



CIRCUIT TRACKS

User Guide

Si prega di leggere:

Grazie per aver scaricato questa guida per l'utente.

Abbiamo utilizzato la traduzione automatica per assicurarci di avere una guida per l'utente disponibile nella tua lingua, ci scusiamo per eventuali errori.

Se preferisci vedere una versione inglese di questa guida per l'utente per utilizzare il tuo strumento di traduzione, puoi trovarlo nella nostra pagina dei download:

download.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

Marchi

Il marchio Novation è di proprietà di Focusrite Audio Engineering Ltd. Tutti gli altri nomi di marchi, prodotti e società e qualsiasi altro nome registrato o marchio menzionato in questo manuale appartengono a i rispettivi proprietari.

Disclaimer

Novation ha adottato tutte le misure possibili per garantire che le informazioni qui fornite siano corrette e complete. In nessun caso Novation può assumersi alcuna responsabilità per eventuali perdite o danni al proprietario dell'apparecchiatura, a terzi o qualsiasi apparecchiatura che possa derivare dall'uso di questo manuale o dell'apparecchiatura in esso descritta. Le informazioni fornite in questo documento possono essere modificate in qualsiasi momento senza preavviso. Le specifiche e l'aspetto possono differire da quelli elencati e illustrato.

Copyright e note legali

Novation e Circuit sono marchi di Focusrite Audio Engineering Limited.

2020 © Focusrite Audio Engineering Limited. Tutti i diritti riservati

Novazione

Una divisione di Focusrite Audio Engineering Ltd.

Windsor House, Turnpike Road

Cressex Business Park, High Wycombe

Buckinghamshire, HP12 3FX

Regno Unito

Tel: +44 1494 462246

Fax: +44 1494 459920

e-mail: sales@novationmusic.com

Web: www.novationmusic.com

Contenuti

Introduzione	6
Caratteristiche principali	7
Informazioni su questo manuale	8
Cosa c'è nella scatola.....	8
Alzarsi e correre	9
Mac:.....	9
Se sei su Windows :	9
Panoramica dei componenti Novation	9
Guida introduttiva ai circuiti	10
Problemi?	10
Requisiti di alimentazione	10
Panoramica dell'hardware	12
Glossario.....	12
Vista dall'alto	16
Vista posteriore	19
Nozioni di base	20
Accensione dell'unità	20
Per iniziare	22
Caricamento e Risparmio	23
Ripartire da zero	25
I sintetizzatori	28
Suonare un sintetizzatore	28
Visualizzazione nota espansa	29
Bilance	31
Selezione scala	32
Nota fondamentale	33
Selezione delle patch	34
Anteprima patch	34
Selezione patch esterna	35
Esplorazione delle macro	35
Registrazione di un pattern synth in tempo reale	36
Registrazione dei movimenti delle manopole	37
Record non quantizzato	38
Registrazione da un controller esterno.....	39
Modifica dei passaggi	39
Eliminazione delle note	41
Inserimento di note	41
Cancella e duplica	41
Cancellazione dei passaggi	41
Duplicazione dei passaggi	41
Velocità, Gate e Probabilità	42
Velocità	42
Cancello.....	46
Probabilità.....	48
Modifica micropassi	49
Note legate/drone	52
Impostazioni del modello.....	54
Punti di inizio e di fine	54

Ordine di riproduzione	56
Velocità di sincronizzazione del modello	56
mutare.....	57
Le tracce MIDI	58
Introduzione.....	58
Selezione dei modelli	58 Modelli
predefiniti	59
Impostazione dei modelli nei componenti	59
Collegamento a hardware esterno tramite MIDI Out	60
I tamburi.....	61
Suonare la batteria	61 Visualizzazione
batteria espansa	62
Selezione dei campioni	63 Uso delle macro
per il design della batteria.....	64 Registrazione di un pattern di
batteria	65 Registrazione non
quantizzata	65
Inserimento manuale dei colpi e modifica dei passaggi.....	65
Modifica micropassi	67
Velocità	69
Probabilità	71
Registrazione dei movimenti delle manopole.....	72 Cancella
e duplica	73
Modelli	74
Visualizzazione modelli	74
Cancellazione dei modelli	75 Duplicazione dei
modelli.....	76 Passo Pagina e 16/ Schemi a 32
fasi	76 Pattern di
concatenamento	77 Modello
Ottava	80
Blocco vista	81
Scene	82
Assegnazione di motivi alle scene	82
Concatenamento di scene per creare un arrangiamento.....	84 Scene in
coda	85 Cancellazione delle
scene	85 Duplicazione di
scene	85
Tempo e swing	86
Tempo	86
Orologio esterno.....	86
Tocca Tempo	87
Oscillazione.....	87 Traccia
clic	88
Uscita sincronizzazione analogica	88
Miscelatore	89
Sezione FX	91
Riverbero	92
Ritardo	92 Compressore
principale.....	93

Catene laterali	94
La manopola del filtro	95
Progetti	96
Cambiare progetto	96
Cancellazione dei progetti	96
Salvataggio dei progetti ai nuovi posti	97
Modifica dei colori del progetto	97
Confezioni.....	98
Caricamento di un pacco	99
Duplicazione dei pacchetti	99
Utilizzo di schede microSD	100
Componenti	102
Informazioni sui componenti e navigazione verso le tracce del circuito	102
Appendice	103
Aggiornamenti firmware	103
Configurazione Visualizzazione	103
Luminosità	104
Canali MIDI	104
I/O MIDI	105
Impostazioni dell'orologio	106
Frequenza di clock analogica	106
Visualizzazione impostazioni avanzate	107
Strumento di avvio facile (dispositivo di archiviazione di massa)	107
Configurazione MIDI Thru	107
Compressore principale.....	107
Salva blocco	108
Problemi di caricamento del progetto	108
Parametri MIDI	108
Modalità Bootloader.....	109

introduzione

Circuit Tracks è un agile groovebox per creare ed eseguire musica elettronica in modo rapido e semplice.

Il suo acclamato sequencer pratico ti offre un flusso di lavoro senza interruzioni e le sue due raffinate tracce di sintetizzatore digitale polifonico ti consentono di espandere le tue capacità sonore. Le quattro tracce di batteria ti consentono di caricare i tuoi campioni e modellarli alla perfezione. Due tracce MIDI dedicate consentono un'interconnettività senza interruzioni con altre apparecchiature. Con una batteria ricaricabile integrata puoi scollegare e creare musica ovunque. Fai crescere la tua creatività!

Circuit Tracks è sia uno strumento compositivo che uno strumento per performance dal vivo. È uno strumento a otto tracce: due per i sintetizzatori polifonici, quattro per i campioni e due per l'interfacciamento con dispositivi MIDI esterni come i sintetizzatori analogici. Ti consente di creare musica velocemente: mettere insieme i modelli è rapido e intuitivo. Se lavori in studio, la qualità del suono superiore di Novation significa che puoi utilizzare Circuit Tracks come base della tua traccia finita.

La griglia di esecuzione è un insieme di 32 pad illuminati, sensibili alla velocità, che fungono da tasti synth, drum pad, step del sequencer ed eseguono numerose altre funzioni. L'illuminazione interna dei pad è intelligente Codifica colore RGB*, così puoi vedere a colpo d'occhio cosa sta succedendo.

Sono forniti otto controlli rotanti per consentirti di modificare alla perfezione i suoni di sintetizzatore e batteria e il controllo Master Filter è sempre disponibile per migliorare ulteriormente le tue prestazioni. Ci sono una miriade di altre caratteristiche facilmente accessibili: patch di sintetizzatore e campioni di batteria tra cui scegliere, una scelta di scale musicali, tempo regolabile, swing e lunghezza delle note e altro ancora. Puoi iniziare con uno schema semplice di 16 o 32 passaggi e poi assemblarli rapidamente insieme in schemi più complessi di grande lunghezza.

Puoi salvare il tuo lavoro in una delle 64 memorie di progetto interne. Inoltre, la potente funzione Packs di Circuit Tracks ti consente di accedere, creare e salvare migliaia di progetti, patch di sintetizzatori e campioni su un scheda microSD rimovibile.

Circuit Tracks si integra totalmente con Novation Components, una potente applicazione software che ti consente di scaricare, modificare e creare patch di sintetizzatore, scambiare i tuoi campioni, creare modelli di tracce MIDI e archiviare il tuo lavoro nel cloud.

Per ulteriori informazioni, articoli di supporto aggiornati e un modulo per contattare il nostro supporto tecnico Team, visita il Centro assistenza Novation all'indirizzo: <https://support.novationmusic.com/>

* L'illuminazione a LED RGB significa che ogni pad ha LED interni rossi, blu e verdi, ognuno dei quali può illuminarsi a diverse intensità. Combinando i tre colori a diversi livelli di luminosità, è possibile ottenere quasi tutti i colori di illuminazione.

Caratteristiche principali

- Due tracce synth con polifonia a 6 voci
- Due tracce MIDI con uscita CC programmabile
- Quattro tracce di batteria basate su campioni
- Griglia RGB con 32 pad sensibili alla velocità per riprodurre e visualizzare informazioni
- Otto codificatori macro personalizzabili per un ulteriore "ritocco" dei suoni
- Sequenziamento pratico con otto pattern concatenabili a 32 passi, registrazione non quantizzata, passo probabilità, pattern mutato, velocità di sincronizzazione e altro
- Effetti di riverbero, delay e side chain
- Filtro master in stile DJ (passa basso/passa alto)
- Supporto microSD: salva migliaia di patch, campioni e progetti di synth in 32 pacchetti.
- Batteria ricaricabile incorporata con 4 ore di autonomia
- Integrazione dei componenti Novation: modifica completa del motore di sintesi, caricamento di campioni e progetto backup
- MIDI In, Out e Thru a 5 pin full size
- Uscita sincronizzazione analogica
- 2 ingressi audio mono: mescola l'audio esterno con suoni nativi, applica anche gli effetti
- Uscita audio stereo
- Uscita cuffie

Di questo manuale

Abbiamo cercato di rendere questo manuale il più utile possibile per tutti i tipi di utenti, sia i neofiti della produzione di musica elettronica che quelli con più esperienza, e questo inevitabilmente significa che alcuni utenti vorranno saltare alcune parti di esso, mentre i novizi relativi lo faranno vogliono evitarne alcune parti finché non sono sicuri di aver imparato le basi.

Tuttavia, ci sono alcuni punti generali che è utile conoscere prima di continuare a leggere il manuale. Abbiamo adottato alcune convenzioni grafiche all'interno del testo, che speriamo possano essere utili a tutti i tipi di utenti nella navigazione tra le informazioni per trovare ciò di cui hanno bisogno

sapere rapidamente:

Abbreviazioni, convenzioni, ecc.

Quando ci riferiamo ai controlli del pannello superiore o ai connettori del pannello posteriore, abbiamo usato un numero così: X per fare un riferimento incrociato al diagramma del pannello superiore, e quindi: X per fare un riferimento incrociato al diagramma del pannello posteriore. (Vedi pagine 16 e 19). Abbiamo usato il testo in **grassetto** per nominare cose fisiche: i controlli del pannello superiore e i connettori del pannello posteriore, e abbiamo deciso di usare gli stessi nomi usati su Circuit Tracks stesso. Abbiamo usato **un corsivo grassetto più piccolo** per nominare le varie viste che la griglia può visualizzare.

Consigli



Questi fanno quello che dice sulla scatola: includiamo consigli, rilevanti per l'argomento in discussione che dovrebbe semplificare l'impostazione di Circuit Tracks per fare quello che vuoi. Non è obbligatorio seguirli, ma in genere dovrebbero semplificarti la vita.

Cosa c'è nella scatola

Circuit Tracks è stato accuratamente imballato in fabbrica e l'imballaggio è stato progettato per resistere a una manipolazione brusca. Se l'unità sembra essere stata danneggiata durante il trasporto, non gettare il materiale di imballaggio e avvisare il rivenditore di musica.

Se possibile, conservare i materiali di imballaggio per un uso futuro nel caso in cui sia necessario spedire nuovamente l'unità.

Si prega di verificare l'elenco seguente rispetto al contenuto della confezione. Se mancano elementi o danneggiato, contattare il rivenditore o il distributore Novation presso il quale è stata acquistata l'unità.

- Novation Circuit Tracks Groovebox
- Cavo USB da tipo A a tipo C (1,5 m)
- Scheda informativa sulla sicurezza
- Adattatore CA: 5 V CC, 2 A; include spine CA intercambiabili

Alzarsi e correre

Abbiamo semplificato al massimo la creazione e l'esecuzione di Circuit Tracks, che tu sia un beatmaker nuovo di zecca o un produttore esperto.

Per accedere allo strumento Easy Start, collega prima i tuoi circuiti al computer con l'USB-A a Cavo USB-C in dotazione.

Se sei su un Mac:

1. Sul desktop, trova e apri la cartella denominata **TRACKS**.
2. All'interno della cartella, fare clic sul file **Circuit Tracks – Getting Started**.
3. Fai clic su **Componenti Novation** per accedere a tutto il potenziale dei tuoi circuiti, oppure fai clic su **Registrati Circuit Tracks** per accedere ai tuoi download.

In alternativa, se hai Google Chrome aperto quando colleghi Circuit Tracks, apparirà un pop-up che ti porterà direttamente allo strumento Easy Start.

Se sei su Windows:

1. Fare clic sul pulsante Start e digitare "Questo PC", quindi premere Invio.
2. Nella finestra "Questo PC", trova l'unità denominata **TRACKS** e fai doppio clic su di essa.
3. All'interno dell'unità, fare clic sul collegamento **Fare clic qui per iniziare.html**.
4. Verrai indirizzato allo strumento Easy Start dove ti forniremo la configurazione.

Panoramica dei componenti di Novation

Visita i componenti Novation su components.novationmusic.com per sbloccare tutto il potenziale di Circuit Tracks. Usa il software Components per approfondire i potenti motori di sintesi di Circuit Tracks, carica i tuoi campioni sulla tua unità, imposta i modelli MIDI per la tua attrezzatura esterna ed esegui il backup i tuoi progetti

Iniziare con i circuiti

Se sei nuovo di zecca in Circuit, puoi seguire la nostra Guida all'avvio facile per iniziare a lavorare. Per accedere alla Easy Start Guide, collega il tuo Circuit al tuo Mac o PC e clicca sulla cartella **Tracks**. All'interno troverai due file chiamati **Clicca qui per iniziare.url** e **Circuit Tracks - Getting Started.html**.

Clicca sul file .url per accedere direttamente alla Easy Start Guide, oppure apri il file .html per saperne di più a proposito.

Avere problemi?

In caso di problemi con la configurazione, non esitare a contattare il nostro team di supporto!

Puoi trovare ulteriori informazioni e risposte alle domande frequenti nel Centro assistenza Novation all'indirizzo support.novationmusic.com.

Requisiti di alimentazione

Circuit Tracks può essere alimentato in uno dei tre modi seguenti:

- da un computer dotato di porta USB 3.0, tramite la connessione USB-C
- dalla rete CA, utilizzando l'adattatore CA in dotazione e la connessione USB-C
- dalla batteria interna agli ioni di litio.

Alimentazione da un computer

Circuit Tracks può essere alimentato da un computer o laptop tramite la connessione USB. Utilizzare il cavo in dotazione per collegare l'unità a una porta USB di tipo 'A' sul computer o laptop. La batteria interna verrà caricata mentre l'unità è collegata (a condizione che il computer o il laptop stesso siano accesi).

Utilizzo dell'adattatore CA

L'adattatore AC fornito con l'unità è di tipo 5 V DC, 2 A con uscita USB di tipo 'A' e può funzionare con tensioni di rete da 100 V a 240 V, 50 o 60 Hz. L'adattatore ha slitta intercambiabile

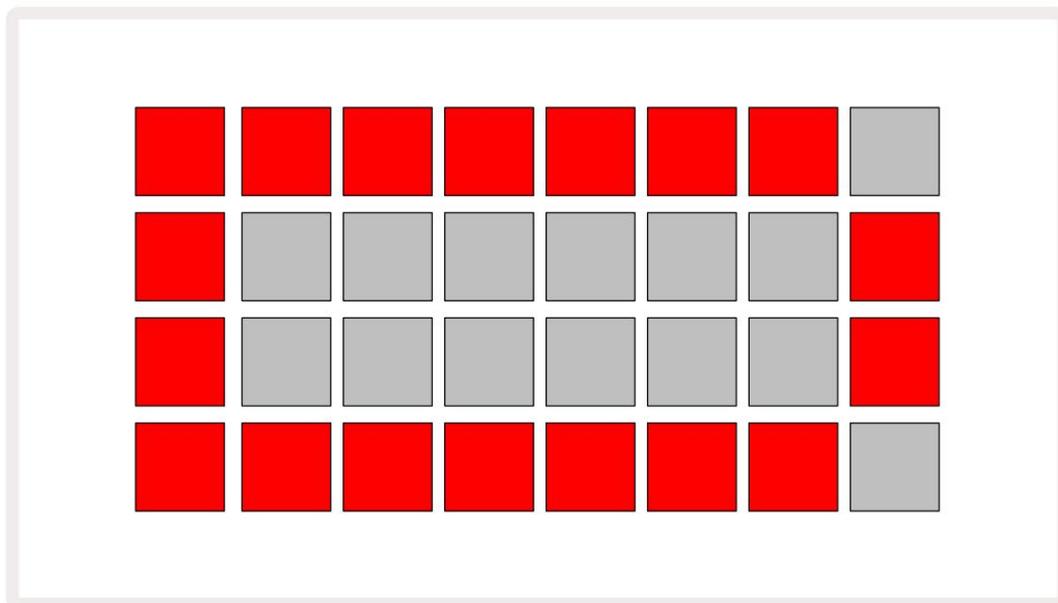
nelle teste delle spine CA; vengono fornite diverse testine che rendono l'adattatore compatibile con le prese CA in molti paesi diversi. Le teste delle spine possono essere facilmente sostituite, se necessario, premendo il pulsante semicircolare a molla al centro dell'adattatore e facendo scorrere la testa delle spine verso l'alto per separarla dal corpo dell'adattatore. Quindi inserire la testa della spina corretta (come mostrato dalle frecce), assicurandosi che si blocchi saldamente in posizione.

