normale operatività anche nel caso in cui la rimozione della scheda abbia bloccato delle funzionalità.

## **Rimuovere una scheda microSD**

Se una scheda è rimossa mentre il pacchetto interno è in fase di caricamento, Circuit Rhythm si comporterà come descritto precedentemente per il funzionamento all'accensione senza una scheda presente. Questo non ti impedisce di caricare dei campioni o di salvare o caricare progetti.

È possibile rimuovere la scheda microSD mentre un pacchetto caricato dalla scheda SD è attualmente in uso. La riproduzione del sequencer non viene interrotta e qualsiasi cambiamento non salvato non verrà perduto in questo passaggio. Tuttavia, dal momento che non è stata inserita una scheda, non ci sono dati disponibili per il caricamento. Il progetto continuerà la riproduzione mentre i dati del progetto attuale vengono caricati sulla RAM dell'unità, ma in questo stato non è possibile modificare il progetto o salvare il progetto attualmente in uso. Tuttavia, durante il caricamento del pacchetto puoi cambiare campione. In questo caso, la **Vista Progetti** visualizzerà l'icona "Nessuna SD" come descritto sopra e il pulsante **Save**  non si illuminerà fino a quando la scheda non viene inserita di nuovo. Anche la **Vista Pacchetti** mostrerà l'icona "nessuna SD" fino a quando la scheda non viene inserita nuovamente. Se desideri caricare il pacchetto interno senza inserire la scheda microSD, devi spegnere e riaccendere l'unità per caricare il pacchetto interno.

Se inserisci una scheda microSD diversa, il comportamento di Circuit Rhythm sarà indefinito. Per caricare un pacchetto da una scheda microSD diversa, devi spegnere e riaccendere l'unità. La nuova scheda microSD può essere inserita in qualsiasi momento prima, durante o dopo il riavvio, ma prima di caricare la nuova scheda è necessario riavviare il dispositivo per evitare un comportamento indefinito.

## **Compatibilità delle schede microSD**

Le schede microSD devono appartenere almeno alla Classe 10 e utilizzare il formato FAT32. Per avere più informazioni sulle schede microSD specifiche raccomandate per l'uso con Circuit Rhythm, ti preghiamo di visitare il [Centro Assistenza Novation](#).

# Components

## Informazioni su Components e su come navigare in Circuit Rhythm

Novation Components è l'assistente online di Circuit Tracks. Con Components, puoi:

- Scaricare più contenuti
- Caricare i tuoi campioni
- Modificare gli effetti Grid
- Fare una copia dei tuoi progetti
- Caricare nuovi pacchetti
- Aggiornare la versione del firmware alla più recente

Per comunicare con il tuo dispositivo, Components richiede un browser abilitato MIDI. Consigliamo di utilizzare Google Chrome o Opera. In alternativa, puoi scaricare la versione stand-alone di Components dalla pagina del tuo account Novation dopo aver registrato il tuo prodotto.

Puoi accedere a Components su [components.novationmusic.com](https://components.novationmusic.com).

### **NOTA:**

Se stai avendo problemi con la versione web di Components, prova ad installare l'applicazione stand-alone dal Portale Clienti di Novation. Inoltre, se sei su Windows, ti consigliamo di installare il driver Novation da [novationmusic.com/downloads](https://novationmusic.com/downloads).

