

# Novation Circuit Groove Box Standalone

## Aide-mémoire d'utilisation



# Sommaire court

[Voir le sommaire complet à la fin](#)

Penser à utiliser les onglets Acrobat pour la navigation dans le fichier à l'écran

<b>1</b>	<b>DÉMARRAGE</b>	<b>4</b>
1.1	INTRODUCTION	4
1.2	OU TROUVER QUOI ?	6
1.3	CONNEXIONS	7
1.4	UTILISATION DE BASE	8
<b>2</b>	<b>UTILISATION AVANCÉE</b>	<b>25</b>
2.1	PANNEAU DE COMMANDE	26
2.2	LES SYNTHÉS	28
2.3	LES DRUMS	43
2.4	PATTERNS	51
2.5	TEMPO & SWING	59
2.6	MIXER	62
2.7	SECTION D'EFFETS (FX)	63
2.8	« SIDECHAINS »	65
2.9	BOUTON FILTER	67
2.10	CHANGEMENT DE SESSION	68
2.11	CHANGEMENTS APPORTÉS PAR LES FIRMWARE 1.3, 1.4 ET 1.5 (À RÉDIGER)	69
2.12	ANNEXES	70
<b>3</b>	<b>LOGICIELS</b>	<b>74</b>
3.1	« MY CIRCUIT » ONLINE DE NOVATION	74
3.2	« CIRCUIT EDITOR » DE NOVATION	74
3.3	CIRCUIT EDITOR » DE ISOTONIK	75
3.4	ACE	79
3.5	CIRCUIT MIDI EDITOR	79
<b>4</b>	<b>INFORMATIONS SUR INTERNET</b>	<b>80</b>
4.1	SAMPLE PACK ET PATCH	80
4.2	TUTORIELS VIDÉO	81

**Téléchargez la dernière version de cet aide-mémoire sur :**

<http://fr.audiofanzine.com/groove-machine/novation/circuit/medias/autres/>

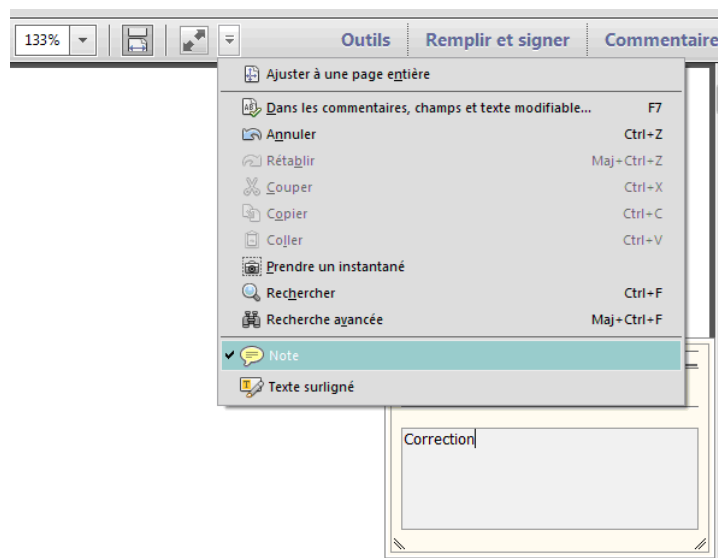
**N'imprimez pas !**

Ce document qui peut évoluer, n'est pas prévu pour l'impression. Tout est fait au contraire pour faciliter la navigation à l'écran d'un ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertexte vers les paragraphes.

J'imprimais moi-même tous les documents techniques avant de troquer le papier pour les documents dématérialisés, ce qui ne présente que des avantages: moins de papier et de dépense d'impression, facilité de classement, de recherche et de navigation, et enfin on dispose de la dernière version ... sur tous les ordi-tablettes, et depuis partout grâce à un Cloud personnel (par exemple [Google Drive](#) ou [iCloud](#) gratuit ou autre).

**Appel a contribution**

Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader, et mieux encore vous pouvez me les envoyer (le fichier, ou bien le texte si c'est assez long) pour que je complète le document.



Ma page sur Audiofanzine pour communiquer : <http://fr.audiofanzine.com/membres/939970/>

**Conventions typographiques**

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques – les commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,
- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les options affichés à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».

Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les options sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité.

Cet aide-mémoire commence par un paragraphe « Démarrage », constitué en combinant une traduction du Guide trop succinct « Getting Started », et une partie pas assez simple du « Manuel de l'utilisateur » en français (bien traduit par Novation, il faut le souligner).

La suite de ce document, reprend les informations du « Manuel de l'utilisateur » dans une présentation et une rédaction destinées à faciliter la compréhension.

Enfin on a ajouté quelques informations comme des liens vers des tutoriels vidéo sur le web, ou vers des ressources supplémentaires, ainsi que les changements apportés par les nouveaux Firmwares.

<b>1</b>	<b><u>DÉMARRAGE</u></b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b><u>UTILISATION AVANCÉE</u></b>	<b>25</b>
<b>3</b>	<b><u>LOGICIELS</u></b>	<b>74</b>
<b>4</b>	<b><u>INFORMATIONS SUR INTERNET</u></b>	<b>80</b>

## **1** [Démarrage](#)

<b>1.1</b>	<b>INTRODUCTION</b>	<b>4</b>
<b>1.2</b>	<b>OU TROUVER QUOI ?</b>	<b>6</b>
<b>1.3</b>	<b>CONNEXIONS</b>	<b>7</b>
<b>1.4</b>	<b>UTILISATION DE BASE</b>	<b>8</b>

### **1.1** [Introduction](#)

Tiré du paragraphe « Introduction » de « User Guide-fr.pdf »

Le « Circuit » est un instrument de musique électronique basé sur :

- ✓ 2 moteurs de synthèse « MiniNova Novation »,
- ✓ 4 parties de batterie
- ✓ un séquenceur 16 pas à 6 pistes.

Le « Circuit » est conçu pour permettre de créer rapidement de la musique par le simple assemblage des patterns rythmiques.

C'est à la fois un outil de composition et un instrument de prestations live.

Le « Circuit » est complètement autonome (Standalone) et peut fonctionner sans ordinateur et sur piles (ou alimentation secteur).

La grille de jeu est un ensemble de **32 pads** lumineux dynamiques en caoutchouc, qui peuvent servir :

- ✓ de touches de synthé,
- ✓ de pads de batterie,
- ✓ de pas de séquenceur

- ✓ et au déclenchement de nombreuses autres fonctions.

L'éclairage interne des pads bénéficie d'un codage couleur<sup>1</sup> intelligent pour que vous puissiez voir en un coup d'œil ce qui se passe.

Huit **boutons rotatifs** (ou **macro-commandes**) permettent de modifier les sons de synthé et de batterie à la perfection et une grande commande **Filter** est disponible pour apporter encore plus à votre interprétation. Il existe une multitude d'autres fonctionnalités rapidement accessibles : un catalogue de patches de synthé et de sons de batterie, un choix de gammes musicales, des réglages de tempo, de swing et de durée de note, et plus encore. Vous pouvez assembler des patterns en séquences plus longues et sauvegarder votre travail dans une des 32 mémoires de session.

Le « Circuit » envoie et reçoit également des données MIDI standard, de façon à par exemple le connecter à d'autres appareils compatibles MIDI, à le synchroniser avec d'autres boîtes à rythmes ou Groovebox, ou à déclencher des synthés. La connexion USB gère aussi le MIDI ; ce qui vous permet de brancher le « Circuit » à votre ordinateur pour synchroniser et enregistrer des données MIDI dans votre station de travail audio numérique (STAN).

### Caractéristiques principales

- ✓ Associe 2 moteurs de synthèse « MiniNova » et 4 parties de batterie
- ✓ Grille à 32 pads multicolores pour jouer et pour afficher des informations
- ✓ Le partage de grille permet d'afficher simultanément les pas de séquence et les notes
- ✓ Pads dynamiques
- ✓ 64 patches de synthé
- ✓ 64 sons de batterie
- ✓ Plage de tempo allant de 40 à 240 BPM, plus mode de battue manuelle (Tap)
- ✓ Swing réglable
- ✓ Les patterns peuvent être enchaînés
- ✓ Réglages de décalage et de longueur de pattern
- ✓ Plage de 12 octaves (-6, +5)
- ✓ 8 macro-commandes pour des modifications supplémentaires des sons
- ✓ Classique commande Filter de type synthé
- ✓ Mélangeur intégré
- ✓ Section d'effets (FX)
- ✓ Fonctions d'effacement (Clear) et de duplication (Duplicate)
- ✓ Dynamique (Velocity) et durée (Gate) de note réglables
- ✓ 32 mémoires de session
- ✓ Sortie ligne stéréo
- ✓ Sortie casque indépendante
- ✓ Port USB pour les données MIDI et les mises à jour de Firmware
- ✓ Haut-parleur interne
- ✓ Fonctionne sur adaptateur secteur externe (fourni) ou 6 piles AA (fournies)

---

<sup>1</sup> L'éclairage par LED RVB signifie que chaque **pad** possède des LED **rouge**, **bleu** et **verte**, s'allumant avec des intensités différentes. Cela permet d'obtenir quasiment toute couleur d'éclairage.

## 1.2 OU trouver QUOI ?


Sujet	Paragraphe Simple	Paragraphe Avancé
<b>Démarrage</b>	<b>1</b>	
Introduction	1.1	
Ou trouver Quoi	1.2	
Connexions	0	
Utilisation de base	1.4	
	Préambule	1.4.1
	Vue d'ensemble	1.4.2
	Utilisation de base	1.4.3
<b>Utilisation avancée</b>		<b>2</b>
Panneau de commande		2.1
Les Synthés		2.2
Les Drums		2.3
Patterns		2.4
Tempo & Swing		2.5
Mixer		2.6
Section d'effets		2.7
Sidechains		2.8
Bouton <b>FILTER</b>		2.9
Changement de session		2.10
Nouveautés des Firmware 1.3, 1.4, 1.5		2.11
Annexes		2.12
<b>Logiciels</b>	<b>3</b>	
« My Circuit »	3.1	
« Circuit Editor » de Novation	3.2	
« Circuit Editor » de Isotonik	3.3	
« ACE »	3.4	
« Circuit MIDI Editor »	3.5	
<b>Ressources sur internet</b>	<b>4</b>	
Sample Packs et Patches	4.1	
Tutoriel vidéo	4.2	

## 1.3 Connexions



**1 L/MONO et RIGHT :** sorties audio générales sur deux prises jack 6,35 mm 2 points (TS). Le niveau de sortie maximal est de +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Sans fiche branchée en prise **RIGHT**, la prise **L/MONO** fournit un mixage mono des canaux gauche et droit. Le hautparleur interne est coupé lorsqu'une fiche est insérée dans l'une ou l'autre des prises de sortie générale.

**2 MIDI IN et OUT :** connecteurs MIDI sur deux prises mini-jack 3,5 mm 3 points (TRS). Utilisez les câbles de conversion fournis pour le raccordement à des prises DIN 5 broches standard.

**3  :** Port USB 2.0 utilisant une prise de type B. Un câble type B vers type A est fourni avec l'unité. Le port est compatible MIDI en mode natif (Class Compliant) ; connectez-le à des ordinateurs et autres appareils prenant en charge le MIDI par USB pour transmettre et recevoir des données MIDI. Sert également aux mises à jour du Firmware.

NOTE – le port USB ne véhicule ni alimentation CC ni signal audio.

**4  (Entrée CC) :** branchez l'adaptateur secteur fourni à cette prise coaxiale.

**5 POWER :** interrupteur d'alimentation « à pression » pour éviter une commutation involontaire ; une pression d'environ une seconde est nécessaire pour allumer ou éteindre l'unité.



## 1.4 Utilisation de base

1.4.1	PRÉAMBULE	8
1.4.2	VUES D'ENSEMBLE	10
1.4.3	UTILISATION DE BASE	13

### 1.4.1 *Préambule*

Tiré du paragraphe « Introduction » de « User Guide-fr.pdf »

1.4.1.1	Abréviations, conventions, etc.	8
1.4.1.2	Trucs et astuces	8
1.4.1.3	Contenu de l'emballage	8
1.4.1.4	Enregistrement du « Circuit »	9
1.4.1.5	Alimentation requise	9
1.4.1.6	Emploi de l'adaptateur secteur	9

#### 1.4.1.1 *Abréviations, conventions, etc.*

Les références des numéros des commandes du panneau supérieur ou des connecteurs de la face arrière sont différenciées par l'encadrement comme suit :

- **6** : schéma de la face supérieure
- **1** : schéma de la face arrière

Voir « Face supérieure – commandes » au § 2.1 ci-dessous, et « Face arrière – connecteurs » au § 0 ci-dessus.

- ✓ Les **termes** en gras nomment les éléments physiques – les commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,
- ✓ Les « termes » entre guillemets nomment les différentes Vues de la grille de pads, ainsi que tous les termes et fonctionnalités « Softwares ».

#### 1.4.1.2 *Trucs et astuces*



Quelques conseils ayant trait au sujet évoqué sont indiqués pour faciliter l'obtention des objectifs courants. Il n'est pas obligatoire de les suivre, mais ils facilitent généralement la vie.

#### 1.4.1.3 *Contenu de l'emballage*

L'emballage a été conçu pour supporter les rigueurs d'une manipulation brutale. Si l'unité semble avoir été endommagée durant le transport, ne jetez aucun des éléments d'emballage et informez-en votre magasin de musique.

Si possible, conservez tous les éléments d'emballage pour un usage futur au cas où vous devriez réexpédier l'unité.

- Groovebox « Circuit » de Novation
- Câble USB Type A vers Type B (1,5 m)
- 2 câbles MIDI de conversion : mini-jack 3,5 mm 3 points vers DIN 5 broches



- Guide de prise en main, comprenant des informations détaillées pour l'enregistrement du produit et des logiciels
- Carte d'inscription (Bundle Code) pour le logiciel d'enregistrement Ableton Live Lite
- Feuillet de référence des patches
- Feuillet d'informations de sécurité
- Adaptateur secteur : CC 12 V, 1,5 A, avec broches secteur interchangeables
- 6 piles alcalines AA

#### 1.4.1.4 Enregistrement du « Circuit »

Il est important d'enregistrer en ligne votre instrument en suivant les instructions fournies pour l'enregistrement de produit/logiciel au paragraphe 1.4.3.2 ci-dessous. En plus de valider votre garantie du constructeur, cela permet de télécharger les logiciels :

- Logiciel de composition musicale « Ableton Live Lite »
- 1 Go de sons et d'échantillons « Loopmasters »

Les instructions d'enregistrement contiennent aussi les codes que vous devrez saisir dans les formulaires en ligne sur notre site web pour télécharger les logiciels, mais avant d'essayer de le faire, l'enregistrement de votre garantie est nécessaire.

#### 1.4.1.5 Alimentation requise

- ✓ L'alimentation est possible sur secteur via l'adaptateur secteur fourni ou par des piles AA.
- ✓ Il ne peut pas être alimenté par un ordinateur ou autre appareil au travers d'une connexion USB.

#### 1.4.1.6 Emploi de l'adaptateur secteur

L'adaptateur secteur fourni avec l'unité est de type CC 12 V, 1,5 A, et peut fonctionner sur des tensions secteur allant de 100 à 240 V, en 50 ou 60 Hz. L'adaptateur a des broches secteur interchangeables ; différents types de broche sont fournis pour rendre l'adaptateur compatible avec les prises secteur de nombreux pays différents. Les broches peuvent facilement se changer en pressant le bouton semi-circulaire à ressort au centre de l'adaptateur et en faisant glisser les broches vers le haut pour les sortir du corps de l'adaptateur. Faites glisser ensuite les broches correctes (comme indiqué par les flèches) en veillant à ce qu'elles se verrouillent bien en place.

Le câble de l'adaptateur secteur se connecte à la prise coaxiale d'entrée **CC** de la face arrière (4 dans « Face arrière – connecteurs » au § 0 ci-dessus).

L'utilisation d'adaptateurs secteur d'un autre type que celui fourni n'est pas recommandée par Novation.

## 1.4.2 Vues d'ensemble

1.3.2.1	Glossaire	10
1.3.2.2	Panneau de commandes (sans explications)	12

### 1.4.2.1 Glossaire

Tiré de « User Guide-fr.pdf »

Certains des termes utilisés dans ce mode d'emploi ont une signification particulière quand ils s'appliquent au « Circuit » :

Terme	Touche	Définition
Chaîne de patterns		série cyclique de patterns lus en continu
Curseur de lecture		En mode de lecture, le pad <b>blanc</b> qui avance dans l'affichage de pattern, matérialisant ainsi le pas actuellement joué. Devient <b>rouge</b> en mode d'enregistrement
Enregistrement live	<b>Record</b>	Vous permet d'ajouter en temps réel des notes de synthé pendant qu'un pattern est lu. Enregistre également tous les mouvements des macro-commandes.
Fixed	<b>Shift + Velocity</b>	Pour désactiver la réponse dynamique des pads de la grille.
Macro-commandes		<b>8 boutons rotatifs</b> dont la fonction varie en fonction de la vue actuellement sélectionnée ; servent principalement à modifier les sons de synthé et de batterie
Mémoire de pattern		Endroit où est conservé un pattern ; il y en a 8 par piste dans chaque session
Mode d'enregistrement		Mode dans lequel des notes de synthé peuvent être ajoutées au pattern ou dans lequel les modifications apportées avec les macro-commandes peuvent être sauvegardées. La touche <b>Record</b> est allumée en <b>rouge vif</b>
Mode Play		Mode dans lequel le séquenceur tourne ; la touche <b>Play</b> (lecture) est allumée en <b>vert vif</b>
Mode Stop		Mode dans lequel le séquenceur ne tourne pas
Pad de grille		Un des 32 pads composant la zone principale de jeu
Pad de jeu		Pads de la grille servant à programmer des notes de synthé ou des frappes de batterie
Page de configuration		Permet le contrôle des paramètres MIDI d'horloge MIDI et d'émission/réception. Le fonctionnement normal du « Circuit » est suspendu quand la page de configuration est ouverte
Pas		Chaque pattern est divisé en pas ; les patterns de batterie ont toujours 16 pas tandis que ceux de synthé peuvent en avoir moins
Patch		Synonyme de « Preset » ou pré réglage ; un des 64 sons de synthés ou des 64 sons de batterie qui peuvent être sélectionnés pour chaque piste
Pattern		Cycle répétitif de notes de synthé et/ou frappes de batterie composé d'un maximum de 16 pas. Comprend les données de dynamique, de durée, de longueur de pattern et d'automation
Piste		Un des 6 instruments d'une session : « Synth 1 », « Synth 2 », « Drum 1 », « Drum 2 », « Drum 3 », « Drum 4 »

Terme	Touche	Définition
Saisie manuelle de note		Assignation de notes de synthé à un pas spécifique dans un pattern. Avec un pad de pas pressé, pressez le <b>pad</b> correspondant à la note à ajouter. Cela peut se faire avec le séquenceur arrêté ou non
Session		Ensemble de toutes les données nécessaires à la lecture complète de toutes les pistes, avec patterns, séquences, données d'automation etc. 32 sessions peuvent être sauvegardées en mémoire flash
Sidechain	<b>Sidechain</b>	Méthode permettant aux frappes de la partie de batterie 1 (Drum 1) de modifier la dynamique des notes de synthé
Touches « PATTERN »	<b>Nudge et Length</b>	Nom collectif des touches du groupe comprenant les touches <b>Nudge</b> et <b>Length</b>
Touches « STEP »	<b>Note, Velocity et Gate</b>	Nom collectif des touches du groupe comprenant les touches <b>Note, Velocity</b> et <b>Gate</b>
Vue		Une des diverses façons dont les 32 pads de grille peuvent être utilisés pour afficher des informations et permettre l'interaction de l'utilisateur
Vue « Expand »	<b>Shift + Note</b>	Double la zone de pads de jeu pour les synthés et offre un mode de frappe pour la batterie
Vue « FX »	<b>FX</b>	Permet à l'utilisateur d'ajouter individuellement aux pistes de la « Reverb » et du « Delay »
Vue « Gate »	<b>Gate</b>	La valeur « Gate » d'une note est le nombre de pas durant lequel elle est jouée. La Vue « Gate » permet de modifier la longueur d'une note. Des valeurs individuelles de « Gate » peuvent être réglées pour chaque note assignée à un même pas en utilisant l'enregistrement live
Vue « Length »	<b>Length</b>	Permet à l'utilisateur de changer la longueur d'un pattern de synthé ; les valeurs peuvent aller de 1 à 16 pas
Vue « Note »	<b>Note</b>	La Vue qui sert à programmer des notes de synthé et des frappes de batterie
Vue « Nudge »	<b>Nudge</b>	Permet à tous les pas d'un pattern d'être décalés vers l'avant ou l'arrière dans le temps par paliers d'un demi-pas
Vue « Patterns »	<b>Patterns</b>	Cette Vue affiche les 8 mémoires de pattern par piste et permet leur sélection individuelle ou sous forme de chaîne de patterns, leur suppression et leur duplication
Vue « Scales »	<b>Scales</b>	Permet à l'utilisateur de sélectionner une des 16 gammes musicales pour le synthé et également de transposer les gammes
Vue « Sessions »	<b>Sessions</b>	La Vue utilisée pour sauvegarder et charger les sessions
Vue « Velocity »	<b>Velocity</b>	Permet l'édition de la dynamique d'un pas

### 1.4.2.2 Panneau de commandes (sans explications)



Voir la description des contrôles au paragraphe 2.1 ci-dessous

### 1.4.3 Utilisation de base

1.3.3.1	Licence « Ableton Live Lite »	13
1.3.3.2	Enregistrer le Circuit et télécharger le logiciel inclus	14
1.3.3.3	Emploi de piles	15
1.3.3.4	Mise en marche	16
1.3.3.1	Principes de fonctionnement	17
1.3.3.2	Commencer avec un morceau de démonstration	19
1.3.3.3	Premier Groove à partir de zéro	21
1.3.3.4	Chargement et sauvegarde	23

#### 1.4.3.1 Licence « Ableton Live Lite »

Tiré de « Getting Started Guide.pdf »

Ableton Live est un environnement de production de musique flexible et un outil de performance. C'est pourquoi il est utilisé partout, des petits studios amateurs jusqu'aux plus grandes scènes du monde.

Comment obtenir Live Lite

Téléchargez et installez la dernière version d'Ableton Live Lite à l'adresse suivante:  
[www.ableton.com/live-lite](http://www.ableton.com/live-lite)

#### **Lancez « Ableton Live Lite ».**

Live vous guidera dans le cadre d'un processus d'autorisation et vous demandera votre numéro de série qui se trouve dans votre compte sur le site web Novation une fois que vous avez enregistré votre unité.

#### **Upgrader vers Live 9**

Les versions « Live 9 Standard » et « Suite » élargissent considérablement les fonctionnalités et les sons.

En tant qu'utilisateur « Live Lite », vous pouvez économiser jusqu'à 100 USD / 70 EUR sur une mise à niveau par rapport à l'achat d'une nouvelle licence. Voyez ce que vous obtiendrez dans Live 9 Standard and Suite: [www.ableton.com/lite-upgrade](http://www.ableton.com/lite-upgrade)

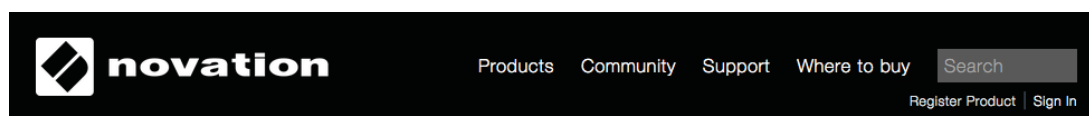
La version « Ableton Live Lite » comprend les fonctionnalités suivantes :

- Flux de travail rapide et intuitif d'Ableton, basé sur une session unique et Vues d'arrangement
- Enregistrement audio de qualité professionnelle et séquençage MIDI jusqu'à 8 pistes
- Création et traitement de son créatif avec les Instruments « Impulse » and « Simpler », plus Racks, instruments et effets
- 600 Mo de boucles et d'échantillons
- Compatibilité plug-and-play avec de nombreux contrôleurs matériels
- Effets de studio incluant EQ, compression, réverbération, Delay, chorus, Filtre et autres
- Utilisation illimitée des instruments et effets Ableton inclus
- Utilisation illimitée de vos instruments préférés VST et AU Et effets

### 1.4.3.2 Enregistrer le Circuit et télécharger le logiciel inclus

Tiré de « Getting Started Guide.pdf »

Aller sur le site web [www.novationmusic.com/register](http://www.novationmusic.com/register) et cliquer sur « Register your product ».



## Login

## Register Your Product

[Forgotten your password?](#)  
[Don't have an account?](#)  
[Problems with product registration or account page? Click here.](#)

**Email address \***

Please enter your email address

**Password \***

Please enter your password

Login

**Product \***

Please select the product that you wish to register

**Serial Number \***

Please enter the serial number

- Sélectionnez « Circuit » dans la liste déroulante
- entrez votre numéro de série. Vous pouvez le trouver à l'arrière de cette brochure et sur l'étiquette sur en dessous de votre « circuit »: il a 12 ou 13 caractères: les 3 premiers caractères peuvent être des chiffres ou des lettres, mais le reste ne sera que des nombres.
  - NB : Le numéro de série n'est pas le code du paquet logiciel.
- Ensuite, cliquez sur « Get my Stuff » pour télécharger votre logiciel. Si vous n'avez pas de compte Novation, il vous sera demandé d'en créer un.

**ATTENTION :** Le « Bundle Code » figurant dans l'emballage (sur le guide de démarrage ou sur une carte séparée) est non seulement nécessaire au téléchargement des logiciels, met également pour finaliser l'enregistrement du « Circuit ».

Please tell us more about your Circuit

**Bundle Code \***

Please enter the bundle code

## Bundle Codes

Due to environmental reasons, and to ensure your drivers and software, our products do not ship with a "Bundle Code" either on the inside of the guide, or on a bundle code card depending on what you purchased.

The 18 digit bundle code will enable you to register your included software.

Please type the exact characters shown on the card, including spaces and taking extra care with uppercase & lowercase letters.

E.g. 123456-ABCDEF-9Z8Y7X

### 1.4.3.3 Emploi de piles

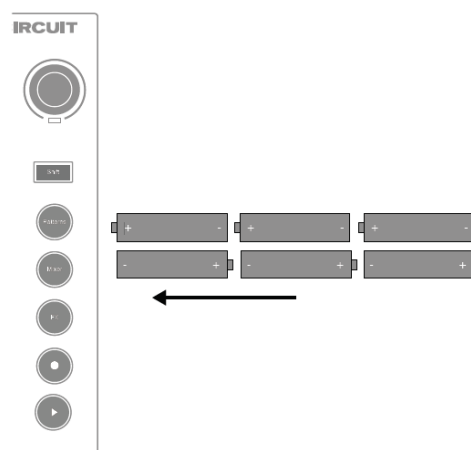
Tiré de « User Guide-fr.pdf »

L'instrument peut fonctionner également avec 6 piles alcalines R6 de taille AA ou des batteries au lithium de haute capacité. Un jeu de piles adaptées est fourni.



Le compartiment des piles se trouve sur le côté droit de l'unité. Faites glisser vers le bas le couvercle du compartiment des piles pour l'ouvrir ; notez qu'il est retenu par une attache.