Utilizzare il cavo in dotazione per collegare l'adattatore CA alla porta USB di tipo 'C' sul pannello posteriore di Circuiti (6 a pagina  19).

Si sconsiglia l'uso di adattatori CA di tipo diverso da quello in dotazione. Contatta il tuo rivenditore Novation per consigli su alimentatori alternativi, se necessario.

Utilizzo della batteria interna

Circuit Tracks funzionerà anche con la sua batteria interna agli ioni di litio. La batteria è non rimovibile e non sostituibile. Circuit Tracks funzionerà per un massimo di 4 ore, a seconda dello stato della batteria. Quando la capacità della batteria scende al di sotto del 15%, verrà visualizzato il simbolo di batteria scarica:



La batteria verrà caricata mentre Circuit Tracks è collegato alla rete CA tramite l'adattatore CA o alla porta USB 3.0 di un computer: il tempo di ricarica è fino a 4 ore, sempre a seconda dello stato iniziale della batteria.

Per indicare che Circuit Tracks è in carica, il pulsante di accensione (8 a pagina 19) si accenderà in verde.

Per informazioni sullo smaltimento della batteria, consultare anche le Istruzioni importanti per la sicurezza allegate al prodotto: queste informazioni possono essere scaricate anche dal sito web Novation.

Panoramica dell'hardware

Glossario

Alcuni dei termini utilizzati in questo manuale hanno un significato specifico applicato ai circuiti. Ecco un

elenco:

Termine	Pulsante	Definizione
Vista espansa	Maiusc + Nota	Raddoppia l'area dei performance pad per i sintetizzatori e consente di creare pattern su tutte le tracce di batteria contemporaneamente, utilizzando i campioni attualmente selezionati.
Fisso	Maiusc + Velocità	Consente di disabilitare la risposta alla velocità dei pad della griglia.
Vista FX	FX	Consente all'utente di aggiungere riverbero e delay alle singole tracce.
Vista del cancello	Cancello	Il valore Gate di una nota è il numero di passi per cui suona. Gate View consente di modificare la lunghezza di un passaggio. È possibile impostare valori di gate individuali per ciascuna nota assegnata a un singolo passaggio utilizzando la registrazione dal vivo.
Pad a griglia		Uno dei 32 pad che compongono la performance principale la zona.
Registrazione dal vivo	Disco	Ti consente di aggiungere note di sintetizzatore in tempo reale durante la riproduzione di un pattern. Registra anche tutti i movimenti dei controlli Macro.
Controlli macro		Otto controlli rotanti la cui funzione varia con la vista attualmente selezionata; utilizzato principalmente per "modificare" i suoni di sintetizzatore e batteria.
Nota manuale Iscrizione		Assegnazione di note di sintetizzatore a un passaggio specifico in un pattern. Con uno step pad premuto, premere il performance pad per la nota da aggiungere. Può essere fatto con il sequenziatore in funzione o fermo.
Micropasso	Maiusc + Cancello	L'intervallo tra Step consecutivi è ulteriormente suddiviso in sei microstep; questi possono essere usati per il tempo "fuori tempo" di note di sintetizzatore e colpi di batteria.

Termine	Pulsante	Definizione
Muta	Maiusc + Duplica	Rende casuali gli step di un pattern in corrispondenza dei quali suoneranno le note di synth o i colpi di batteria assegnati.
Nota Visualizza	Nota	La vista utilizzata per inserire note di synth, dati MIDI e colpi di batteria.
Pacchetto		Un set completo di progetti, patch e campioni. È possibile esportare fino a 32 pacchetti su una scheda Micro SD per l'archiviazione esterna.
Toppa	Preimpostato (con traccia sintetizzata selezionata)	Una delle 128 patch (quattro pagine da 32) selezionabili per ciascuna traccia synth.
Modello		Un ciclo ripetuto di note di sintetizzatore e/o colpi di batteria fino a 32 passi. Include dati per passo per velocità, gate, probabilità e automazione.
Catena modello		Un insieme ciclico di Pattern suonati continuamente uno dopo l'altro.
Memoria del modello		Dove è memorizzato un Pattern; ce ne sono otto per traccia in ogni progetto.
Impostazioni del modello <small>Visualizzazione</small>	Impostazioni del modello	Una vista che consente di impostare i punti di inizio e fine del pattern, la frequenza del pattern relativa al BPM e la direzione di esecuzione del pattern.
Vista modelli	Modelli	Questa vista mostra le otto memorie Pattern per traccia (come due pagine su quattro) e ne consente la selezione individualmente o come Pattern Chain, la cancellazione e la duplicazione.
Performance Pad		I pad della griglia utilizzati per inserire note di sintetizzatore o colpi di batteria.
Cursore di riproduzione		In riproduzione, il pad bianco che si muove attraverso il display pattern, indicando quale step è attualmente in esecuzione. Diventa rosso in modalità di registrazione.
Modalità di riproduzione		Modalità di funzionamento di Circuit Tracks con il sequenziatore in funzione; il pulsante Riproduci si illuminerà di verde brillante.

Termine	Pulsante	Definizione
Probabilità		Un parametro di ogni step in un Pattern che definisce la probabilità che la nota synth, i dati della nota MIDI o il colpo di batteria assegnati allo step vengano suonati.
Probabilità	Maiusc + Impostazioni del modello	Consente di assegnare i valori di Probabilità a ogni passaggio attivo una traccia.
Progetto		Un insieme di tutti i dati necessari per la riproduzione completa di tutte le tracce, inclusi Pattern, Sequenze, dati di automazione, ecc. È possibile salvare fino a 64 Project come Pack nella memoria flash.
Modalità di registrazione		Modalità operativa di Circuit Tracks quando è possibile aggiungere note di synth al Pattern o quando è possibile salvare le regolazioni mediante i controlli Macro. Il pulsante Registra sarà acceso di un rosso brillante.
Vista in scala	Bilancia	Consente all'utente di selezionare una delle 16 scale musicali per il synth e anche per trasporre le scale.
Vista del progetto	Progetti	La vista utilizzata per salvare e caricare i progetti.
Campione	Preimpostato (con Traccia di batteria selezionato)	Uno dei 64 campioni (due pagine da 32) selezionabili per ciascuna traccia di batteria.
Scena	Tieni premutato Maiusc (mentre Mixer View è selezionato)	Una delle 16 memorie a cui è possibile assegnare più Pattern e Pattern Chain, in modo che una sequenza più lunga possa essere attivata da un singolo pad. Le scene possono essere ulteriormente concatenate per creare una sequenza.
Vista secondaria	Maiusc + pulsante, o tocca due volte a pulsante	Tutte le viste a cui si accede tramite Maiusc in combinazione con un altro pulsante sono denominate viste secondarie. È possibile accedere a queste viste anche premendo ripetutamente il pulsante corrispondente per alternare tra le viste secondarie e primarie.
Sequenza		Una serie di scene incatenate.
Pagina di configurazione	Maiusc + Salva	Consente il controllo del MIDI clock e delle impostazioni Tx/Rx, la selezione del canale MIDI per ogni traccia e la regolazione della luminosità del pad. Il normale funzionamento viene sospeso mentre la pagina di configurazione è aperta.

Termine	Pulsante	Definizione
Catena laterale	Maiusc + FX	Un metodo per consentire ai colpi di una traccia di batteria di modificare la dinamica delle note di synth.
Fare un passo		Ciascuna Traccia in un Pattern è inizialmente basata su 16 o 32 Passi, anche se Pattern più brevi di qualsiasi lunghezza possono essere definiti nella Vista Impostazioni Pattern . Vedi anche Micropasso.
Pulsanti di passaggio		Nome collettivo per il gruppo di pulsanti che comprende i pulsanti Note , Velocity , Gate e Probability .
Modalità di arresto		Modalità di funzionamento di Circuit Tracks quando il sequenziatore non è in funzione.
Modello	Preset (con traccia MIDI selezionata)	Uno degli otto modelli per i quali è possibile selezionare ogni traccia MIDI.
Traccia		Uno degli otto elementi che possono contribuire a un progetto: Synths 1 e 2, MIDI 1 e 2. Drums 1 to 4. Quando premi un pulsante Traccia, vai sempre alla Visualizzazione note per quella traccia.
Vista della velocità	Velocità	Consente di modificare la velocità di un passo.
Visualizzazione		Uno dei vari modi in cui i 32 pad della griglia possono essere utilizzati per visualizzare informazioni e consentire l'interazione dell'utente.
Visualizza blocco	Maiusc + Motivi	Una funzione che mantiene la visualizzazione Step del Pattern attualmente selezionato consentendoti di selezionare un Pattern diverso o di suonare altri Pattern in un Pattern Catena.

Vista dall'alto



1 griglia di gioco a 32 pad: una matrice di pad 4 x 8; illuminato internamente con LED RGB.

A seconda della vista selezionata, la griglia potrebbe essere "suddivisa" in aree logiche con differenti funzioni.

2 **Master Filter** – controllo rotativo con arresto centrale e LED RGB: controlla la frequenza del filtro dell'intero mix, come su un sintetizzatore analogico. È sempre attivo.

3 Macro controlla da 1 a 8 – otto encoder rotativi multifunzionali, con LED RGB associato. La disponibilità e la funzione di questi controlli varia con le varie viste di Circuit Track: tuttavia, le legende del pannello descrivono in termini generali la funzione di ciascun codificatore applicata alle tracce synth per le Patch predefinite. Il movimento dei controlli Macro durante l'esecuzione può essere registrato e riprodotto.

4 **Master Volume** – controlla il livello generale delle uscite audio di Circuit Tracks.

La maggior parte dei pulsanti rimanenti seleziona la griglia a 32 pad per visualizzare una **vista specifica**. Ogni **vista** fornisce informazioni e controllo di un particolare aspetto di una particolare traccia, pattern o suono selezione, regolazioni del tempo, ecc. Si noti inoltre che diversi pulsanti hanno una funzione aggiuntiva 'Shift', indicata sopra (o sopra) il pulsante da una legenda in un carattere più piccolo.

Molti pulsanti, incluso **G Record**, hanno sia una modalità momentanea (pressione prolungata) che una modalità latching (pressione breve). Una pressione prolungata visualizzerà temporaneamente la visualizzazione di quel pulsante, ma solo mentre il pulsante viene tenuto premuto. Una volta rilasciata, la vista tornerà a quella che era prima della pressione del pulsante.

Una breve pressione su un pulsante cambierà la visualizzazione della griglia in quella programmata nel pulsante. Il

Il **pulsante di registrazione** è un caso speciale in quanto non richiama una visualizzazione della griglia alternativa, ma la sua azione momentanea consente un rapido punch-in e punch-out della modalità di registrazione.

- 5 Pulsanti traccia: **Synth 1 e 2/MIDI 1 e 2/Drum da 1 a 4**: questi otto pulsanti selezionano diverse **viste della griglia**. Il loro funzionamento varia leggermente a seconda delle altre azioni dell'utente.
- 6 Pulsanti Step: **Note, Velocity, Gate e Probability**: spostano la griglia su ulteriori **viste** e consentono di inserire, eliminare o modificare individualmente i parametri di ogni passaggio del pattern per la traccia attualmente selezionata. Si noti che **Probabilità** è la funzione Shift del pulsante **Pattern Settings**.
- 7 **Impostazioni modello**: cambia la griglia in una **vista** che consente la regolazione della lunghezza del modello, velocità e direzione di riproduzione per il brano attualmente selezionato.
- 8 **Step Page (1-16/17-32)** – seleziona se il Pattern per la traccia attualmente selezionata è inizialmente 16 o 32 passi di lunghezza. Quando viene selezionato un Pattern a 32 passi, il colore della legenda del pulsante cambia durante l'esecuzione della sequenza per indicare quale "metà" della sequenza è attualmente visualizzata dalla griglia. Puoi scegliere di avere un pattern a 16 o 32 passi su qualsiasi traccia.
- 9 **Scale** – apre **Scales View**: permette di selezionare una delle sedici scale musicali differenti per la tastiera del sintetizzatore e ti consente anche di trasporre la tastiera del sintetizzatore su un tasto più alto o più basso.
- 10 **Patterns** – apre **Patterns View**: consente di memorizzare più pattern per ogni synth, MIDI e traccia di batteria e unirli insieme per creare un pattern Chain.
- 11 **Mixer**: abilita la **vista Mixer**, dove puoi disattivare o regolare il livello di ciascun sintetizzatore, batteria e l'ingresso audio che compongono la sequenza, e anche per eseguire la panoramica di ciascuna traccia sull'immagine stereo.
- 12 **FX** – apre la **vista FX**; ti consente di aggiungere effetti di riverbero e delay a ciascun sintetizzatore, batteria e audio inserire individualmente.
- 13 **G Record** e **H Play**: questi due pulsanti avviano e arrestano la sequenza (**Play**) ed entrano Modalità di registrazione (**Registra**). In modalità Riproduci tutto ciò che suoni sulla griglia verrà ascoltato; in modalità di registrazione, tutto ciò che riproduci verrà ascoltato e anche aggiunto alla sequenza.
- 14 **Preset** – apre la **Vista Preset** per la traccia attualmente selezionata. Ogni traccia synth può utilizzare una qualsiasi delle 128 patch, ogni traccia MIDI può utilizzare uno qualsiasi degli otto modelli MIDI e ogni traccia di batteria può utilizzare uno qualsiasi dei 64 campioni di percussioni. I preset di synth e batteria sono organizzati in pagine di 32.

15 **J** e **K** - questi due pulsanti hanno azioni (e colori) diversi a seconda del

Visualizza attualmente selezionato. In **Note View** ti consentono di aumentare l'intonazione dei pad synth o delle tracce MIDI da una a cinque ottave, o giù da una a sei ottave quando si inseriscono le note: l'intervallo di intonazione di ciascuna traccia è regolabile in modo indipendente. In alcune altre viste, consentono la selezione di una seconda pagina, ad es. in **Pattern View** ciò consente di selezionare tra otto Pattern per traccia sebbene ne vengano visualizzati solo quattro alla volta.

16 **Tempo** e **Swing** – **Tempo** permette di impostare il BPM (tempo) della sequenza, utilizzando il controllo Macro 1; L' **oscillazione** altera il tempo tra i passaggi per modificare la "sensazione" di un modello, utilizzando la Macro 2 per la regolazione. In questa modalità, Macro 5 regola il livello della traccia Click.

17 **Cancella** – consente di eliminare singoli passi della sequenza, movimenti di controllo Macro memorizzati, Pattern o Progetti.

18 **Duplica** : funziona come una funzione di copia e incolla per schemi e singoli passaggi.

19 **Salva** e **progetti** : consente di salvare il progetto corrente e di aprirne uno salvato in precedenza.

20 **Shift** – molti dei pulsanti hanno una "seconda funzione", accessibile tenendo premuto il **tasto Shift**

pulsante e premendo il pulsante in questione. Per evitare di tenere premuto il pulsante **Shift** puoi abilitare '**Sticky Shift**'.

Quando premi **Maiusc** , si comporta come se fosse tenuto premuto finché non lo premi una seconda volta.

Per abilitare **Sticky Shift**, accedere a **Visualizzazione configurazione** e premere **Maiusc**. **Sticky Shift** è attivo quando **Shift** il pulsante è verde brillante.

Retrovisore



1 Uscite - L/Mono e R – Uscite audio principali di Circuit Tracks su due prese jack da ¼" TS.

Massimo il livello di uscita è +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Senza spina nella presa **R**, la presa **L/Mono** trasporta un mix mono di canali L e R.

2 Sync : una presa jack TRS da 3,5 mm che fornisce un segnale di clock di 5 V di ampiezza, a una frequenza proporzionale al tempo clock: il rapporto effettivo può essere impostato in **Setup View**. La frequenza predefinita è di due impulsi per semiminima.

3 (Cuffie) – collega qui un paio di cuffie stereo. Le uscite principali 1 rimangono attive quando viene inserita una spina. L'amplificatore per cuffie può pilotare +5 dBu in un paio di cuffie stereo da 150 ohm.

4 MIDI In, Out e Thru – set standard di tre connettori MIDI su prese DIN a 5 pin. Consente l'attivazione di apparecchiature esterne dalle sequenze MIDI di Circuit Tracks o controller esterni per riprodurre i sintetizzatori di Circuit Tracks e modificare i parametri di synth e FX. Si noti che la porta MIDI Thru può essere configurata in **Visualizzazione impostazioni avanzate** per agire come un clone della porta MIDI Out; vedere pagina 107 per i dettagli.

5 Ingressi 1 e 2 – due ingressi audio esterni: i segnali a livello di linea qui collegati possono essere mixati con i suoni generati internamente e possono essere trattati individualmente dalla sezione FX. Possono anche essere evitati dalle tracce di batteria. Gli ingressi sono sbilanciati su prese jack TS da ¼".

6 USB-C – Porta USB-C. Questo è anche l'ingresso di alimentazione CC all'unità per l'alimentazione esterna e la ricarica della batteria. Un cavo da tipo C a tipo A viene fornito con l'unità. Connettiti ai computer per interfacciarti con Novation Components. La porta è conforme alla classe MIDI; collegare ad altri dispositivi che supportano MIDI tramite USB per trasmettere e ricevere dati MIDI. Utilizzato anche per gli aggiornamenti del firmware. NOTA – La porta USB di Circuit Tracks non trasporta l'audio.

7 microSD : collega qui una scheda microSD compatibile per salvare o importare pacchetti di progetti.

8 Power – interruttore on/off "soft"; per evitare l'accensione/spegnimento accidentale, una pressione di ca. uno secondo è necessario per accendere o spegnere l'unità. Il pulsante ha un LED integrato che si accende in verde per indicare che la batteria interna è in carica.