# Appendice

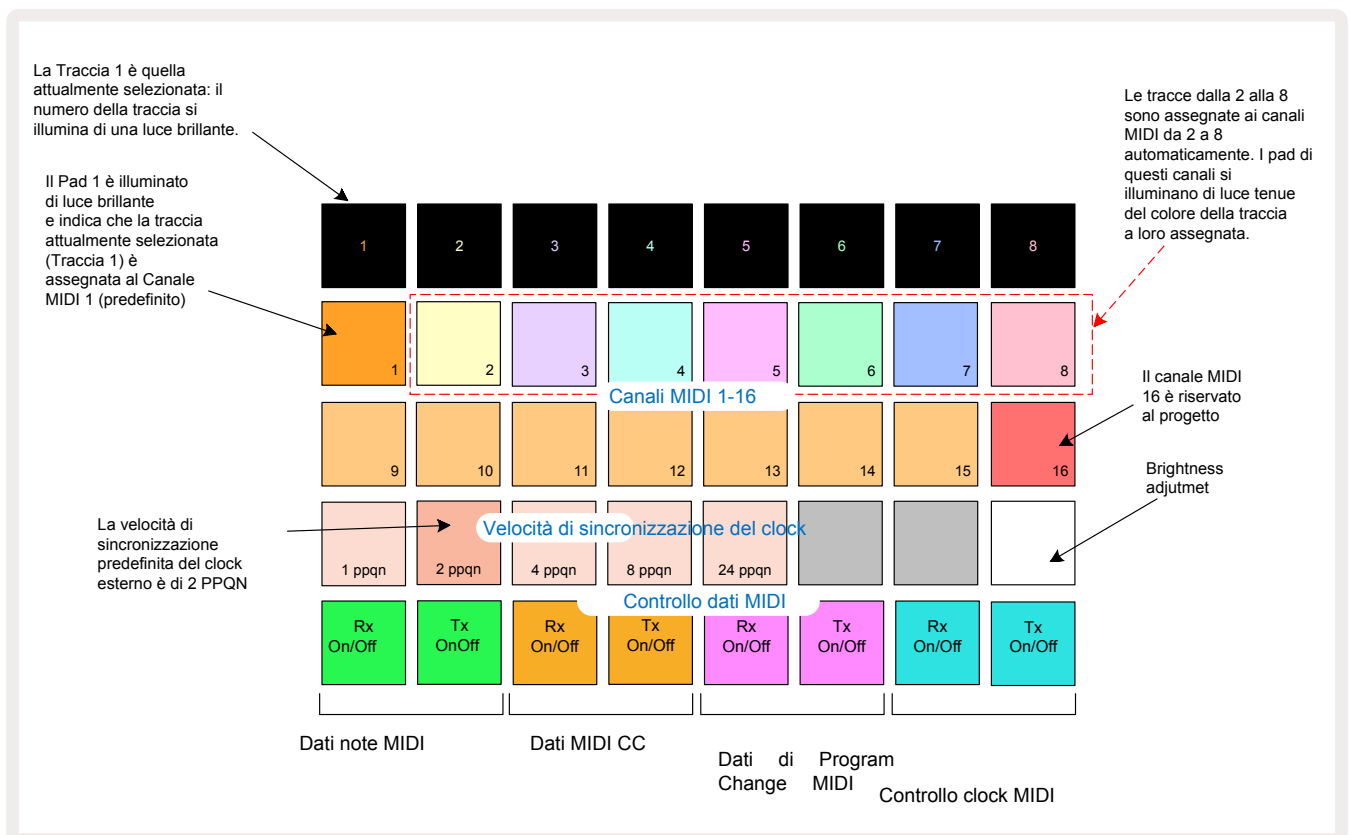
## Aggiornamenti del firmware

Per avere accesso a tutte le funzionalità disponibili, potresti aver bisogno di aggiornare Circuit Rhythm all'ultima versione del firmware. Components ti avviserà se l'unità connessa è aggiornata e, se non lo è, Components può aggiornare il firmware dell'unità alla versione più aggiornata.

## Vista Configurazione

La **Vista Configurazione** permette di creare impostazioni "globali" per il dispositivo: queste includono l'assegnazione del canale MIDI, la configurazione degli ingressi e delle uscite MIDI, la selezione della sorgente di clock, la frequenza del clock esterno e la regolazione della luminosità. Per accedervi, tieni premuto Shift e premi Save. **19** Per uscire, premi Play **13**.

Aprendo la **Vista Configurazione** ti apparirà la seguente disposizione:





## Luminosità

Il pad 24 (illuminato di bianco) controlla la luminosità dei pad della griglia. Come impostazione predefinita la percentuale di luminosità è del 100%, ma premendo il pad 24 diminuisce di circa il 50%. Ciò può esserti utile se stai utilizzando Circuit Rhythm con la batteria interna. Ridurre il livello di luminosità dei pad può essere utile anche nel caso di esibizioni in condizioni di bassa luminosità ambientale.

Le impostazioni di luminosità vengono salvate quando spegni Circuit Rhythm.