Insérez les piles réparties en deux groupes de 3 comme représenté sur le schéma sous l'unité juste en dessous du compartiment des piles :



Notes :

- Le « Circuit » accepte aussi bien des piles 1,5 V que des batteries rechargeables NiMH 1,2 V de taille AA. Pour les piles, nous recommandons l'utilisation de piles alcalines ou lithium haute capacité.
- Ne panachez jamais les types de pile ou de batterie. Veillez toujours à ce que les 6 piles/batteries soient du même type.
- Leur durée de fonctionnement dépend de leur type : 5 heures d'utilisation peuvent être obtenues avec des piles alcalines de haute qualité.
- Le « Circuit » ne recharge PAS les batteries NiMH rechargeables quand elles sont installées ; celles-ci doivent être rechargées en externe au moyen d'un chargeur adapté.
- Ne panachez pas des batteries ayant des niveaux de charge différents – c'est-à-dire que vous ne devez pas mélanger des batteries pleinement chargées avec d'autres partiellement déchargées.
- Retirez toujours les piles/batteries en cas de non utilisation prolongée.
- Les piles/batteries usagées contiennent des substances dangereuses et doivent être éliminées de façon responsable. Jetez toujours les piles/batteries usagées conformément aux directives locales concernant l'environnement et/ou le recyclage.



### 1.4.3.4 Mise en marche

Tiré de « Getting Started Guide.pdf »

1.3.3.4.1	Alimentation	16
1.3.3.4.2	Activer SAVE	16
1.3.3.4.3	Mise sous tension	16
1.3.3.4.4	Démarrer une nouvelle session	17

#### 1.4.3.4.1 Alimentation

Pour utiliser le « circuit » sans piles, vous pouvez connecter l'alimentation fournie. Cela fonctionnera avec ou sans les batteries en place.

Activez le « circuit » en maintenant le bouton **POWER** enfoncé pendant plus d'une demi-seconde. Le symbole d'alimentation s'affiche si l'alimentation est opérationnelle.

#### 1.4.3.4.2 Activer SAVE

L'enregistrement est désactivé par défaut au départ, ce qui ne permet d'enregistrer vos sessions.

- maintenir les boutons **SHIFT** et **SAVE** tout en allumant le « circuit ». Quand « SAVE » est disponible le bouton est faiblement allumé en **bleu**.

#### 1.4.3.4.3 Mise sous tension

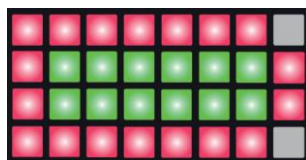
Tiré de « User Guide-fr.pdf »

Pour une alimentation secteur, branchez l'adaptateur fourni à la prise d'entrée **CC 4** et dans une prise secteur.

Appliquez une pression longue à la touche **POWER 5** et le motif d'allumage des Pads affiche pendant 5 secondes un symbole d'alimentation secteur:



Pour une alimentation par piles, le motif d'allumage des pads représente un symbole de charge:



La représentation ci-dessus correspond à des piles complètement chargées. Des piles/batteries moins chargées se manifestent par un moins grand nombre de pads verts. Si aucun pad vert ne s'affiche, les piles/batteries doivent être changées.

Après le démarrage, l'affichage de la grille de pads change comme montré ci-dessous :



#### 1.4.3.4.4 Démarrer une nouvelle session

Ce guide est conçu pour un démarrage rapide. Voir plus d'informations dans le Guide de l'utilisateur originale ou dans le paragraphe 2 ci-dessous.

Appuyez sur le bouton **Sessions** pour entrer dans la vue « Sessions ».

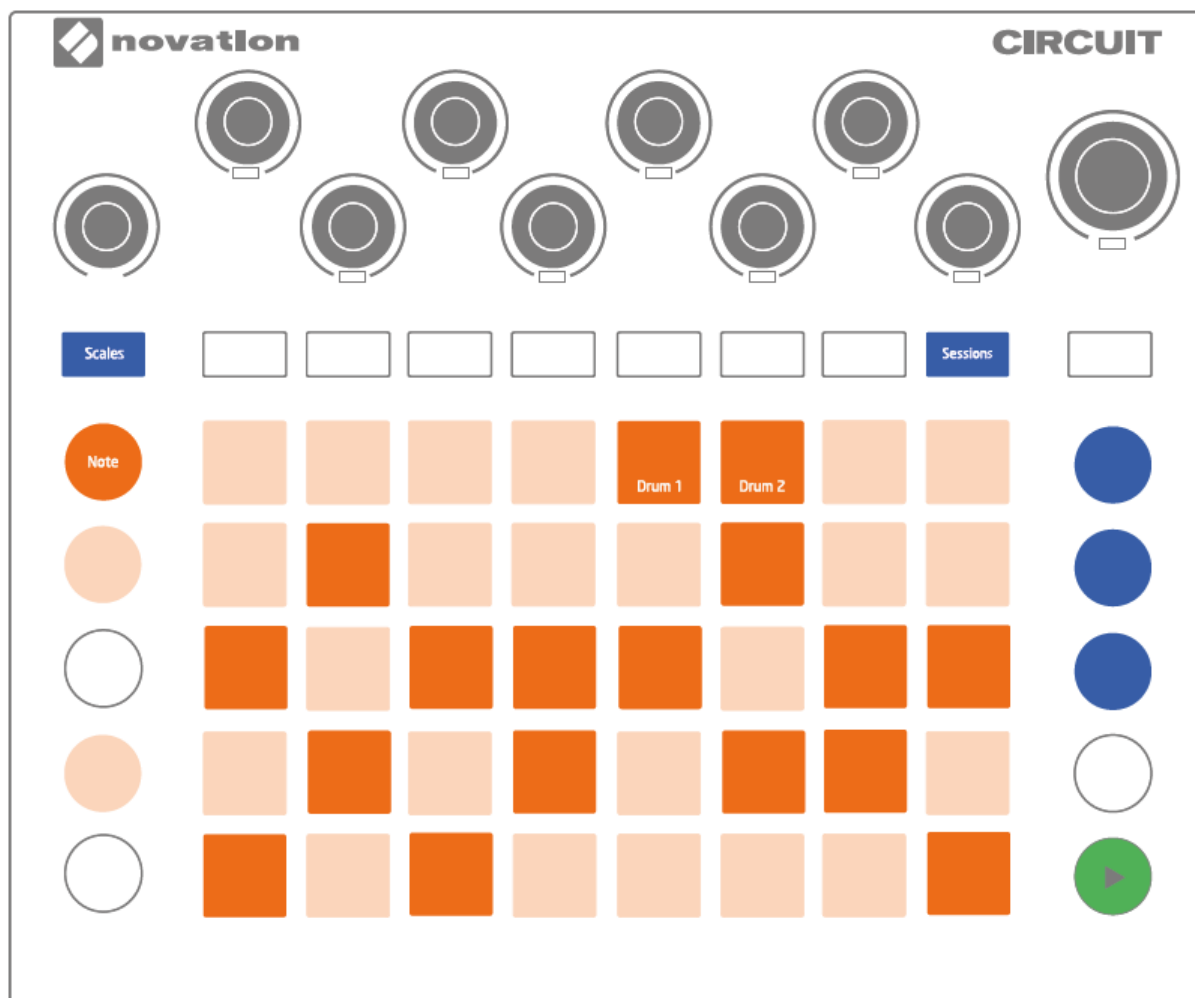
Les **pads** affichent les Sessions disponibles avec la première sélectionnée. En configuration d'usine, le « Circuit » contient une session de démonstration, mais vous pouvez la modifier ou la supprimer.

#### 1.4.3.5 Principes de fonctionnement

Tiré de « Getting Started Guide.pdf »

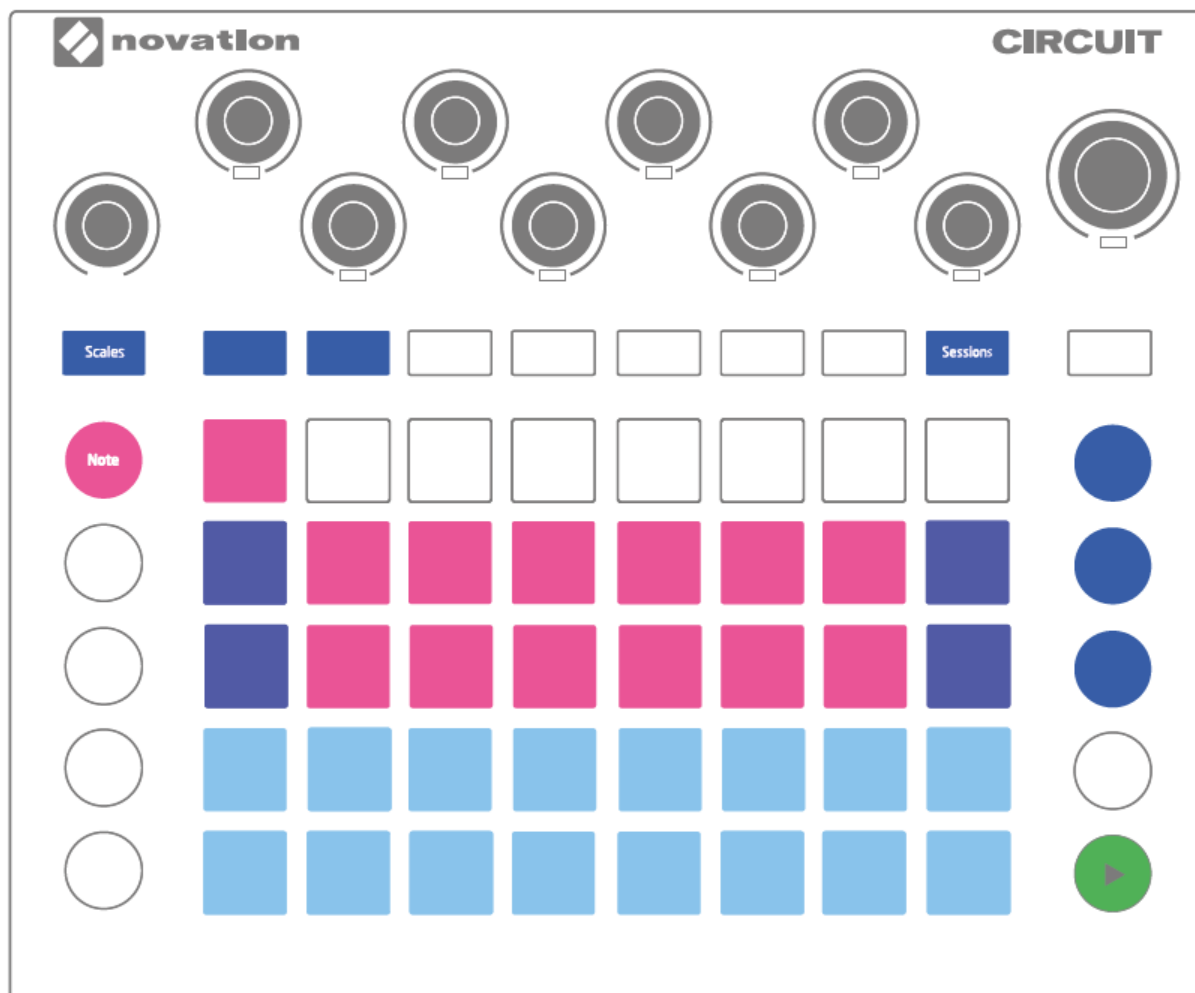
Cette description des principes de fonctionnement est utile aux débutants pour appréhender rapidement le fonctionnement du « Circuit ».

Ce paragraphe peut être éventuellement suffisant pour le démarrage des utilisateurs les plus expérimentés.



Plutôt que de changer la Session de démonstration, sélectionnez une session vide disponible comme indiqué au paragraphe 1.4.3.4.4 ci-dessus.

- Presser le bouton **Drum 1** et appuyez sur **PLAY**. Le déplacement du curseur de la séquence est matérialisé par l'allumage successif des Pads.
  - Les deux premières lignes sont pour « Drum 1 » (kick)
  - Les deux lignes inférieures sont pour « Drum 2 » (snare).
- Appuyez sur les **Pads** pour activer ou désactiver les pads « Drum 1 » et « Drum 2 ». Vous entendrez l'effet lorsque le curseur de séquence se déplace au niveau de ces pas.



- Presser le bouton **Synth 1**. Les deux premières lignes de **Pad** permette de jouer avec le patch « Synth 1 ».
  - Appuyez sur **Record** et jouez sur les Pads. Vos notes et vos accords seront stockés dans les pas du séquenceur et vous entendrez l'effet instantanément lorsque le motif.
  - Pour modifier toutes les notes « Synth », appuyez et maintenez un **pad** de pas des 2 lignes inférieures tout en appuyant sur les notes des deux premières lignes.
  - Appuyez 2 fois sur **SAVE** pour sauvegarder votre session à l'emplacement choisi plus tôt dans la vue « sessions ».
- Il faut enregistrer la session pour pouvoir la rappeler après l'extinction.

Les opérations ci-dessus ont suffit pour construire un beat avec un Kick, un Snare et une ligne de basse.

Essayer maintenant « Drum 3 » et « Drum 4 » ainsi que « Synth 2 ».

Le site Novations fournir de nombreuses informations :

<https://support.novationmusic.com/hc/en-gb>

- ✓ vidéo de démarrage : <https://novationmusic.fr/get-started/circuit>
- ✓ tutoriels : <https://support.novationmusic.com/hc/en-gb/categories/200837215-Tutorials>
- ✓ base de connaissance sur : <https://support.novationmusic.com/hc/en-gb/categories/200837235-How-to->
- ✓ FAQ : <https://support.novationmusic.com/hc/en-gb/categories/200812599-Information>
- ✓ Compatibilités : <https://support.novationmusic.com/hc/en-gb/categories/200837225-Compatibility>


### 1.4.3.6 Commencer avec un morceau de démonstration

Tiré de « Getting Started Guide.pdf »

- Maintenez la touche **POWER** enfoncée pendant au moins une 1/2 seconde pour allumer le « circuit ».
  - Si le Circuit fonctionne sur piles, le motif d'allumage des pads indique brièvement le compteur de batterie.
  - Si l'alimentation est connectée, le motif d'allumage des pads indique un symbole de charge, comme expliqué au § 1.4.3.4.3 ci-dessus.
  - Le démarrage peut prendre 4 secondes.

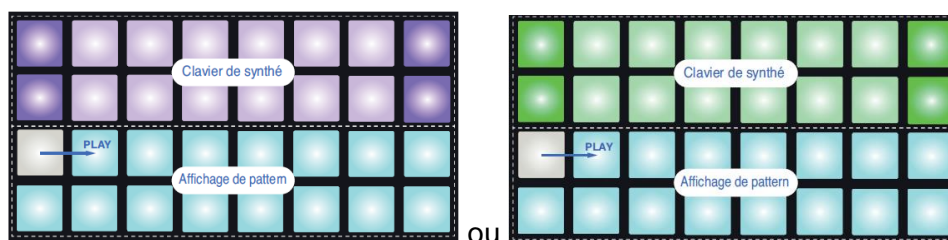
Tiré de « User Guide-fr.pdf »

16 sessions de démonstration sont pré chargées dans les mémoires.

- Pressez la touche  **Play** **12**. La première session de démonstration démarre (voir § 1.4.3.4.4 ci-dessus pour sélectionner une autre session de démonstration).

**Notes de synthé** pour commencer : « Synth1 » et « Synth 2 »

- Pressez la touche **Synth 1** **5** pour afficher la Vue « Note » de « Synth 1 ».
  - En vie « Notes », les deux rangées de pads du haut représentent des notes de synthé, au choix pour « Synth1 » ou pour « Synth 2 »
  - Les pads de notes sont affichées en **mauve** pour « Synth 1 »



- Idem pour « Synth 2 » en pressant la touche **Synth 2**.
  - Les pads de notes sont affichées en **vert** pour « Synth 2 »
- les deux rangées du bas affichent les pas de séquence, ainsi que la progression dans la séquence.

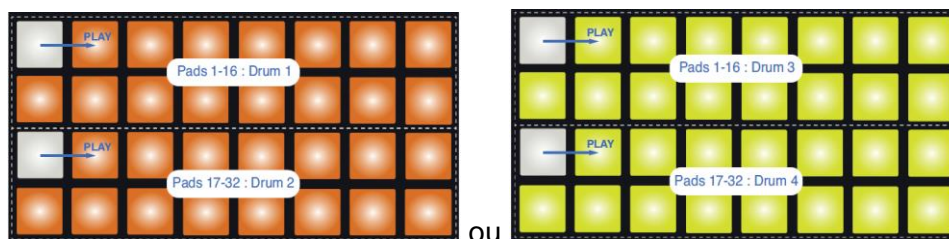
- Quand la séquence comprend une note de synthé, un **pad** de note des 2 rangées du haut devient **blanc**, pour représenter la note jouée.
- En même temps, les **pads** de séquence **bleu clair** et s'allument successivement en **blanc** pour matérialiser la progression de la séquence.

**Beats de Drum** pour continuer : « Drum 1 » et « Drum 2 » ou « Drum 3 » et « Drum 4 »

Deux des 4 instruments de batterie sont affichés simultanément, contrairement aux 2 synthés qui ne peuvent être affichés qu'alternativement.


Les 2 paires de pistes de batterie fonctionnent identiquement à l'exception du codage couleur.

- pistes « Drum 1 » et « Drum 2 » affichées ensemble, en **orange**,
- pistes « Drum 3 » et « Drum 4 » affichées ensemble en **jaune**.



- Pressez la touche **Drum 1** (instrument de batterie **1**). Les 2 premiers instruments de batterie sont affichés simultanément : « Drum 1 » et « Drum 2 ».
  - 2 rangées du haut : instrument de batterie « Drum 1 » (en général la grosse caisse)
  - 2 rangées du bas : autre instrument de batterie « Drum 2 » (en général la caisse claire)

Le **pad** correspondant à l'instrument frappé sur le pas en cours, s'allume plus vivement que les autres pads.

- Idem pour les instruments « Drum 3 » et « Drum 4 », à l'exception des couleurs. « Drum 3 » et « Drum 4 » sont généralement des variations de cymbale, de charleston ou d'autres sons de percussions.
- Activer quelques-uns des pads pour ajouter des frappes supplémentaires; Désactiver un pad pour supprimer la frappe lui correspondant.
- Pressez la touche de lecture  pour arrêter la séquence


Plus loin dans le mode d'emploi, nous expliquons comment vous pouvez choisir le son de synthé et le son de batterie pour les associer dans un pattern, et également comment vous pouvez manipuler les sons en temps réel.

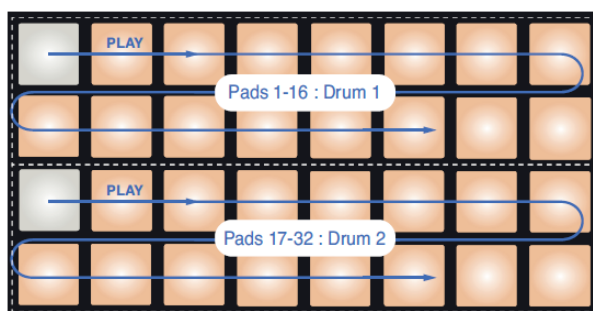
### 1.4.3.7 Premier Groove à partir de zéro

Tiré de « User Guide-fr.pdf »



Après avoir expérimenté pendant un moment les patterns de démonstration, créez un pattern à partir de zéro.

- Sélectionnez Sessions puis une mémoire vide.
- Sélectionnez **Drum 1**.
- Quand vous pressez  **Play**, vous voyez le **pad blanc** (le curseur de lecture avancer sur les 16 pas des deux instruments de batterie :



Vous n'entendez encore rien.

Les Vues « notes » de batterie vont toujours par paires :

- « Drum 1 » sur les deux rangées du haut (ou « Drum 3 »)
- « Drum 2 » sur les deux du bas (ou « Drum 4 »).

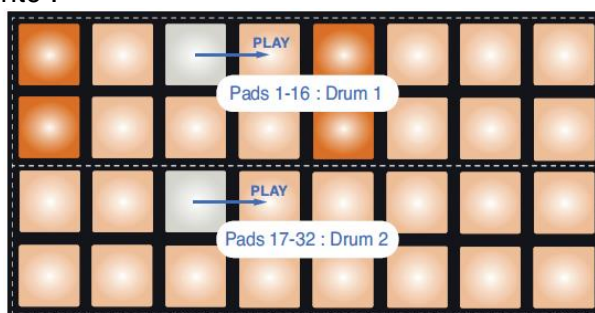
Les instruments « Drum 3 » et « Drum 4 » fonctionnent exactement de la même façon.

#### NOTE

- Les patterns de batterie font toujours 16 pas.
- Les patterns de synthé peuvent avoir n'importe quelle longueur, de 1 à 16 pas. Ce sujet est abordé dans « Longueur (Length) » au § 2.4.5 ci-dessous.

Poursuivre :

- Pour avoir un coup de grosse caisse sur chaque temps, pressez les **pads 1, 5, 9 et 13** comme représenté :



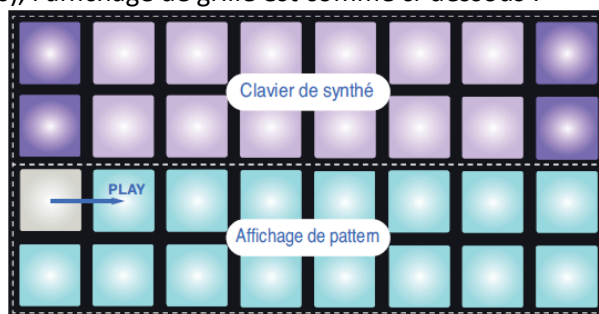
- ajouter une caisse claire à la séquence en pressant les **pads** voulus dans les 2 rangées du bas. Si vous pressez **Drum 3** (ou **Drum 4**), c'est la vue de séquence des 2 autres pistes de batterie qui est affichée et vous pourrez y ajouter 2 autres instruments de batterie.

- Pour supprimer une frappe de batterie, presser à nouveau le **pad** correspondant (que ce soit pendant que la séquence tourne ou quand elle est à l'arrêt).

Les pads allumés de façon vive indiquent les pas qui comprennent des frappes.

Maintenant, vous pouvez jouer des notes de synthé.

- Pressez **Synth 1** pour ouvrir la Vue « Synth 1 ». Dans la vue « Synth » :
  - les 2 rangées du haut représentent un clavier musical,
  - les 2 rangées du bas, les pas de séquence.
- Lorsque la touche **Play** est pressée, les **pads** s'allument successivement en **blanc** pour matérialiser le défilement des pas de la séquence. Avec toutes les gammes excepté la gamme chromatique (voir « Gammes (« Scales » au § 2.2.1.1 ci-dessous), l'affichage de grille est comme ci-dessous :



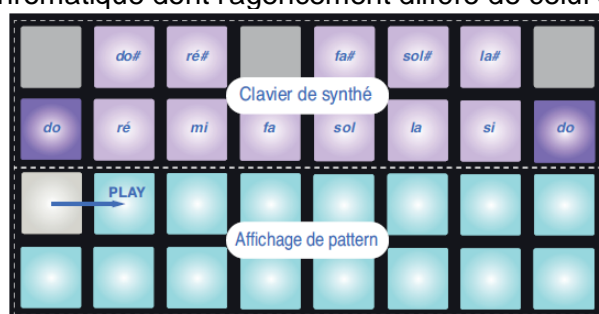
Les pads **mauves** représentant 2 octaves de la note la plus basse à la plus haute.

- ajouter des notes de synthé supplémentaires, au choix :
  - en les jouant en temps réel,
  - ou en les ajoutant au pattern en pressant **Record** **12**.
 Quand la touche **Record** est allumée, tout ce que vous jouez dans les 2 Vues « Synth 1 » ou « Synth 2 », est intégré au pattern.

Les touches **Oct ▼** et **Oct ▲** déplacent la tessiture du clavier du synthé actuellement sélectionné d'une octave à chaque pression, jusqu'à un maximum de 5 octaves vers le haut et de 6 octaves vers le bas par rapport à l'octave par défaut. La note la plus basse de l'octave par défaut est le « do médian » d'un clavier de piano standard.



Pour avoir un clavier de piano conventionnel, maintenez pressée **Scales** **8** puis pressez le **pad 32** (celui en bas à droite), ce qui l'allume en **rmauve vif**. Cela vous donne un clavier à gamme chromatique dont l'agencement diffère de celui des autres gammes :



La gamme chromatique offre les 12 notes de l'octave ; pour les agencer sur les **pads**, la « taille » du clavier est réduite à une octave.

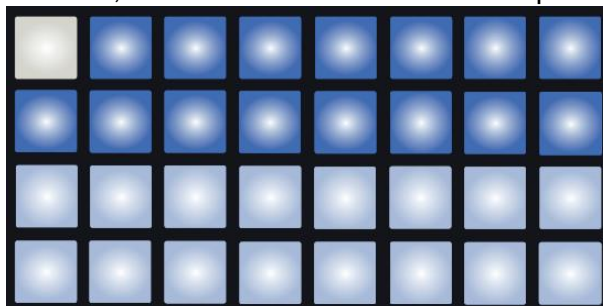


### 1.4.3.8 Chargement et sauvegarde

Tiré de « User Guide-fr.pdf »

Lorsque vous pressez **Play** pour la première fois après la mise sous tension, la session lue est la dernière ayant été utilisée avant l'extinction. La démo d'usine décrite au paragraphe 1.4.3.6 ci-dessus a été chargée dans la « mémoire 1 ».

Pour charger une autre session, utilisez la Vue « Sessions » en pressant **Sessions** **18** :



Chaque pad correspond à une des mémoires. La couleur du pad donne des informations sur la mémoire :

- **Bleu pâle** : la mémoire est vide
- **Bleu vif** : la mémoire contient une session sauvegardée par l'utilisateur ou une session de démo d'usine
- **blanc** : indique la session actuellement sélectionnée (Donc un seul pad)

Au stade de l'expérimentation, vous pouvez sélectionner une autre démo d'usine pour l'écouter et jouer avec. Vous pouvez sauter d'une session sauvegardée à l'autre en mode « Play ».



Les sessions chargées quand le séquenceur ne tourne pas seront lues au tempo qui était en vigueur lorsqu'elles ont été sauvegardées.

Les sessions chargées pendant que le séquenceur tourne sont lues au tempo actuellement réglé. Cela signifie que vous pouvez rappeler tour à tour différentes sessions en gardant que le tempo constant.

Les mémoires contenant les sessions de démo d'usine n'ont rien de spécial : vous pouvez les remplacer si vous le souhaitez.

#### **IMPORTANT – Activation de la sauvegarde**

En configuration d'usine la sauvegarde de session est désactivée pour éviter l'effacement accidentel des sessions de démonstration.

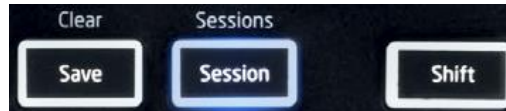
La touche **Save** **18** est donc initialement éteinte et avant que vous puissiez sauvegarder vos propres sessions, vous devez déverrouiller la fonction « Save ». Pour ce faire,

- maintenez ensemble les touches **Shift** **19** et **Save** pendant que vous mettez sous tension. **Save** est maintenant allumée en **bleu**.

Par la suite on peut désactiver la sauvegarde (Save) de la même façon :

- maintenez **Shift** et **Save** pendant que vous mettez sous tension. La touche **Save** n'est plus allumée.

NOTA : la fonction d'effacement de session (Clear) est désactivée en même temps que la fonction de sauvegarde (Save).