9 Kensington MiniSaver: se lo si desidera, assicurate i vostri circuiti a una struttura adeguata.

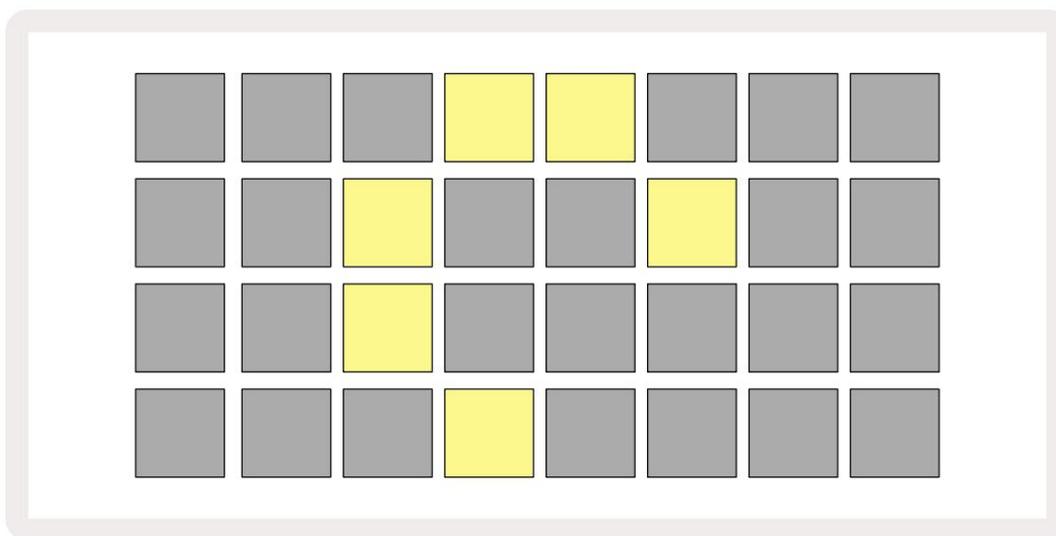
Nozioni di base

Accendere l'unità

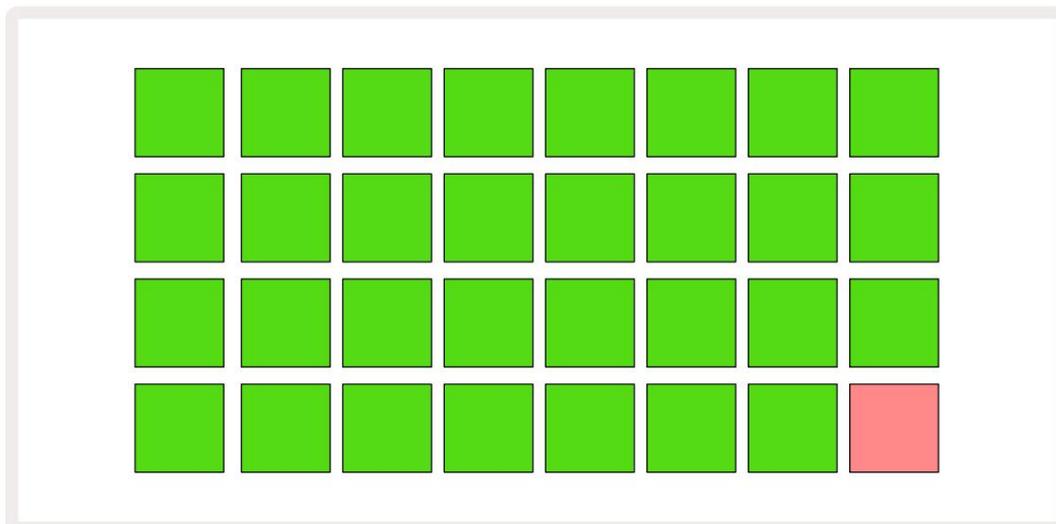
Collegare l'adattatore CA in dotazione alla porta USB **6** utilizzando il cavo in dotazione e collegare l'adattatore alla rete CA. Ciò garantirà che la batteria interna al litio sia completamente carica.

Collegare le uscite principali a un sistema di monitoraggio (altoparlanti amplificati o un amplificatore separato e monitor passivi); in alternativa collega un paio di cuffie se preferisci.

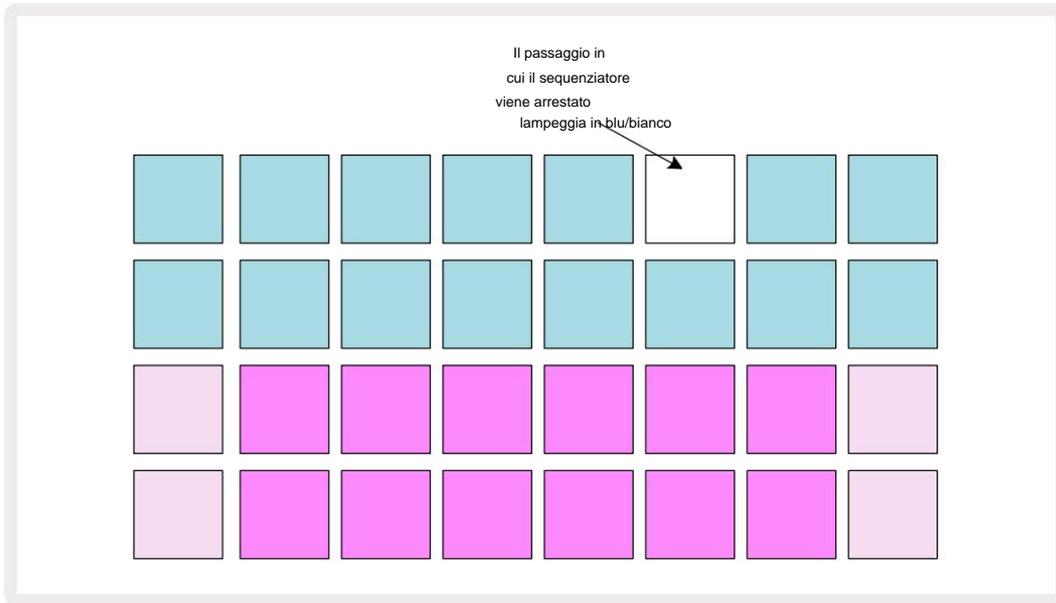
Premere a lungo il pulsante **POWER** **8** , e la griglia mostrerà il display di avvio per circa cinque secondi:



Dopo l'avvio iniziale, il display cambierà colore da rosso pallido a verde brillante in sequenza da in alto a sinistra a in basso a destra, indicando il caricamento del pacco.



Dopo l'avvio, la visualizzazione della griglia cambierà in qualcosa di simile a quello mostrato di seguito:



Iniziare

Abbiamo pre-caricato 16 progetti demo nei ricordi per darti un'idea di come Circuit Tracks lavori. premi il  Pulsante Riproduci **13** ; dovresti ascoltare la prima sessione demo.

Se non è già acceso, premere il pulsante **Synth 1 5** ; Circuit Tracks ora mostra **Note View** per **Synth 1**. Le due righe inferiori – i synth pad – sono l' "Area di riproduzione" dove le note possono essere attivate, mentre le due righe superiori – i Pattern step – mostrano la progressione attraverso il Pattern.

Premi **Synth 2** per visualizzare l'area di gioco e i pattern di Synth 2. Si noti che le note di Synth 1 sono codificate in viola e quelle di Synth 2 in verde chiaro; quando viene premuto uno step Pattern che include una nota, il pad corrispondente alla nota diventa bianco. Allo stesso modo, i pad Pattern sono azzurri, ma girano bianco mentre il "cursore di riproduzione" si sposta attraverso il Pattern.

Ora premi il pulsante **Drum 1** : i display per la batteria sono molto simili a quelli per i sintetizzatori.

Le due righe superiori sono gli step del Pattern e le due righe inferiori sono una delle quattro pagine di campioni di percussioni: puoi selezionare le altre pagine con i pulsanti J e K. Lo troverai ogni pagina rappresenta un kit. I tamburi 1 e 2 sono grancassa, 3 e 4 sono rullanti, 5 e 6 sono chiusi hi cappelli, 7 e 8 sono charleston aperti, da 9 a 12 tendono ad essere percussioni aggiuntive e da 13 a 16 sono suoni melodici.

Sulle tracce di batteria, i trigger possono essere inseriti a passi toccando i pad blu fiochi che occupano la metà superiore della griglia. Un passaggio che contiene un trigger sarà illuminato di blu brillante (o rosa, se il passaggio contiene un campione capovolto). Per rimuovere un trigger da un passaggio, tocca di nuovo il pad corrispondente.

Avrai anche notato che i vari tracciati usano colori diversi per una rapida identificazione: questo principio si applica alla maggior parte delle viste Circuit Tracks. I colori sono (circa):

Traccia	Colore pad
sintetizzatore 1	Viola
sintetizzatore 2	Verde pallido
MIDI 1	Blu
MIDI 2	Rosa
Tamburo 1	Arancia
Tamburo 2	Giallo
Tamburo 3	Viola
Tamburo 4	Acqua

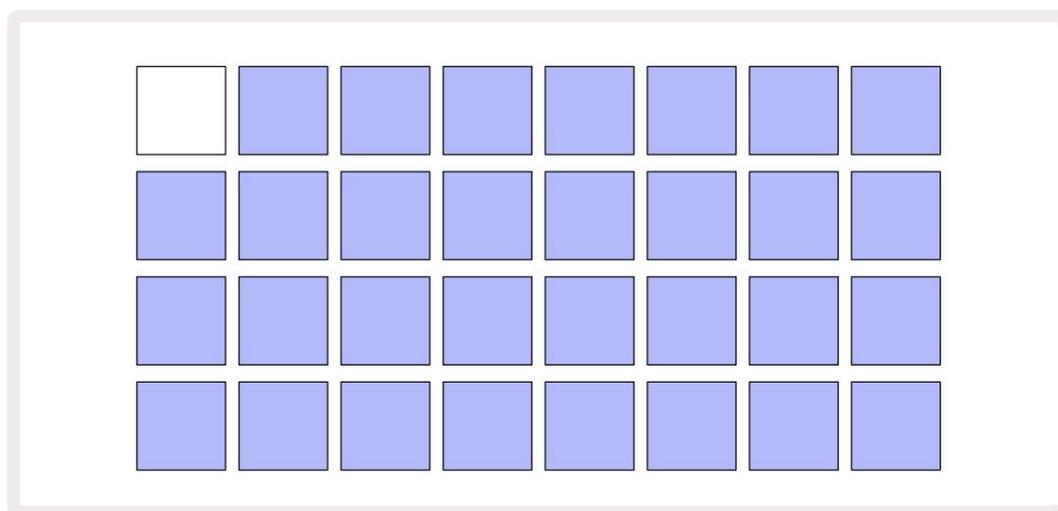
premi il  Pulsante Riproduci per interrompere.

Più avanti nel manuale, spieghiamo come puoi scegliere il suono di sintetizzatore e batteria che desideri nel tuo pattern e anche come puoi manipolare i suoni in tempo reale.

Caricamento e salvataggio

Quando si preme, ► **Riproduci** per la prima volta dopo l'accensione il progetto che traccia il circuito la riproduzione sarà l'ultima utilizzata quando è stata spenta. La demo di fabbrica descritta nella sezione precedente è stata caricata nello slot di memoria 1.

Per caricare un progetto diverso, usi la **vista Progetti**. Premi **Progetti** 15 per aprire questo:



Sono disponibili 64 slot di memoria, disposti come due pagine da 32. Utilizzare i pulsanti J e K per scorrere le pagine. Ciascun pad corrisponde a uno degli slot di memoria. Indica il colore del pad lo stato dello slot:

- Bianco – il progetto attualmente selezionato (solo un pad sarà bianco)
- Blu brillante – lo slot contiene un progetto salvato dall'utente* o un progetto demo di fabbrica
- Blu tenue: lo slot è vuoto

* Ma vedere il paragrafo "Cambiare i colori del progetto" a pagina 97.

Se stai ancora sperimentando, puoi selezionare una demo di fabbrica diversa da ascoltare e con cui giocare. Puoi saltare tra i Project salvati mentre sei in modalità Play: il Project corrente verrà completato il suo Pattern corrente prima dell'inizio del nuovo Progetto. (Se tieni premuto **Maiusc** mentre selezioni un progetto diverso, inizierà immediatamente a suonare.)



I project caricati quando il sequencer non è in funzione suoneranno al tempo che era in vigore quando il project è stato salvato.

I project caricati mentre il sequencer è in esecuzione suoneranno al tempo attualmente impostato. Ciò significa che puoi richiamare diversi Project in sequenza con la certezza che il tempo rimarrà costante.

Non c'è niente di speciale negli slot contenenti progetti demo di fabbrica: puoi sovrascriverli se lo desideri: puoi sempre ricaricarli utilizzando Novation Components.

Non è necessario essere in **Visualizzazione progetti** per salvare un progetto su cui hai lavorato. Se si preme il , il pulsante **Salva**  lampeggia in bianco; se lo si preme una seconda volta, lampeggia velocemente in verde per confermare il processo di salvataggio. Tuttavia, in questo caso, il tuo lavoro verrà salvato nell'ultima memoria Project selezionata, che molto probabilmente sarà quella che conteneva una versione precedente; la versione precedente verrà sovrascritta.

Per salvare il tuo lavoro in una memoria progetto diversa (lasciando invariata la versione originale), entra in **Visualizzazione progetti**. Premi Salva; sia **Save** che il pad per il Project attualmente selezionato lampeggeranno in bianco. Premere un altro pad di memoria: tutti gli altri pad si spegneranno e il pad selezionato lampeggerà rapidamente in verde per un secondo circa per confermare il processo di salvataggio.

Per semplificare l'identificazione dei progetti, puoi assegnare uno dei 14 colori a qualsiasi pad nella vista Progetti. Vedere "Modifica dei colori del progetto" a pagina 97.

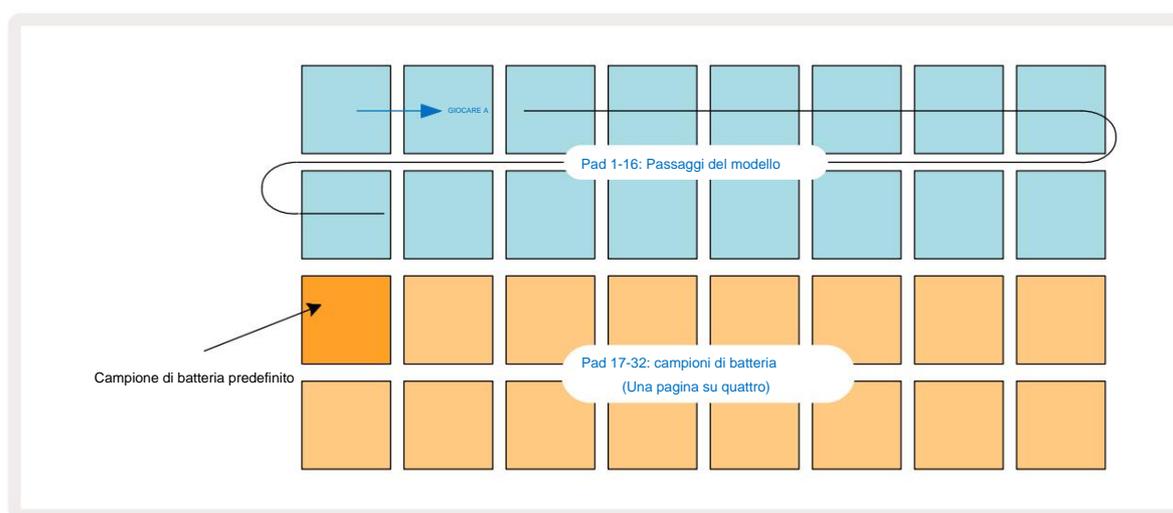
Partendo da zero

Se hai già familiarità con la produzione di musica utilizzando l'hardware, probabilmente puoi saltare questa sezione!
Ma se sei un principiante, potresti trovarlo utile.

Dopo aver sperimentato per un po' i pattern demo di fabbrica, probabilmente vorrai creare un pattern da zero.

Seleziona **Progetti** e seleziona uno slot di memoria vuoto. Ora seleziona **Drum 1** in **Note View**. Quando premi

◦ Riproduci vedrai il pad bianco (il cursore di riproduzione) avanzare attraverso i 16 passi del Pattern:



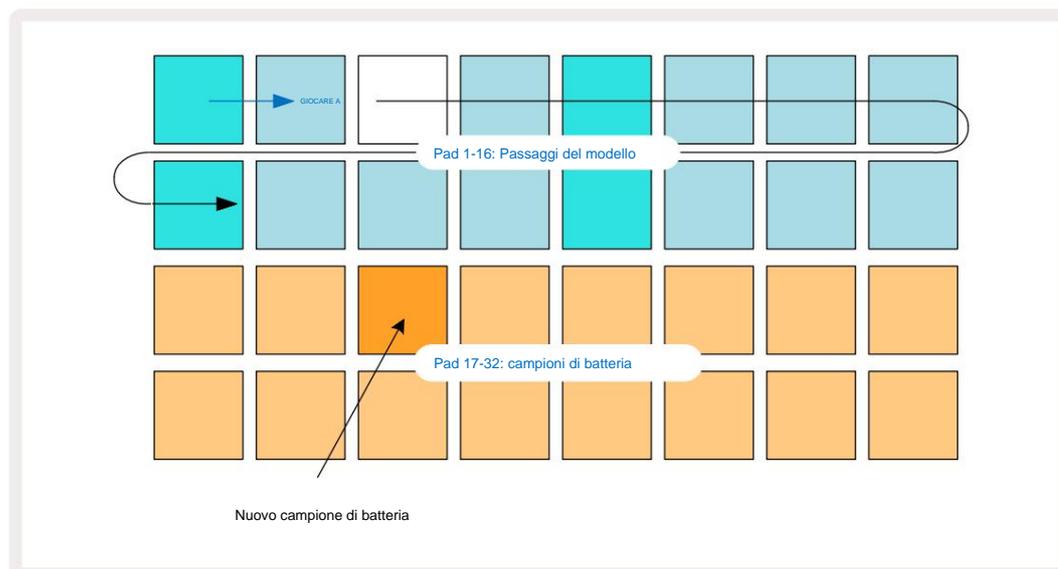
Non sentirai ancora niente.