## Canali MIDI

I canali MIDI predefiniti di fabbrica sono i seguenti:

Traccia	Canali MIDI
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

Puoi cambiare il canale MIDI utilizzato da ciascuna traccia nella **Vista Configurazione**. Ciascuna traccia può essere impostata su ciascuno dei canali MIDI 1-15. Il Canale 16 è riservato per il progetto.

Per cambiare il canale MIDI che verrà utilizzato da una traccia, premi il pulsante di selezione traccia **5** o la traccia desiderata. Le due file superiori di pad nella Vista Configurazione rappresentano i canali MIDI 1-16. Premi il pad del canale MIDI desiderato.

**Importante: due tracce non possono trasmettere sullo stesso canale MIDI.**

L'immagine a pagina 88 mostra la disposizione quando viene selezionata la Traccia 1 ed evidenzia le assegnazioni dei canali MIDI: il colore dei pad dei MIDI inutilizzati è arancione (il colore della Traccia 1), ma seguono il colore della traccia attualmente selezionata. I pad per i canali MIDI da 2 a 8 mostrano una luce tenue del colore della traccia che viene loro assegnata: nell'esempio, si tratta delle assegnazioni predefinite.

Come nel caso di tutte le modifiche all'interno della **Vista Configurazione**, premi **Play** per salvare i tuoi cambiamenti ed uscire dalla **Vista Configurazione**.

## Ingressi e uscite MIDI

Circuit Rhythm è in grado di inviare e/o ricevere dati MIDI sia dalla porta **USB 6** che dalle prese **MIDI In/Out/Thru 4**.

**La Vista Configurazione** ti permette di stabilire il funzionamento di Circuit Rhythm in relazione ad altri dispositivi MIDI per quattro categorie di dati MIDI singolarmente: Nota, CC (Control Change), Program Change (PGM) e Clock MIDI. Questo ti assicura di ottenere un alto grado di flessibilità su come Circuit Rhythm si integra con il resto del tuo sistema.

MIDI Rx (ricezione) e Tx (trasmissione) possono essere attivati indipendentemente per ciascuna delle categorie di dati. I pad dal 25 al 32 sono disposti in quattro coppie di pulsanti come mostrato nella tabella:

Pad	Funzione	Colore
25	Rx Nota MIDI on/off	Verde
26	Tx Nota MIDI on/off	
27	Rx CC MIDI on/off	Arancione
28	Tx CC MIDI on/off	
29	Rx Program Change MIDI on/off	Viola
30	Tx Program Change MIDI on/off	
31	Rx Clock MIDI on/off	Celeste
32	Tx Clock MIDI on/off	

Come impostazione predefinita, MIDI Rx e MIDI Tx sono attivi (ON, con i pulsanti illuminati di luce brillante) per tutte le categorie di dati.

## Impostazioni Clock

Quando l'Rx del Clock è disattivo (OFF), il clock si trova in modalità interna e i BPM di Circuit Rhythm vengono definiti solamente dal tempo interno del clock. Qualsiasi clock esterno verrà ignorato. Quando l'Rx del Clock è attivo (ON), Circuit Rhythm si trova in modalità AUTO e i BPM vengono impostati da un clock MIDI applicato esternamente sulla porta **MIDI In** oppure sulle porte USB, nel caso sia compatibile. Se questo non è il caso, Circuit Rhythm passerà automaticamente al suo clock interno.

Se il Tx del Clock è acceso (ON), Circuit Rhythm controlla il clock e il suo clock (qualsiasi sia la sorgente) sarà disponibile come Clock MIDI sulla presa USB del pannello posteriore e sui connettori **MIDI Out**. Impostando il Tx del Clock su OFF la trasmissione dei dati del clock verrà impedita.

Vedi anche "Clock esterno" a pagina 63.

## Frequenze di clock analogiche

Circuit Rhythm invia in uscita un segnale clock analogico continuo dal connettore **Sync Out** del pannello posteriore **2** ad un'ampiezza di 5 V. La frequenza di questo clock è collegata al clock del tempo (interno o esterno). Il clock in uscita viene impostato tramite i primi cinque pulsanti sulla terza fila della griglia (i pad n° 17-21). Puoi selezionare la frequenza tra 1, 2, 4, 8 o 24 PPQN (pulsazioni per ogni nota da 1/4) premendo il pad desiderato. Il valore preimpostato è 2 PPQN. La tabella seguente riassume le impostazioni:


Pad	Frequenze di clock analogiche
17	1 PPQN
<b>18</b>	<b>2 PPQN</b>
19	4 PPQN
20	8 PPQN
21	24 PPQN

Tieni presente che lo Swing (se impostato su valori diversi dal 50%) non viene applicato al clock analogico in uscita.