Il n'est pas indispensable d'être en Vue « Sessions » pour sauvegarder une session. Mais attention ! Dans ce cas, votre travail sera sauvegardé dans la dernière mémoire de session sélectionnée, c'est-à-dire qui contient déjà une session qui sera alors écrasée.

- Pressez **Save** **18**, la touche clignote en **blanc** ; si vous la pressez une seconde fois, elle clignote rapidement en **vert** durant environ une seconde pour confirmer le processus de sauvegarde.

Pour copier votre travail dans une autre mémoire de session (en laissant la version d'origine intacte) :

- passez en Vue « Sessions ».
- Pressez **Save** ; **Save** et le **pad** de la session actuellement sélectionnée clignotent tous deux en **blanc**.
- Pressez le **pad** d'une autre mémoire : tous les autres pads s'éteignent et le pad sélectionné clignote rapidement en **vert** durant environ une seconde pour confirmer le processus de sauvegarde.

## 2 Utilisation avancée

Tiré de « User Guide-fr.pdf »

<b>2.1</b>	<b>PANNEAU DE COMMANDE</b>	<b>26</b>
<b>2.2</b>	<b>LES SYNTHÉS</b>	<b>28</b>
<b>2.3</b>	<b>LES DRUMS</b>	<b>43</b>
<b>2.4</b>	<b>PATTERNS</b>	<b>51</b>
<b>2.5</b>	<b>TEMPO &amp; SWING</b>	<b>59</b>
<b>2.6</b>	<b>MIXER</b>	<b>62</b>
<b>2.7</b>	<b>SECTION D'EFFETS (FX)</b>	<b>63</b>
<b>2.8</b>	<b>« SIDECHAINS »</b>	<b>65</b>
<b>2.9</b>	<b>BOUTON FILTER</b>	<b>67</b>
<b>2.10</b>	<b>CHANGEMENT DE SESSION</b>	<b>68</b>
<b>2.11</b>	<b>CHANGEMENTS APPORTÉS PAR LES FIRMWARE 1.3, 1.4 ET 1.5 (À RÉDIGER)</b>	<b>69</b>
<b>2.12</b>	<b>ANNEXES</b>	<b>70</b>

## 2.1 Panneau de commande



**1** Grille de jeu de 32 **pads** : matrice de 4 x 8 pads en caoutchouc ; avec éclairage interne par LED RVB. Selon la Vue sélectionnée, la grille peut être « divisée » en zones logiques ayant des fonctions différentes.

**2** Filter : commande rotative de grand diamètre avec cran central et LED RVB : contrôle la fréquence du filtre comme sur un synthé analogique. Elle est toujours active.

**3** Macro-commandes **1 à 8** : 8 encodeurs rotatifs multifonctionnels avec LED RVB associée.

La disponibilité et la fonction de ces commandes varient en fonction des Vues.

Les mouvements effectués sur les macro-commandes lors du jeu peuvent être enregistrés et reproduits.

**4** Master Volume : contrôle le niveau général des sorties audio.  
La plupart des autres touches font basculer la grille de 32 pads dans une Vue spécifique.

Chaque Vue procure des informations et le contrôle sur un aspect particulier de la piste, du pattern, des sons, du timing etc.

La plupart des touches ont deux modes d'action, fugitif (pression longue) et enclenchement (pression courte). Une pression longue affiche temporairement la Vue correspondant à cette touche, mais uniquement tant que la touche reste pressée. Lorsqu'elle est relâchée, la Vue qui était employée avant que la touche ne soit pressée revient. Une pression brève sur une touche fait basculer la Vue de la grille sur celle programmée pour cette touche.

**5** Touches de piste **SYNTH 1 / SYNTH 2 / DRUM 1 / DRUM 2 / DRUM 3 / DRUM 4** : 8 boutons sélectionnant 8 Vues de grille différentes. Leur fonctionnement varie légèrement en fonction d'autres actions de l'utilisateur. Ces boutons sont aussi appelé rangée de « Pads dédiés ».

**6** Touches « STEP » **Note, Velocity et Gate** : Font passer la grille sur d'autres Vues et permettent de saisir, supprimer ou modifier individuellement les paramètres de chaque pas du pattern.



**7** Touches « PATTERN » **Nudge et Length** : Font basculer la grille sur des Vues qui permettent le réglage de la longueur et du timing du pattern.

**8** Bouton **Scales** : sélection d'une des 16 gammes musicales proposées pour le clavier du synthé, ainsi que de transposer le clavier du synthé vers le haut ou le bas.

**9** **Patterns** : permet de mémoriser plusieurs patterns pour chaque piste de synthé et de batterie, et de les assembler bout à bout pour constituer une chaîne de patterns.

**10** **Mixer** : active la Vue Mixer (mélangeur) dans laquelle vous pouvez couper ou régler le niveau de chaque synthé et instrument de batterie composant la séquence.

**11** **FX** : ouvre la Vue FX (effets) pour ajouter individuellement à chaque synthé et instrument de batterie des effets de Reverb (réverbération) et Delay (retard).

**12**  **Play** et  **Record** : ces deux touches lancent et arrêtent la séquence (Play) et font passer en mode d'enregistrement (Record). En mode Play, tout ce que vous jouez sur la grille sera entendu ; en mode Record, tout ce que vous jouez sera entendu et également ajouté à la séquence.

**13** **Oct ▼ et Oct ▲** : Pour transposer la hauteur des pads de synthé de une à cinq octaves vers le haut ou de une à six octaves vers le bas. La tessiture se règle indépendamment pour chacun des deux synthés.

**14** **Tempo** : Pour définir le tempo (BPM) de la séquence, à l'aide de la macro-commande 1.


**15** **Swing** : modifie le timing entre les pas pour changer la sensation rythmique d'un pattern, le réglage se faisant aussi avec la macro 1.

**16** **Clear** : suppression individuelle de pas de séquence, de mouvements de macro-commande mémorisés, de patterns ou de sessions.

**17** **Duplicate** : fonctionne comme un copier-coller pour les patterns et les pas individuels.

**18** **Save et Sessions** : Pour sauvegarder votre session actuelle et d'en ouvrir une ayant déjà été enregistrée.

**19** **Shift** : plusieurs touches ont une « seconde fonction » qui s'obtient en maintenant pressée la touche Shift pendant que vous pressez la touche en question.

**20**  (Casque) : Pour un casque stéréo. Le haut-parleur interne est coupé quand une fiche est insérée ici. L'amplificateur pour casque peut fournir +5 dBU dans un casque stéréo 150 ohms.

**21** Compartiment des piles : accepte 6 piles de taille AA.

**22** Ancre de sécurité Kensington : sécurisez si désiré votre « Circuit » en l'attachant à une structure appropriée.

**23** Haut-parleur (sous l'unité) : haut-parleur interne recevant un mixage mono de la sortie du « Circuit ».

Notez que la base moulée du « Circuit » laisse un espace sous la grille du haut-parleur ; pour les meilleurs résultats, placez le « Circuit » sur une surface dure ou réfléchissante telle qu'une table ou un magazine.

## 2.2 Les Synthés

Chaque « moteur » de synthèse est basé sur le synthé « MiniNova Novation » mais avec toutefois moins de commandes.

Les 2 pistes de synthé (« Synth 1 » et « Synth 2 ») fonctionnent de manière identique. La seule différence tient à leur codage couleur d'allumage :

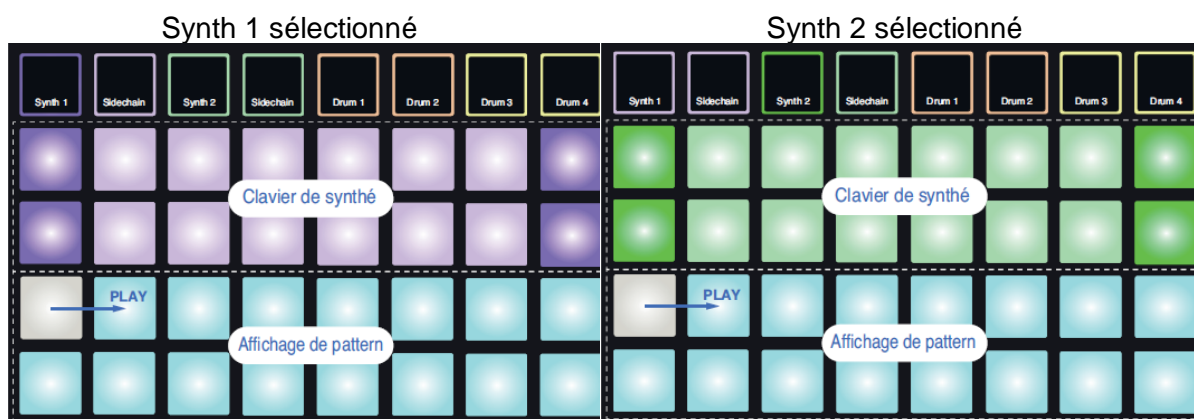
- ✓ les touches de « Synth 1 » en mauve
- ✓ les touches de « Synth 2 » en vert ;

Les notes do du haut et du bas de chaque octave sont allumées de façon plus vive que les notes intermédiaires. Ce codage couleur est repris dans les autres Vues.

Pour jouer d'un synthé en temps réel, pressez la touche de piste « Synth 1 » ou « Synth 2 » **5**, puis Note **6**. Cela fait passer la grille en « Vue Note », avec des pads allumés en mauve ou en vert selon la piste de synthé qui est sélectionnée.

- ✓ 2 rangées supérieures de la grille : Clavier du synthé
- ✓ 2 rangées inférieures : Pas dans le pattern de 16 notes.

Remarquez que celles-ci sont toujours allumées en **Bleu pâle** à l'exception du pas « actuel » qui clignote en **blanc**.



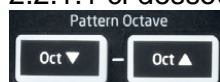
Sauf dans la gamme chromatique (voir Gammes (« Scales »), § 2.2.1.1 ci-dessous), la rangée du haut du clavier du synthé contient des notes situées une octave au-dessus de celles de la seconde rangée. La note la plus haute de l'octave du bas (**pad 16**) est toujours la même que la note la plus basse de l'octave du haut (**pad 1**).

Par conséquent, pour jouer les notes sur 2 octaves en montant, commencez par les **pads 9 à 16** puis les **pads 1 à 8**.

À la mise sous tension et lorsqu'une session vide ou nouvelle est sélectionnée, le do médian est normalement la note la plus basse du clavier de deux octaves (pad 9). Il est possible de



modifier l'agencement du clavier pour que la note la plus basse ne soit pas le do – voir § 2.2.1.1 ci-dessous.



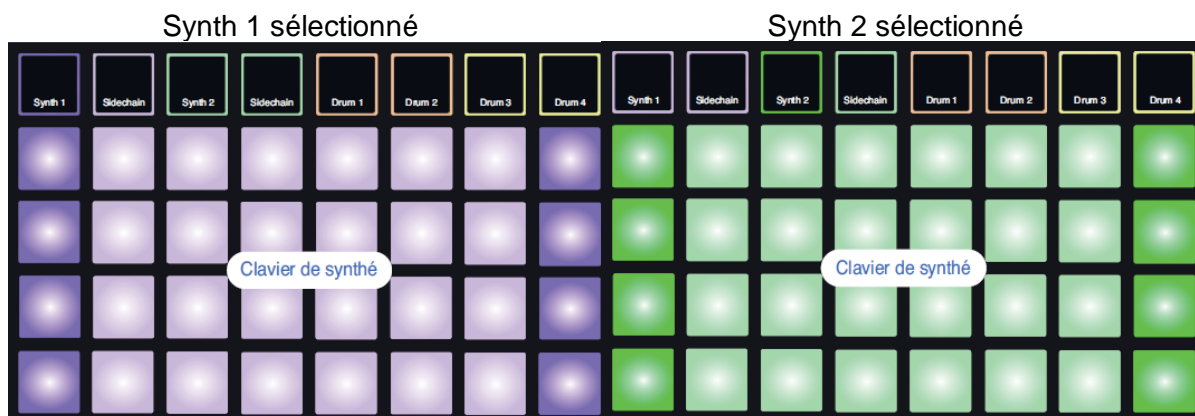
Le synthé a une tessiture totale de 12 octaves ; vous pouvez accéder à des paires d'octaves plus hautes ou plus basses en utilisant les touches **Oct ▼** et **Oct ▲** 13.

Remarquez qu'à l'octave la plus haute et qu'à l'octave la plus basse, la « taille » du clavier est limitée.

2.2.1	VUE « EXPAND » (VISUALISATION ÉTENDUE DES NOTES)	29
2.2.2	SÉLECTION DE PATCHES	33
2.2.3	EXPLORATION DES MACRO-COMMANDES (8 ENCODEURS ROTATIFS)	33
2.2.4	ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL D'UN PATTERN DE SYNTHÉ	34
2.2.5	ÉDITION PAS À PAS	36
2.2.6	EFFACER (CLEAR) ET DUPLIQUER (DUPLICATE)	38
2.2.7	DYNAMIQUE (VELOCITY) ET DURÉE (GATE)	39
2.2.8	ENREGISTREMENT DES MOUVEMENTS DE BOUTON	42

### [2.2.1 Vue « Expand » \(visualisation étendue des notes\)](#)

Pour obtenir un clavier plus large, maintenez pressée **Shift** 19 et pressez **Note** 6 ; **Note** s'allume maintenant en **blanc**. C'est la Vue « Expand » qui remplace l'affichage de pattern des 2 rangées du bas de la grille par les touches des 2 octaves situées immédiatement en-dessous de la gamme sélectionnée.



Cette Vue est très utile lors de l'enregistrement de notes de synthé en temps réel.

La Vue « Expand » peut être annulée en pressant à nouveau **Note** ; les 2 rangées du bas de la grille reprennent alors l'affichage des pas du pattern.

2.2.1.1	Gammes (« Scales »)	29
2.2.1.2	Sélection de la gamme	30
2.2.1.3	Tonique	32

#### [2.2.1.1 Gammes \(« Scales »\)](#)

On peut configurer les **pads** de note de la grille de jeu afin de les adapter à de nombreux genres musicaux en termes de « tonalité » ou de « gamme ». Il y a 2 aspects servant à déterminer la façon dont les **pads** de note sont agencés : la « gamme » et la « tonique ».



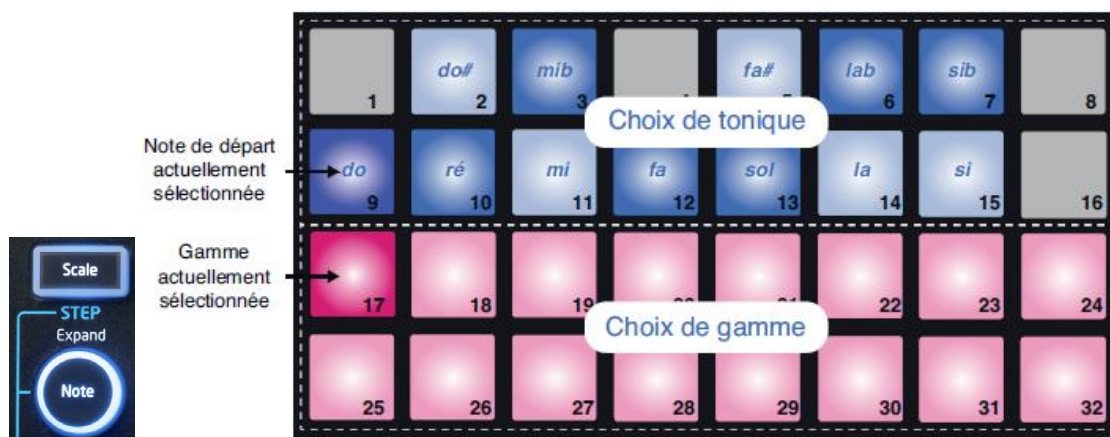
16 gammes musicales sont disponibles : elles comprennent les gammes courantes dans les styles musicaux occidentaux, telles que « majeure », « mineure naturelle », « pentatonique » et « chromatique », ainsi que quelques gammes plus inhabituelles comme les modes « dorien », « lydien » et « mixolydien ». Toutes ces gammes ne possèdent pas 8 notes, mais la seule qui en ait plus que 8 est la gamme « chromatique », avec 12 degrés.

**t** Vous n'avez pas à comprendre la théorie musicale pour utiliser les différentes gammes. Comme on peut modifier la gamme utilisée après que vous ayez créé un pattern, il est facile d'avoir une idée de son effet et de ses différences.

Enregistrez un pattern simple de notes de synthé puis faites-le jouer avec différentes gammes. Vous remarquerez que quelques gammes entraînent la transposition de certaines notes d'un demi-ton vers le haut ou le bas, et que cela donne à la « mélodie » que vous avez composé une sensation ou « atmosphère » différente, certaines d'entre elles étant mieux adaptées que d'autres à ce que vous essayez d'obtenir.

*En outre, bien que le clavier par défaut soit basé sur un do (comme décrit dans la section précédente), il est possible de changer la note la plus grave au profit de n'importe laquelle de celles appartenant à la gamme choisie.*

La gamme et la tonique se règlent toutes les deux en Vue « Scales », que l'on obtient en pressant la touche **Scales** **8**. La Vue « Scales » ressemble à la représentation ci-dessous :



### 2.2.1.2 Sélection de la gamme

En Vue « Scales », les 2 rangées du bas permettent de sélectionner une des 16 gammes musicales disponibles. Elles sont référencées dans le tableau ci-dessous, avec les notes que contient chaque gamme quand le do a été choisi comme note la plus basse de la gamme :

Pad	Gamme	C	do#	ré	mib	mi	fa	fa#	sol	lab	la	sib	si
17	Mineure naturelle	✓		✓	✓		✓		✓	✓		✓	
18	Majeure	✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓
19	Dorienne	✓		✓	✓		✓		✓		✓	✓	
20	Phrygienne	✓	✓		✓		✓		✓	✓		✓	
21	Mixolydienne	✓		✓		✓	✓		✓		✓	✓	
22	Mineure mélodique (ascendante)	✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓
23	Mineure harmonique	✓		✓	✓		✓		✓	✓			✓
24	Dorienne bebop	✓			✓	✓	✓		✓		✓	✓	
25	Blues	✓				✓	✓	✓	✓		✓	✓	
26	Pentatonique mineure	✓			✓		✓	✓	✓			✓	
27	Mineure hongroise	✓		✓	✓			✓	✓	✓			✓
28	Dorienne ukrainienne	✓		✓	✓			✓	✓		✓	✓	
29	Marava	✓	✓			✓		✓	✓		✓	✓	✓
30	Todi	✓	✓		✓			✓	✓	✓			✓
31	Gamme par ton	✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓
32	Chromatique	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

La gamme que vous choisissez d'utiliser sera sauvegardée en même temps que le pattern.

Vous constaterez quand vous changerez de gamme en Vue « Scales » que les **pads** s'allument différemment dans les deux rangées du haut. Si vous avez l'habitude d'un clavier de piano, vous comprendrez que l'arrangement des **pads** simule la disposition des touches sur une octave (commençant initialement sur le « do ») :

- ✓ la rangée 2 représentant les blanches
- ✓ et la rangée 1 les noires.

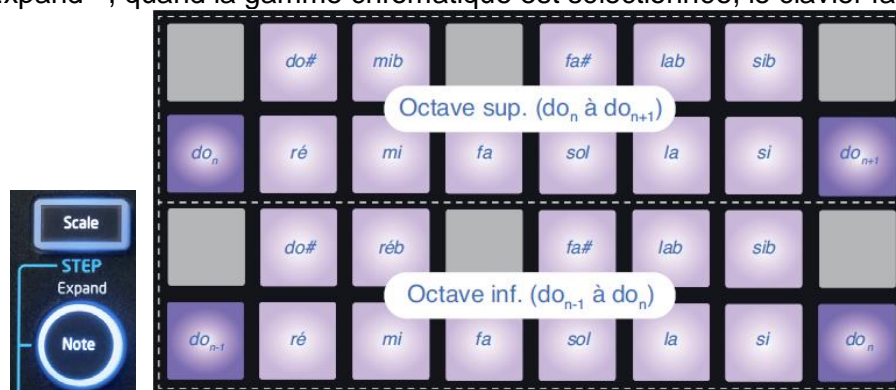
Notez que les **pads 1, 4, 8 et 16** sont toujours désactivés dans cette Vue pour permettre aux **pads 2, 3, 5, 6, 7** de servir de noires.

- ✓ Les pads à éclairage vif sont ceux qui appartiennent à la gamme sélectionnée,
- ✓ les pads atténués sont les notes qui ne lui appartiennent pas.

Lorsque vous quittez la Vue « Scales » en pressant **Note**, les 2 rangées du haut de la Vue « Note » affichent alors les notes de la gamme sélectionnée sur deux octaves.

Il y a une exception à cela : la gamme chromatique. Quand cette gamme est sélectionnée, les 12 notes sont disponibles, ce qui signifie que le clavier ne peut représenter qu'une seule octave. Les deux rangées du haut de la Vue « Note » ont maintenant la même disposition qu'en Vue « Scales ».

En Vue « Expand », quand la gamme chromatique est sélectionnée, le clavier fait 2 octaves.



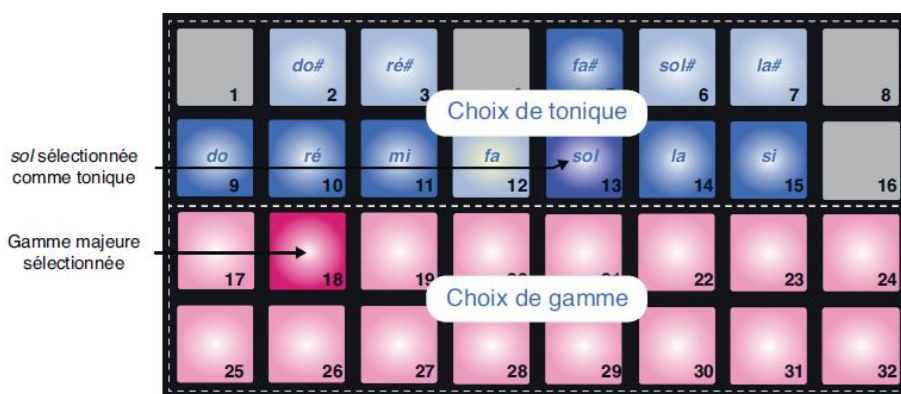
*Gamme chromatique en Vue « Expand »*

### 2.2.1.3 Tonique

La tonique est par défaut le do pour toutes les gammes. Dans la Vue « Scales » représentée au § 2.2.1.1 ci-dessus le **pad 9** qui correspond au do est allumé en **bleu plus foncé** que les autres pads.

Pour changer la tonique du clavier en Vue « Note », sélectionnez une autre note en Vue « Scales » (notez que les 2 rangées du haut de la Vue « Scales » représentent toujours une octave allant de do à si). Quand une autre tonique est sélectionnée, l'éclairage des **pads** change pour indiquer les notes disponibles dans la gamme actuellement sélectionnée pour la nouvelle tonalité.

Par exemple, si vous travaillez avec la gamme majeure, et si vous sélectionnez sol comme tonique, la Vue « Scales » ressemblera à ceci :



Les 2 rangées du haut affichent maintenant les notes composant la gamme de sol majeur : sol, la, si, do, ré, mi et fa#.

En Vue « Note », chacune des deux rangées du haut (ou chacune des 4 rangées en Vue « Expand ») fait maintenant jouer les notes de la gamme de sol majeur, de sol à sol' (où sol' est la note située une octave au-dessus du sol). Le même principe peut être appliqué pour changer la gamme des **pads** de note de synthé dans les Vues « Note » afin d'obtenir n'importe quelle tonique.

Si vous avez déjà créé un pattern comprenant des notes de synthé, vous pouvez changer la tonique pour transposer le pattern, même pendant que le pattern est lu. Vous pouvez également changer la gamme elle-même pour un pattern existant. Dans ce cas, certaines des notes du pattern déjà créé peuvent ne pas exister dans la nouvelle gamme. La note à jouer à la place est déterminée automatiquement, normalement un demi-ton au-dessus ou en dessous de la note d'origine.

### 2.2.2 Sélection de patches

Chacune des 2 pistes de synthé peut utiliser n'importe lequel des 64 patches pré-chargés (Presets). Ces patches sont listés dans le feuillet des patches fourni avec l'unité.

Pour changer le patch de « Synth 1 » ou « Synth 2 », maintenez la touche **Shift** **[19]** enfoncée et pressez **Synth 1** ou **Synth 2** **[5]** selon le cas. Cela ouvre la page 1 de Vue « Patch » dans le cas de « Synth 1 » et la page 2 de Vue « Patch » dans le cas de « Synth 2 ».

**Synth 1** et **Oct ▼** (ou **Synth 2** et **Oct ▲**) s'allument en **blanc** et chacun des **pads** de la grille représente un des 32 patches de synthé :

- patches 1 à 32 pour « Synth 1 »
- patches 33 à 64 pour Synth 2.

Pour afficher l'autre page quel que soit le synthé, pressez la touche **Oct** qui n'est pas allumée.

Le **pad** correspondant au patch actuellement sélectionné sera allumé en **blanc** et les autres en **mauve** (Synth 1) ou en **vert** (Synth 2).

- ✓ Le patch 1 le patch par défaut pour « Synth 1 »
- ✓ et le Patch 33 le patch par défaut pour « Synth 2 ».

Pour sélectionner un autre patch, pressez le **pad** lui correspondant. Le synthé (1 ou 2) adoptera le son défini par le nouveau patch.

Vous pouvez changer de patch pendant qu'un pattern est lu, mais la transition n'est pas forcément transparente, selon le moment où le **pad** est pressé dans le pattern.

Changer le patch d'un pattern sauvegardé ne modifie pas le patch originellement sauvegardé avec le pattern, du moins tant que la session n'est pas à nouveau sauvegardée.

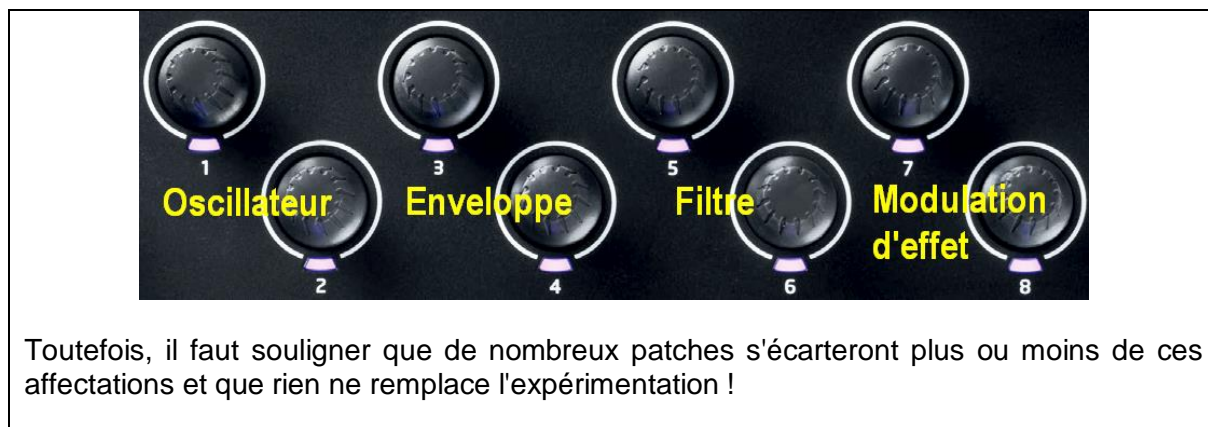
### 2.2.3 Exploration des macro-commandes (8 encodeurs rotatifs)

Vous pouvez modifier profondément les sons de synthé à l'aide des **macro-commandes** **[3]**. Vous pouvez modifier la valeur de 8 paramètres des 64 patches d'usine disponibles pour modifier le son. L'effet audible d'un réglage dépend grandement du patch lui-même : sur certains patches, l'effet d'une **macro-commande** donnée sera plus évident que sur d'autres.