NOTA: sui circuiti, i modelli sono lunghi 16 passi per impostazione predefinita. Questo può essere modificato in 32 passaggi per una o tutte le otto tracce. Questo argomento è spiegato in "Pagina dei passaggi" a pagina 76.

Per semplicità, la discussione in questa sezione utilizza i modelli a 16 passaggi come esempi. (In effetti, i modelli possono avere un numero qualsiasi di passaggi fino a 32; la lunghezza del modello è discussa più avanti nella Guida per l'utente.)

Per creare una grancassa "quattro sul pavimento", seleziona un suono di batteria che ti piace dagli slot di campionamento 1 o 2 di un kit utilizzando le due file di pad inferiori: il pad selezionato si illumina in modo luminoso. Quindi premi brevemente* i pad 1, 5, 9 e 13 sulle due file superiori come mostrato, e premi **Play**:

*Molti pulsanti di Circuit Tracks producono comportamenti diversi a seconda che il pulsante sia "premutato brevemente" (mezzo secondo o meno) o "premutato a lungo". In questo caso, una pressione prolungata su uno step pad armerà lo step per un sample flip: questa caratteristica è discussa a pagina 63.



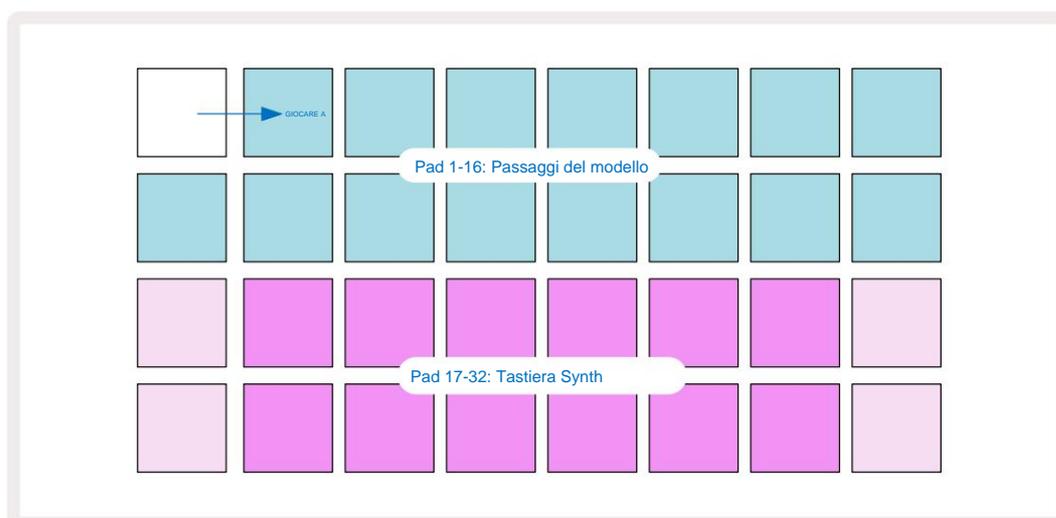
Puoi selezionare un campione di batteria diverso mentre il Pattern sta suonando semplicemente premendo un pad diverso nelle due righe inferiori: puoi usare una qualsiasi delle quattro pagine di esempio.

Ora aggiungi un rullante agli altri passaggi della sequenza nello stesso modo selezionando **Drum 2 in Nota Visualizza** e scegli un campione di batteria diverso; i rullanti si trovano principalmente negli slot di campionamento 3 o 4 di un kit.. Ovviamente puoi avere i colpi di Drum 1 e Drum 2 sullo stesso passaggio, se lo desideri. L'aggiunta di ulteriori colpi di batteria alle tracce Drum 3 e Drum 4 è lo stesso processo.

Se vuoi eliminare un colpo di batteria, premi nuovamente il suo pad: puoi farlo mentre la sequenza è in esecuzione o ferma. I pad luminosi ti dicono dove sono i colpi.

Ora puoi aggiungere note di sintetizzatore. **Premere Synth 1** per aprire **Synth 1 Note View**. Le due righe inferiori rappresentano una tastiera musicale, le due superiori mostrano dove ti trovi nella sequenza. Quando **gioca** viene premuto, puoi vedere il pad bianco avanzare attraverso i passaggi (e ascoltare qualsiasi batteria che hai già programmato).

Con tutte le scale (vedi "Bilance" a pagina 31) eccetto Chromatic, la visualizzazione della griglia appare così:



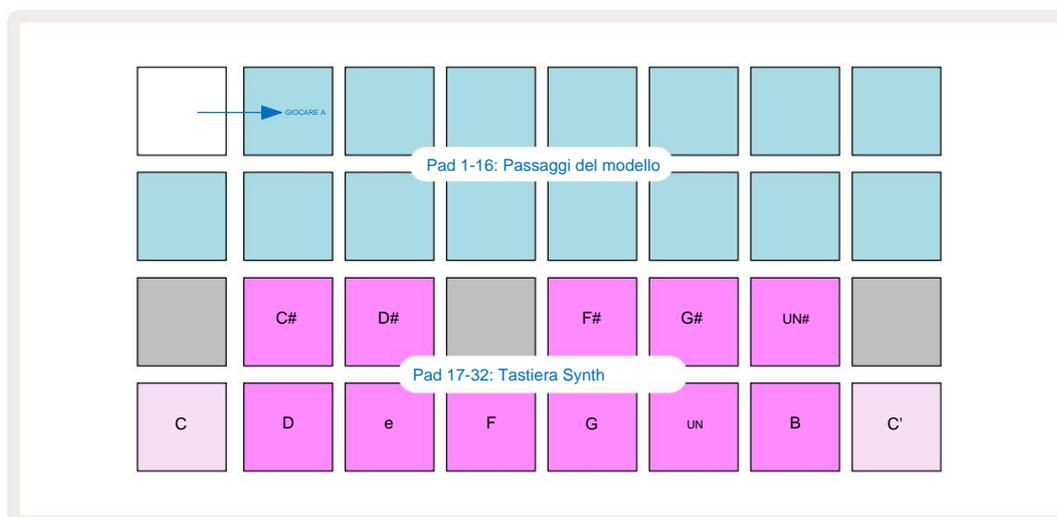
La "tastiera" è di due ottave, con i pad "più chiari" che rappresentano le note fondamentali. Mentre il pulsante Record è acceso, tutto ciò che si riproduce in una delle viste **Synth (Synth 1 o Synth 2)** verrà registrato negli step del pattern.

Quando sei in **Vista Note** per uno dei sintetizzatori, i pulsanti K e J **15** alterano l'intervallo di intonazione della tastiera del sintetizzatore attualmente selezionata, di un'ottava ogni volta che vengono premuti. Se premi contemporaneamente K e J, la tastiera torna all'ottava predefinita per la Patch.

La nota fondamentale dell'ottava predefinita è "Do centrale" su una tastiera di pianoforte standard.



Per una tastiera di pianoforte convenzionale, seleziona **Scale 9** e poi premi Pad 32 (quello in basso a destra), che si illuminerà intensamente. Questo dà alla tastiera il ridimensionamento cromatico e il layout è diverso da quello delle altre scale:



Il ridimensionamento cromatico offre tutte e dodici le note nell'ottava; per accoglierli, la "dimensione" della tastiera è ridotto a un'ottava.

I sintetizzatori

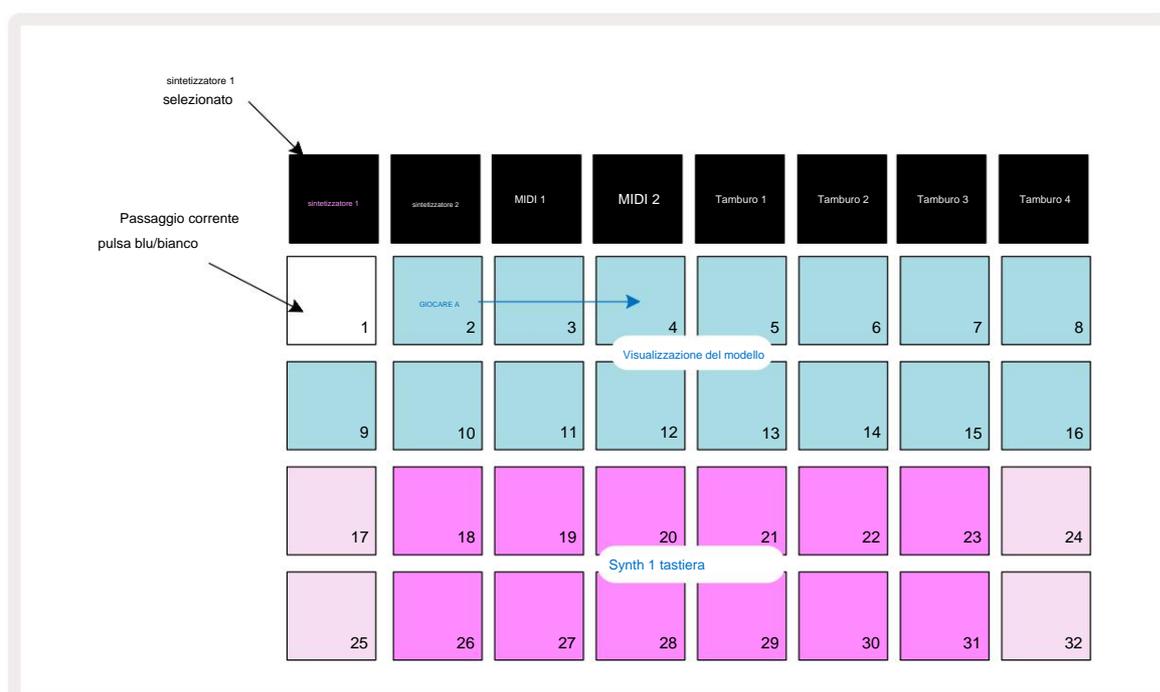
Ogni traccia di sintetizzatore utilizza un motore di sintesi potente e versatile. Circuit Tracks ti offre una semplice interfaccia utente che ti consente di evocare grandi suoni molto rapidamente. La sezione synth viene caricata con 128 fantastiche patch di fabbrica per darti un'ampia gamma di suoni da cui iniziare.

Questa sezione della Guida per l'utente discute le caratteristiche del sintetizzatore in modo più dettagliato.

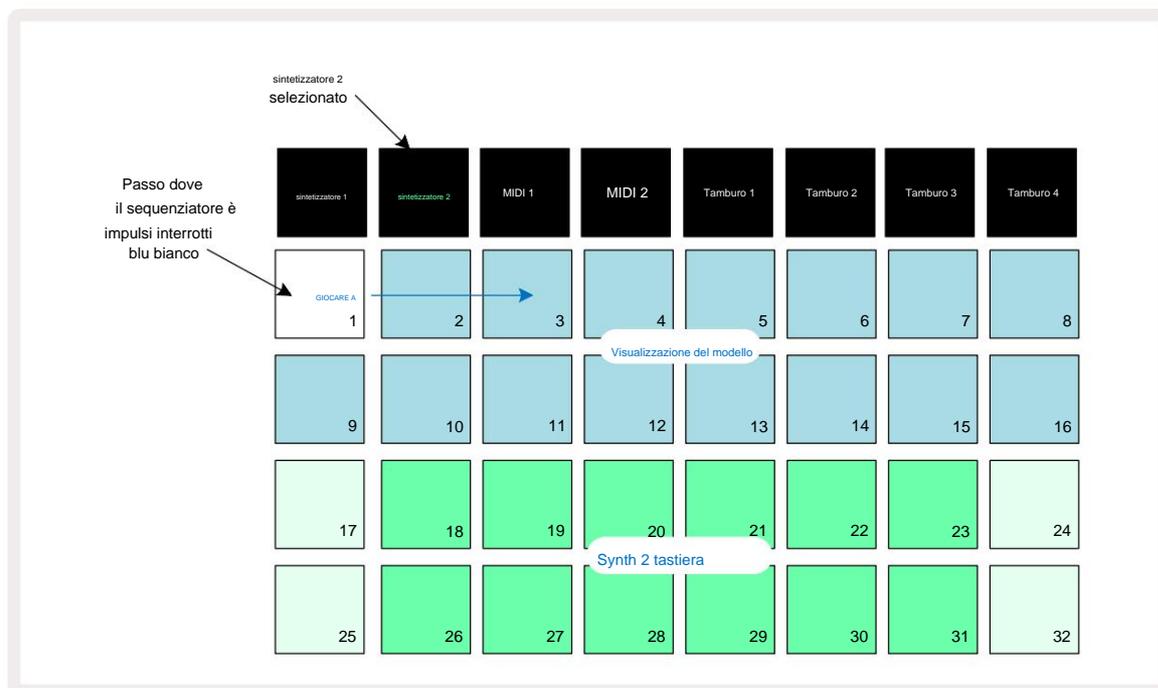
Suonare un sintetizzatore

Le due tracce synth – Synth 1 e Synth 2 – funzionano in modo identico. L'unica differenza è il colore del pad: i tasti Synth 1 sono illuminati in viola e i tasti Synth 2 sono verde chiaro; l'alto e il basso le note in ogni ottava sono di un colore più chiaro rispetto alle chiavi intermedie in entrambi i casi. Questo colore la codifica è coerente in altre viste.

Per riprodurre un sintetizzatore in tempo reale, seleziona una delle tracce del sintetizzatore **Synth 1** o **Synth 2** e poi **Note**. Questo pone la griglia in **Vista Note** per il sintetizzatore selezionato. **La nota** si illuminerà in viola o verde pallido a seconda della traccia synth selezionata. Le due file inferiori della griglia costituiscono il sintetizzatore tastiera, mentre le due righe superiori mostrano i 16 passi del pattern*. Nota che sono illuminati in blu pallido a parte il "cursore", che lampeggia in bianco.



*Puoi anche avere ricami fino a 32 passi – vedere pagina 76.

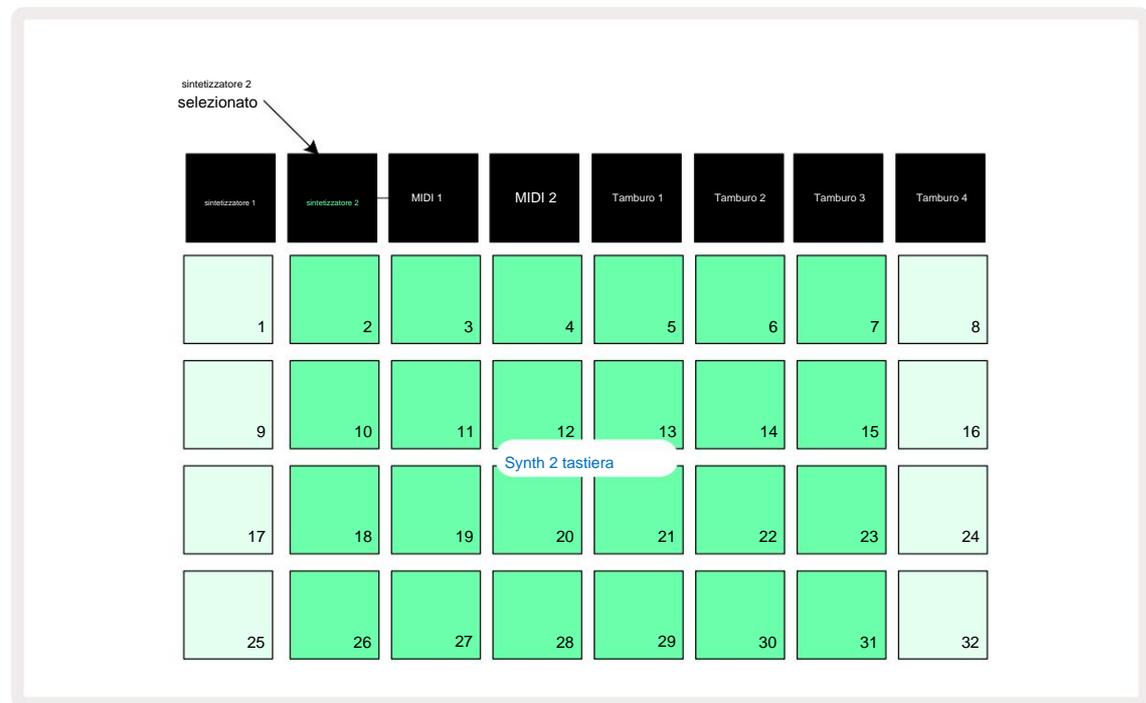


Ad eccezione della scala cromatica (vedi "Scale", pagina 31), la riga superiore del sintetizzatore tastiera contiene note un'ottava sopra quelle nella seconda riga. La nota più alta del più basso l'ottava (Pad 32) è sempre la stessa della nota più bassa dell'ottava più alta (Pad 17). Così a suona le note su due ottave in ordine crescente, inizia con i pad da 25 a 32, quindi da 18 a 24.

Quando Circuit Tracks viene acceso e viene selezionato un Project vuoto, è possibile modificare il 'layout' della tastiera in modo che la nota di fondo in un'ottava sia qualcosa di diverso da C – vedere pagina 33. Il sintetizzatore ha una gamma totale di 10 ottave; puoi accedere a coppie di ottave più alte o più basse usando i pulsanti J e K **15**. Si noti che con l'impostazione dell'ottava più bassa, la "dimensione" della tastiera è limitato.

Visualizzazione delle note espansa

Per ottenere una tastiera con un'estensione più ampia, tieni premuto **Maiusc 20** e premi **Nota 6**. **Nota** ora illumina l'oro. Questa è chiamata **Visualizzazione nota espansa** e rimuove la visualizzazione del modello nelle due righe superiori della griglia, sostituendola con i tasti per le due ottave superiori successive della scala selezionata. In alternativa, premere **Nota** quando si è già in **Visualizzazione note** per alternare tra **Visualizzazione note** ed **Espansa Nota Visualizza**.