## Sticky Shift

Sticky Shift è una funzionalità per l'accessibilità che permette al pulsante **Shift** di agire come interruttore invece che come controllo momentaneo. Per attivare lo Sticky Shift, premi **Shift** nella **Vista Configurazione** fino a quando non si illumina di verde. Per disattivare la funzione, premi **Shift** di nuovo fino a quando non si accende di rosso tenue.

## Vista Configurazione Avanzata

Alcune preferenze aggiuntive possono essere impostate all'interno della **Vista Configurazione Avanzata**. Questa vista è accessibile tenendo premuto **Shift** mentre accendi l'unità. Per uscire, premi  **Play**.

La griglia 8 x 4 non è illuminata all'interno della **Vista Configurazione Avanzata**: le regolazioni vengono fatte tramite diversi altri pulsanti.

### Strumento Easy Start (dispositivo di archiviazione di massa)

Lo strumento Easy Start può essere disabilitato nella **Vista Configurazione Avanzata** nel caso in cui tu preferisca che Circuit Rhythm non appaia come dispositivo di archiviazione di massa quando lo connetti ad un computer.

Per attivare o disattivare lo strumento Easy Start, premi il pulsante **Note 6**. Se **Note** si illumina di verde brillante, è attivo, se **Note** è rosso tenue, è disattivo.

Per ulteriori informazioni sullo strumento Easy Start, vedi pagina 8.

### Configurazione MIDI Thru

Puoi determinare il comportamento della porta **MIDI Thru** sul pannello posteriore di Circuit Rhythm nella **Vista Configurazione Avanzata**. Puoi scegliere se fare in modo che la porta agisca come una normale porta **MIDI Thru** (opzione predefinita), oppure se duplicare l'uscita della porta **MIDI Out**. Ciò può essere utile se vuoi controllare due elementi hardware sprovvisti di porte MIDI Thru.

Utilizza il pulsante **Duplicate 18** per impostare il comportamento. Quando **Duplicate** mostra una luce verde brillante, la porta **MIDI THRU** agirà come una seconda uscita MIDI Out. Quando mostra un colore rosso tenue, viene attivato un interruttore thru e la porta agisce come una normale porta MIDI Thru.

### Compressore Master

Circuit Rhythm include un compressore master che viene applicato a tutte le uscite audio del dispositivo. Può essere attivato o disattivato premendo **FX 12** nella **Vista Configurazione Avanzata**. Quando il compressore è attivo, il pulsante **FX** si illumina di verde brillante e la griglia visualizza brevemente "CMP". Quando viene disattivato, il pulsante FX si illumina di rosso tenue.

## Blocco salvataggio

La funzione Blocco Salvataggio di permette di disattivare temporaneamente il salvataggio. Ciò può essere utile se hai preparato un live set su Circuit Rhythm e non vuoi rischiare di sovrascrivere accidentalmente qualche progetto importante. Per abilitare il Blocco Salvataggio, tieni premuto **Shift** e **Save** quando accendi l'unità. Mentre il Blocco Salvataggio è attivo, il pulsante **Save** rimane sempre spento.

Lo stato di Blocco Salvataggio viene mantenuto durante i riavvii seguenti. Per disattivarlo, segui la stessa procedura dell'attivazione: accendi il dispositivo mentre tieni premuto **Shift** e **Save**.

Come impostazione predefinita, il Blocco Salvataggio è disattivato, in modo che i progetti possano essere salvati e sovrascritti liberamente.

## Problemi nel caricamento dei progetti

All'accensione, Circuit Rhythm carica l'ultimo progetto in uso. È possibile che, se l'alimentazione è stata interrotta mentre un progetto era in fase di salvataggio, questo possa essersi danneggiato. Ciò significa che Circuit Rhythm all'accensione si troverà in uno stato anomalo.