Le meilleur moyen de comprendre l'effet de chaque macro-commande est de charger différents patches et d'essayer les commandes pendant l'écoute. Vous constaterez qu'avec certains patches, tourner des **macro-commandes** aura un effet audible différent lorsque les autres macro-commandes ont elles-mêmes des réglages différents. Essayez de bouger 2 commandes en même temps pour créer des variations sonores insolites et intéressantes.



L'affectation des **macro-commandes** (8 encodeurs rotatifs) suit globalement le principe ci-dessous par paire d'encodeurs :



Chaque **macro-commande** intègre une LED qui s'allume en **mauve** ou en **vert** selon le synthé sélectionné. Les 8 **boutons rotatifs** sont « sans fin » ; les voyants fournissent donc une indication de la valeur du paramètre, leur luminosité suivant la valeur actuelle du paramètre quand on tourne le bouton.

Vous pouvez utiliser les **macro-commandes** pour modifier les sons de synthé en temps réel pendant qu'un pattern est lu. Si l'enregistrement est en cours, les LED deviennent **rouges** dès qu'un **bouton** est tourné et les variations apportées aux paramètres sont alors enregistrées dans la session. Voir § 2.2.8 ci-dessous pour plus de détails.

#### 2.2.4 Enregistrement en temps réel d'un pattern de synthé



Pour enregistrer en temps réel un pattern de synthé, vous aurez probablement besoin de d'abord enregistrer une piste de batterie. Les patterns de batterie sont évoqués en détail dans un prochain chapitre.

**Assise rythmique** : Un bon point de départ est le suivant :

- sélectionner **Drum 1** et de presser les **pads 1, 5, 9** et **13**.
- quand vous pressez **Play**, vous entendez une simple grosse caisse jouant sur les quatre temps.
- Vous pouvez ajouter des frappes de caisse claire sur les temps marqués à la grosse caisse ou en dehors en pressant certains pads dans les deux rangées du bas<sup>2</sup> (« Drum 2 »),
- et vous pouvez également ajouter de la cymbale charleston à la croche ou à la double-croche si vous le souhaitez en sélectionnant **Drum 3**, et en programmant quelques frappes dans les 2 rangées de pads du haut<sup>1</sup>.

<sup>2</sup> À condition que les patches d'usine par défaut soient encore assignés.



**Pattern de synthé :**

- Passez en Vue « Note » pour « Synth 1 » ou « Synth 2 » (poussez **Note** puis **Synth 1** ou **Synth 2** si ce n'est pas déjà fait)
- lancez le pattern.
- Si vous souhaitez que vos notes de synthé s'étendent sur 4 octaves plutôt que sur 2 (ou sur 2 plutôt que sur une si vous avez sélectionné la gamme chromatique), sélectionnez à la place la Vue « Expand » (Shift + Note).  
Vous pouvez « entendre » les notes de synthé en les jouant simplement par-dessus les pistes rythmiques jusqu'à ce que vous soyez satisfait – elles ne seront pas enregistrées tant que vous n'aurez pas pressé la touche **Record**.
- Lorsque vous êtes prêt à les sauvegarder dans le pattern, pressez **Record** et lancez la lecture ;  
Quand les 16 pas du pattern ont été parcourus, les notes sont rejouées.  
Les moteurs de synthèse sont « polyphoniques à 6 notes » – c'est-à-dire que vous pouvez jouer jusqu'à 6 notes à la fois sur n'importe quel **pad** du pattern, si le patch que vous avez sélectionné est d'une polyphonie convenable.  
Le curseur de lecture (normalement **blanc**) qui avance dans le pattern devient **rouge** pour vous rappeler que vous allez maintenant modifier le pattern.
- Une fois que vous avez joué les notes requises, pressez à nouveau **Record** pour arrêter l'enregistrement.
- Vous pouvez également supprimer ou ajouter des notes « manuellement », c'est-à-dire alors que le pattern n'est pas en lecture. Si vous travaillez à un tempo rapide, c'est souvent plus facile. Ce sujet est abordé en détail dans la section suivante du mode d'emploi.



Les sessions d'usine par défaut se chargent avec des sons :

- ✓ monophoniques pour « Synth 1 »
- ✓ et polyphoniques pour « Synth 2 ».

Ces sessions utilisent « Synth 1 » pour une ligne de basse et « Synth 2 » pour des sons de clavier. Mais ce n'est pas un règle immuable est les 2 synthés peuvent être polyphoniques.

Remarquez que les deux touches **Oct** **13** n'ont plus d'effet sur la hauteur des notes une fois que celles-ci ont été enregistrées ; vous devez décider de l'octave dans laquelle vous allez jouer avant d'enregistrer. Toutefois, vous pouvez toujours changer l'octave du pattern après enregistrement en maintenant **Shift** enfoncée pendant que vous pressez **Oct**.

Les 2 paramètres de la Vue « Scales » (gamme et tonique) peuvent être modifiés également durant la lecture, donc si vous aimez le pattern mais qu'il est dans une tonalité qui ne convient pas à un autre élément musical, il vous suffit de presser **Scales** et de changer de tonique. La gamme et la tonique sélectionnées s'appliquent à la fois à « Synth 1 » et à « Synth 2 ».

**Jouer la même note à différentes octaves sur le même pas peut donner plus de profondeur et de caractère au son. Les 6 notes de polyphonie permettent de jouer 6 notes quelconques avec chaque synthé, et elles n'ont pas à toutes appartenir à la même octave.**

Vous pouvez également tester différents patches une fois que vous avez enregistré un pattern.

Passez en Vue « Patch » pendant la lecture du pattern (voir « Sélection de patches » au § 2.2.2 ci-dessus) et choisissez d'autres patches ; vous entendrez immédiatement leur effet.

### 2.2.5 Édition pas à pas

Les opérations d'édition peuvent se faire pendant que le pattern tourne (c'est-à-dire en mode « Play ») ou à l'arrêt (c'est-à-dire en mode « Stop »).

Il est possible d'ajouter ou de supprimer individuellement des notes dans un pattern sans avoir à vous soucier de respecter un timing exact puisque l'édition se fait pas à pas et ne nécessite pas de programmer les notes en mesure.

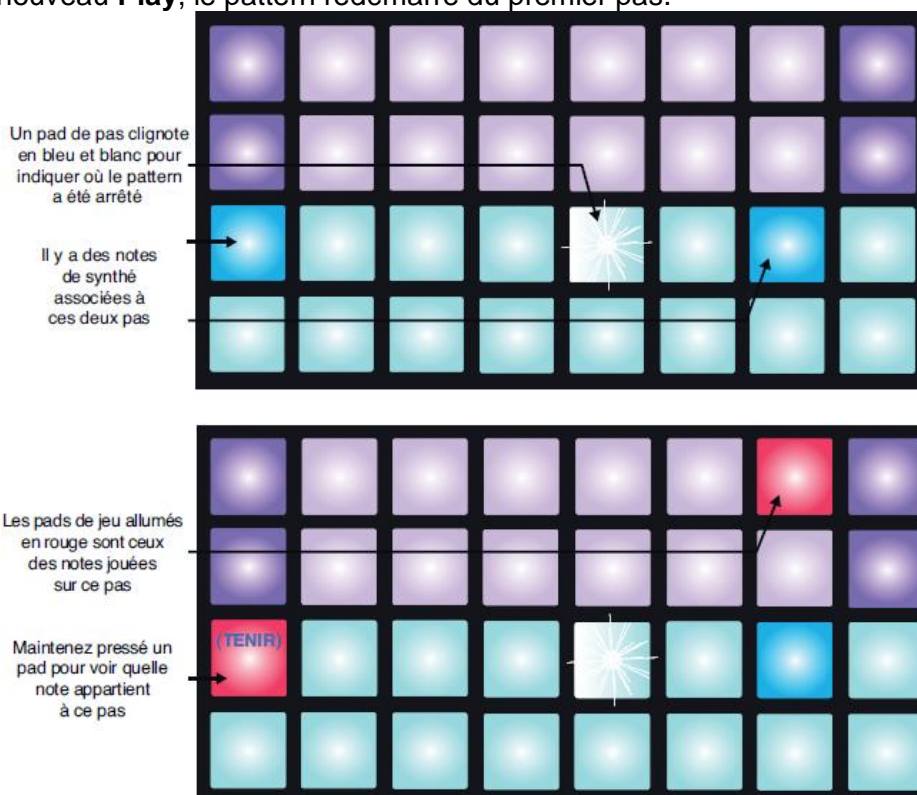
Tous les détails suivants s'appliquent aussi bien à « Synth 1 » qu'à « Synth 2 » – et cela de façon indépendante ; pressez la touche **Synth 1** ou **Synth 2** pour voir les contributions individuelles de chacune des deux pistes au pattern global.

En Vue « Note » (Et pas en Vue « Expand »), les 2 rangées de pads du bas de la grille représentent le pattern à 16 pas et les deux rangées du haut les pads pour jouer. Quand un pattern est lu, vous pouvez voir le pad **blanc** représentant le curseur avancer dans les 16 pas.

Lorsqu'une note est associée à un pas, le pad de jeu correspondant à cette note dans les 2 rangées du haut s'allume en **blanc** quand la note est jouée (mais voir ci-dessous en ce qui concerne les octaves).

Quand le pattern n'est pas lu, vous pouvez écouter les notes assignées à chaque pas et modifier manuellement le pattern. Quand le pattern est lu, vous n'entendez que les notes associées à chaque pas atteint par la séquence (mais si vous coupez le son de la piste de synthé pendant que la séquence est lue, vous pouvez presser n'importe lesquels des pads de pas de pattern allumés pour atteindre la ou les notes qui lui sont assignées).

Les pads des pas auxquels des notes sont associées sont allumés en **bleu vif**. Un pad de pas qui clignote en **bleu** et **blanc** indique l'endroit où était arrivé le pattern au moment où il a été arrêté. Cela est illustré dans le premier schéma ci-dessous. Toutefois, notez que quand vous pressez à nouveau **Play**, le pattern redémarre du premier pas.





Si un **pad** de pas **bleu vif** (c'est-à-dire auquel correspond une note de synthé) est maintenu pressé, il s'allume en **rouge**, la ou les notes affectées à ce pas sont produites et le ou les **pads de jeu** correspondants s'allument aussi en **rouge** (2 **pads** s'allument pour la note la plus haute de l'octave basse ou vice-versa). Cela est illustré dans le second schéma ci-dessus. Les **pads** restent allumés en **rouge** et les notes continuent d'être produites tant que le **pad de pas** est maintenu pressé.

La description ci-dessus reste valable tant que l'octave actuellement sélectionnée est la même que celle utilisée pour enregistrer la note (n'oubliez pas que si vous ne pouvez pas changer l'octave d'une note une fois qu'elle a été enregistrée, vous pouvez changer l'octave des **pads de jeu** vers le haut ou le bas tant qu'il n'y a pas de pattern lu). Si vous pressez un **pad de pas** allumé de façon vive (car contenant une note) mais qu'aucun pad ne jeu ne s'allume en **rouge**, cela signifie que la note que vous entendez (celle enregistrée pour ce pas) se trouve dans une autre octave. Utilisez les touches **Oct ▼** ou **Oct ▲** 13 pour changer d'octave afin de trouver celle où se trouve la note : un ou plusieurs **pads de jeu** s'allumeront en **rouge** lorsque vous aurez trouvé la bonne octave. Vous pouvez maintenir le **pad de pas** pressé pendant que vous appuyez sur les touches **Oct** pour faire cela. Avec un peu de pratique auditive, vous pourrez deviner l'octave où se trouve une note par rapport à celle sur laquelle sont actuellement réglés les **pads de jeu**.

2.2.5.1	Suppression de notes	37
2.2.5.2	Insertion de notes	37
2.2.5.3	Autres altérations de note	37

### 2.2.5.1 *Suppression de notes*

Si une note est incorrecte, vous pouvez facilement la supprimer en pressant le **pad de jeu** (allumé en **rouge**) pendant que vous maintenez pressé le **pad de pas**. Le **pad de jeu** reprendra la couleur des autres notes (non jouées) en fonction du synthé affiché – **mauve** ou **vert**.

### 2.2.5.2 *Insertion de notes*

Vous pouvez ajouter des notes de synthé à un pattern en :

- maintenant enfoncé le **pad du pas** dans lequel doit aller la note pour le sélectionner,
- et en jouant la ou les notes requises sur les pads de jeu puis en relâchant le pad de pattern. Vous n'avez pas à presser **Record**.

Maintenant, quand vous faites jouer le pattern, vous entendez la note ajoutée.

N'oubliez pas que vous pouvez ajouter des notes dans n'importe quelle octave, mais que c'est l'octave sélectionnée qui est affichée sur les **pads de jeu**, donc si toutes vos notes existantes se trouvent dans la plage moyenne et si vous souhaitez ajouter une note de basse, les **pads de jeu** n'afficheront aucune des notes plus aiguës lorsque vous aurez sélectionné une octave inférieure.

### 2.2.5.3 *Autres altérations de note*

Vous ne pouvez pas changer la hauteur d'une note affectée à un pas ; vous devez d'abord ajouter la note que vous vouliez vraiment puis supprimer la note d'origine. Avec un peu de pratique, cela deviendra un processus intuitif et très rapide. La procédure doit s'effectuer dans cet ordre pour conserver les valeurs de durée (Gate) et de dynamique (Velocity) de la note d'origine.

Vous pouvez également changer individuellement la durée et la dynamique de chaque note.

Ces sujets sont traités dans une section ultérieure de ce mode d'emploi.

## 2.2.6 Effacer (Clear) et dupliquer (Duplicate)

2.2.6.1 Effacement de pas 38

2.2.6.2 Duplication de pas 38

### 2.2.6.1 Effacement de pas

Vous pouvez supprimer d'un coup toutes les notes de synthé affectées à un pas au moyen de la touche **Clear** **16**. Cela a pour avantage de ne pas avoir à parcourir plusieurs octaves à la recherche de toutes les notes affectées à ce pas.

- Maintenez la touche **Clear** pressée ; elle s'allume en **rouge vif** pour confirmer l'activation du mode d'effacement (Clear).
- Pressez le **pad de pas** voulu ; il devient **rouge** et toutes les notes de la piste de synthé sélectionnée sont effacées sur ce pas.
- Le pad de pas retrouvera son allumage atténué (« pas d'assignation ») une fois cela fait.
- Relâchez la touche **Clear** pour quitter le mode d'effacement ; elle reprend son éclairage **bleu pâle** pour confirmer que la procédure d'effacement est terminée.

La touche **Clear** a une fonction supplémentaire dans la Vue « Patterns » et dans la Vue « Sessions » ; voir « Effacement de patterns » au § 2.4.2 ci-dessous et « Effacement de sessions » au § 2.10 ci-dessous.



### 2.2.6.2 Duplication de pas

La touche **Duplicate** **17** a une action très similaire au « copier-coller ».

En Vue « Note » pour l'une ou l'autre des pistes de synthé, vous pouvez utiliser Duplicate pour copier toutes les notes de synthé d'un pas, et leurs divers attributs, dans un autre pas du pattern.

Pour copier les données de synthé d'un pas dans un autre,

- maintenez pressée la touche **Duplicate** : elle s'allume en **vert vif**.
- Pressez dans les deux rangées du bas le **pad** qui correspond au pas à copier (le pas « source ») ; il s'allume en **vert**.
- Pressez ensuite le **pad** correspondant au pas dans lequel doivent être copiées les données (le pas de « destination ») ; celui-ci clignote une fois en **rouge**.

Toutes les informations de note du pas source auront été dupliquées dans le pas de destination. Toute information de note qui se trouvait déjà dans le pas de destination est écrasée. Quand on la relâche, la touche **Duplicate** reprend son éclairage **bleu pâle** pour indiquer que la procédure de duplication est terminée.

Si vous souhaitez copier les données de note dans plusieurs pas, vous pouvez garder pressée la touche **Duplicate** et simplement répéter la partie « collage » de l'opération dans d'autres pas.

### 2.2.7 Dynamique (Velocity) et durée (Gate)



Chaque pas d'un pattern a deux autres paramètres que vous pouvez régler. Ce sont :

- « Velocity », qui détermine le rapport entre le volume d'une note et la force avec laquelle est frappé le **pad**
- « Gate », qui fixe la durée de la note.

Les valeurs de « Velocity » et « Gate » d'un pas s'appliquent à toutes les notes affectées à ce même pas.

2.2.7.1	Dynamique (Velocity)	39
2.2.7.2	Dynamique fixe (Fixed Velocity)	40
2.2.7.3	Durée (Gate)	41

#### 2.2.7.1 Dynamique (Velocity)

Le paramètre « Velocity » détermine la relation entre la vitesse d'enfoncement d'un pad (dynamique de jeu) et le volume de la note.

- ✓ Une valeur élevée signifie que la note sera forte ;
- ✓ une valeur basse signifie que la note aura un volume plus faible.

Des valeurs de dynamique sont assignées à chaque pas quand vous jouez sur les **pads de jeu**. Ces valeurs sont propres à un pas, et non à une note : toutes les notes d'un même pas ont la même valeur de dynamique.

Vous pouvez régler la dynamique pour chaque pas sur n'importe laquelle des 16 valeurs possibles après avoir créé un pattern.

Pour cela passer en Vue « Velocity » en pressant **Velocity 6**, qui s'allume en **blanc cassé** (couleur sable).

Valeur de « Vélocité » de 11

Indique une valeur de dynamique de 11 →

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

Valeur de dynamique

Des notes sont associées au pas en bleu foncé

Pas du pattern

Le **pad** de pas qui clignote en **bleu** et **blanc**, est celui dont la « Vélocité » est affichée

- ✓ les 2 rangées du bas de la grille représentent les pas du pattern. Dans l'exemple à 16 pas représenté ci-dessus, les pas 4, 12 et 16 sont allumés plus vivement, indiquant que des notes sont associées à ces pas.  
Un pad de la zone d'affichage des pas de pattern clignote alternativement entre **blanc** et **bleu** : c'est le pas dont la valeur de « Vélocité » est affichée.

- ✓ Les 2 rangées du haut de la grille représentent un indicateur de niveau à 16 segments ; le nombre de pads allumés en blanc correspond à la valeur de dynamique pour le pas sélectionné. Dans l'exemple représenté, la valeur de dynamique affichée est 11 (ce qui correspond à une dynamique réelle de 88 – voir § 2.2.7 ci-dessus) : les autres pads de valeur de dynamique sont éteints.

Si vous enregistrez en temps réel – c'est-à-dire avec le séquenceur qui tourne en enregistrement, la valeur de dynamique est réglée en interne avec une précision sur 7 bits, c'est-à-dire une valeur comprise entre 0 et 127.

Toutefois, la Vue « Velocity » ne peut afficher cette valeur qu'avec une résolution de 16 paliers espacés de 8 unités chacun (puisque'il n'y a que 16 pads disponibles). C'est pourquoi le « dernier » pad de cette zone d'affichage peut s'allumer de façon moins lumineuse.

Par exemple, si la valeur de dynamique est 100, vous verrez les **pads 1 à 12** allumés et le **pad 13** faiblement allumé, car la valeur de 100 se trouve à mi-chemin entre 2 multiples de 8 (et donc entre le **pad 12** et le **pad 13**). Le tableau ci-dessous donne la relation entre les valeurs réelles de dynamique et l'affichage par les pads :

Nombre de pads allumés	Valeur de dynamique	Nombre de pads allumés	Valeur de dynamique
1	8	9	72
2	16	10	80
3	24	11	88
4	32	12	96
5	40	13	104
6	48	14	112
7	56	15	120
8	64	16	127

Vous pouvez changer la valeur de dynamique en pressant le pad qui correspond à la valeur voulue dans les rangées d'affichage de valeur de dynamique.

- Pour que la ou les notes du pas 12 de l'exemple ci-dessus aient une valeur de dynamique de 48 plutôt que de 88, presser le pad 6 ; les **pads 1 à 6** s'allument alors en **blanc**. Pour augmenter une valeur de dynamique, pressez le **pad** correspondant à la valeur voulue.

Vous pouvez aussi utiliser la Vue « Velocity » pour changer les valeurs de dynamique pendant qu'un pattern est lu. Dans ce cas, vous devez maintenir pressé le pad correspondant au pas dont vous souhaitez changer la valeur de dynamique ; vous pouvez faire cela à n'importe quel endroit du pattern. Le **pad de pas** ainsi pressé s'allume en **rouge** et les deux rangées du haut se « figent » pour afficher la valeur de dynamique du pas sélectionné. Pressez le **pad** de « Vélacité » correspondant à la nouvelle valeur voulue. Le pattern continue de jouer pour que vous puissiez tester différentes valeurs de dynamique en temps réel et entendre les différences.

### 2.2.7.2 Dynamique fixe (Fixed Velocity)

Vous pouvez parfois préférer désactiver la « dynamique » ; les notes composant votre séquence de synthé auront un côté plus « mécanique » quelle que soit la force employée pour frapper les pads.

Le Circuit a une fonction appelée « Fixed Velocity » qui impose une valeur de dynamique de 96.

- Activer le mode « Fixed Velocity » en pressant **Velocity** **6** pendant que la touche **Shift** **19** est maintenue pressée. L'activation est confirmée par l'allumage en **blanc** de la touche **Velocity** quand on presse **Shift**.

Vous constaterez que toutes les notes de synthé que vous jouerez dès lors ont une valeur de dynamique fixe de 96 (12 pads allumés).

Notez que ce réglage ne touche pas la « dynamique » des notes qui étaient déjà enregistrées (Contrairement au réglage « Gate » ci-après).

### 2.2.7.3 Durée (Gate)

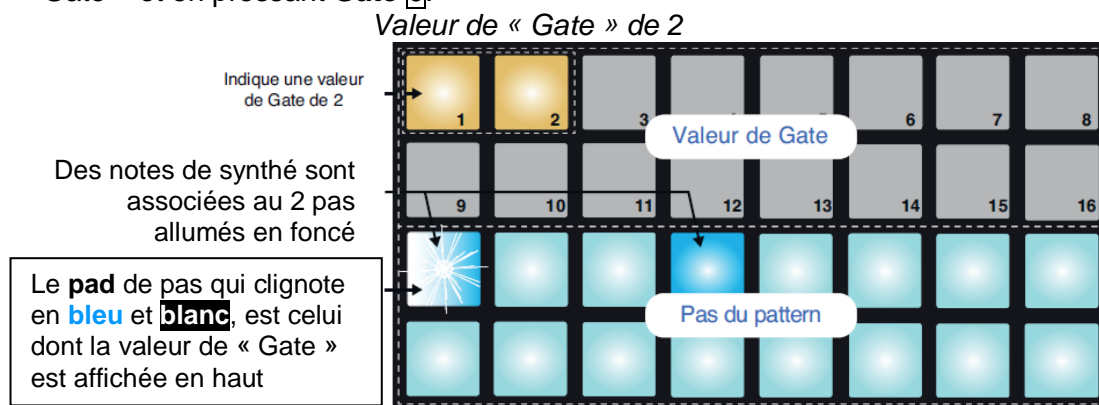
Le « Gate » est la durée de la note programmée sur un pas. La valeur de « Gate » est un nombre de 1 à 16 qui représente la durée (en nombre de pas) des notes du pas.

Une valeur de « Gate » est affectée à chaque note produite en frappant les **pads** de jeu ; le « Circuit » la quantifie pour la ramener au nombre de pas le plus proche. Un coup sec sur un pad de jeu donnera généralement une valeur de « Gate » de 1 ; gardez le **pad** pressé plus longtemps, pour augmenter la valeur de « Gate ». Une valeur de « Gate » de 16 signifie que les notes de ce pas continueront d'être produites durant la totalité du pattern.

#### ATTENTION

Bien que chaque note se voit assigner une valeur de « Gate » au fur et à mesure que l'on joue du synthé, modifier une valeur de « Gate » ramène toutes les notes d'un même pas à la même valeur : c'est-à-dire que toutes les notes d'un pas auront la même durée.

- On peut changer la valeur de « Gate » d'un pas après avoir créé un pattern, en Vue « Gate » et en pressant **Gate 6**.



- ✓ les 2 rangées du bas de la grille représentent les pas du pattern. Dans l'exemple à 16 pas représenté ci-dessus, les pas 1 et 4 sont allumés plus vivement, indiquant que des notes sont associées à ces pas. Le **pad de pas** de pattern qui clignote alternativement entre **blanc** et **bleu** est le pas dont la valeur de « Gate » est affichée.
- ✓ Les 2 rangées du haut de la grille représentent un indicateur de niveau à 16 segments ; le nombre de **pads** allumés en **blanc** correspond à la valeur de « Gate » pour le pas sélectionné. Dans l'exemple représenté, la valeur de Gate est de 2 : les autres pads d'affichage de valeur de « Gate » sont éteints.

On peut changer la durée de note en pressant le **pad** qui correspond à la valeur voulue dans les rangées d'affichage de valeur de Gate ; c'est-à-dire au nombre de pas de pattern que doivent durer les notes de ce pas.

- Pour que la ou les notes du pas 1 de l'exemple ci-dessus s'étirent sur 4 pas plutôt que sur 2, presser le pad 4 ; les **pads 1 à 4** s'allument alors en **blanc**. Si vous voulez raccourcir une durée, pressez le **pad** correspondant à la valeur de « Gate » requise. La règle est : pressez le **pad** correspondant au nombre de pas que doivent durer les notes.

On peut aussi utiliser la Vue « Gate » pour changer les valeurs de durée pendant qu'un pattern est lu. Pour cela, maintenir pressé le **pad** correspondant au pas dont la valeur de « Gate » est à changer (à n'importe quel endroit du pattern). Le **pad de pas** ainsi pressé s'allume en **rouge** et les deux rangées du haut de la Vue « Gate » se figent pour afficher la valeur de « Gate » du pas sélectionné. Pressez le **pad** correspondant à la nouvelle durée voulue pour les notes de ce pas. Le pattern continue de jouer pour que vous puissiez tester différentes valeurs de « Gate » en temps réel.

Les pas de pattern ne contenant pas de note ont une valeur de « Gate » nulle ; tous les **pads** de « Gate » seront donc éteints pour de tels pas en Vue « Gate ». Vous ne pouvez pas modifier la valeur de « Gate » d'un pas auquel une aucune note n'est assignée.

### 2.2.8 Enregistrement des mouvements de bouton

Vous pouvez modifier en temps réel les sons de synthé à l'aide des 8 **macro-commandes** **3** (8 encodeurs rotatifs).

Le « Circuit dispose d'une « automation » dynamique, ce qui signifie que vous pouvez ajouter l'effet de ces modifications au pattern enregistré en faisant passer le « Circuit » en mode « Record » (en pressant **Record** **12**) alors que vous manipulez des boutons.

En mode « Record », les LED sous les **macro-commandes** conservent initialement leur couleur et leur luminosité antérieure, mais dès que vous modifiez un réglage, la LED correspondante devient **rouge** pour confirmer que vous enregistrez à présent le mouvement imposé à la commande.