Questa vista è molto utile quando si registrano note di synth in tempo reale.

La **visualizzazione delle note espansa** può essere annullata premendo nuovamente **Nota** ; le due righe superiori della griglia riprenderanno la visualizzazione dei passi del motivo.

Bilancia

Circuit Tracks è estremamente flessibile nel modo in cui ti consente di configurare i pad delle note nella griglia di riproduzione per adattarsi a diverse idee musicali sia in chiave che in scala. Ci sono due aspetti per specificare come la nota i pad sono disposti: la scala e la nota fondamentale.

Sono disponibili fino a 16 scale musicali: queste includono quelle comuni negli stili musicali occidentali come maggiore, minore naturale, pentatonica e cromatica, nonché scale (o modi) più insoliti come dorico, lidio e misolidio. Non tutte queste scale contengono otto note, anche se l'unica che ne ha più di otto è Chromatic, con 12.



Non è necessario comprendere la teoria musicale per utilizzare scale diverse. Perché Circuit Tracks ti consente di modificare la scala in uso dopo aver creato un pattern, è facile avere un'idea del loro effetto e delle loro differenze. Registra un semplice schema di note di sintetizzatore e quindi riprodurlo utilizzando scale diverse. Noterai che con alcune scale alcune note si spostano verso l'alto o giù di un semitono, e che questo dà la "melodia" che hai composto "stati d'animo" o "sensazioni" abbastanza distinti, alcuni dei quali saranno più adatti a ciò che stai cercando di ottenere rispetto ad altri.

Inoltre, sebbene la tastiera predefinita sia basata su una nota di C (come descritto nella sezione precedente), è possibile ridefinire la nota dal suono più basso in modo che sia una qualsiasi nota della scala scelta.

Sia la scala che la tonica vengono impostate utilizzando la **vista Scale**, accessibile premendo il pulsante Scales . La **vista Scale** sarà simile a quella mostrata di seguito:

	1	C# 2	D# 3	4	F# 5	G# 6	UN# 7	8
Attualmente selezionato nota di partenza	C 9	D 10	e 11	F 12	G 13	UN 14	B 15	16
Attualmente selezionato scala	NATURALE MINORE 17	PRINCIPALE 18	DORIANO 19	FRIGO 20	MIXOLIDIANO 21	MELODICO MINORE 22	ARMONICO MINORE 23	BEBOP DORIANO 24
	BLUES 25	MINORE PENTATONICA 26	UNGHERESE MINORE 27	UCRAINO DORIANO 28	MARVA 29	TODI 30	TOTALE TONO 31	CROMATICO 32

Selezione della scala

Nella **vista Scale**, le due righe inferiori consentono la selezione di una delle 16 scale musicali disponibili. Questi sono riportati nella tabella seguente, che elenca anche le note che ogni scala include quando la nota più bassa nella scala è C:

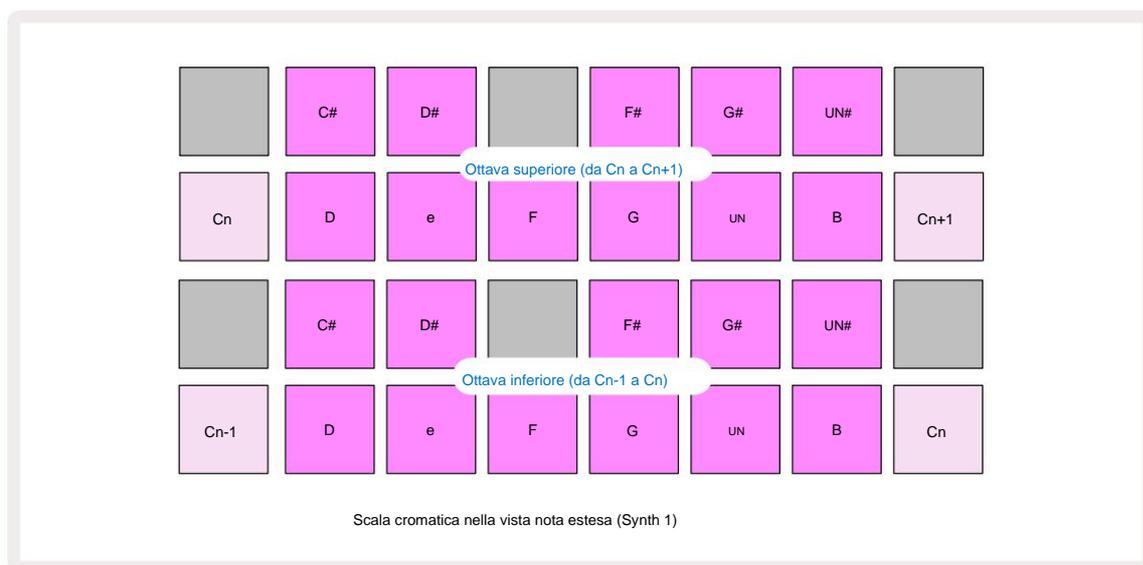
Scala del pad	CC#DD#EF					FA# GG# AA# B				
17 Minore naturale	ÿ		ÿ ÿ			ÿ		ÿ ÿ		ÿ
18 Maggiore	ÿ		ÿ		ÿ ÿ			ÿ		ÿ
19 Dorian	ÿ		ÿ ÿ			ÿ		ÿ		ÿ ÿ
20 frigio	ÿ ÿ			ÿ		ÿ		ÿ ÿ		ÿ
21 Misolidio	ÿ		ÿ		ÿ ÿ			ÿ		ÿ ÿ
22 Melodica Minore (ascendente)	ÿ		ÿ ÿ			ÿ		ÿ		ÿ
23 Armonica minore	ÿ		ÿ ÿ			ÿ		ÿ ÿ		ÿ
24 Bebop Dorian	ÿ			ÿ ÿ ÿ				ÿ		ÿ ÿ
25 Azzurri	ÿ		ÿ		ÿ ÿ ÿ					ÿ
26 Pentatonica minore	ÿ		ÿ		ÿ			ÿ		ÿ
27 Minore Ungherese	ÿ		ÿ ÿ			ÿ ÿ ÿ				ÿ
28 Dorian ucraino	ÿ		ÿ ÿ			ÿ ÿ			ÿ ÿ	
29 Marva	ÿ ÿ			ÿ		ÿ ÿ			ÿ	ÿ
30 Todi	ÿ ÿ			ÿ		ÿ ÿ ÿ				ÿ
31 Tono intero	ÿ		ÿ		ÿ			ÿ		ÿ
32 cromatico	ÿ ÿ ÿ ÿ	ÿ ÿ ÿ ÿ	ÿ ÿ ÿ ÿ	ÿ ÿ ÿ ÿ						

La scala in cui scegli di suonare verrà salvata quando salvi il progetto.

Vedrai che quando selezioni una scala diversa in **Scales View**, l'illuminazione dei pad nelle due righe superiori cambia. Se hai familiarità con una tastiera per pianoforte, vedrai che la disposizione dei pad simula la disposizione dei tasti su un'ottava (inizialmente a partire da C), con Riga 2 che rappresenta le note bianche e Riga 1 le note nere. Si noti che i pad 1, 4, 8 e 16 lo sono sempre disabilitato in questa vista, per consentire ai pad 2 e 3 e 5, 6 e 7 di agire come note nere. Il i pad illuminati sono quelli che appartengono alla scala selezionata, quelli deboli sono le note che non appartengono.

Quando si esce dalla **visualizzazione scale** premendo di nuovo **Nota**, le due righe inferiori nella **visualizzazione** note ora contengono le note nella scala selezionata, su due ottave. C'è un'eccezione a questo: scala cromatica. Con questa scala selezionata sono disponibili tutte le 12 note della scala, il che significa che è possibile solo una tastiera di un'ottava per accoglierle. I pad della tastiera del sintetizzatore in **Visualizzazione note** ora hanno il

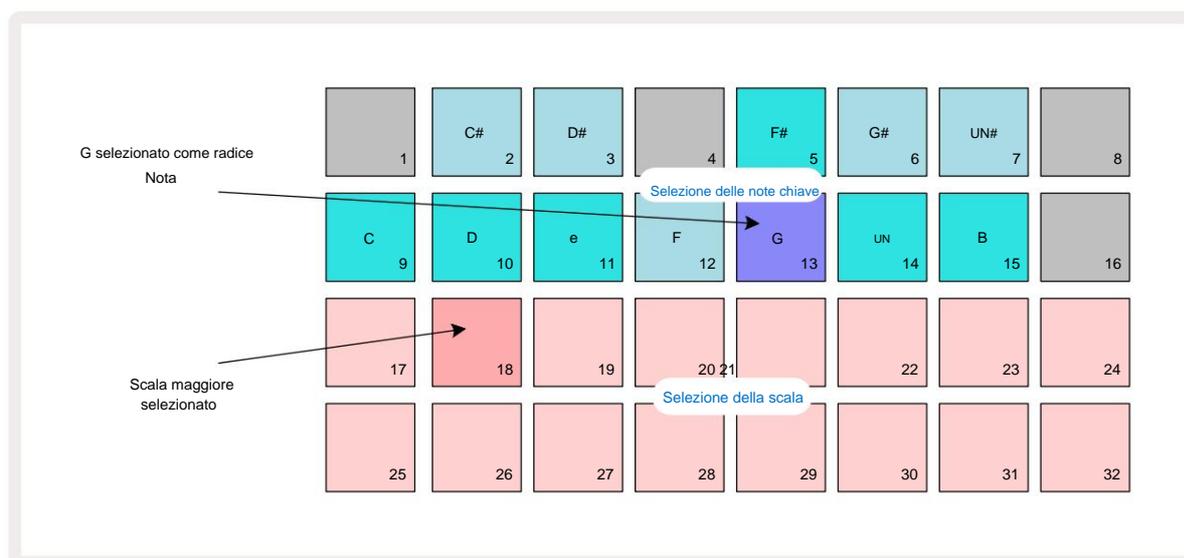
stesso layout dei rilievi di selezione delle note chiave nella **vista Scale**. Nella **vista nota espansa** con la scala cromatica selezionata, viene presentata una tastiera a due ottave:



Nota fondamentale

La nota fondamentale di default per tutte le scale è C. Nella **vista Scale** mostrata a pagina 31, il pad 9, corrispondente a C, è illuminato di un blu più scuro rispetto agli altri pad. Per cambiare la nota fondamentale della tastiera in **Visualizzazione note**, premere un tastierino di selezione note chiave diverso in **Visualizzazione in scala**. (Nota che il keynote i pad di selezione mostrano sempre un'ottava da C a B.) Quando viene selezionata una nota fondamentale diversa, l'illuminazione del pad cambia per indicare le note disponibili nella scala attualmente selezionata per la nuova tonalità.

Ad esempio, se si lavora nella scala maggiore e si seleziona G come nota fondamentale, la **vista Scale** apparirà questo:



Le due righe superiori ora mostrano le note che compongono la scala G major: G, A, B, C, D, E e F#.

Nella **visualizzazione note**, ciascuna delle due righe inferiori (o ciascuna di tutte e quattro le righe nella **visualizzazione note espansa**) lo sarà ora suona le note della scala G maggiore, che va da G a G' (dove G' indica una nota un'ottava sopra G). Lo stesso principio può essere applicato per ridimensionare i pad delle note del sintetizzatore nelle **viste delle note** a qualsiasi tonalità fondamentale desiderata.

Se hai già creato un progetto che include note di synth, puoi cambiare la nota chiave per trasporre le note, anche mentre il progetto è in esecuzione. Puoi anche cambiare la scala stessa per una esistente

Progetto. In questo caso, alcune note presenti al momento della creazione potrebbero non esistere nella nuova scala. In tale in un caso, Circuit Tracks prende una decisione intelligente su quale nota suonare invece, quale lo farà normalmente essere un semitono sopra o sotto la nota originale. Cambiare scala in questo modo non è distruttivo: puoi tornare alla scala originale e le note suoneranno come prima.

Selezione delle patch

Ciascuna delle due tracce di sintetizzatore può utilizzare una qualsiasi delle 128 patch precaricate, che sono state sviluppate specifico per Circuit Tracks. Le Patch sono disposte come quattro pagine di 32 nella **Vista Patch**.

Per aprire **Patch View** per il synth attualmente selezionato (es. Synth 1 o Synth 2), premere **Preset 14**. Questo apre **la pagina Patch View 1** se Synth 1 è selezionato e **Patch View Page 3** se Synth 2 è selezionato. In ogni caso, è possibile selezionare le altre pagine utilizzando i pulsanti J e K **15**. Nota che la luminosità dei simboli dei pulsanti J e K **cambia** per indicare la pagina in

Il pad corrispondente alla Patch attualmente selezionata sarà illuminato di bianco e gli altri saranno viola (Synth 1) o verde chiaro (Synth 2). Patch 1 (Pad 1 a pagina 1) è la patch predefinita per Synth 1 e

La patch 33 (Pad 1 a pagina 2) è la patch predefinita per Synth 2.

Per selezionare una Patch diversa, premi il relativo pad. Il synth (1 o 2) adotterà ora il suono definito dalla nuova Patch. Puoi cambiare Patch mentre un Pattern è in esecuzione, anche se la transizione potrebbe non essere assolutamente uniforme, a seconda del punto nel Pattern quando il pad viene premuto. Modifica del

Patch non altera la Patch originariamente salvata con il Pattern, a meno che il Project non venga salvato di nuovo.

È possibile utilizzare i componenti per caricare le patch sulle tracce del circuito; in questo modo, hai il controllo sulla Patch iniziale per i nuovi Progetti.

Anteprima della patch

Puoi ascoltare come suonano le patch mentre sei in **Visualizzazione patch** utilizzando la funzione Anteprima patch di Circuit Tracks. L'anteprima della patch tiene conto dell'impostazione corrente della scala e della nota fondamentale durante l'audizione a Toppa.

Se tieni premuto **Maiusc** mentre premi un pad in **Patch View**, l' anteprima è disabilitata; questo può essere desiderabile

nelle esibizioni dal vivo quando sai quale patch stai usando e non hai bisogno di ascoltarla sulla selezione.

L'anteprima della patch è disabilitata quando Circuit Tracks è in modalità di registrazione e la riproduzione è attiva.

Seleziona patch esterna

Le patch sintetizzate possono anche essere richiamate da un controller MIDI esterno inviando messaggi di cambio programma MIDI (PGM) delle tracce del circuito: i canali MIDI predefiniti sono Canale 1 (Synth 1) e Canale 2 (Synth 2), sebbene i canali MIDI possano essere riassegnati in **Setup Visualizzazione**. Inoltre, Circuit Tracks deve essere impostato per ricevere i messaggi di Program Change: anche in questo caso, questa è l'impostazione predefinita, ma vedere pagina 104 per informazioni complete informazione.

Il documento scaricabile separato **Circuit Tracks Programmer's Reference Guide** contiene completo dettagli.

Esplorando le macro

È possibile modificare ampiamente i suoni del sintetizzatore di Circuit Tracks con i controlli Macro ³. Ciascuna delle 128 patch di fabbrica disponibili per ciascun sintetizzatore può avere fino a quattro dei suoi parametri "modificati" da ciascun controllo Macro per alterare il suono. La funzione principale di ciascuna Macro è indicata sotto la manopola, ma l'effetto udibile di qualsiasi regolazione dipenderà in larga misura dalla Patch sorgente stessa: su alcuni

Con le patch l'effetto di una data Macro sarà più evidente che su altre.

Ogni Macro ha un LED RGB sotto la manopola, che si illumina in viola o verde pallido a seconda del sintetizzatore selezionato. I controlli rotanti sono "infiniti"; i LED forniscono quindi un'indicazione del valore del parametro, con la luminosità dei LED che indica il valore attuale del parametro come il la manopola è girata.



Con alcune Patch, ad alcune Macro verrà assegnata una funzione molto diversa da quella normale. È probabile che questo sia anche il caso di patch diverse da quelle predefinite di fabbrica, come quelle create utilizzando l'editor di sintesi di Novation Components.

Di gran lunga il modo migliore per comprendere l'effetto di ciascun controllo Macro è caricare alcune patch diverse e sperimentare i controlli durante l'ascolto. Scoprirai che con alcune patch, la rotazione di alcuni dei controlli Macro avrà un effetto udibile diverso rispetto ad altri controlli Macro avere impostazioni diverse. Prova a spostare insieme le coppie di controlli per creare un suono insolito e interessante variazioni. Tuttavia, va sottolineato che gli effetti delle Macro varieranno a un valore maggiore o grado minore con diverse patch e che non c'è sostituto per la sperimentazione!

Puoi usare le Macro mentre sta suonando un pattern per alterare i suoni del sintetizzatore in tempo reale. Se la modalità di registrazione è attivo, i LED diventano rossi non appena si ruota la manopola e le variazioni dei parametri verranno ora registrate nel Project. Vedere pagina 37 per maggiori dettagli.

Le Macro possono essere variate anche da un controller MIDI esterno di qualsiasi tipo. La configurazione MIDI I/O di Circuit Tracks dovrà essere impostata per ricevere i dati MIDI Control Change (CC) – questa è l'impostazione predefinita, ma vedere pagina 104 per informazioni complete. Variazioni dei parametri macro originati da un esterno

Il controller MIDI può essere registrato in Circuit Tracks esattamente nello stesso modo della manopola fisica movimenti sopra descritti.

Registrazione di un pattern di synth in tempo reale

Per registrare un pattern synth in tempo reale, probabilmente vorrai prima registrare una traccia di batteria. Tamburo i pattern sono discussi in dettaglio in un capitolo successivo, ma un facile punto di partenza per un "letto" ritmico è selezionare **Drum 1**, scegliere un campione di grancassa dagli slot di campionamento 1 o 2 di un kit e premere i pad 1, 5, 9 e 13. Quindi, quando si premono  **Suona**, sentirai una semplice grancassa 4/4. Puoi aggiungerne alcuni percussioni aggiuntive - il rullante colpisce o si spegne il ritmo della cassa o un charleston da 1/8 o 1/16 se lo si desidera - selezionando una o più delle altre tracce di batteria inserendo alcuni colpi nel pattern.