Sebbene si tratti di un'eventualità piuttosto rara, abbiamo fornito un metodo per riaccendere Circuit Rhythm e forzarlo a caricare un progetto vuoto. Per fare questo, tieni premuto sia **Shift** che **Clear** mentre accendi Circuit Rhythm.

Se dei progetti dovessero essersi danneggiati in qualsiasi modo, è sempre possibile eliminarli cancellando il progetto (vedi pagina 81).

## Parametri MIDI

Circuit Rhythm è stato progettato per rispondere in vari modi ai dati MIDI esterni. Vengono riconosciuti i messaggi MIDI Note On/Note Off, Program Change (PGM) e Continuous Controller (CC).

Tutti i dettagli sulle impostazioni e i parametri MIDI sono disponibili in un documento separato: **La Guida di Riferimento del Programmatore**, che può essere scaricata da [novationmusic.com/downloads](https://novationmusic.com/downloads).

# Modalità Bootloader

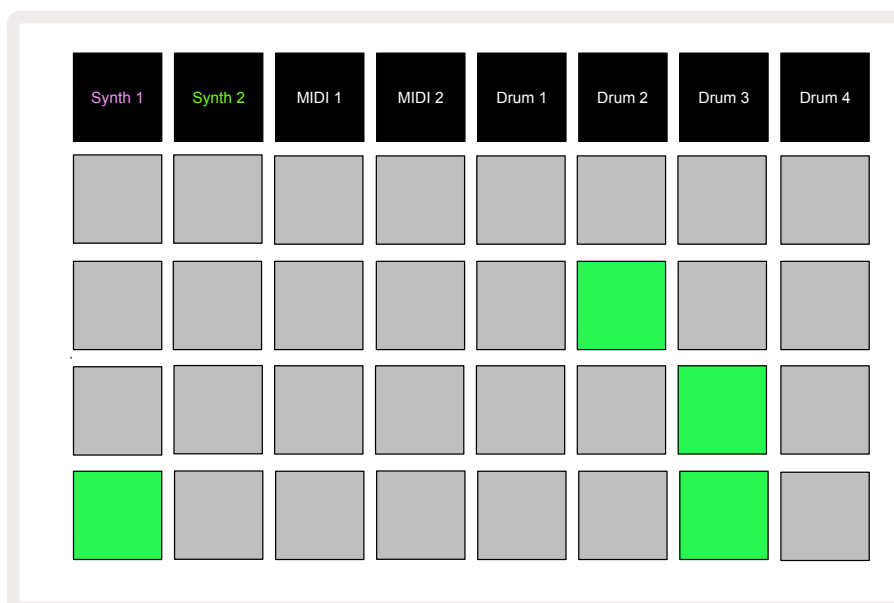
Nell'eventualità che si verifichi un problema con Circuit Rhythm, potrebbe essere necessario attivare la Modalità Bootloader. Si tratta di una "modalità da sviluppatori" che rende inoperative tutte le normali funzioni del dispositivo. La Modalità Bootloader va utilizzata solo nel caso in cui il Team per il Supporto Tecnico di Novation consigli espressamente di farlo.

La Modalità Bootloader ti permette di controllare la versione del firmware attualmente installata e anche di aggiornare il firmware (e i patch di fabbrica) nel caso in cui la procedura di aggiornamento del firmware descritta sopra per qualche motivo non dovesse funzionare correttamente.

Per entrare nella Modalità Bootloader:

1. Spegni Circuit Rhythm
2. Tieni premuti i pulsanti **Sample Rec** **9**, **Sample** **14** e **Note** **6** per qualche secondo
3. Riaccendi Circuit Rhythm

Circuit Rhythm si trova ora in Modalità Bootloader e la griglia mostra una selezione di pad con luce verde (che possono essere diversi da quelli mostrati qui sotto):



I pulsanti Traccia **1** e **2** sono illuminati; selezionando uno di questi viene mostrata una disposizione di pad illuminati. Questa disposizione rappresenta i numeri delle versioni dei tre elementi del firmware in forma binaria. In caso di problemi, potresti dover descrivere questa disposizione al Team per il Supporto Tecnico di Novation.

Il modo più semplice per uscire dalla Modalità Bootloader è premendo il pulsante **▶ Play**. Circuit Rhythm si riavvierà quindi allo stato operativo normale.