Pour que les mouvements de commande soient reproduits, vous devez abandonner le mode « Record » avant que la séquence ne revienne en boucle sur le même point, sinon le « Circuit » écrasera les données d'automation en les remplaçant par celles correspondant à la nouvelle position de la commande. Si vous respectez cela, vous entendrez l'effet de la **macro-commande** reproduit au prochain passage de la séquence, à l'endroit même dans le pattern où vous avez tourné la commande.

Vous pouvez également enregistrer des changements effectués avec les **macro-commandes** quand la séquence est arrêtée ;

Pour cela en Vue « Note » :

- pressez **Record**,
- sélectionnez le pas sur lequel doit se produire le changement en maintenant pressé le **pad** lui correspondant ; cela fera jouer la ou les notes de synthé affectées à ce pas.
- Tournez les **macro-commandes** ; la nouvelle valeur sera enregistrée dans les données d'automation,
- pressez à nouveau **Record**. Lorsque la séquence est reproduite, vous entendez sur ce pas l'effet du mouvement de **macro-commande**.

Pour supprimer n'importe quelle donnée d'automation de **macro-commande** :

- maintenir pressée la touche **Clear** et en tournant l'**encodeur** en question sur au moins 20 % de sa course – la LED située sous la commande deviendra **rouge** pour confirmer.

**ATTENTION** : Cela efface les données d'automation de cette macro pour la totalité du pattern, pas seulement pour le pas actuellement sélectionné du séquenceur.




## 2.3 Les Drums

Le « Circuit » a 4 pistes de batterie indépendantes, « Drum 1 » à « Drum 4 ».

Contrairement aux pistes de synthé : l'affichage des données de batterie présente 2 pistes à la fois (impaire/paire), et tous les **pads** de la grille affichent des pas de pattern puisqu'il n'y a pas d'informations de hauteur à afficher comme avec les synthés.

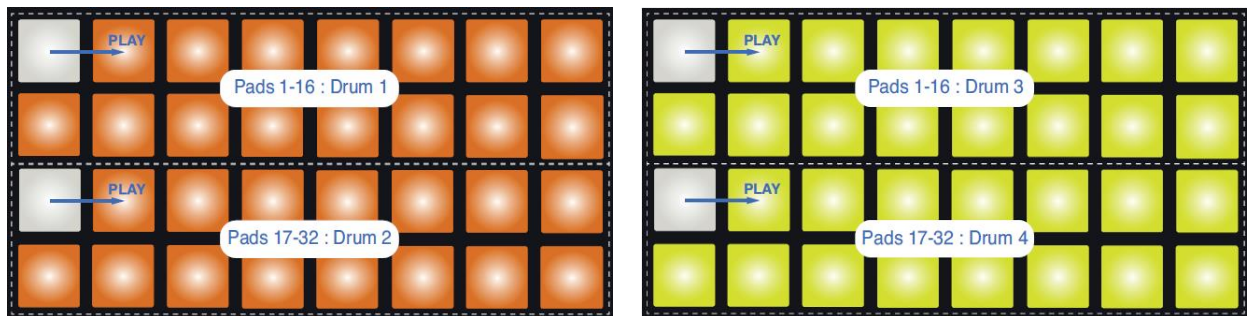
Les 2 paires de pistes de batterie fonctionnent identiquement à l'exception du codage couleur.

- ✓ pistes « Drum 1 » et « Drum 2 » affichées ensemble, en **orange**,
- ✓ pistes « Drum 3 » et « Drum 4 » affichées ensemble en **jaune**.

Si vous pressez **Drum 1** ou **Drum 2**  en Vue « Note », vous obtenez l'affichage des 2 pistes de batterie,

- ✓ Drum 1 sur les 2 rangées du haut
- ✓ Drum 2 sur les 2 rangées du bas.

« Drum 3 » et « Drum 4 » fonctionnent de la même façon.



Toutefois, dans certaines autres Vues, les 32 **pads** de la grille sont consacrés à un des 4 instruments de batterie.

### Vue « NOTE »

Les 16 **pads** de chaque instrument de batterie sont les pas du pattern. Lorsque vous pressez n'importe quel **pad de 1 à 16**, vous assignez au pas correspondant du pattern une frappe du son actuellement sélectionné pour la piste de batterie.

Donc, si vous pressez le **pad 4** en Vue « Note » pour « Drum 1/2 » et si vous pressez **Play**, vous entendez sur le pas 4 du pattern le son de batterie actuellement assigné à « Drum 1 ».

De même, si vous pressez les **pads 17, 19, 21 et 23** en Vue « Note » pour « Drum 3/4 », vous entendez sur les pas 1, 3, 5 et 7 du pattern le son de batterie actuellement assigné à « Drum 4 ».

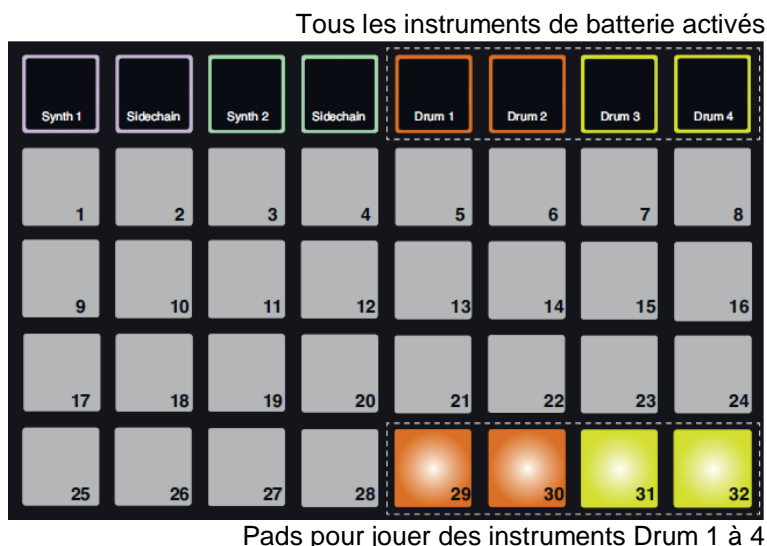
Notez que les **pads** s'allument vivement une fois qu'ils ont été pressés – cela sert à indiquer où se trouvent les frappes pour chaque instrument de batterie dans le pattern. Comme dans la Vue « Note » pour les pistes de synthé, le pas actuel est indiqué par un **pad blanc**, qui défile sur les 16 pas du pattern quand vous pressez **Play**.

### Vue « Expand »

Vous pouvez programmer un pattern de batterie « manuellement » sur la rangée supérieure de 4 **pads dédiés** – un pour chaque instrument de batterie – en utilisant la Vue « Expand ».



Maintenez **Shift** **19** et pressez **Note** **6**. Cela désactive tous les **pads** de la grille sauf les **pads 29-32**, comme représenté ici :



Le son de batterie généré par chacun des **pads de jeu** est celui actuellement assigné. Voir « Sélection de patches » au § 2.2.2 ci-dessus pour savoir comment en changer.

Vous pouvez jouer en temps réel sur les **pads de batterie** en Vue « Expand » ou enregistrer dans un pattern si vous pressez **Record**. Le « Circuit » quantifiera le timing pour que les frappes de batterie soient calées sur le pattern à 16 pas. Vous pouvez aussi utiliser la Vue « Expand » pendant qu'un pattern préexistant est lu, afin d'enregistrer des frappes supplémentaires.

- |   |    |
|---|----|
| 2.3.1 SÉLECTION DE PATCHES                                      | 44 |
| 2.3.2 EMPLOI DES MACRO-COMMANDES POUR LA CONCEPTION DE BATTERIE | 45 |

### 2.3.1 [Sélection de patches](#)

Chacune des 4 pistes de batterie du « Circuit » peut utiliser n'importe lequel des 64 patches pré-chargés (Presets).

Pour changer le patch de n'importe laquelle des pistes de batterie, maintenez la touche **Shift** **19** pressée et pressez **Drum 1**, **Drum 2**, **Drum 3** ou **Drum 4** **5** selon le cas. Cela ouvre la page 1 de Vue « Patch » dans le cas de « Drum 1 ou 2 » et la page 2 de Vue « Patch » dans le cas de « Drum 3 ou 4 ».



**Drum 1** ou **Drum 2** et **Oct** ▼ (ou **Drum 3** ou **Drum 4** et **Oct** ▲) s'allument en **blanc** et chacun des **pads** de la grille représente un des 32 patches de batterie : les patches 1 à 32 pour « Drum 1 ou 2 » et les patches 33 à 64 pour « Drum 3 ou 4 ». Selon la piste de batterie sur laquelle vous travaillez, pressez la touche **Oct** non allumée pour afficher l'autre page.

Le **pad** qui correspond au patch actuellement sélectionné est allumé en **blanc** et les autres en **orange** (« Drum 1 et 2 ») ou en **jaune** (« Drum 3 et 4 »). Les patches de batterie par défaut sont listés dans le tableau ci-dessous :

Drum	N° de patch	N° de page		Patch
1	1	1	Page par défaut pour Drum 1 et 2	Grosse caisse
2	17	1		Caisse claire
3	33	2	Page par défaut pour Drum 3 et 4	Charleston (fermée)
4	37	2		Charleston (ouverte)

Pour sélectionner un autre patch, pressez le **pad** lui correspondant. La piste de batterie sélectionnée (1 à 4) adoptera maintenant le son déterminé par le nouveau patch.

ATTENTION : On peut changer de patch pendant qu'un pattern est lu, mais la transition puisse n'est pas parfaitement transparente, selon le moment où le pad est pressé dans le pattern.

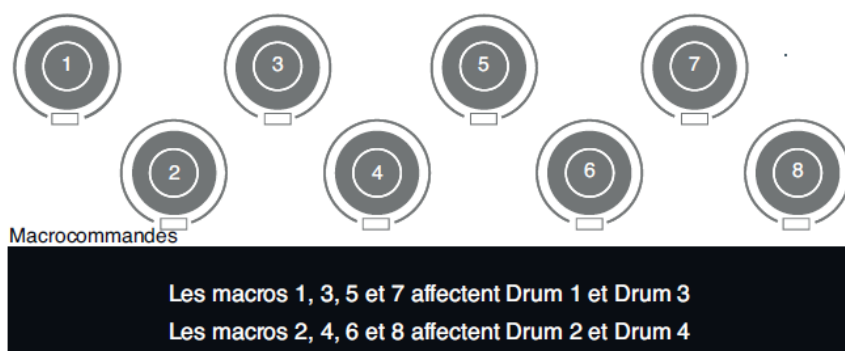
Changer le patch d'un pattern sauvegardé ne modifie pas le patch originellement sauvegardé avec le pattern, du moins tant que la session n'est pas à nouveau sauvegardée.

### 2.3.2 Emploi des macro-commandes pour la conception de batterie



Vous pouvez utiliser les 8 **macro-commandes** 3 (encodeurs rotatifs) pour modifier les sons de batterie de la même façon que les sons de synthé. Contrairement aux macros de synthé, les fonctions sont fixes pour la batterie, mais la véritable nature sonore des actions sur les commandes varie grandement en fonction du patch de batterie utilisé. Comme avec les sons de synthé, nous vous recommandons de charger différents sons de batterie et d'essayer les macros pour entendre ce qu'elles peuvent faire.

Comme les pistes de batterie sont organisées par paires, les **macro-commandes** impaires affectent les pistes impaires (c'est-à-dire, « Drum 1 » ou « Drum 3 ») et les commandes paires les pistes « Drum 2 ou 4 ».



Le tableau ci-dessous résume les fonctions des **macro-commandes** appliquées aux pistes de batterie :

Macro	Drum	Fonction
1	1 ou 3	Hauteur statique
2	2 ou 4	
3	1 ou 3	Durée d'enveloppe de déclin
4	2 ou 4	
5	1 ou 3	Distorsion
6	2 ou 4	
7	1 ou 3	Filtre
8	2 ou 4	

2.3.2.1	Enregistrement d'un pattern de batterie	46
2.3.2.2	Programmation manuelle de frappe et édition pas à pas	46
2.3.2.3	Dynamique (Velocity)	47
2.3.2.4	Enregistrement des mouvements de bouton	49
2.3.2.5	Effacer (Clear) et dupliquer (Duplicate)	50

### 2.3.2.1 Enregistrement d'un pattern de batterie

La création d'un pattern de batterie est une procédure légèrement différente de celle d'un pattern de synthé.

- En Vue « Note » pour n'importe laquelle des pistes de batterie, frapper les pads de jeu pour placer des frappes de batterie sur les pas correspondants du pattern.

Toutefois, une autre différence avec les pistes de synthé est que le pattern doit être en cours de lecture (pressez **Play**) pour entendre les frappes ; vous n'entendrez rien en Vue « Note » si vous frappez les pads avec le pattern à l'arrêt (toutefois, vous pouvez entendre les frappes en Vue « Velocity » – voir « Dynamique (Velocity) » au § 2.2.7.1 ci-dessus).

Un pattern de batterie à 16 pas se crée simplement en pressant **Play** et en frappant certains **pads** (vous pouvez créer des séquences plus longues en enchaînant des patterns entre eux, voir « Chaînage de patterns » au § 2.4.6 ci-dessous). Vous pouvez alterner entre la paire de pistes « Drum 1 et 2 » et la paire « Drum 3 et 4 ». Il n'est pas inutile de créer un pattern de batterie de base au moyen des sons de batterie par défaut (grosse caisse, caisse claire et 2 charlestons différentes) ; une fois que vous êtes sur la bonne voie pour le groove, vous pouvez essayer différents sons de batterie en allant en Vue « Patch » et/ou en utilisant les macros.

Le pattern que vous créez constituera le pattern 1 (sur 8) de la session actuellement active. Il y a 8 patterns pour chacune des 4 pistes du « Circuit » – 2 pour les synthés et 2 pour la batterie. Le pattern 1 est le pattern par défaut dans toutes les sessions et ce sera celui dans lequel vous enregistrerez et que vous entendrez lorsque vous presserez **Play**.

### 2.3.2.2 Programmation manuelle de frappe et édition pas à pas

Bien que vous ne puissiez pas entendre les frappes de batterie en Vue « Note » quand le pattern n'est pas en cours de lecture (contrairement au mode « Play »), on peut ajouter ou supprimer individuellement des frappes de batterie dans un pattern sans que celui-ci ne « tourne ».

Tous les détails suivants s'appliquent aussi bien à « Drum 1 et 2 » qu'à « Drum 3 et 4 » – et cela de façon indépendante ; pressez les touches **Drum 1 / Drum 2** ou **Drum 3 / Drum 4** pour voir les contributions au pattern global de chacune des 4 pistes de batterie.

En Vue « Note », les deux paires de rangées de **pads** (haute et basse) représentent le pattern à 16 pas ; tous les **pads** servent au jeu. Quand un pattern est lu, vous pouvez voir les deux **pads blancs** représentant le curseur – un pour chaque piste de batterie visible – avancer dans les 16 pas.

En mode « Stop » comme en mode « Play », vous pouvez voir les pas sur lesquels se trouvent des frappes dans chaque piste de batterie car les **pads** correspondant sont plus lumineux.

Vous pouvez modifier manuellement le pattern en mode Stop. Pour ajouter des frappes supplémentaires, pressez simplement le **pad** (faiblement lumineux) du pas désiré. Pour supprimer une frappe, pressez le pad lumineux du pas ; son éclairage s'atténuera.

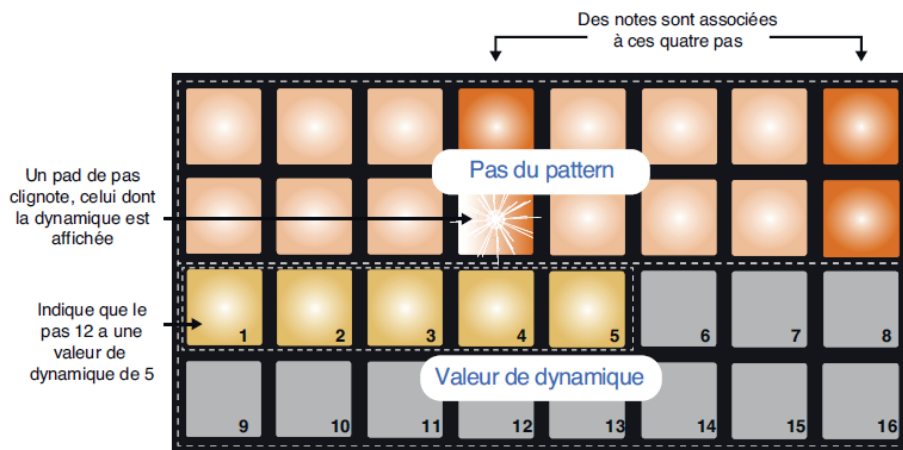
### Autres modifications des frappes de batterie

Vous pouvez également changer individuellement la dynamique de chaque frappe. Ce thème est couvert dans la section suivante.

#### 2.3.2.3 Dynamique (Velocity)

Les frappes de batterie programmées en Vue « Note » ont toujours une dynamique fixe de 96 (12 pads sont allumés en Vue Velocity). Les frappes de batterie programmées en Vue « Expand » (c'est-à-dire en utilisant les 4 **pads dédiés** à la frappe) auront des valeurs de dynamique déterminées par la force avec laquelle les pads sont frappés.

On peut changer la valeur de dynamique (Velocity) d'un **pad** après sa création, en Vue « Velocity » (presser **Velocity 6**). Les Vues « Velocity » pour la batterie diffèrent de celles pour les synthés puisque les pistes de batterie sont affichées par paire.



En Vue « Velocity »,

- ✓ les 2 rangées du haut de la grille représentent les 16 pas de pattern pour « Drum 1 » ou « Drum 3 »,
- ✓ les 2 rangées du bas représentent un indicateur de niveau à 16 segments ; le nombre de pads allumés en **blanc cassé** correspond à la valeur de dynamique (Velocity) pour le pas sélectionné.
- ✓ Si « Drum 2 » ou « Drum 4 » est sélectionné, les paires de rangées sont inversées, avec l'indicateur de valeur de dynamique au-dessus des pas.

Dans l'exemple illustré ci-dessus (qui peut correspondre à « Drum 1 » ou « Drum 3 »), les pas 4, 8, 12 et 16 sont très lumineux, indiquant que des notes leur sont associées. Le **pad de**

**pattern** clignotant entre **blanc** et **orange**, représente le pas dont la valeur de dynamique (Velocity) est affichée. La valeur de dynamique pour ce pas est de 40 ;

les cinq premiers pads de la rangée 3 sont allumés en **blanc cassé** (car  $5 \times 8 = 40$ ), le restant des **pads de valeur de dynamique** étant éteint. Si la valeur de dynamique n'est pas un multiple de 8, le « dernier » **pad de dynamique** est faiblement allumé.

Notez également que vous entendez la frappe de batterie programmée sur ce pas quand vous pressez le **pad de pas**.

Vous pouvez changer la valeur de dynamique en pressant le pad qui correspond à la valeur voulue dans les rangées d'affichage de valeur de dynamique. Si vous voulez que la frappe du pas 12 de l'exemple ci-dessus ait une valeur de dynamique de 96 plutôt que de 40, vous devez presser le **pad 12** ; les **pads 1 à 12** s'allument alors en **blanc cassé**. Si vous voulez diminuer une valeur de dynamique, pressez le **pad** correspondant à la valeur voulue.

Vous pouvez aussi utiliser la Vue « Velocity » pour changer les valeurs de dynamique pendant qu'un pattern est lu. Dans ce cas, vous devez maintenir pressé le **pad de pas** dont vous souhaitez changer la valeur de « Vitesse » (à n'importe quel endroit du pattern). Le **pad de pas** ainsi pressé s'allume en **rouge** et les deux autres rangées se « figent » pour afficher la valeur de dynamique du pas sélectionné. Pressez le **Pad de valeur** voulue. Le pattern continue de jouer pour que vous puissiez tester différentes valeurs de dynamique en temps réel.



La Vue « Velocity » peut également servir à programmer des frappes de batterie. Maintenez le pad correspondant au pas où doit être ajoutée une frappe et pressez un **pad** dans les deux rangées du haut ; le **pad** détermine la dynamique de cette note. C'est idéal pour ajouter une série de notes « fantômes » à faible volume.

### **Dynamique fixe (Fixed Velocity)**

Pour programmer des frappes à l'aide des 4 **pads de jeu** de la Vue « Expand », on peut désactiver la « Vitesse » pour que les frappes composant votre pattern de batterie aient toutes le même volume. La fonction « Fixed Velocity » impose une valeur de « Vitesse » de 96 (12 pads allumés dans l'indicateur de niveau).

- Activer le mode « Fixed Velocity » en pressant **Velocity 6** pendant que la touche **Shift 19** est maintenue pressée. Le mode « Fixed Velocity » est confirmé par l'allumage en blanc de la touche **Velocity** quand on presse **Shift**.

Vous constaterez maintenant que toutes vos frappes de batterie ont une valeur de dynamique de 96 (12 pads allumés dans l'indicateur de niveau). Vous pouvez toujours changer cette valeur si vous le souhaitez en suivant la procédure décrite ci-dessus.

#### 2.3.2.4 Enregistrement des mouvements de bouton

Comme avec les sons de synthé, vous pouvez modifier les sons de batterie en temps réel à l'aide des 8 **macro-commandes** [3]. L'automatisation dynamique, permet d'ajouter l'effet de ces modifications au pattern enregistré en passant en mode **Record** (Presser **Record** [12] alors que vous manipulez des boutons).

En mode « Record », les LED sous les **macro-commandes** conservent initialement leur couleur et leur luminosité antérieure, mais dès que vous modifiez un réglage, la LED correspondante devient **rouge** pour confirmer que vous enregistrez à présent le mouvement imposé à la commande.

Pour que les mouvements de commande soient reproduits, vous devez abandonner le mode « Record » avant que la séquence ne revienne en boucle sur le même point, sinon le « Circuit » écrasera les données d'automatisation par celles correspondant à la nouvelle position de la commande. Si vous respectez cela, vous entendrez l'effet de la **macro-commande** être reproduit au prochain passage de la séquence, à l'endroit même dans le pattern où vous avez tourné la commande.

Vous pouvez aussi ajouter une automatisation de macro à des frappes de batterie spécifiques alors que le séquenceur ne tourne pas (c'est-à-dire en mode « Stop »). Comme la Vue « Note » des pistes de batterie ne possède pas d'affichage indépendant du pattern de pas comme les pistes de synthé, sélectionner la Vue « Velocity » en pressant **Velocity** [6]. Pressez la touche **Record** [12] (elle s'allume en **rouge vif**) et sélectionnez la frappe de batterie dont vous souhaitez modifier le son. Vous entendrez le son de batterie actuellement assigné et le **pad** clignotera alternativement entre la couleur de la piste (**orange** ou **vert**) et le **rouge**.

Manipulez les **macro-commandes** de la piste de batterie sur laquelle vous travaillez comme vous le voulez ; la LED de la macro utilisée passera de la couleur de la piste au **rouge**. Vous pouvez continuer de produire la frappe de batterie en pressant à plusieurs reprises son **pad** pendant que vous faites cela. Lorsque vous êtes satisfait, quittez le mode d'enregistrement.

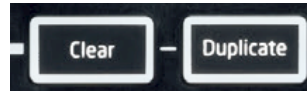
Comme les sons de batterie sont toujours affectés par les réglages de **macro-commande**, vous constaterez que toutes les frappes de batterie de la piste (s'il y en a plusieurs) tiennent compte des modifications apportées au son. Si vous souhaitez qu'une seule frappe utilise le son ainsi modifié, répétez la procédure décrite ci-dessus mais cette fois sélectionnez un des autres pas contenant une frappe et ramenez les **macro-commandes** à la position restaurant le son d'origine.

Quittez le mode « Record ». Vous constaterez maintenant que seule la frappe dont vous avez modifié le son la première fois est différente ; toutes les autres frappes feront appel au nouveau réglage de macro (restaurant l'original) lorsque vous lirez la séquence.

Supprimer n'importe quelle donnée d'automatisation de **macro-commandes** :

- maintenir pressée la touche **Clear** et en tournant la commande en question sur au moins 20 % de sa course – la LED située sous la commande deviendra **rouge** pour confirmer.  
ATTENTION cela efface les données d'automatisation de cette macro pour la totalité du pattern, pas seulement pour le pas actuellement sélectionné du séquenceur.

### 2.3.2.5 Effacer (Clear) et dupliquer (Duplicate)



Les touches **Clear** et **Duplicate** ont les mêmes fonctions dans les pistes de batterie que sur les notes de synthé (voir « Effacer (Clear) et dupliquer (Duplicate) » au § 2.2.6 ci-dessus), bien que la modification d'un pattern de batterie soit une procédure si simple à effectuer en Vue « Note » que vous ne les emploierez sans doute jamais pour simplement ajouter ou retirer des frappes de batterie.

Par contre, il y a un point important à noter : l'utilisation de **Clear** et **Duplicate** supprimera ou copiera en même temps toutes les données d'automation (mouvements des **macro-commandes**) associées au pas visé.

- ✓ Si vous utilisez la fonction « Duplicate » pour copier une frappe de batterie d'un pas dans un autre, toute modification apportée au son de batterie par l'automation sera copiée dans le nouveau pas.
- ✓ De même, si vous supprimez juste une frappe de batterie sur un pas, toute donnée d'automation présente dans ce pas demeure et affecte la nouvelle frappe de batterie qui sera enregistrée sur ce pas.

Utiliser la fonction **Clear** supprime également les données d'automation, donc toute frappe de batterie ajoutée par la suite aura sa sonorité « native ».



## 2.4 Patterns

Chaque session dispose d'une mémoire pour conserver 8 patterns indépendants par piste, ce qui permet de créer dans une même session :

- ✓ 8 patterns pour « Synth 1 »,
- ✓ 8 pour « Synth 2 »,
- ✓ 8 pour « Drum 1+2 »
- ✓ 8 pour « Drum 3+4 ».

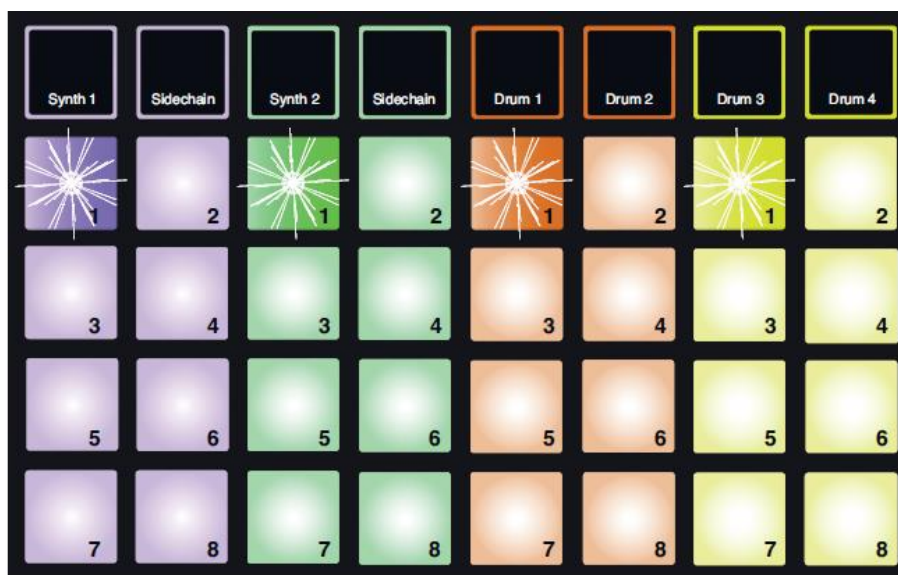
Le véritable potentiel de « Circuit » se dévoile quand vous commencez à créer des variations intéressantes d'un pattern, que vous les sauvegardez et que vous les enchaînez pour produire des séquences complètes pouvant atteindre 128 pas (8 x 16). En outre, tous les patterns de chaque piste n'ont pas à être enchaînés de la même façon : vous pouvez avoir des patterns de batterie de 32 pas pour chaque paire de pistes de batterie combinés avec une séquence plus longue de lignes de basse et/ou de synthé, par exemple.