Se lo desideri, puoi abilitare il click track per la guida: tieni premuto **Maiusc** e premi **Cancella**. Ripetere per annullare. Maggiori dettagli a pagina 88.

Accedere alla **visualizzazione delle note** per Synth 1 o Synth 2 (premere **Note** e quindi **Synth 1** o **Synth 2** se non è già stato selezionato) ed eseguire il pattern. Se vuoi che le tue note di sintetizzatore si estendano su quattro ottave anziché su due (o due anziché una se hai selezionato la scala cromatica), seleziona invece **Visualizzazione nota espansa (Maiusc + Nota)**. Puoi "audire" le note del sintetizzatore semplicemente suonandole contro la traccia del clic e/ o le altre tracce alcune volte finché non sei soddisfatto: non verranno registrate finché non premi il pulsante **G Record**. Quando sei pronto per salvarli nel pattern, premi Registra e continua a suonare; al termine del pattern, le note verranno riprodotte. I motori di sintesi di Circuit Tracks sono "a sei note polifonico" – ovvero, puoi assegnare fino a sei note a qualsiasi passo del pattern, se la Patch hai selezionato è opportunamente polifonico.

Mentre sei in modalità di registrazione, il cursore del passo (normalmente bianco) diventa rosso mentre avanza nel pattern come ulteriore promemoria che stai per modificare il pattern.

Dopo aver riprodotto le note richieste, premere di nuovo **Registra** per interrompere la registrazione. Puoi anche eliminare o aggiungere note "manualmente" – cioè mentre il pattern non è in esecuzione. Se stai lavorando a un tempo veloce, questo succede spesso Più facile. Questo argomento viene discusso in dettaglio nella sezione "Modifica dei passaggi" della Guida per l'utente (pagina 39).



Il pulsante **G Record** ha la doppia azione momentanea/latching disponibile su molti altri pulsanti. Se tieni premuto il pulsante per più di mezzo secondo, Circuit Tracks uscirà dalla modalità di registrazione non appena lo rilasci. Ciò significa che puoi eseguire il punch-in e il punch-out del record molto facilmente con una singola azione.



I progetti predefiniti di fabbrica vengono caricati con suoni monofonici per Synth 1 e polifonici suoni per Synth 2. Ciò significa che puoi usare facilmente Synth 1 per una linea di basso e Synth 2 per suoni della tastiera. Ma puoi, ovviamente, cambiarlo a piacimento.

Poiché normalmente deciderete in quale ottava suonare al momento della registrazione, i due pulsanti **Octave 15** non hanno alcun effetto sull'altezza delle note quando si riproduce il pattern. Se si desidera modificare l'ottava del pattern dopo la registrazione, tenere premuto **Shift** e quindi premere un pulsante **Octave**.

Come per tutte le modifiche, lo spostamento di un'ottava in questo modo non altera il progetto memorizzato, finché non viene salvato manualmente.

I due parametri in **Scales View** – Scale e Root Note – possono essere modificati anche durante la riproduzione, quindi se ti piace il pattern, ma è nella tonalità sbagliata per adattarsi a un altro elemento musicale, puoi semplicemente premere **Scale** e selezionare un'altra nota fondamentale. La scala e la nota fondamentale selezionate si applicano a entrambe le tracce Synth e anche a entrambe le tracce MIDI.

Suonare la stessa nota in ottave diverse allo stesso passo può aggiungere grande profondità e carattere al suono. La polifonia a sei note di Circuit Tracks ti consente di suonare sei note qualsiasi da ciascun sintetizzatore, ma non lo fanno tutti devono essere nella stessa ottava.

Puoi anche sperimentare diverse patch dopo aver registrato uno schema semplice. Entra in **Patch View** mentre il pattern sta suonando (vedi pagina 34) e scegli alcune Patch differenti; sentirai il loro effetto non appena viene attivata la nota successiva. Se tieni premuto **Maiusc** mentre lo fai, non sentirai la nota fondamentale bassa usata per ascoltare le Patch.

Registrazione dei movimenti della manopola

Puoi modificare i suoni del sintetizzatore in tempo reale usando uno qualsiasi degli otto controlli Macro **3**. Circuit Tracks è dotato di automazione, il che significa che puoi aggiungere l'effetto di queste modifiche al pattern registrato entrando in modalità di registrazione (premendo **G Record 13**) mentre muovi le manopole.

Entrando in Record Mode, i LED sotto i controlli Macro mantengono inizialmente il colore e la luminosità che avevano in precedenza, ma non appena si effettua una regolazione, il LED diventa rosso per confermare che ora stai registrando il movimento della manopola.

Affinché i movimenti della manopola possano essere riprodotti, è necessario uscire dalla modalità di registrazione prima che la sequenza si ripeta, altrimenti Circuit Tracks sovrascriverà i movimenti di automazione appena registrati con quelli corrispondenti alla nuova posizione della manopola. A condizione che tu lo faccia, sentirai l'effetto del controllo Macro che viene riprodotto quando la sequenza viene ripetuta, nel punto dello schema in cui hai girato il controllo.

Puoi anche registrare le modifiche al controllo Macro quando la sequenza non è in riproduzione; in **Note View**, premere **G Record**, selezionare lo step in cui deve avvenire la modifica tenendo premuto il pad corrispondente allo step; questo suonerà le note del sintetizzatore in quel passaggio. Quindi regolare i controlli Macro come desiderato; i nuovi valori verranno scritti nei dati di automazione; premere di nuovo **Registra** per uscire dalla modalità di registrazione. Quando la sequenza è in esecuzione, sentirai l'effetto dei movimenti della manopola Macro in quel passaggio. Allo stesso modo, puoi anche modificare l'automazione dei controlli Macro per passaggi specifici in questo modo mentre il sequencer sta riproducendo. Con la modalità di registrazione abilitata, tieni semplicemente premuto giù uno step pad e girare un controllo Macro.

Puoi eliminare qualsiasi dato di automazione Macro che non desideri conservare tenendo premuto Cancella e spostando la manopola in questione di almeno il 20% della sua rotazione: il LED sotto la manopola diventerà rosso per confermare.

Ma nota che questo cancellerà i dati di automazione per quella Macro per l'intero Pattern, non solo al passo corrente del sequenziatore.

Record non quantizzato

Quando registri le note del sintetizzatore in tempo reale come descritto sopra, Circuit Tracks "quantizzerà" il tuo tempo e assegnerà le note suonate al passo più vicino. Sei intervalli "più fini" - o "micro passi" - in tra passi di pattern adiacenti possono essere resi disponibili in modalità di registrazione dal vivo disabilitando la registrazione quantizzata.

La registrazione quantizzata viene disabilitata tenendo premuto **Shift** e premendo **G Record** (notare che il pulsante è anche chiamato **Rec Quantise**). Ora le tue note saranno allineate nel tempo al micropasso più vicino. Puoi sempre controllare se la registrazione quantizzata è abilitata premendo **Maiusc**: se il pulsante **Registra** si accende in verde, la quantizzazione è abilitata; se è rosso, la registrazione non sarà quantizzata.

Puoi anche regolare le note del sintetizzatore a intervalli di micro step dopo averle registrate. Questo è discusso in "Modifica dei passaggi" a pagina 39.

Registrazione da un controller esterno

Puoi anche creare un pattern synth in Circuit Tracks inviandogli i dati delle note MIDI da un controller esterno. Questo ti dà la possibilità di riprodurre le patch di sintetizzatore di Circuit Tracks da una musica standard tastiera. Le impostazioni predefinite sono: la ricezione dei dati delle note MIDI è attiva; Synth 1 utilizza il canale MIDI 1 e Synth 2 utilizza il canale MIDI 2. Queste impostazioni possono essere modificate in **Visualizzazione configurazione**, vedere pagina 104 per intero informazioni sull'impostazione del modo in cui Circuit Tracks invia e riceve i dati MIDI in generale.

Si noti che la scala e la nota fondamentale selezionate hanno ancora effetto quando Circuit Tracks riceve i dati delle note MIDI.



Se una nota che non compare nella scala correntemente selezionata viene suonata su un controller esterno, Circuit Tracks 'scatta' alla nota più vicina nella scala corrente. Eventuali "note errate" che ne derivano possono essere evitate selezionando Scala cromatica: questo sarà assicurarsi che tutte le note su una normale tastiera siano disponibili.

Modifica dei passaggi

Le operazioni di modifica dei passi in Circuit Tracks possono essere eseguite con il Pattern in esecuzione (cioè, in Play modalità) o non in esecuzione (cioè in modalità Stop).

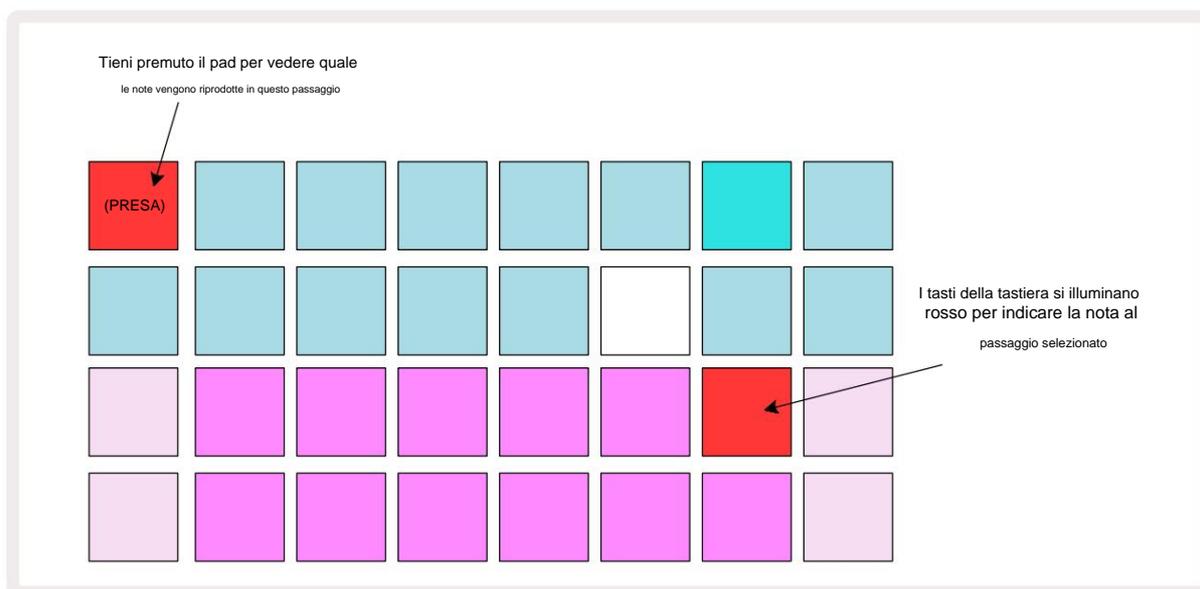
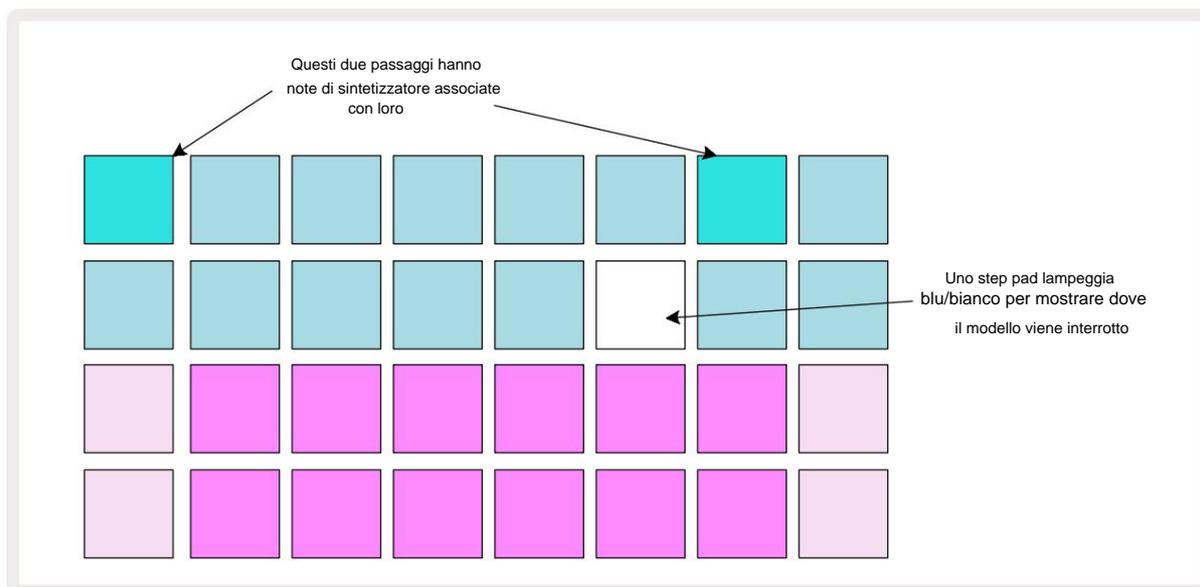
Tutti i seguenti dettagli si applicano allo stesso modo - e indipendentemente - a Synth 1 e Synth 2; usa il **sintetizzatore 1** o **Synth 2** per vedere i contributi individuali delle due tracce al Pattern generale.

Nella **vista note** (nota – non **vista note espansa**), le due file superiori di pad della griglia sono il pattern a 16 fasi display e le due righe inferiori costituiscono la tastiera del sintetizzatore. Quando viene riprodotto un pattern, puoi vedere il pad bianco muoversi attraverso i 16 passaggi. Quando uno step ha una nota presente, il tastierino della tastiera corrispondente alla nota suonata si illumina di bianco mentre la nota sta suonando (ma vedi sotto per quanto riguarda le ottave).

In modalità Stop, puoi ascoltare le note assegnate a ogni step e modificare il pattern manualmente. In modalità Play, ascolterai solo le note associate a ogni passaggio quando la sequenza raggiunge il passaggio.

(Ma se si disattiva la traccia synth in **Mixer View** durante la riproduzione della sequenza, è possibile premere uno qualsiasi degli step pad pattern illuminati per ascoltare la nota o le note assegnate a uno step.)

I pad per i passaggi a cui sono associate note saranno illuminati in blu brillante. Uno step pad lampeggerà in bianco/blu: questo mostra dove era arrivato il pattern quando è stato interrotto. Questo è mostrato nel primo diagramma qui sotto. Tuttavia, si noti che quando si preme nuovamente **Play**, il pattern riprenderà dal passaggio 1: tuttavia, questo può essere interrotto premendo **Play**, in questo caso il pattern continuerà dal passo in cui era stato interrotto.



Se si tiene premuto uno step pad blu brillante (cioè, uno corrispondente a una nota di synth), si illumina di rosso, la nota o le note in quel punto suoneranno e anche le note della tastiera si illumineranno di rosso (si essere due pad se è la nota più alta nell'ottava inferiore o viceversa). Questo è illustrato nel secondo diagramma sopra. I pad rimangono rossi e la nota o le note suonano per tutto il tempo in cui si tiene premuto lo step pad.

Se si preme uno step pad illuminato ma nessun pad della tastiera si illumina di rosso, significa che la nota che si sta ascoltando, quella registrata per quel passo, si trova in un'altra ottava. Usa i pulsanti **Octave 15** per trovare dove si trova la nota: uno o più pad della tastiera si illuminano di rosso quando si preme l'ottava destra.

Eliminazione delle note

Per eliminare una nota da uno step, premere lo step pad (si illumina in rosso), quindi premere il tastierino indesiderato (anch'esso si illumina in rosso). Il pad della tastiera riprenderà il colore nativo delle altre note (non suonate).

Inserimento di note

È possibile aggiungere una nota di synth a uno step tenendo premuto lo step pad e premendo la nota desiderata. Si noti che la modalità di registrazione non ha bisogno di essere abilitata. Ora, quando esegui il pattern, scoprirai che il è stata aggiunta una nota. Se lo desideri, puoi aggiungere più note allo stesso passaggio.

Cancela e duplica

Passaggi di cancellazione

È possibile eliminare tutte le note di synth assegnate da un passaggio in una volta sola utilizzando il pulsante **Cancela** 17 . Questo ha il vantaggio di non dover cercare tra diverse ottave per trovare tutte le note assegnate allo step.

Tieni premuto **Cancela**; il pulsante diventa rosso brillante per confermare la modalità Clear. Ora premi lo step pad; diventerà rosso e tutte le note in questo passaggio per la traccia synth attualmente selezionata verranno eliminate. Lo step pad lo farà tornare alla sua scarsa illuminazione "non assegnata" quando ciò è stato fatto. Rilascia il pulsante **Cancela** .

Il pulsante Clear ha una funzione aggiuntiva sia in **Patterns View** (vedi pagina 85) che **Projects**

Visualizzazione; (vedi pagina 96). Si noti inoltre che non è possibile cancellare i passaggi nella **visualizzazione delle impostazioni del modello**.

Duplicazione dei passaggi

Il pulsante **Duplica** 18 esegue azioni di "copia e incolla" sui passaggi.

Usa **Duplica** per copiare tutte le note di synth su uno step, insieme ai loro vari attributi, in uno step diverso del pattern.

Per copiare una nota di synth da un passaggio all'altro, tieni premuto **Duplica**: mostra un verde brillante. Premere il pad nel display Pattern corrispondente allo step da copiare (lo step 'source'); diventerà verde e le note assegnate ad esso diventeranno rosse (ammesso che si trovino nell'ottava correntemente selezionata).

A questo punto premere il pad corrispondente allo step in cui devono essere copiati i dati (lo step 'destination'); questo darà un singolo lampeggio rosso. Tutte le informazioni sulla nota nel passaggio di origine ora saranno state duplicate nella destinazione. Eventuali informazioni sulle note preesistenti nel passaggio di destinazione verranno sovrascritte. Se desideri copiare i dati della nota in più passaggi, puoi continuare a tenere premuto il pulsante **Duplica** e ripetere semplicemente la parte "incolla" dell'operazione negli altri passaggi.