Il n'y a pas de restriction quant à la manière de combiner les patterns de différentes pistes (bien qu'il y en ait pour la façon d'enchaîner les patterns individuellement pour les pistes ; cela est expliqué dans « Chaînage de patterns » au § 2.4.6 ci-dessous).

2.4.1	VUE PATTERNS	51
2.4.2	EFFACEMENT DE PATTERNS	52
2.4.3	DUPLICATION DE PATTERNS	52
2.4.4	DÉCALAGE (NUDGE)	53
2.4.5	LONGUEUR (LENGTH)	55
2.4.6	CHAÎNAGE DE PATTERNS	56
2.4.7	OCTAVE DE PATTERN	58

### 2.4.1 Vue Patterns

Pour voir la façon dont vos patterns sont agencés et actuellement sélectionnés, servez-vous de la Vue « Patterns », qui s'obtient en pressant **Patterns** [9]. La première fois que vous ouvrirez la Vue « Patterns » dans une nouvelle session, elle ressemblera vraisemblablement à ceci :



L'allumage des pads n° 1 alterne lentement entre faible et vif

La grille est divisée verticalement en 8 (2 x 4) pads par piste. Comme dans la plupart des autres Vues, les pistes de batterie sont des paires d'instruments : chaque mémoire de pattern pour « Drum1 » / « Drum 2 » peut contenir un pattern de 16 pas composé de frappes enregistrées À LA FOIS avec « Drum 1 » et « Drum 2 ».

Les mémoires de pattern pour chaque piste sont numérotées de 1 à 8 comme représenté. La façon dont chaque pad est allumé indique son statut.

- ✓ Un **pad** à l'éclairage atténué représente un pattern qui n'est pas sélectionné.
- ✓ Un **pad** par piste clignotera lentement entre allumage faible et vif : c'est le pattern qui était lu lorsque la lecture a été arrêtée.  
Initialement (c'est-à-dire quand on commence une nouvelle session), c'est le pattern 1 de chaque piste qui est dans cet état avec toutes les autres mémoires vides et par conséquent leur pad faiblement allumé.

Pour choisir un autre pattern dans n'importe quelle piste, presser son **pad**, en mode « Stop » ou en mode « Play » ; une caractéristique importante du séquençage de pattern est que si vous sélectionnez un pattern autre que celui qui joue déjà, ce dernier sera lu jusqu'à sa fin avant que le nouveau pattern ne démarre. Cela vous donne une transition douce entre les patterns. Dans ce cas, le pad du nouveau pattern sélectionné clignote rapidement durant le temps où il est en attente, jusqu'à ce qu'il commence à être lu.

Le pattern actuellement sélectionné est celui qui sera utilisé à la fois en lecture et en enregistrement : cela rend le fonctionnement transparent et très simple. Le contenu actuel du pattern sélectionné (s'il y en a) est lu quand vous pressez **Play**, et si vous ajoutez des frappes supplémentaires (sur une piste de batterie) ou des notes (sur une piste de synthé, mais vous devrez dans ce cas presser la touche **Record**), elles seront ajoutées au même pattern.

Chaque fois que vous pressez **Play**, le pattern redémarre du premier pas. Vous pouvez faire repartir le pattern du point auquel le séquenceur a été arrêté en pressant **Shift** et **Play** en même temps.

#### 2.4.2 [Effacement de patterns](#)

- en Vue « Patterns », maintenir **Clear** 16 pendant que l'on presse le **pad** du pattern à effacer. La touche **Clear** et le **pad** lui-même s'allument en **rouge vif** quand vous les pressez pour confirmer la suppression.



#### 2.4.3 [Duplication de patterns](#)

En Vue « Patterns », la touche **Duplicate** 17 peut servir à effectuer un simple copier-coller, afin de copier un pattern d'une mémoire dans une autre. C'est une fonction très utile car elle permet d'utiliser un pattern de 16 pas existant comme point de départ d'un autre, légèrement différent : il est souvent plus facile de modifier un pattern existant pour en faire ce que vous voulez plutôt que d'en créer un nouveau en partant de rien.

- maintenez pressée la touche **Duplicate** (elle s'allume en **vert vif**), pressez le **pad** correspondant au pattern que vous voulez copier (il s'allume en **vert** quand vous le pressez) puis pressez le **pad** correspondant à la mémoire qui doit recevoir la copie (il

s'allume en **rouge**). Vous avez maintenant dupliqué le pattern de la première mémoire dans la seconde.

Si vous souhaitez copier les données de pattern dans plusieurs mémoires :

- garder pressée la touche **Duplicate** et simplement répéter la partie « collage » de l'opération dans d'autres mémoires.


### IMPORTANT

Vous pouvez copier un pattern d'une piste de synthé à l'autre, et un pattern d'une paire de pistes de batterie à l'autre, mais vous ne pouvez pas copier de données d'une piste de synthé à une paire de pistes de batterie ou vice-versa.

#### 2.4.4 Décalage (Nudge)

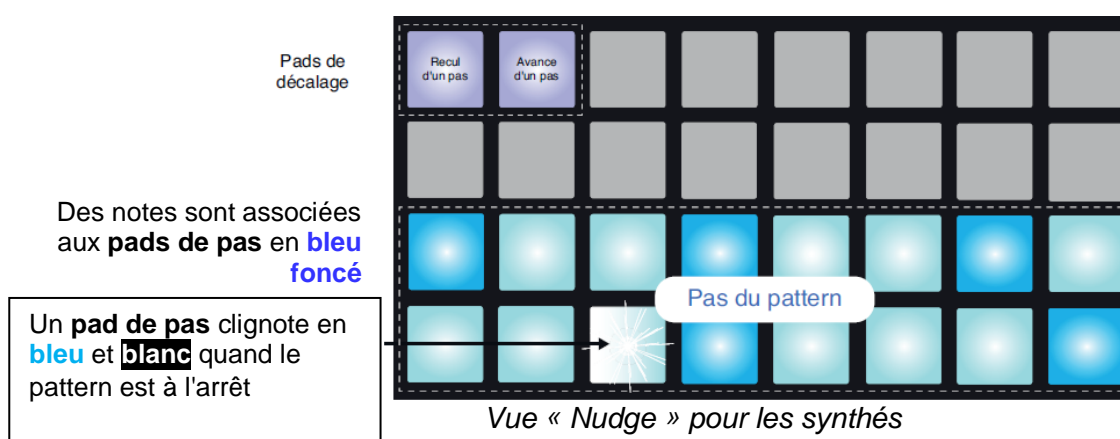
La fonction « Nudge » du « Circuit » sert aux ajustements de timing par piste. Elle permet de décaler vers l'avant ou l'arrière dans le temps (faire avancer ou reculer) les notes d'une piste de synthé ou les frappes d'une piste de batterie, pas par pas, par rapport aux autres pistes qui composent la session.

Il est utile de corriger les notes ou les frappes que vous n'avez pas jouées exactement en mesure, et cela peut également être utilisé de façon créative pour décaler des phrases de synthé ou de batterie par rapport au reste du pattern, du nombre de pas voulus.

Pour faire ces ajustements de timing, utilisez la Vue « Nudge », en pressant **Nudge** .

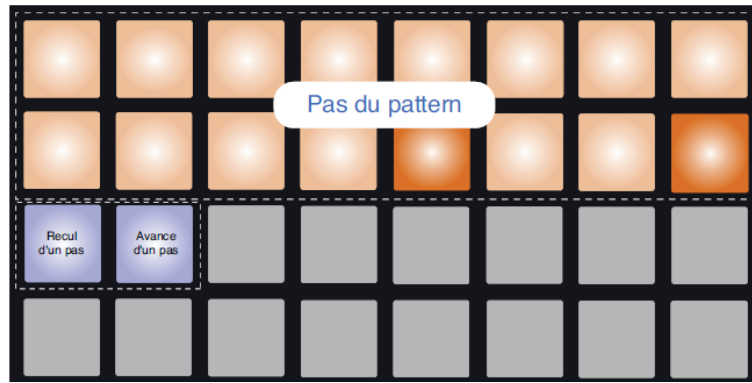
Les Vues « Nudge » diffèrent légèrement pour les pistes de synthé et de batterie à cause de l'affichage simultané de 2 pistes de batterie ; c'est le même principe que vous avez déjà rencontré en Vue « Velocity ».

- ✓ Les Vues « Nudge » des 2 pistes de synthé et des pistes « Drum 2 » et « Drum 4 » affichent les pas du pattern dans les 2 rangées du bas de la grille,
- ✓ les Vues « Nudge » de « Drum 1 » et « Drum 3 » les affichent dans les 2 rangées du haut de la grille.



Des frappes de batterie sont associées aux pas des 2 pads plus foncés

Pads de décalage



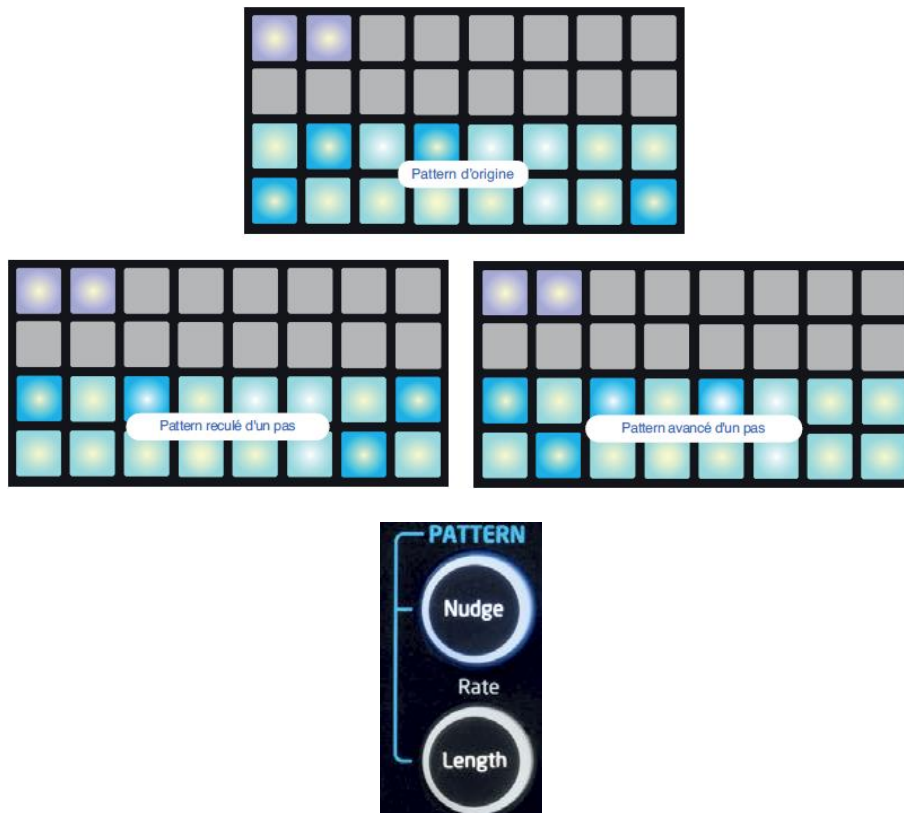
Vue « Nudge » pour « Drum 1 »

Dans les 2 cas, 2 pads sont faiblement éclairés en **bleu** ;

- ✓ celui de gauche retarde le pattern sélectionné d'un pas chaque fois qu'il est pressé,
- ✓ celui de droite l'avance.

Ces pads de décalage s'allument en **blanc** quand ils sont pressés.

Les grilles ci-dessous (utilisant les synthés comme exemple) montrent l'effet que donne le recul et l'avance d'un pas du pattern au moyen de la fonction de décalage « Nudge » :




### 2.4.5 Longueur (Length)

Le nombre de pas de batterie (sur les 4 pistes de batterie) dans un pattern est toujours 16, mais les patterns des pistes de synthé peuvent avoir n'importe quel nombre de pas compris entre 1 et 16. Le nombre de pas par défaut est toutefois de 16 dans les patterns de synthé.

Cela permet par exemple de créer une phrase de synthé ou de basse à 8 ou 12 pas à rapporter au pattern de batterie de 16 pas, ce qui peut ajouter quelques variations de timing intéressantes et inusitées à votre session.

Pour réduire la longueur d'un pattern de synthé à partir de 16 :

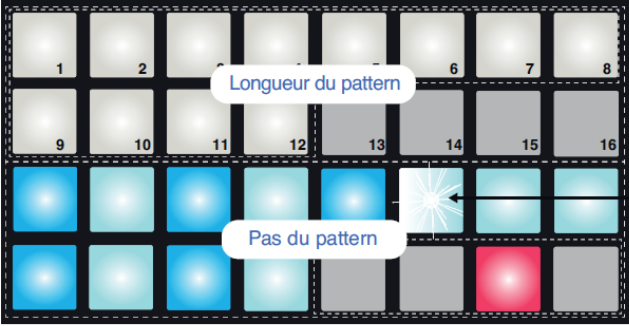
- pressez **Length**  pour passer en Vue « Length ». Comme la longueur (Length) ne concerne que les pistes de synthé, vous ne pouvez sélectionner cette Vue que si « Synth 1 » ou « Synth 2 » est sélectionné ; la touche **Length** est désactivée lorsqu'une piste de batterie est sélectionnée. Comme dans la plupart des Vues de modification, vous pouvez utiliser la Vue « Length » que le pattern soit lu ou à l'arrêt.

La Vue « Length » fonctionne de façon similaire à la Vue « Gate » (voir « Durée (Gate) » au § 2.2.7.3 ci-dessus).

- ✓ Les 2 rangées du bas affichent les pas du pattern,
- ✓ les 2 rangées du haut indiquent la longueur en pas du pattern de synthé – initialement, les 16 pads sont allumés en **blanc cassé** (couleur sable) puisque la longueur par défaut du pattern est de 16.

Dans la zone d'affichage des pas de pattern, les **pads de pas** sur lesquels il y a des notes de synthé ont un éclairage vif, sinon leur éclairage est atténué. Un **pad** clignote en **bleu** et **blanc** pour indiquer la position actuelle du curseur de lecture dans le pattern.

Pour réduire la longueur du pattern de synthé à, disons, 12 pas, pressez le pad 12 ; les LED des **pads 13 à 16** s'éteindront. Dans les 2 rangées du bas, les indications fournies par les 4 derniers pas changeront aussi : si certains des pas 13 à 16 contenaient des notes, les **pads** correspondants seront faiblement éclairés en **rouge**. S'il n'y avait pas de notes assignées à ces pas, les **pads** s'éteindront.



Les pads **blancs** indiquent que le pattern a 12 pas

Des notes sont associées aux 5 pas des pads plus foncés

Longueur du pattern

Pas du pattern

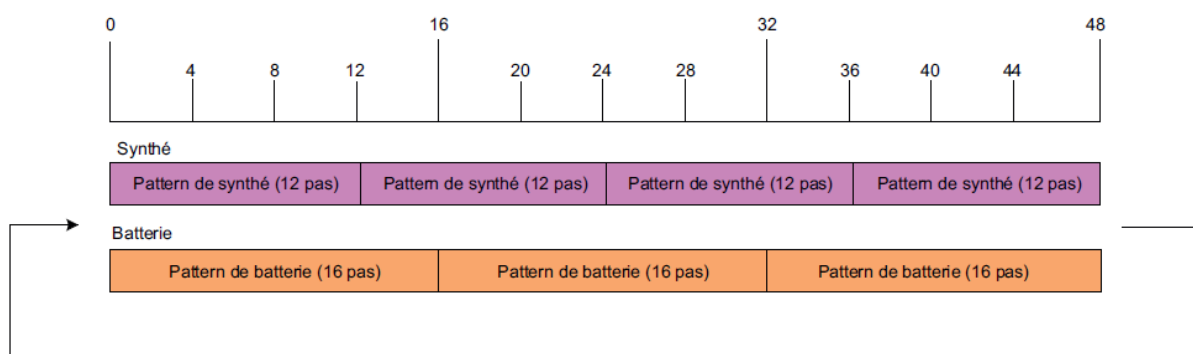
Le **pad de pas** qui clignote en **bleu** et **blanc**, est celui dont la longueur est affichée

Les pas 13 à 16 sont maintenant désactivés

Une note était associée à ce **pad de pas rouge** avant que le pattern ne soit ramené à 12 pas

Lorsque ce pattern joue, il ne fait plus maintenant que 12 pas de long ; toutes les notes qui étaient associées aux pas 13 à 16 seront omises et le pattern repartira du pas 1 après avoir produit le pas 12. Les pistes de batterie continueront de jouer le pattern à 16 pas qui leur a été assigné, ce qui aura pour effet de faire coïncider le premier pas du pattern de synthé avec un

point différent de la piste de batterie durant 3 passages successifs du pattern de batterie, comme illustré ci-dessous :



L'ensemble se répète après 48 pas

Ainsi, le motif combiné se répétera tous les 48 pas, puisque le multiple commun aux deux pistes sera 48 ( $3 \times 16$  et  $4 \times 12$ ) ; vous entendrez 4 répétitions du pattern de synthé à 12 pas pendant les 3 répétitions du pattern de batterie à 16 pas.

C'est un exemple simple, surtout comparé à d'autres longueurs – particulièrement les chiffres impairs ! – vous pouvez choisir des patterns auxquels il faut longtemps avant qu'ils ne se répètent. Et cela devient encore plus intéressant quand vos patterns font partie d'une séquence enchaînée.

### Combinaison des réglages de décalage (Nudge) et de longueur (Length)

« Nudge » et « Length » sont des réglages séparés du pattern qui peuvent être utilisés indépendamment. Toutefois, l'effet du décalage (Nudge) sur un pattern de longueur raccourcie diffère de son effet sur le pattern ayant sa longueur d'origine.

« Nudge » ne décale que les pas actifs du pattern. Ainsi, si un pattern de 16 pas est raccourci à, disons, 12 pas, les données des pas 13 à 16, qui continuent d'exister mais qui sont temporairement inactivés par la réduction de longueur, ne sont pas décalées.

N'oubliez pas que l'utilisation du décalage « Nudge » sur des patterns de moins de 16 pas a un effet limité à la longueur du pattern. Les pas situés au-delà de la longueur du pattern restent inchangés.

#### 2.4.6 [Chaînage de patterns](#)

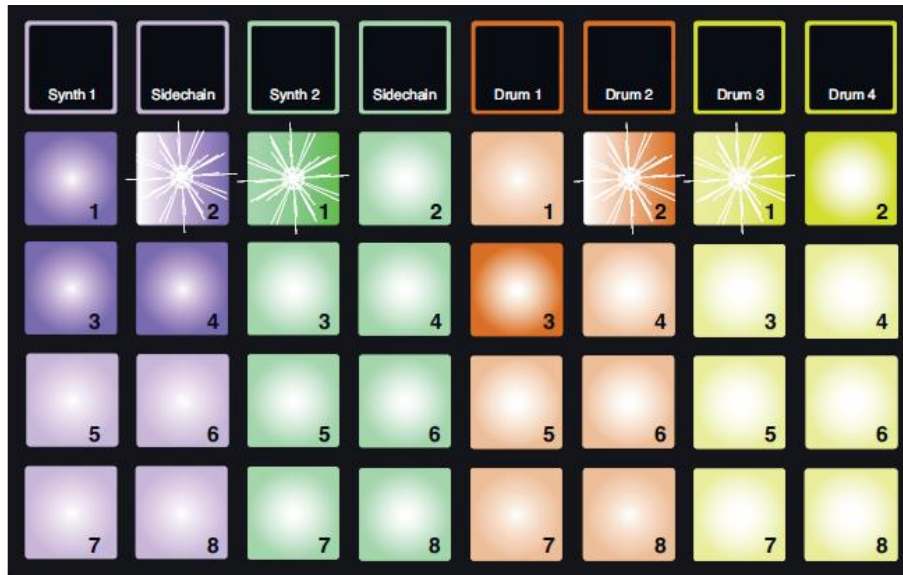
Une fois que vous avez créé plusieurs patterns pour une ou plusieurs pistes, vous pouvez commencer à les enchaîner pour composer une séquence plus longue. Vous faites cela par piste : pour enchaîner 4 patterns sur une piste, maintenez pressé le **pad** du pattern voulu ayant le plus petit numéro puis pressez celui du pattern voulu de plus haut numéro.

Par exemple, si vous voulez enchaîner sur une piste donnée les patterns des mémoires 3 à 6, maintenez le **pad 3** puis pressez le **pad 6**. Vous verrez les 4 **pads** s'allumer dans la couleur de la piste, pour confirmer qu'ils font maintenant partie de la séquence enchaînée.

Ce qu'il est important de retenir est que les patterns que vous enchaînez doivent être contigus, c'est-à-dire que leurs numéros doivent se suivre. Vous pouvez enchaîner les patterns 1, 2, 3 et 4, ou 5, 6 et 7, ou encore 4 et 5, mais vous ne pouvez pas enchaîner les patterns 1, 2 et 6.

L'exemple suivant illustre ces points.





La luminosité des pads étoilés alterne entre forte et faible

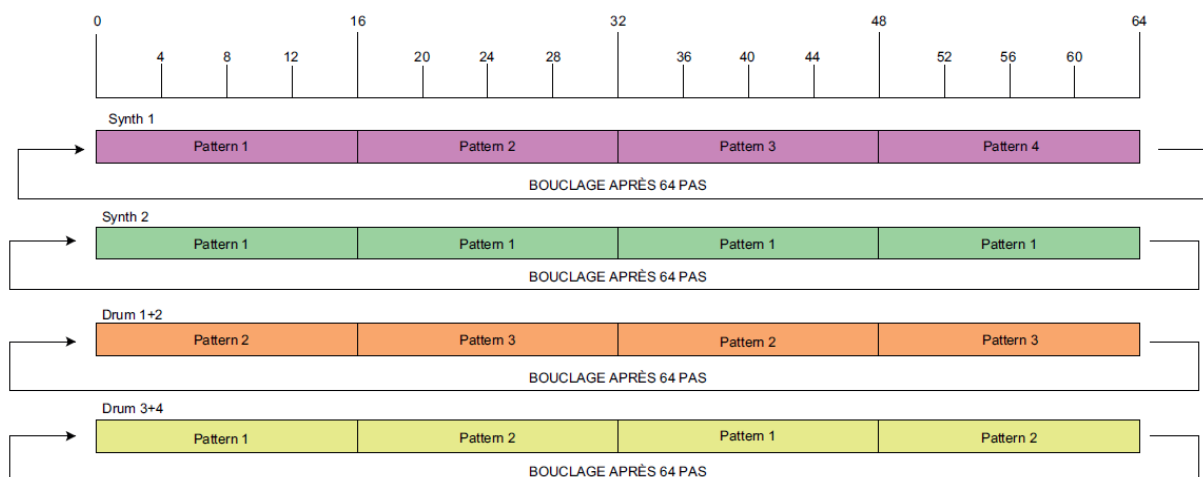
L'exemple ci-dessus de Vue « Patterns » montre un arrangement possible de patterns pour une séquence à 4 patterns (64 pas) :

- ✓ 4 patterns de « Synth 1 » (**pads 1 à 4**),
- ✓ 1 pattern de « Synth 2 » (**pad 1**),
- ✓ 2 patterns de « Drum 1+2 » (**pads 2 et 3**)
- ✓ 2 patterns de « Drum 3+4 » (**pads 1 et 2**).

Quand vous pressez **Play**, chaque piste lit en boucle sa propre chaîne de patterns. La plus longue chaîne est celle de « Synth 1 » – c'est elle qui définit la longueur totale de la séquence, soit dans ce cas 64 pas.

- ✓ « Synth 1 » jouera les patterns 1 à 4 dans l'ordre, puis reviendra au pattern 1 pour recommencer.
- ✓ « Synth 2 » n'a qu'un seul pattern, qui sera donc répété 4 fois dans la séquence de 4 patterns.

Les 2 paires d'instruments de batterie ont 2 patterns enchaînés pour un total de 32 pas, ce qui fait qu'ils seront joués 2 fois. Ce que vous entendez est illustré dans le tableau chronologique ci-dessous :





L'exemple ci-dessus illustre les points de base entrant en jeu pour enchaîner les patterns en vue de composer une séquence plus longue. La création de séquences plus longues, plus complexes et plus intéressantes n'est qu'une extension de ces principes. Le « Circuit » autorise des séquences pouvant atteindre 128 pas, chacune des 4 pistes changeant de pattern tous les 16 pas.

Chaque fois que vous pressez **Play**, la séquence repart du début du premier pattern de la chaîne. Vous pouvez faire repartir le pattern du point auquel le séquenceur a été arrêté en pressant **Shift** et **Play** en même temps.

#### 2.4.7 [Octave de pattern](#)



Vous pouvez changer la hauteur de tout un pattern de synthé vers le haut ou le bas d'une ou plusieurs octaves en maintenant **Shift** **19** pendant que vous pressez **Oct ▼** ou **Oct ▲** **13**.

Vous pouvez le faire pendant que le pattern est lu ou en mode Stop. Pour que la transposition de pattern par octave fonctionne, vous devez être dans une Vue « Synth », c'est-à-dire dans n'importe laquelle des Vues « STEP » ou « PATTERN » (mais pas en Vue « Patterns »). Seule la hauteur du synthé actuellement sélectionné est ajustée, celle de l'autre synthé n'est pas concernée.

Si le pattern du synthé contient des notes qui sont déjà dans la plus haute octave, elles ne réagiront pas à une transposition de pattern à l'octave supérieure ; de même pour les notes les plus basses et une transposition par octave vers le bas.

Dans ce cas, la touche **Oct** s'allume en **rouge** pour indiquer que la commande ne peut pas être exécutée.

## 2.5 Tempo & Swing


Le « tempo » et le « swing » sont étroitement liés et leurs méthodes de réglage sont très similaires.

2.5.1	TEMPO	59
2.5.2	BATTUE DU TEMPO (TAP TEMPO)	60
2.5.3	SWING	60
2.5.4	HORLOGE EXTERNE	61

### 2.5.1 Tempo

Page de tempo : 40 à 240 BPM ;  
Tempo par défaut : 120 BPM.

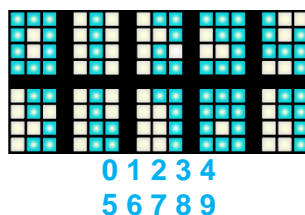
Le tempo peut être réglé par l'horloge de tempo interne ou, si vous travaillez avec d'autres appareils MIDI ou une station de travail audio numérique (STAN), par une source d'horloge MIDI externe. L'horloge MIDI externe peut être reçue par USB ou par le câble de conversion d'entrée MIDI IN.

Pour afficher et régler la valeur en BPM de l'horloge de tempo interne, pressez la touche **Tempo**  (comme la plupart des touches, vous pouvez la maintenir pressée pour un affichage momentané ou la presser brièvement pour basculer sur l'affichage de tempo).

La valeur en BPM est affichée par le motif des pads sous forme de deux ou trois grands chiffres en **bleu** sur fond blanc.

- ✓ Le chiffre des « centaines » (qui ne peut être que « 1 » ou « 2 », à moins d'être totalement désactivé) occupe les colonnes 1 et 2 de la grille
- ✓ les « dizaines » et « unités » occupent 3 colonnes chacune.