Velocità, Gate e Probabilità

Ogni passaggio in un pattern ha tre ulteriori parametri che sono disponibili per la regolazione. Si tratta di Velocity, che determina in che modo il volume di una nota è correlato alla forza con cui viene colpito il pad; Gate, che imposta la durata della nota; e Probabilità, che determina la probabilità di attivazione di un passaggio.

Per impostazione predefinita, i valori di questi tre parametri si applicheranno a ogni nota assegnata a quello step, sebbene sia anche possibile assegnare diversi valori di Velocity a diverse note nello stesso step (vedi Per-note Velocità a pagina 45).

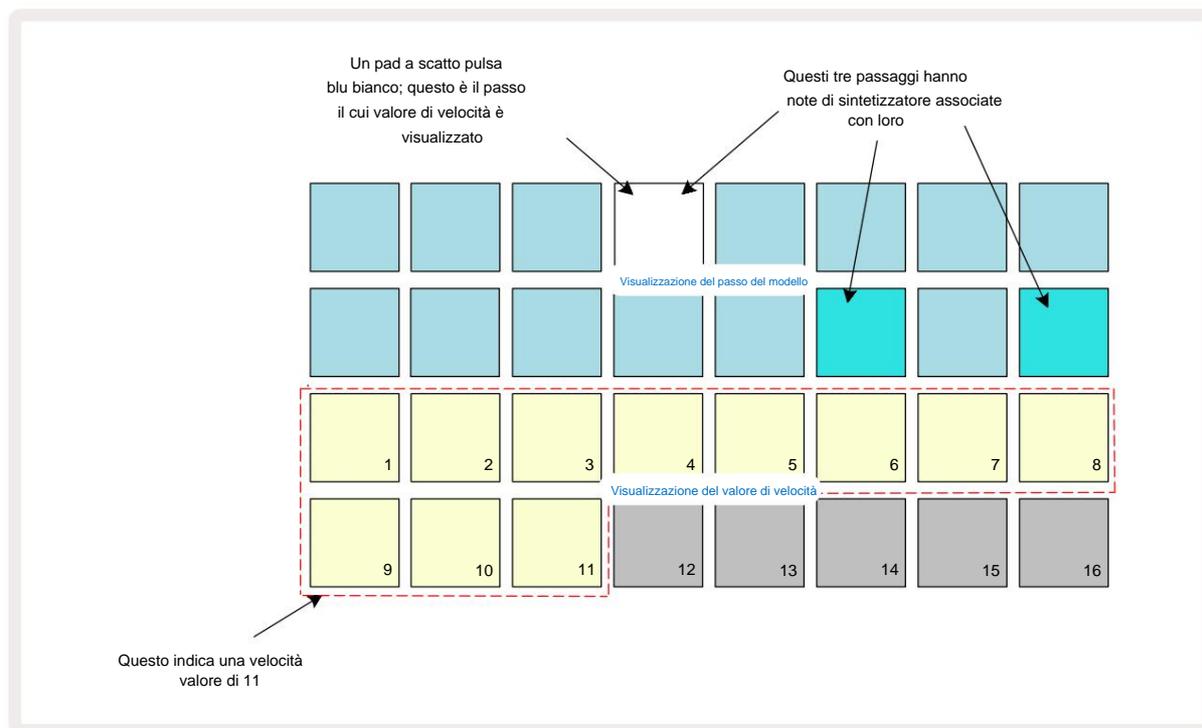
Poiché i valori di Velocity, Gate e Probability sono assegnati allo step anziché alle note nello step, verranno mantenuti se si modifica una nota nello step, a condizione che prima si aggiunga la nuova nota, quindi si elimini la nota indesiderata. In questo modo, la nuova nota adotta i valori dei parametri Velocity, Gate e Probability della nota precedente.

Si noti inoltre che i valori di Velocity, Gate e Probability possono essere impostati indipendentemente per lo stesso pattern calpestare ogni sintetizzatore.

Velocità

Nella maggior parte dei sintetizzatori, il parametro Velocity determina la relazione tra la velocità del movimento e il volume della nota. Un valore alto per Velocity significa che la nota sarà forte; un valore basso significa che la nota avrà un volume più basso. I valori di velocità vengono salvati in ogni step insieme ai dati delle note, sia mentre si suonano i synth pad, sia mentre si assegnano le note agli step manualmente (ad esempio, in modalità Stop).

Successivamente è possibile modificare il parametro Velocity di ogni passaggio. Circuit Tracks ti consente di assegnare uno dei 16 valori di Velocity a uno step dopo aver creato un pattern. Questo viene fatto in **Velocity View**, che viene selezionato premendo **Velocity 6**. Nota che il testo del pulsante ora mostra il colore della traccia.



In **Velocity View**, le due righe superiori della griglia rappresentano i passaggi del pattern. Nell'esempio mostrato sopra, i passaggi 4, 14 e 16 sono luminosi, a indicare che questi passaggi hanno note associate ad essi.

Un pad nel display Pattern step lampeggerà in bianco/blu alternato: questo è lo step di cui viene visualizzato il valore di Velocity.

Le due file inferiori della griglia costituiscono un "fader" a 16 pad; il numero di pad illuminati "sand" è il valore di Velocity per lo step selezionato. Nell'esempio mostrato, il valore di Velocity visualizzato è 11 (equivalente a un valore di Velocity effettivo di 88 – vedere pagina 44): il resto del display del valore di Velocity è spento.

Se si registra in tempo reale, ovvero mentre il sequencer è in funzione e registra, il valore di velocità viene impostato internamente su una precisione di 7 bit: un valore compreso tra 0 e 127. Tuttavia, **Velocity View** può visualizzare solo il valore di Velocity con una risoluzione di 16 incrementi di 8 step di valore ciascuno (perché sono disponibili solo 16 pad). Ciò significa che è probabile che l'"ultimo" pad sul display sia illuminato a una luminosità inferiore.

Ad esempio, se il valore di Velocity è 100, vedrai i pad da 1 a 12 completamente illuminati e il pad 13 debolmente illuminato, perché il valore di 100 si trova a metà strada tra due multipli di otto.

La tabella seguente mostra la relazione tra i valori di Velocity effettivi e il display del pad:

Nr. pad accesi	Valore di velocità	Nr. pad accesi	Valore di velocità
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

È possibile modificare il valore di Velocity premendo il pad nel display del valore di Velocity corrispondente a Valore di velocità. Se si desidera che le note al passaggio 4 nell'esempio sopra abbiano un valore di Velocity di 48 invece di 88, dovresti premere il pad 6 nella riga 3; I pad da 1 a 6 illumineranno quindi la sabbia.

Puoi anche usare **Velocity View** per cambiare i valori di Velocity durante la riproduzione di un pattern. In questo caso, tu è necessario tenere premuto il pad per modificare il valore di Velocity dello step; puoi farlo in qualsiasi punto del modello. Lo step pad tenuto si illuminerà di rosso e le due file inferiori si "blocheranno".

visualizzare il valore di Velocity del passo selezionato. Premere il pad Velocity corrispondente al nuovo valore necessario. Il pattern continua a funzionare, quindi puoi sperimentare diversi valori di Velocity in realtà tempo e ascoltare le differenze.

Velocità fissa

A volte potresti preferire disabilitare Velocity; quindi lo faranno le note che compongono la tua sequenza di sintetizzatore avere una sensazione più "meccanica" per loro indipendentemente dalla forza con cui colpisci effettivamente i pad. Circuit Tracks ha una funzione Fixed Velocity, che imposta Velocity su un valore di 96.

Puoi attivare e disattivare la modalità Fixed Velocity premendo **Velocity** mentre tieni premuto **Maiusc**. La velocità fissa è confermata dal pulsante **Velocity** che si illumina in verde mentre si preme **Shift** ; in modalità Velocity variabile, si illumina di rosso quando viene premuto Shift.

Con Fixed Velocity selezionato, scoprirai che tutte le note di synth che suoni hanno un valore di Velocity di 96 (12 pad accesi).

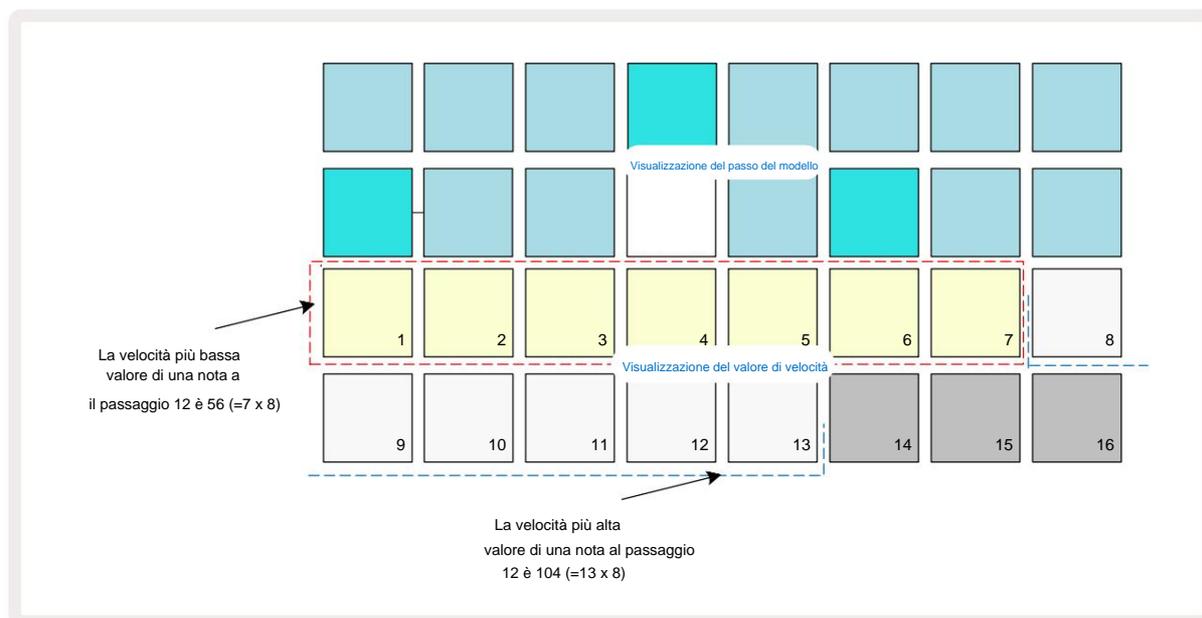
Si noti che l'impostazione di Velocity su Fixed non altera i valori di Velocity di nessuna nota registrata in precedenza.

Velocità per nota

È anche possibile che le note di synth sullo stesso step abbiano diversi valori di Velocity, a condizione che Circuit Le tracce non sono in modalità velocità fissa. Quando le note vengono inserite manualmente, il valore di velocità di ciascuna la nota colpita con verrà salvata nel passaggio. Ad esempio, se colpisci una nota di sintetizzatore con una velocità elevata, il valore della velocità per la nota verrà salvato; se poi - con lo stesso passaggio selezionato - ne colpisci un altro nota usando una velocità bassa, il valore di velocità per questa nota viene salvato indipendentemente dalla prima.

Il valore di dinamica per una delle note può essere modificato semplicemente eliminando quella nota dallo step e colpendo di nuovo la nota con la velocità desiderata.

L'intervallo di valori di velocità presenti in un singolo passaggio può essere visualizzato nella **vista Velocità**. I pad illuminati rappresentano il valore di velocità più basso allo step, mentre i pad scarsamente illuminati rappresentano la velocità più alta valore al passo. L'esempio seguente mostra che un intervallo di valori di Velocity è applicabile alle note assegnate allo Step 12, da 56 (7 pad illuminati intensamente) a 104 (Pad da 8 a 13 scarsamente illuminati):

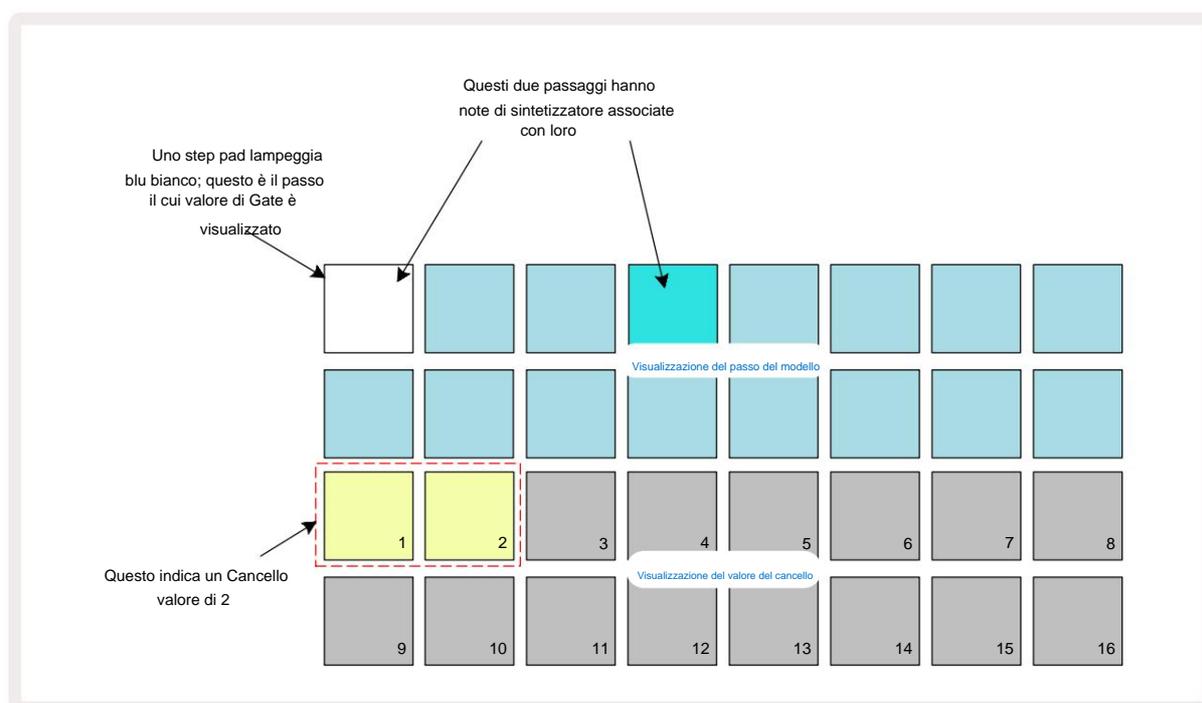


Cancello

Gate è essenzialmente la durata della nota in uno Step, in unità di step. Il parametro Gate non lo è limitato a valori interi, sono ammessi anche valori frazionari: può avere qualsiasi valore compreso tra un sesto e 16, con incrementi di un sesto di passo, per un totale di 96 valori possibili. Il numero rappresenta il tempo – come numero di step – per il quale suoneranno le note allo step.

I valori di gate vengono assegnati a ciascuna nota mentre suonate i synth pad; Circuit Tracks li quantizza al più vicino dei 96 valori possibili. Una breve pugnolata a un pad risulterà in un valore di Gate basso; se tieni premuto un pad più a lungo, il valore del Gate sarà più alto. Un valore Gate di 16 significa che le note in quel passaggio suonerà continuamente per un intero pattern di 16 step.

Circuit Tracks ti consente di modificare il valore di Gate di un passaggio dopo aver creato un pattern. Questo viene fatto in **Gate View**, che viene selezionato premendo Gate 6.



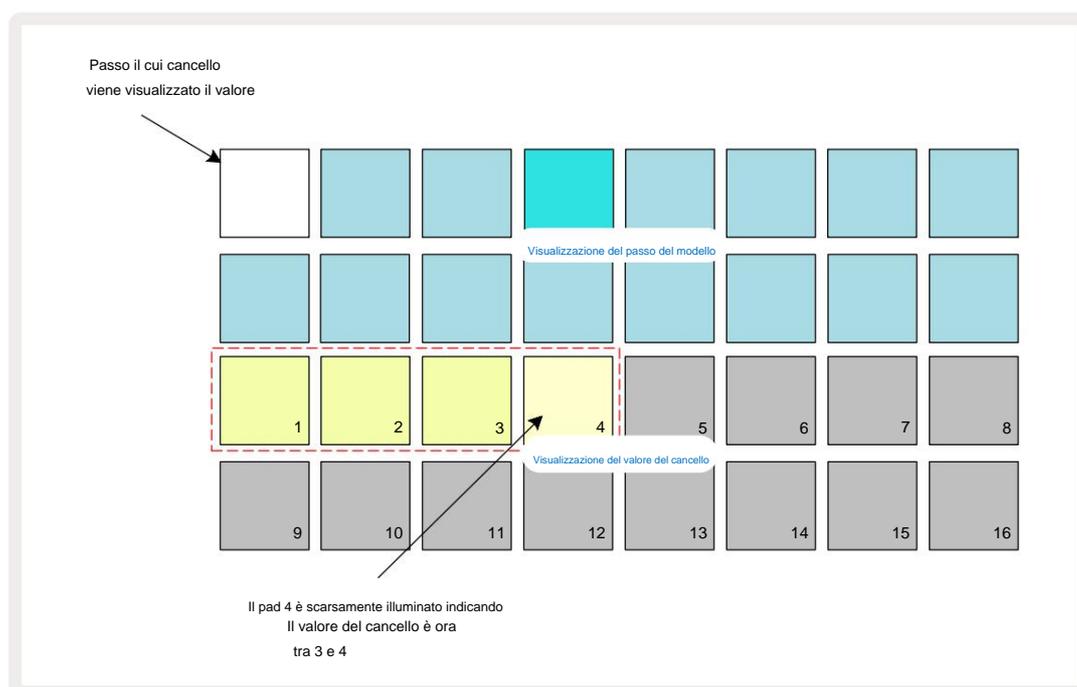
In **Gate View**, le due righe superiori della griglia rappresentano i passaggi del pattern. Nell'esempio di 16 passaggi mostrato sopra, i passaggi 1 e 4 sono illuminati in modo brillante, indicando che questi passaggi hanno note associate ad essi. Un pad nel display Pattern step lampeggerà in bianco/blu alternato: questo è lo step di cui viene visualizzato il valore di Gate.