La façon dont les chiffres 0 à 9 s'affichent est illustré ci-dessous.



La **macro-commande 1** sert à régler le tempo, sa LED s'allume en **bleu vif**.



### 2.5.2 Battue du tempo (Tap Tempo)

Si vous souhaitez faire correspondre le tempo du « Circuit » avec celui d'un autre morceau de musique dont vous ne connaissez pas la valeur en BPM, vous pouvez utiliser la fonction de battue du tempo ou « Tap Tempo ».

- Maintenez **Shift** **19** et battez le tempo en mesure avec le titre que vous écoutez sur la touche **Tempo** **14**. Il faut au moins 3 temps battus pour que le « Circuit » change son réglage de tempo en faveur de celui que vous avez battu, et il calculera alors la valeur en BPM en faisant la moyenne des 5 derniers temps battus.

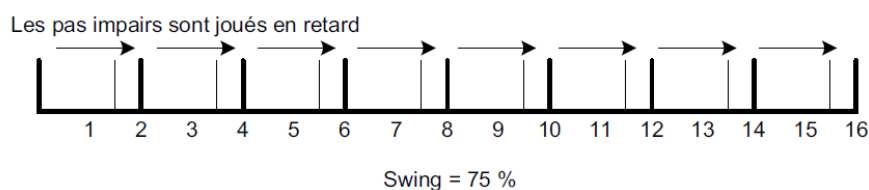
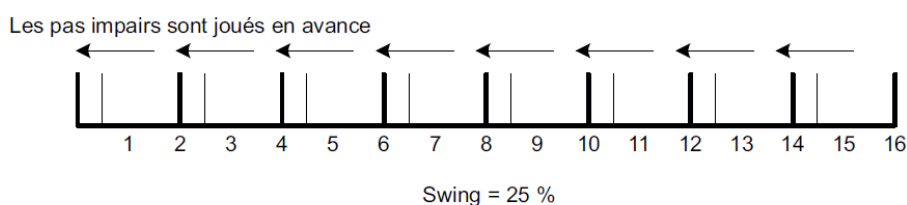
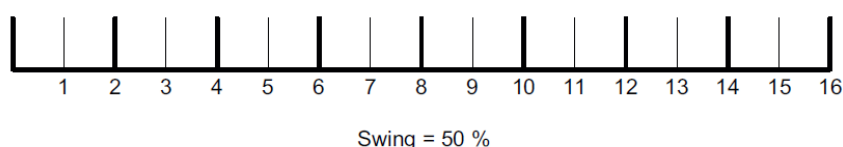
Vous pouvez utiliser la fonction « Tap Tempo » à tout moment, mais si vous êtes en Vue « Tempo », vous constaterez que l'affichage de BPM s'actualise lui-même pour suivre le tempo battu.

### 2.5.3 Swing

Par défaut, tous les **pads** d'un pattern sont régulièrement espacés dans le temps. À un tempo de 120 BPM, un pattern de 16 pas se répétera toutes les deux secondes, ce qui sépare les pas d'un 8<sup>ème</sup> de seconde.

Modifier le paramètre « Swing » dont la valeur par défaut est de 50 % (avec une plage allant de 20 % à 80 %) modifie le timing des pas impairs (non situés sur les temps) ;

- ✓ une valeur de swing inférieure raccourcit le temps entre un battement impair et le battement pair précédent,
- ✓ une valeur de swing plus élevée a l'effet opposé.



Le « swing » peut servir à ajouter un « groove » supplémentaire à votre pattern.

Notez que ce sont les pas impairs qui sont ainsi joués de façon décalée, on peut les considérer comme des doubles-croches.

#### 2.5.4 Horloge externe

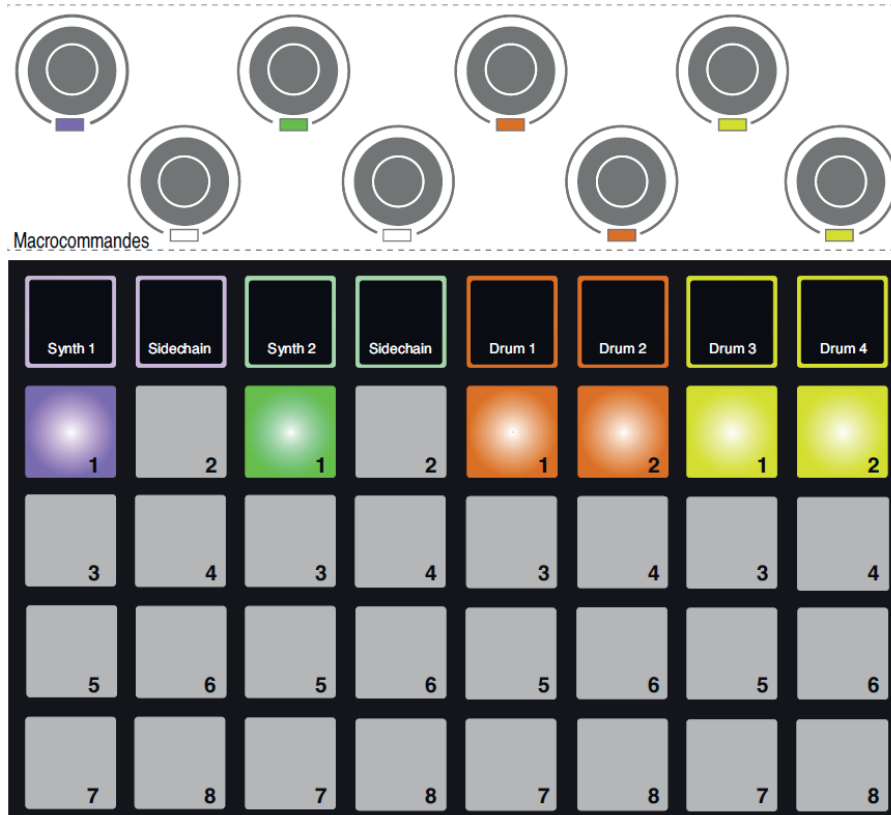
Aucune commutation n'est requise pour permettre au « Circuit » d'être esclave d'une source d'horloge MIDI externe (en fonction des réglages d'horloge – voir l'annexe).

- ✓ Si un signal d'horloge valable est reçu, il est automatiquement sélectionné comme source d'horloge et la grille affiche le mot « **SYN** » en **rouge** et blanc. La macro 1 est désactivée et sa DEL s'éteint.
- ✓ Si l'horloge de tempo interne n'autorise que des valeurs entières de BPM (c'est-à-dire pas de valeurs fractionnaires de tempo), le « Circuit » peut se synchroniser sur n'importe quel cadence d'horloge externe, y compris à des valeurs fractionnaires dans la plage de 30 à 300 BPM.
- ✓ Si l'horloge externe n'est plus fournie ou sort de la plage permise, le Circuit cesse de jouer. L'affichage **SYN** reste visible jusqu'à ce que la touche **Play** soit pressée (c'est-à-dire pour une annulation). L'écran affiche alors la valeur de BPM qui a été sauvegardée avec la session, la macro 1 est réactivée et peut maintenant servir à régler le tempo.

## 2.6 Mixer

Le « Circuit » comprend un mélangeur à 6 canaux vous permettant de régler le volume de chaque piste (et donc de chaque instrument) par rapport aux autres. Par défaut, toutes les pistes sont lues avec un niveau de volume de 100 (la plage va de 0 à 127), la commande **Master Volume** **4** vous servant à régler le volume du haut-parleur et le niveau de sortie en fonction de vos besoins.

- Pressez **Mixer** **10** pour ouvrir la Vue « Mixer »



Les 6 pads allumés servent de touches « Mute » (coupure du son de synthé) pour chaque piste.

- Pressez un de ces **pads** pour couper le son de la piste de synthé correspondante ; l'éclairage du pad s'atténuera.

Le niveau de chaque piste se règle au moyen de la **macro-commande** située à la verticale de la colonne concernée dans la grille. Les encodeurs sont allumés dans la couleur de la piste et s'atténuent quand le niveau de la piste est réduit.

Piste	Pad (Mute)	Macro (niveau)
Synth 1	1	1
Synth 2	3	3
Drum 1	5	5
Drum 2	6	6
Drum 3	7	7
Drum 4	8	8

Les macros 2 et 4 et tous les autres **pads** de la grille sont désactivés en Vue « Mixer ».

Les niveaux de piste en Vue « Mixer » bénéficient de l'automatisation. Si le « Circuit » est en mode « Record », les ajustements apportés aux niveaux individuels des pistes sont enregistrés dans le Pattern.

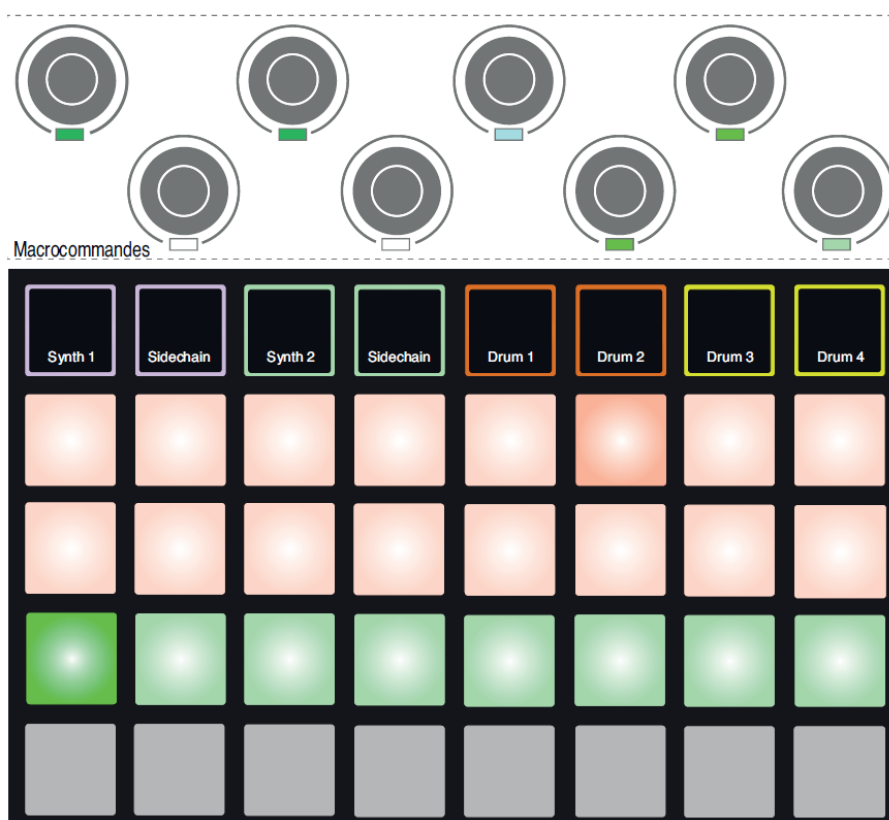
## 2.7 Section d'effets (FX)

Le « Circuit » possède un processeur d'effets numérique (FX) qui vous permet d'ajouter des effets de retard (Delay) et/ou de réverbération (Reverb) à tout ou partie des pistes composant votre session.

- ✓ 16 Presets de « Delay »
- ✓ 8 Presets de « Reverb »

Le niveau de départ de chaque instrument – c'est-à-dire la quantité de « Reverb » et/ou de « Delay » qu'il y aura sur chaque piste – se règle individuellement à l'aide des **macro-commandes**.

Pressez **FX 11** pour ouvrir la Vue « FX ».



- ✓ **pads** couleur « **peche** » des rangées 1 et 2 : Presets de Delay
- ✓ **pads** couleur **vert pomme** : Presets de Reverb.

Le meilleur moyen d'évaluer les divers effets consiste à les écouter, et la façon la plus efficace de le faire est d'utiliser une répétition de frappes simples comme par exemple une caisse claire.

En règle générale, cependant :

- ✓ les Presets de « Reverb » sont organisés pour avoir une durée de réverbération croissante du **pad 17** au **pad 24**,
- ✓ les Presets de « Delay » ont un temps de retard basique croissant du **pad 1** au **pad 16**.

Tous les Presets de « Delay » disposent d'une réinjection pour obtenir des échos multiples et certains intègrent également des effets intéressants de transposition de hauteur et de panoramique stéréo.



Pour ajouter de la « Reverb » à une ou plusieurs de vos pistes, sélectionnez un Preset de « Reverb ». Le pad correspondant au Preset actif devient plus lumineux. Les macros 1, 3, 5, 6, 7 et 8 sont maintenant les commandes de niveau de départ vers la « Reverb » pour les 6 pistes : c'est exactement le même arrangement que celui employé en Vue « Mixer » (voir le tableau au § 2.6 ci-dessus). Les LED sous les 6 macros sont maintenant allumées faiblement en **vert pomme** ; quand vous montez un niveau de départ, vous entendez la « Reverb » s'ajouter à la piste que cette macro contrôle et la luminosité de la LED augmente.

Vous pouvez ajouter l'effet « Reverb » sélectionné à tout ou partie de vos pistes et à différents degrés à l'aide des autres **macro-commandes**. Il n'est par contre pas possible d'utiliser des Presets de Reverb différents pour chaque piste.

L'ajout d'un effet « Delay » suit exactement la même procédure : sélectionnez un effet dans les 2 premières rangées de **pads**. Les mêmes 6 macros servent maintenant de commandes de niveau de départ vers le « Delay » ; vous verrez que leurs LED sont maintenant de **couleur pêche** pour confirmer leur réaffectation à l'effet « Delay ».

Bien que les mêmes macros servent aux niveaux de départ de « Reverb » et de « Delay », les 2 effets restent indépendants : les macros gèrent une fonction ou l'autre selon que le dernier **pad** d'effet pressé est un Preset de « Reverb » ou un Preset de « Delay ».

Les niveaux de départ d'effet bénéficient de l'automation au même titre que les fonctions de « modification » des **macro-commandes** ; vous pouvez délibérément augmenter ou réduire un effet durant une séquence et si le « Circuit » est en mode « Record », ces changements seront intégrés à la séquence.

La touche **Clear** **16** peut être utilisée pour supprimer les données d'automation relatives à la commande de départ d'effet :

- pressez **Clear** et tournez la **commande** de départ pour laquelle vous ne voulez plus d'automation ; la LED vire au **rouge** pour confirmer l'action.

Voir aussi « Enregistrement des mouvements de bouton » au § 2.2.8 ci-dessus.

## 2.8 « Sidechains »

Chacun des 2 synthés possède une fonction « Sidechain », c'est-à-dire un circuit de déclenchement parallèle. Cela fonctionne comme sur les processeurs de dynamique courants tels que les compresseurs et peut servir à modifier l'« enveloppe » des notes de synthé aux instants voulus par le battement principal – la source du « déclenchement » pour les 2 « Sidechains » est toujours « Drum 1 ».

La fonction « Sidechain » permet aux frappes de « Drum 1 » d'abaisser le niveau audio des synthés.

En utilisant des Presets de synthé qui produisent des notes tenues, ou en utilisant des sons plus courts avec de longues durées de Gate, vous pouvez entraîner le « pompage » des sons de synthé par la grosse caisse pour produire des effets intéressants et originaux.

Sept Presets de « Sidechain » sont disponibles, chacun permettant à « Drum 1 » de modifier le son des « synthés 1 et 2 » de façons légèrement différentes.

Par défaut, « Sidechain » est désactivé sur les 2 synthétiseurs.

- Pour ouvrir la Vue « Sidechain », pressez **Sidechain 5** pour « Synth 1 » ou « Synth 2 ». Pour « Synth 1 », la Vue « Sidechain » ressemble à ceci :



La Vue « Sidechain » pour « Synth 2 » est identique.

Les 3 rangées de **pads** du bas sont désactivées. La rangée de **pads** du haut correspond aux 7 presets de « Sidechain » (**pads 2 à 7**) le **pad 1** étant le « bouton OFF » qui désactive le traitement par « Sidechain » du synthé sélectionné. Le **pad 1** est allumé en **rouge vif** quand le « Sidechain » est désactivé ; pressez n'importe quel autre pad de la rangée pour activer un des presets de « Sidechain », après quoi le **pad 1** s'atténuera et le **pad** sélectionné sera allumé en **blanc**.

Comme pour de nombreuses autres fonctionnalités du Circuit, la meilleure façon de comprendre le traitement par « Sidechain » est de l'essayer et d'écouter. Un bon point de départ consiste à programmer une simple note de synthé avec une valeur de « gate » de 16 pour qu'elle soit produite de façon continue, et de faire jouer quelques coups de grosse caisse

par « Drum 1 ». Lorsque vous sélectionnez les différents Presets de « Sidechain », vous entendez les diverses façons dont la note de synthé continue est « interrompue » par la grosse caisse. Le même Preset de « Sidechain » peut avoir un effet nettement différent selon le patch de synthé employé, il est donc intéressant de faire vos essais aussi avec divers sons de synthé.

Par-dessus tout, comme le traitement par « Sidechain » modifie les paramètres de temps, l'effet sera plus ou moins intéressant selon le timing relatif des patterns de « synthé » et de « Drum 1 ».

La source de « déclenchement » pour les « Sidechains » est prise avant « fader » ; cela signifie que si vous baissez le niveau de « Drum 1 » en Vue « Mixer », tout traitement par « Sidechain » ayant été activé continuera de fonctionner même si vous n'entendez plus les frappes de batterie qui le déclenchent. C'est une fonction qui peut être utilisée de façon très créative !

Notez que les **macro-commandes** fonctionnent toujours comme commandes de modification du « synthé » sélectionné en Vue « Sidechain ».

## 2.9 Bouton FILTER



La totalité de la sortie audio (la somme des sons des 9 pistes) passe par une section filtre traditionnelle de type analogique. Le contrôle de celle-ci se fait au moyen du gros bouton **Filter** [2]. Le bouton **Filter** de la plupart des synthétiseurs est une des commandes de jeu essentielles qui peut servir à radicalement changer le son global. La commande « Filter » du « Circuit » fonctionne de la même façon.

Elle englobe à la fois un filtre passe-bas et un filtre passe-haut.

- ✓ Un filtre passe-haut supprime les basses fréquences (graves) de la sortie
- ✓ un filtre passe-bas supprime les hautes fréquences (aiguës).

Le bouton **Filter** contrôle :

- ✓ un filtre passe-bas quand vous le tournez dans le sens antihoraire depuis la position centrale
- ✓ un filtre passe-haut quand vous le tournez dans le sens horaire depuis la position centrale.

Notez que la commande a un cran au centre – dans cette position, aucun filtrage n'a lieu et la LED située sous la commande est faiblement allumée en **bleu**.

- ✓ Lorsque vous tournez le bouton dans le sens horaire, vous entendez la grosse caisse et les notes les plus basses disparaître petit à petit pour un son plus ténu ;
- ✓ dans la direction opposée, ce sont les notes aiguës qui disparaissent en premier, vous laissant un son plus étouffé. La LED devient **blanche** quand l'un ou l'autre des types de filtre est activé, sa luminosité augmentant d'autant plus que le bouton est tourné.

## 2.10 Changement de session

Vous trouverez une présentation basique du changement et de la sauvegarde des sessions au § 1.4.3.4.4 ci-dessus. Ce chapitre détaille certains aspects supplémentaires entourant l'utilisation des sessions.

Il y a certaines règles qui régissent la façon dont le « Circuit » répond quand vous passez d'une session à une autre. Si vous êtes en mode « Stop » (c'est-à-dire que le séquenceur ne tourne pas) et si vous changez de session en Vue « Sessions », quand vous pressez la touche **Play**, la nouvelle session démarre toujours du 1<sup>er</sup> pas du pattern ; si la session contient des patterns enchaînés, la lecture commence par le 1<sup>er</sup> pas du 1<sup>er</sup> pattern. Ce sera le cas quel que soit le pas sur lequel se trouvait le séquenceur lorsque la session précédente a été arrêtée. Le tempo de la nouvelle session remplacera celui de la précédente.

Il y a deux façons de changer de session en mode « Play » :

- 1. Si vous sélectionnez simplement une nouvelle session en pressant son **pad**, le pattern actuel est lu jusqu'à son dernier pas (remarque : uniquement le pattern actuel, pas la chaîne de patterns complète), et le **pad** de la nouvelle session clignote en **blanc** pour indiquer que la nouvelle session est « en attente ». La nouvelle session commencera ensuite sa lecture depuis le 1<sup>er</sup> pas de son pattern ou du premier 1<sup>er</sup> pattern d'une chaîne si la session comprend une chaîne.
- 2. Si vous maintenez **Shift** pendant la sélection d'une nouvelle session, le pattern cesse immédiatement sa lecture au profit de la nouvelle session. La nouvelle session sera lue depuis le pas qu'avait atteint la chaîne de patterns dans la session précédente.

Cela se complique évidemment (et est donc musicalement intéressant !) quand les 2 sessions contiennent des patterns de longueurs différentes, ou des chaînes de patterns ayant un nombre de patterns différent. Comme nous l'avons mentionné ailleurs dans ce mode d'emploi, l'expérimentation est souvent le meilleur moyen de comprendre la façon dont le « Circuit » gère cela.

### Effacement de sessions

Le bouton **Clear** **16** peut être utilisé en Vue « Sessions » pour supprimer des sessions.

- Maintenez pressée la touche **Clear** ; elle s'allume en **rouge vif** et tous les **pads** de la grille s'éteignent excepté celui de la session actuellement sélectionnée, qui est allumé en **blanc**. Pressez ce **pad** pour supprimer la session qui lui est associée ; le **pad** clignote rapidement durant environ une seconde.

Notez que cette procédure ne permet de supprimer que la session actuellement sélectionnée ; c'est une protection contre la suppression d'une autre session. Vérifiez toujours qu'un **Pad** de session contient la session que vous souhaitez supprimer en la faisant jouer avant de presser **Clear**.

Il n'est pas possible de supprimer une session si la sauvegarde est désactivée (ce qui est le cas quand le « Circuit » sort d'usine). Voir § 1.4.3.4.2 ci-dessus pour des détails sur la façon d'activer la sauvegarde.

## 2.11 Changements apportés par les Firmware 1.3, 1.4 et 1.5 (À rédiger)

2.11.1	VERSIONS 1.3 ET 1.4	69
2.11.2	VERSION 1.5	69

### [2.11.1 Versions 1.3 et 1.4](#)

Tiré de « circuit-components-user-guide-v1-4.Pdf »

### [2.11.2 Version 1.5](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=bq0Ltdl681M>

Tiré de <http://fr.audiofanzine.com/groove-machine/novation/circuit/news/a.play.n.36915.html>

24/05/2017 à 12:07:00

Novation vous a écoutés et met à votre disposition la version 1.5 du Firmware de son Circuit, une mise à jour qui apporte de nombreuses nouveautés.

Au menu de cette version 1.5 du Firmware de Circuit :

- ✓ Amélioration de la Gate, permettant ainsi au séquenceur de piloter un système modulaire, avec en plus 2 moteurs de synthèse (6 voix) et un échantillonneur intégrés
- ✓ Fractional Gate : 6 fois plus de précision pour chaque pas du séquenceur de gate ; possibilité de programmer des pas staccato pour chaque pas
- ✓ Possibilité de pré-écouter les patches de synthé depuis la vue Selection ; les patches polyphoniques reproduisent la fondamentale, les tierces et quintes de la gamme et la clé, tandis que les patches monodiques jouent la fondamentale.
- ✓ Envoi et réception de MIDI CC

Pour récupérer cette nouvelle version, ouvrez votre Components ou Components Standalone sur Mac ou PC.



## 2.12 Annexes

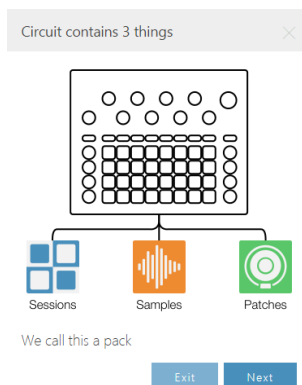
2.12.1	MISES À JOUR DU FIRMWARE (A CORRIGER PAR LA NOUVELLE MÉTHODE APRÈS AVOIR ENREGISTRÉ LE CIRCUIT)	70
2.12.2	MODE BOOTLOADER (CHARGEUR D'AMORÇAGE)	71
2.12.3	ENTRÉE/SORTIE MIDI	72
2.12.4	RÉGLAGES D'HORLOGE	72
2.12.5	PROBLÈMES DE CHARGEMENT DE SESSION	73

### [2.12.1 Mises à jour du Firmware \(À corriger par la nouvelle méthode après avoir enregistré le Circuit\)](#)

2.12.1.1	Nouvelle procédure	70
2.12.1.2	Ancienne procédure	70

#### 2.12.1.1 Nouvelle procédure

Le texte du manuel est obsolète, car la mise à jour du Firmware se fait maintenant en se loguant avec Facebook ou Google sur : <https://components.novationmusic.com/login>  
De plus seul les navigateurs Google Chrome et Opera sont supportés à ce jour (Juin 2017).



#### 2.12.1.2 Ancienne procédure

La mise à jour du Firmware du Circuit est très simple. Novation améliore constamment les systèmes d'exploitation de tous les produits présents dans son catalogue, donc vérifiez de temps à autre s'il y a des mises à jour pour le Circuit sur le site web de téléchargement.

Les mises à jour de Firmware se trouvent sur [www.novationmusic.com/downloads](http://www.novationmusic.com/downloads).

Sélectionnez « Circuit » dans la liste déroulante « Find support for » : (obtenir de l'assistance pour :). Si une mise à jour est disponible,

- raccordez le « Circuit » à votre ordinateur au moyen du câble USB fourni,
- branchez l'adaptateur secteur
- allumez le Circuit (il n'est pas recommandé de mettre à jour le Firmware quand le Circuit est alimenté par des piles).

- Cliquez sur le fichier téléchargeable et pendant que le nouveau Firmware se télécharge directement dans votre « Circuit », des paires de pads verts se déplacent de gauche à droite tandis qu'un motif de pads rouges tourne autour d'eux.
- Le « Circuit » reprend automatiquement son mode de fonctionnement normal une fois le téléchargement terminé.

### 2.12.2 Mode Bootloader (chargeur d'amorçage)

Dans le cas peu probable d'un problème avec votre Circuit, il peut devenir nécessaire d'activer le mode « Bootloader ». Ce n'est qu'un « mode d'ingénierie », dans lequel toutes les fonctions normales de l'unité sont inopérantes.

Vous ne devez pas utiliser le mode « Bootloader » si l'équipe d'assistance technique de Novation ne vous a pas donné l'instruction de le faire.

Le mode « Bootloader » permet de vérifier le numéro de version du Firmware actuellement installé, et également de mettre à jour le Firmware (et les patches d'usine) si la procédure de mise à jour de firmware décrite ci-dessus n'a pas fonctionné correctement pour une raison quelconque.

Pour passer en mode Bootloader :

- 1. Éteignez le « Circuit ».
- 2. Maintenez pressées les touches **Scales** [8], **Note** [6] et **Velocity** [6].
- 3. Rallumez le « Circuit ».

Le « Circuit » est maintenant en mode « Bootloader » et la grille affiche un aspect qui ressemble à ceci :



« Synth 1 », « Sidechain » (de « Synth 1 ») et « Synth 2 » sont allumés ; sélectionner chacun d'entre eux génère un motif d'éclairage des pads représentant sous forme binaire les numéros de version des 3 éléments de Firmware internes. Il se peut que vous ayez à décrire ces motifs à l'équipe d'assistance technique de Novation en cas de problème.

Le mode « Bootloader » se quitte en pressant simplement la touche **Play**. Le « Circuit » redémarre alors en mode de fonctionnement normal.

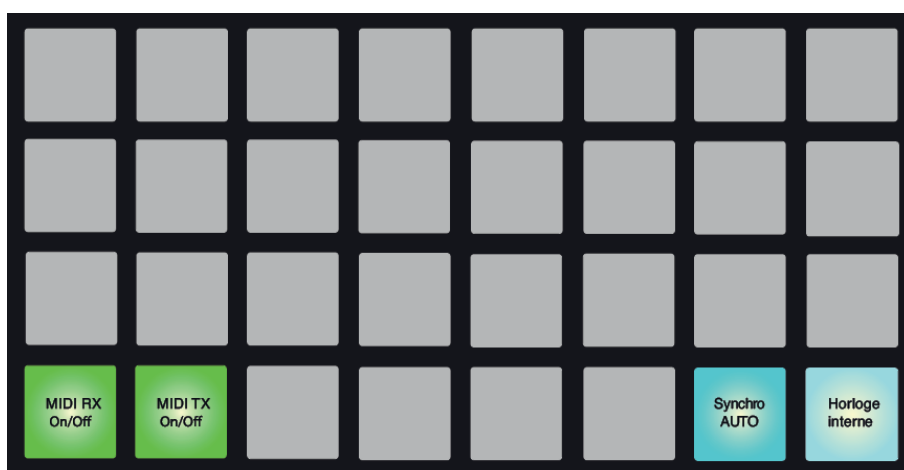
### 2.12.3 Entrée/sortie MIDI

Le « Circuit » peut envoyer et recevoir des données MIDI par le port USB 3 et par les prises **MIDI IN** et **MIDI OUT** dédiées [2](#). Utilisez les câbles de conversion mini-jack 3,5 mm TRS vers DIN 5 broches fournis pour le raccordement à d'autres appareils MIDI au moyen de câbles MIDI standard.

À la sortie d'usine, la réception MIDI (MIDI Rx) et la transmission MIDI (MIDI Tx) sont activées

- Pour activer/désactiver la transmission (Tx) et/ou la réception (Rx) MIDI, vous devez faire passer le « Circuit » en Vue de « configuration spéciale » en maintenant **Shift 19** pendant l'allumage du « Circuit » (n'oubliez pas de sauvegarder tout travail en cours avant d'éteindre le Circuit !)

L'affichage ressemblera à ceci :



Les deux premiers **pads** de la rangée du bas contrôlent respectivement la réception MIDI et la transmission MIDI.

- ✓ La transmission ou la réception est désactivée si le **pad** est allumé en **rouge**,
- ✓ elle est activée si le **pad** est allumé en **vert**.

Notez que les réglages de transmission/réception MIDI n'ont pas d'effet sur la façon dont le « Circuit » utilise l'horloge MIDI. Les réglages d'horloge sont décrits au § 2.12.4 ci-dessous.

### 2.12.4 Réglages d'horloge

La méthode de choix entre l'horloge interne et une horloge de tempo externe est très similaire à l'activation/désactivation de l'entrée/sortie MIDI ci-dessus.

Les 2 **pads** de droite de la rangée du bas sélectionnent le mode « Auto » (automatique, à gauche) ou l'horloge interne (à droite).

Les 2 **pads** agissent comme une paire s'excluant mutuellement, c'est-à-dire que sélectionner l'un désactive l'autre. Un **pad** sera allumé en **bleu vif** (option sélectionnée) et l'autre en **bleu**

**pâle** (option non sélectionnée). À la sortie d'usine, le mode d'horloge est réglé sur AUTO, c'est donc le **pad** de gauche qui est allumé.

Quand l'horloge interne est sélectionnée, le tempo en BPM n'est défini que par son horloge de tempo interne. Toute horloge externe sera ignorée. Lorsque l'option AUTO est sélectionnée, le tempo en BPM est déterminé par l'horloge MIDI externe reçue soit par l'entrée MIDI IN soit par le port USB ; si aucune horloge n'est reçue, le Circuit bascule automatiquement sur son horloge interne.

Voir aussi § 2.5.4 ci-dessus.

### IMPORTANT

Pour que tout changement effectué en Vue « Setup » soit conservé, le « Circuit » doit être éteint de la façon normale au moyen de son interrupteur d'alimentation de la face arrière.

Débrancher l'adaptateur secteur externe peut entraîner des erreurs.

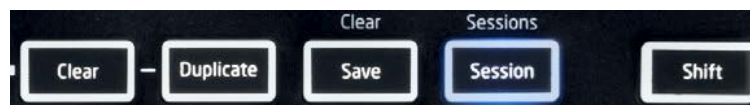
#### 2.12.5 Problèmes de chargement de session

Quand on l'allume, le « Circuit » charge la dernière session ayant été sélectionnée. Il est possible, si l'alimentation a été interrompue pendant la sauvegarde d'une session, que cette dernière ait été endommagée. Cela peut amener le « Circuit » à se retrouver en situation anormale à la mise sous tension.

Bien que cela soit très peu probable, nous avons néanmoins prévu une méthode de mise sous tension du « Circuit » pour charger à la place une session vierge. Pour ce faire :

- maintenez en même temps **Shift** et **Clear** pendant que vous allumez le « Circuit ».

Si des sessions ont été endommagées d'une quelconque façon, il est toujours possible de les supprimer au moyen de la fonction **Clear** (voir « Effacement de sessions » au § 2.10 ci-dessus).



### 3 Logiciels

3.3.1	PLUGIN POUR MAX FOR LIVE OU MAX STANDALONE. (MAX INCLUS OU NON ?)	76
3.3.2	MIDISYNTH CIRCUIT MONOSTATION VST/AU & STANDALONE (\$15)	76
3.3.3	MIDISYNTH CIRCUIT EDITOR VST/AU & STANDALONE (36€)	77
3.3.4	« MIDISYNTH CIRCUIT » POUR IOS (\$20+ INAPP \$13)	77

#### 3.1 « My Circuit » online de Novation

<https://novationmusic.fr/my-circuit>

Gestionnaire online, de Session, Samples, et Patches. Importation de Samples.

*“My Circuit is the new home for your content. Manage all your sessions, samples and patches in one place with My Circuit. Making it easier to stay in control of your sounds, My Circuit takes over the functions of Sample Import and Librarian. Here’s where you can upload and arrange your samples, back up or recall sessions, and much more”.*

#### 3.2 « Circuit Editor » de Novation

<https://novationmusic.fr/circuit-components-editor>



### 3.3 CIRCUIT EDITOR » de Isotonik

<https://isotonikstudios.com/novation-x-isotonik/novation-circuit-editor/>

<https://www.youtube.com/watch?v=xmsuhSmNFWQ>

	<b>CIRCUIT EDITOR</b>	<b>CIRCUIT EDITOR PRO</b>	<b>CIRCUIT EDITOR VST/AU</b>
FORMATS PROVIDED WITH PURCHASE	MaxforLive for Ableton Live & Max Standalone	MaxforLive for Ableton Live & Max Standalone	VST & AU for use within any DAW
SAVE & LOAD INDIVIDUAL PATCHES	YES	YES	YES
EDIT SYNTH PATCHES	YES	YES	YES
EDIT SESSION SETTINGS		YES	YES
COPY & PASTE MACROS		YES	YES
INTELLIGENT RANDOMISATION OF PATCHES		YES	YES
MORPH BETWEEN TWO PATCHES		YES	YES
X / Y CONTROL OF USER CHOSEN PARAMETERS			YES
LEMUR TEMPLATE PROVIDED			YES
OSC SUPPORT			YES
PATCH AUDITION			YES
FUTURE DEVELOPMENT	This is the original editor developed for Circuit release and commissioned by Novation. This will remain free and available but no further development work is planned.	After our association with Novation for this product concluded we developed our original editor further in order to provide a more complete solution, such as session control, randomisation and morph controls. Whilst we have not called time for development on this version we intend to leave this as an entry level editor that is easily affordable for all. As such, all mainline development will be made on the VST/AU version of the Circuit Editor – some functionality may be moved over into this version but what, and when cannot be specified.	This product is still being actively developed and the intention is to increase its functionality over time. Some of this will be included in the purchase price (e.g. provision of a standalone), some will be optional upgrades (e.g. nah, that would be telling..)

3.3.1 PLUGIN POUR MAX FOR LIVE OU MAX STANDALONE. (MAX INCLUS OU NON ?)

76

3.3.2 MIDISYNTH CIRCUIT MONOSTATION VST/AU & STANDALONE (\$15)

76



3.3.3	MIDISYNTH CIRCUIT EDITOR VST/AU & STANDALONE (36€)	77
3.3.4	« MIDISYNTH CIRCUIT » POUR IOS (\$20+ INAPP \$13)	77

### 3.3.1 [Plugin pour MAX for Live ou MAX standalone. \(MAX inclus ou non ?\)](#)



Version Gratuite :

- ✓ SAVE & LOAD INDIVIDUAL PATCHES
- ✓ EDIT SYNTH PATCHES

Version Pro : £ 12.50

- ✓ Idem +
- ✓ EDIT SESSION SETTINGS
- ✓ COPY & PASTE MACROS
- ✓ INTELLIGENT RANDOMISATION OF PATCHES
- ✓ MORPH BETWEEN TWO PATCHES

### 3.3.2 [Midisynth Circuit Monostation Vst/Au & Standalone \(\\$15\)](#)

Pour « Circuit » et « Monostation » de Novation

<https://isotonikstudios.com/novation-x-isotonik/midisynth-circuit-monostation-vstau-standalone/>

When Novation announced the sibling of the Circuit in it's bass led brother the Circuit MonoStation we knew we had to get one quick!

And as soon as it landed we set about adding in the capability to our existing "MIDISynth Circuit Editor" for it to be compatible with the "MonoStation". The Editors are in essence the same so you simply need to choose which Groovebox you want a license for. Existing customers have a cross-grade offer if they have both, details will be sent via email!

In line with the rest of the MIDISynth range theres a streamlined graphical interface which thinks carefully about each control & allows you to see all of the available controls for a particular section at the same time,

With compatibility to be hosted in a DAW of your choosing, think of the possibilities of modulating every single parameter, want the waveform to change over eight bars? Do you desire to create your own X / Y controls for parameters?

With popular features such as the intelligent Randomisation and the ability to Morph between your favourite patches we think we've covered all of the user requests we've had to date!

Get on board and use the Buy Now link below and your download will additionally include a Lemur Template which will allow you to assign custom macro names to parameters across both Synths to be controlled from the Lemur app on Apple IOS or Android Devices!

### [3.3.3 \*Midisynth Circuit Editor Vst/Au & Standalone \(36€\)\*](#)

<https://isotonikstudios.com/novation-x-isotonik/circuit-editor-vst-au/>

The Genius behind the Circuit Editor is truly our Sigabot, he took the engine that was supplied to us by the team at Novation and Supercharged it... We worked on the Max Standalone and MaxforLive variants for over a year before bowing to demand and releasing a PRO version with upgraded functionality such as the Randomiser and Morphing features...

It just left one thing missing, and people asked for more... More compatibility!!

The solution is simple, the MIDISynth Circuit VST & AU Editor, perfectly compatible with all your favourite DAW's whether it be Ableton Live, Bitwig or Logic amongst others.

In line with the rest of the MIDISynth range theres a streamlined graphical interface which thinks carefully about each control & allows you to see all of the available controls for a particular section at the same time,

With compatibility to be hosted in a DAW of your choosing, think of the possibilities of modulating every single parameter, want the waveform to change over eight bars? Do you desire to create your own X / Y controls for parameters?

With popular features such as the intelligent Randomisation and the ability to Morph between your favourite patches we think we've covered all of the user requests we've had to date!

Get on board and use the Buy Now link below and your download will additionally include a Lemur Template which will allow you to assign custom macro names to parameters across both Synths to be controlled from the Lemur app on Apple IOS or Android Devices!

### [3.3.4 « \*MIDISynth Circuit\* » pour iOS \(\\$20+ inApp \\$13\)](#)



<https://itunes.apple.com/us/app/midisynth-circuit/id1230479796?mt=8>

[http://sigabot.co/midisynth\\_circuit\\_tablet.html](http://sigabot.co/midisynth_circuit_tablet.html)

MIDISynth Circuit provides full editing of the two synth engines on the "Novation Circuit" Synthesizer.

Patches can be retrieved and uploaded to the Circuit using the editor and transferred to a computer for archiving. Using this mechanism it is also possible to upload patch sets available from Novation Components.

Full control of the session sections of the synth are provided and presets can be saved and recalled (due to technical limitations, no interaction for Novation Components is available for session settings).

Additional functionality is available in the form of in app purchases for random generation/tweaking of patches, morphing between patches, 4 XY user-definable XY controls and 16 user definable controls.

The 4 XY controls, 16 custom controls and the macro controls are brought together on the performance screen for easy control of your favourite parameters whilst performing.

Please note this app requires a Novation Circuit to operate - it goes not generate any sound itself.

Please note that due to technical limitations this app requires a USB connection to Circuit in order to operate correctly.

Please note this is an independent product and there is no link or affiliation with Novation Music.

### What's New in Version 1.2.1

iPhone version now has full editing capabilities

Mono radio buttons can be excluded from rand/morph operations

Mono radio buttons will not morph when "Dials only" is selected





### 3.4 ACE

<http://d.pr/f/1eajo>

<http://fr.audiofanzine.com/groove-machine/novation/circuit/forums/t.629821,editeur-original.html>

### 3.5 Circuit MIDI Editor

<http://ctrlr.org/novation-circuit-editor/>

Nécessite la présence du logiciel CTRL

## 4 [Informations sur internet](#)

4.1	SAMPLE PACK ET PATCH	80
4.2	TUTORIELS VIDÉO	81

### 4.1 [Sample Pack et Patch](#)

4.1.1	ISOTONIKSTUDIOS	80
4.1.2	DIVERS	80

#### 4.1.1 [IsotonikStudios](#)

<https://isotonikstudios.com/novation-circuit-patch-store/>

Payant de

#### 4.1.2 [Divers](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=ZLodrt7l4j0>

Payant \$1 : <https://www.patreon.com/posts/novation-circuit-7029116>

80s Patches (Gratuit) <https://www.youtube.com/watch?v=iM9LAq4QiPc>

80s Drums Pack (Gratuit) <https://www.youtube.com/watch?v=-rQ-E5BI-4>

## 4.2 Tutoriels vidéo

- Série de vidéos : [Get Started Circuit](#)
- Vidéo : [Quick Start Guide and Demo](#)

La riche librairie vidéo du site web Novation ci-dessous, ne mentionne bizarrement pas le « Circuit »

4.2.1	DAW SETUP	81
4.2.2	TUTORIALS	82

### 4.2.1 [DAW Setup](#)

- [Launchpad Tutorial : Part 1 - Setting Up](#)
- [VIDEO: Using Automap to control Record with a SL MkII](#)
- [VIDEO: Using Automap to control Record with a Nocturn Keyboard](#)
- [VIDEO: Using Automap to control Pro Tools with a SL MkII](#)
- [VIDEO: Using Automap to control Pro Tools with a Nocturn Keyboard](#)
- [VIDEO: Using Automap to control Logic with a SL MkII](#)
- [VIDEO: Setting up Reason for control with Automap](#)
- [VIDEO: Nocturn Keyboard tutorial part 1 - Introduction and setting up](#)
- [VIDEO: Launchkey Ableton Live Setup](#)
- [VIDEO: Launchkey Logic Pro Setup](#)
- [VIDEO: Launchkey Reason Setup](#)
- [VIDEO: Launchkey Cubase Setup](#)
- [VIDEO: Launchkey Pro Tools Setup](#)
- [VIDEO: Using Launch Control with Ableton Live on Mac](#)
- [VIDEO: Using Launchkey Mini with Ableton Live on Mac](#)
- [VIDEO: Using Launch Control with Ableton Live on PC](#)
- [VIDEO: Using Launchkey Mini with Ableton Live on PC](#)
- [VIDEO: Using Launchpad Mini with Ableton Live on Mac](#)
- [VIDEO: Using Launchpad Mini with Ableton Live on PC](#)
- [VIDEO: Using Launchkey Mini with FL Studio](#)
- [VIDEO: Getting started with Launch Control XL on Mac](#)
- [VIDEO: Getting started with Launch Control XL on PC](#)
- [VIDEO: Getting Started with the Audiohub 2x4 on Mac](#)
- [VIDEO: How do I set up my Impulse with my preferred DAW?](#)
- [VIDEO: Using the Launchpad Mini MK2 with Ableton Live](#)
- [VIDEO: Using Automap to control Cubase with a Nocturn Keyboard](#)
- [VIDEO: Using Automap to control Cubase with an SL MkII](#)
- [VIDEO: Using Automap to control Logic 9 with the SL MK II](#)
- [VIDEO: Controlling LIVE with an SL MkII](#)
- [VIDEO: Using Automap to control Logic with a Nocturn Keyboard](#)
- [VIDEO: Using Automap to control Reason with a Nocturn Keyboard](#)
- [VIDEO: Using Automap to control Reason with an SL MkII](#)



## 4.2.2 [Tutorials](#)

- [Launchpad Tutorial : Part 2 - Session Mode](#)
- [Launchpad Tutorial : Part 3 - Mixer Mode](#)
- [Launchpad Tutorial : Part 4 - User Modes](#)
- [Launchpad Tutorial : Part 5 - Using Multiple Controllers](#)
- [Launchpad Tutorial : Part 6 - Using Launchpad with Automap](#)
- [VIDEO: Nocturn tutorial - Learning and clearing controls](#)
- [VIDEO: Nocturn tutorial - Automap GUI](#)
- [VIDEO: Nocturn tutorial - Using MIDI to control hardware](#)
- [VIDEO: Nocturn Keyboard tutorial part 3 - Explanation of Automap](#)
- [VIDEO: Nocturn Keyboard tutorial part 2 - Overview](#)
- [VIDEO: Nocturn Keyboard tutorial part 6 - Browsing](#)
- [VIDEO: Nocturn Keyboard tutorial part 4 - Automap edit view window](#)
- [VIDEO: Nocturn Keyboard tutorial part 5 - Using Automap](#)
- [VIDEO: Nocturn Keyboard tutorial part 9 - Individual control settings](#)
- [VIDEO: Nocturn Keyboard tutorial part 8 - Playing the keyboard](#)
- [VIDEO: Nocturn Keyboard tutorial part 11 - Non-Automap mode](#)
- [VIDEO: Nocturn Keyboard tutorial part 10 - Automap MIDI mode](#)
- [VIDEO: How can I assign Dicer's shift modes to control track navigation and FX in Serato Scratch Live?](#)
- [VIDEO: How to activate Novation plug-ins](#)
- [Automap Tutorial Video with 61 SL MkII](#)
- [VIDEO: Launchpad App - how to import samples and loops](#)
- [How do I use Audio Bus with the Launchpad app.](#)
- [VIDEO: How to produce and share a track in Ableton Live with the Launchkey](#)
- [Can I use my own sounds and loops with the Launchpad app?](#)
- [VIDEO: Controlling scenes and clips in Ableton Live with the SL MkII and Zero SL MkII](#)
- [VIDEO: nio tutorial - Metering tip](#)
- [VIDEO: nio tutorial - Example DJ setups](#)
- [VIDEO: nio tutorial - Creating a monitor mix](#)
- [VIDEO: nio tutorial - Setting up nio on your computer](#)
- [VIDEO: nio tutorial - Recording a microphone or guitar](#)
- [VIDEO: nio tutorial - Hardware overview](#)
- [VIDEO: nio tutorial - Introduction](#)
- [VIDEO: Nocturn tutorial part 9 - Controlling the mixer](#)
- [VIDEO: Nocturn tutorial - Browsing plugins](#)
- [VIDEO: Nocturn tutorial - Setting control ranges](#)
- [VIDEO: SL MkII / Zero SL MkII tutorial](#)
- [VIDEO: Nocturn tutorial - Getting started](#)

# Sommaire complet

Penser à utiliser les onglets Acrobat pour la navigation dans le fichier à l'écran

<b>1</b>	<b>DÉMARRAGE</b>	<b>4</b>
<b>1.1</b>	<b>INTRODUCTION</b>	<b>4</b>
<b>1.2</b>	<b>OU TROUVER QUOI ?</b>	<b>6</b>
<b>1.3</b>	<b>CONNEXIONS</b>	<b>7</b>
<b>1.4</b>	<b>UTILISATION DE BASE</b>	<b>8</b>
1.4.1	PRÉAMBULE	8
1.4.1.1	Abréviations, conventions, etc.	8
1.4.1.2	Trucs et astuces	8
1.4.1.3	Contenu de l'emballage	8
1.4.1.4	Enregistrement du « Circuit »	9
1.4.1.5	Alimentation requise	9
1.4.1.6	Emploi de l'adaptateur secteur	9
1.4.2	VUES D'ENSEMBLE	10
1.4.2.1	Glossaire	10
1.4.2.2	Panneau de commandes (sans explications)	12
1.4.3	UTILISATION DE BASE	13
1.4.3.1	Licence « Ableton Live Lite »	13
1.4.3.2	Enregistrer le Circuit et télécharger le logiciel inclus	14
1.4.3.3	Emploi de piles	15
1.4.3.4	Mise en marche	16
1.4.3.4.1	Alimentation	16
1.4.3.4.2	Activer SAVE	16
1.4.3.4.3	Mise sous tension	16
1.4.3.4.4	Démarrer une nouvelle session	17
1.4.3.5	Principes de fonctionnement	17
1.4.3.6	Commencer avec un morceau de démonstration	19
1.4.3.7	Premier Groove à partir de zéro	21
1.4.3.8	Chargement et sauvegarde	23
<b>2</b>	<b>UTILISATION AVANCÉE</b>	<b>25</b>
<b>2.1</b>	<b>PANNEAU DE COMMANDE</b>	<b>26</b>
<b>2.2</b>	<b>LES SYNTHÉS</b>	<b>28</b>
2.2.1	VUE « EXPAND » (VISUALISATION ÉTENDUE DES NOTES)	29
2.2.1.1	Gammes (« Scales »)	29
2.2.1.2	Sélection de la gamme	30
2.2.1.3	Tonique	32
2.2.2	SÉLECTION DE PATCHES	33
2.2.3	EXPLORATION DES MACRO-COMMANDES (8 ENCODEURS ROTATIFS)	33
2.2.4	ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL D'UN PATTERN DE SYNTHÉ	34
2.2.5	ÉDITION PAS À PAS	36
2.2.5.1	Suppression de notes	37
2.2.5.2	Insertion de notes	37
2.2.5.3	Autres altérations de note	37
2.2.6	EFFACER (CLEAR) ET DUPLIQUER (DUPLICATE)	38

2.2.6.1	Effacement de pas	38
2.2.6.2	Duplication de pas	38
2.2.7	DYNAMIQUE (VELOCITY) ET DURÉE (GATE)	39
2.2.7.1	Dynamique (Velocity)	39
2.2.7.2	Dynamique fixe (Fixed Velocity)	40
2.2.7.3	Durée (Gate)	41
2.2.8	ENREGISTREMENT DES MOUVEMENTS DE BOUTON	42
<b>2.3</b>	<b>LES DRUMS</b>	<b>43</b>
2.3.1	SÉLECTION DE PATCHES	44
2.3.2	EMPLOI DES MACRO-COMMANDES POUR LA CONCEPTION DE BATTERIE	45
2.3.2.1	Enregistrement d'un pattern de batterie	46
2.3.2.2	Programmation manuelle de frappe et édition pas à pas	46
2.3.2.3	Dynamique (Velocity)	47
2.3.2.4	Enregistrement des mouvements de bouton	49
2.3.2.5	Effacer (Clear) et dupliquer (Duplicate)	50
<b>2.4</b>	<b>PATTERNS</b>	<b>51</b>
2.4.1	VUE PATTERNS	51
2.4.2	EFFACEMENT DE PATTERNS	52
2.4.3	DUPLICATION DE PATTERNS	52
2.4.4	DÉCALAGE (NUDGE)	53
2.4.5	LONGUEUR (LENGTH)	55
2.4.6	CHAÎNAGE DE PATTERNS	56
2.4.7	OCTAVE DE PATTERN	58
<b>2.5</b>	<b>TEMPO &amp; SWING</b>	<b>59</b>
2.5.1	TEMPO	59
2.5.2	BATTUE DU TEMPO (TAP TEMPO)	60
2.5.3	SWING	60
2.5.4	HORLOGE EXTERNE	61
<b>2.6</b>	<b>MIXER</b>	<b>62</b>
<b>2.7</b>	<b>SECTION D'EFFETS (FX)</b>	<b>63</b>
<b>2.8</b>	<b>« SIDECHAINS »</b>	<b>65</b>
<b>2.9</b>	<b>BOUTON FILTER</b>	<b>67</b>
<b>2.10</b>	<b>CHANGEMENT DE SESSION</b>	<b>68</b>
<b>2.11</b>	<b>CHANGEMENTS APPORTÉS PAR LES FIRMWARE 1.3, 1.4 ET 1.5 (À RÉDIGER)</b>	<b>69</b>
2.11.1	VERSIONS 1.3 ET 1.4	69
2.11.2	VERSION 1.5	69
<b>2.12</b>	<b>ANNEXES</b>	<b>70</b>
2.12.1	MISES À JOUR DU FIRMWARE (À CORRIGER PAR LA NOUVELLE MÉTHODE APRÈS AVOIR ENREGISTRÉ LE CIRCUIT)	70
2.12.1.1	Nouvelle procédure	70
2.12.1.2	Ancienne procédure	70
2.12.2	MODE BOOTLOADER (CHARGEUR D'AMORÇAGE)	71
2.12.3	ENTRÉE/SORTIE MIDI	72
2.12.4	RÉGLAGES D'HORLOGE	72
2.12.5	PROBLÈMES DE CHARGEMENT DE SESSION	73
<b>3</b>	<b>LOGICIELS</b>	<b>74</b>
<b>3.1</b>	<b>« MY CIRCUIT » ONLINE DE NOVATION</b>	<b>74</b>
<b>3.2</b>	<b>« CIRCUIT EDITOR » DE NOVATION</b>	<b>74</b>
<b>3.3</b>	<b>CIRCUIT EDITOR » DE ISOTONIK</b>	<b>75</b>

3.3.1	PLUGIN POUR MAX FOR LIVE OU MAX STANDALONE. (MAX INCLUS OU NON ?)	76
3.3.2	MIDISYNTH CIRCUIT MONOSTATION VST/AU & STANDALONE (\$15)	76
3.3.3	MIDISYNTH CIRCUIT EDITOR VST/AU & STANDALONE (36€)	77
3.3.4	« MIDISYNTH CIRCUIT » POUR IOS (\$20+ INAPP \$13)	77
<b>3.4</b>	<b>ACE</b>	<b>79</b>
<b>3.5</b>	<b>CIRCUIT MIDI EDITOR</b>	<b>79</b>
<b>4</b>	<b>INFORMATIONS SUR INTERNET</b>	<b>80</b>
<hr/>		
<b>4.1</b>	<b>SAMPLE PACK ET PATCH</b>	<b>80</b>
4.1.1	ISOTONIKSTUDIOS	80
4.1.2	DIVERS	80
<b>4.2</b>	<b>TUTORIELS VIDÉO</b>	<b>81</b>
4.2.1	DAW SETUP	81
4.2.2	TUTORIALS	82