Le due righe inferiori mostrano il valore di Gate per il passaggio selezionato in modo simile a Velocity: in **Gate View**, il numero di pad illuminati è la durata della nota in unità di pattern step. Nell'esempio mostrato sopra, il valore del Gate è 2: il resto del display del valore del Gate è spento.

È possibile modificare il valore di Gate premendo il pad nel display del valore di Gate che corrisponde al valore di Gate; ovvero, il numero di passi di pattern per i quali dovrebbe suonare la nota al passo. Se si desidera che la nota allo Step 1 nell'esempio precedente suoni per quattro step invece di due, premere il pad 4; I pad da 1 a 4 quindi illuminano la sabbia (bianco sporco). Puoi allungare o accorciare la nota in questo modo.

I valori Fractional Gate vengono assegnati premendo il pad illuminato con il numero più alto nel display del valore del Gate un numero aggiuntivo di volte: questo accorcerà sempre il tempo del Gate. Ogni pressione aggiuntiva riduce il tempo di Gate di un sesto di passo e l'illuminazione si attenua in modo incrementale ad ogni pressione.

Pertanto, se per il passaggio 1 fosse richiesta una durata del Gate di 3,5, l'esempio sopra sarebbe simile al seguente:



Dopo la quinta pressione sul pad, il tempo di Gate torna al valore integrale precedente alla sesta e il pad riprende la sua piena luminosità originale.

Puoi anche usare **Gate View** per cambiare i valori di Gate mentre sta suonando un pattern. In questo caso, è necessario premere e tenere premuto il pad affinché lo step cambi il suo valore di Gate; puoi farlo in qualsiasi punto del modello. Lo step pad tenuto si illuminerà di rosso e il display del valore del Gate si "bloccherà" per visualizzare il Gate valore del passo selezionato. Premere il pad corrispondente al nuovo valore richiesto. Il pattern continua a suonare, quindi puoi sperimentare diversi valori di Gate in tempo reale.

I passi di pattern senza note hanno un valore di Gate zero; tutti i gate pad in **Gate View** per tali passaggi saranno spenti. Non puoi modificare il valore di gate di un passaggio se non ci sono note assegnate a quel passaggio.

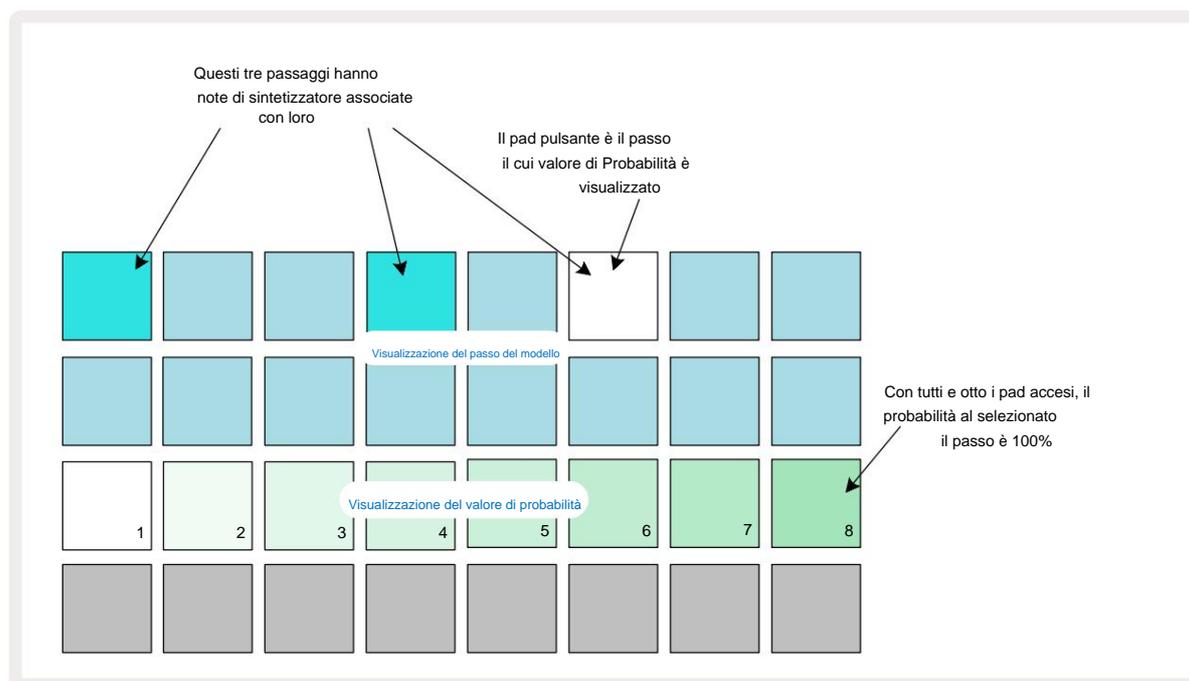
Probabilità

È possibile introdurre un grado di variazione casuale in uno schema con la funzione Probabilità di Circuit Tracks.

La probabilità è essenzialmente un ulteriore parametro del passo, che decide se le note sul passo o meno verrà riprodotto durante ogni passaggio del Pattern.

Tutti i passaggi sono inizialmente assegnati con un valore di Probabilità del 100%, il che significa che tutte le note lo saranno sempre giocato, a meno che il loro valore di Probabilità non sia ridotto: questo viene fatto usando la **Visualizzazione Probabilità**.

Probability View è la vista secondaria del pulsante **Pattern Settings** . Aprire tenendo **premuta Maiusc** e premendo **Impostazioni modello**, oppure premere **Impostazioni modello** una seconda volta se già nella **vista Impostazioni modello** per attivare la visualizzazione. Selezionare lo step nel display Pattern per il quale si desidera modificare la probabilità delle note in quel punto. I pad 17 – 24 costituiscono un “misuratore di probabilità”: inizialmente lo saranno tutti e otto i pad acceso, con approfondimento del colore da 17 a 24.



Ci sono otto possibili valori di Probabilità che determinano la probabilità che le note sullo step scelto vengano suonate in qualsiasi passaggio attraverso il Pattern. Il numero di pad accesi indica il valore di Probabilità: i pad più alti nella riga saranno scuri. I possibili valori di Probabilità sono:

Pastiglie illuminate	Probabilità	Pastiglie illuminate	Probabilità
1 – 8	100%	1 - 4	50%
1 – 7	87,5%	1 - 3	37,5%
1 - 6	75%	1 - 2	25%
1 - 5	62,5%	1 solo	12,5%

Per assegnare una Probabilità a un passaggio in modalità Stop, premere e rilasciare il pad per il passaggio che si desidera modificare e premere il pad nella Riga 3 corrispondente al valore di Probabilità. Per assegnare la Probabilità a un passo mentre sei in modalità Play, devi tenere premuto lo step pad mentre imposti una probabilità. Tutte le note assegnate allo step avranno una possibilità collettiva di essere suonate secondo le percentuali sopra indicate. Ciò significa che verranno riprodotte tutte le note dello step o nessuna di esse.

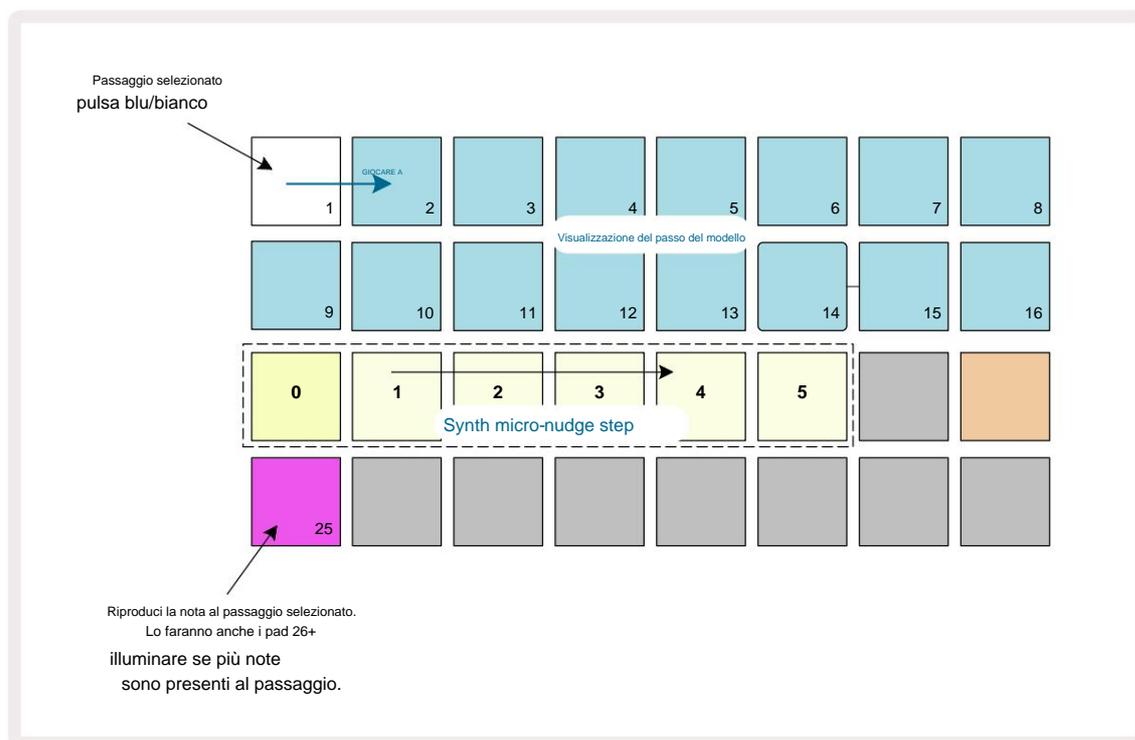
- Una probabilità del 100% significa che le note allo step verranno sempre suonate.
- Una probabilità del 50% significa che, in media, le note allo step verranno suonate a metà del modelli.
- Una probabilità del 25% significa che, in media, le note allo step verranno suonate in un quarto di i modelli.

La cancellazione di passaggi, modelli e progetti ripristinerà anche tutte le probabilità al 100%. Registrazione dal vivo di un nuovo nota su un passaggio ripristinerà anche la probabilità in quel passaggio al 100%.

Modifica in micropassi

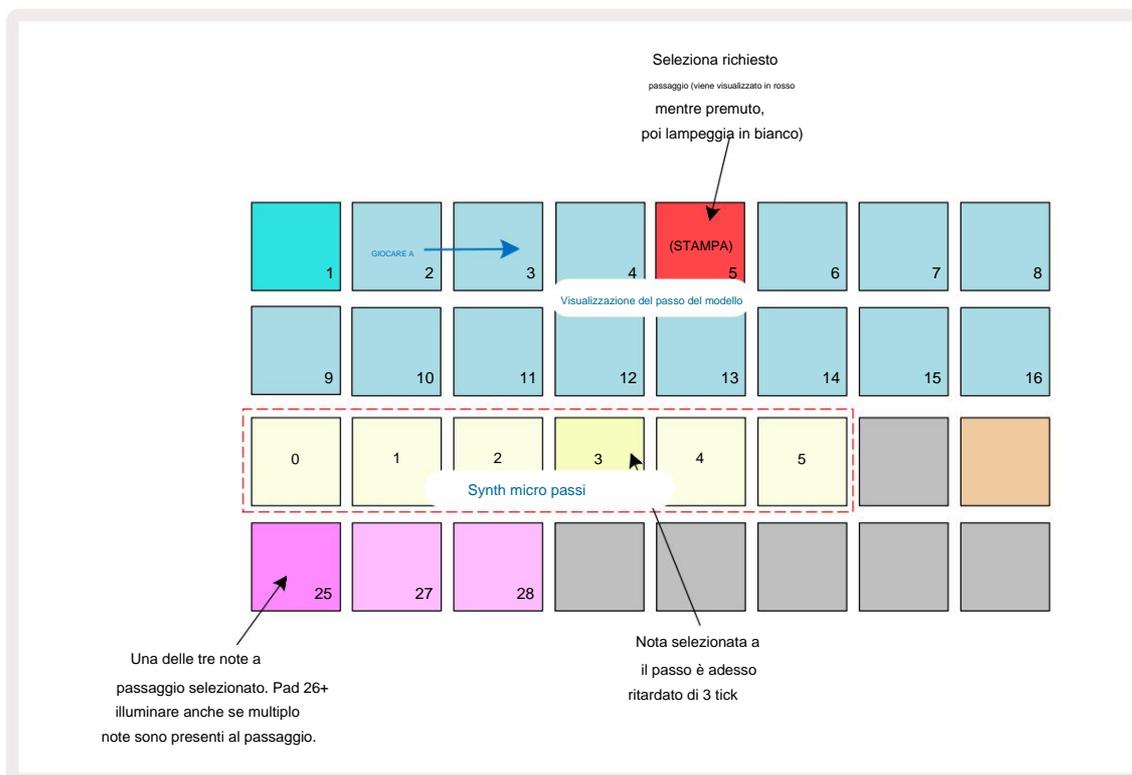
Non sei limitato al fatto che le tue note di sintetizzatore vengano suonate solo esattamente sullo step del pattern a cui sono assegnate. Puoi portare la tua musica "fuori dalla griglia" ritardando le singole note di un passo tra uno e cinque "tick", dove un tick è un sesto di un passo. Ciò consente di creare ritmi più complessi che altrimenti non sarebbero possibili, ad esempio terzine lungo il movimento.

Micro Step View è la vista secondaria del pulsante **Gate 6**. Apri tenendo **premuto Shift** e premendo **Gate**, oppure premi **Gate** una seconda volta se sei già in **Gate View** per attivare/disattivare la vista. In **Micro Step View**, seleziona uno step per vedere la posizione delle note sullo step: i primi sei pad della terza riga della griglia lo visualizzeranno. Per impostazione predefinita, sia che la nota sia stata inserita in modalità Stop o tramite registrazione dal vivo (con Rec Quantise abilitato), il primo pad sarà acceso. Ciò significa che le note hanno un ritardo iniziale pari a zero e lo faranno essere ascoltato esattamente sul gradino.



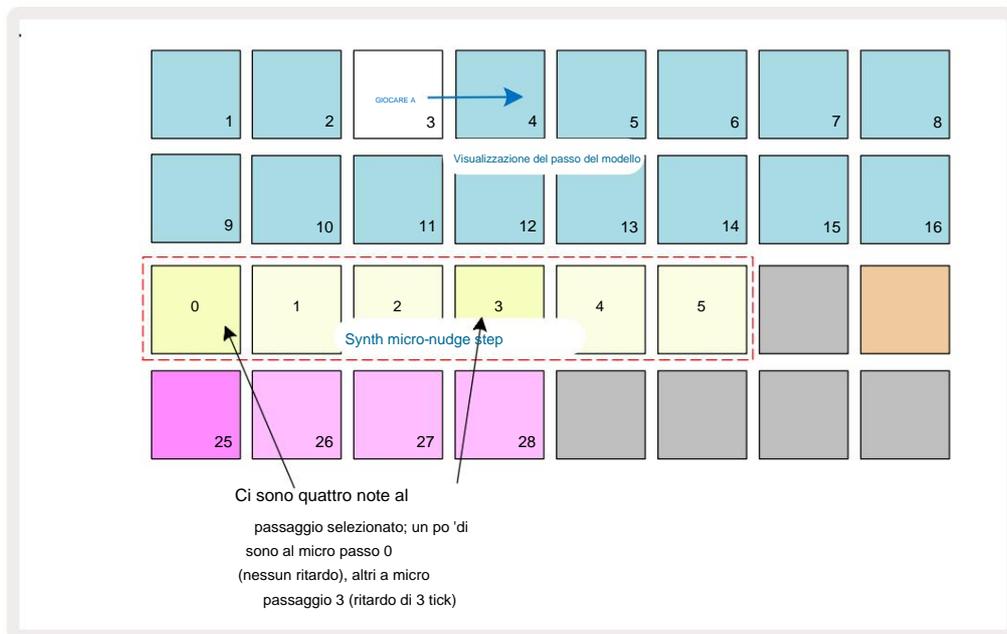
La quarta riga della griglia mostrerà uno o più pad nel colore della traccia. Questi ti permettono di scegliere quale nota allo step deve avere un delay alterato: se è assegnata una sola nota, si accenderà solo un pad. Più note vengono visualizzate da sinistra a destra nell'ordine in cui sono state assegnate, il che significa che il la prima nota assegnata allo step è il pad più a sinistra, la nota successiva assegnata sarà al suo giusto, e così via. Possono esserci fino a 6 note assegnate a un singolo passaggio. La selezione di una nota qui lo farà ascoltare, così puoi essere sicuro di quale nota stai regolando. La nota selezionata si illuminerà intensamente, mentre gli altri saranno deboli.

Con una nota selezionata, usa i micro step pad del synth per impostare il micro step su cui la nota si attiverà. Il pad per il Micro step selezionato si illuminerà in modo luminoso, mentre gli altri pad per micro step saranno attenuati. Ogni nota può attivarsi solo una volta per passaggio, a meno che non siano attivi multipli della stessa nota registrato in un unico passaggio.



È possibile selezionare più note premendo contemporaneamente i rispettivi pad o tenendo premuto un pad e toccando gli altri. Tutte le note assegnate a un passaggio vengono selezionate per impostazione predefinita prima della nota manuale viene effettuata la selezione.

Quando vengono selezionate più note, vengono visualizzati tutti i micro passaggi su cui si attivano le note selezionate. Questo è mostrato nell'immagine di **Gate View** sotto: vengono selezionate quattro note, alcune delle quali si attivano sul micro step 1 mentre altre si attivano sul micro step 4. Ogni singola nota può quindi essere selezionata per determinare su quale micro step si attiva.



Quando si ascolta uno step che contiene note con diversi micro step, la riproduzione delle note sarà sfalsata in base ai loro micro step delay. Ciò consente la riproduzione di accordi "strimpellati".

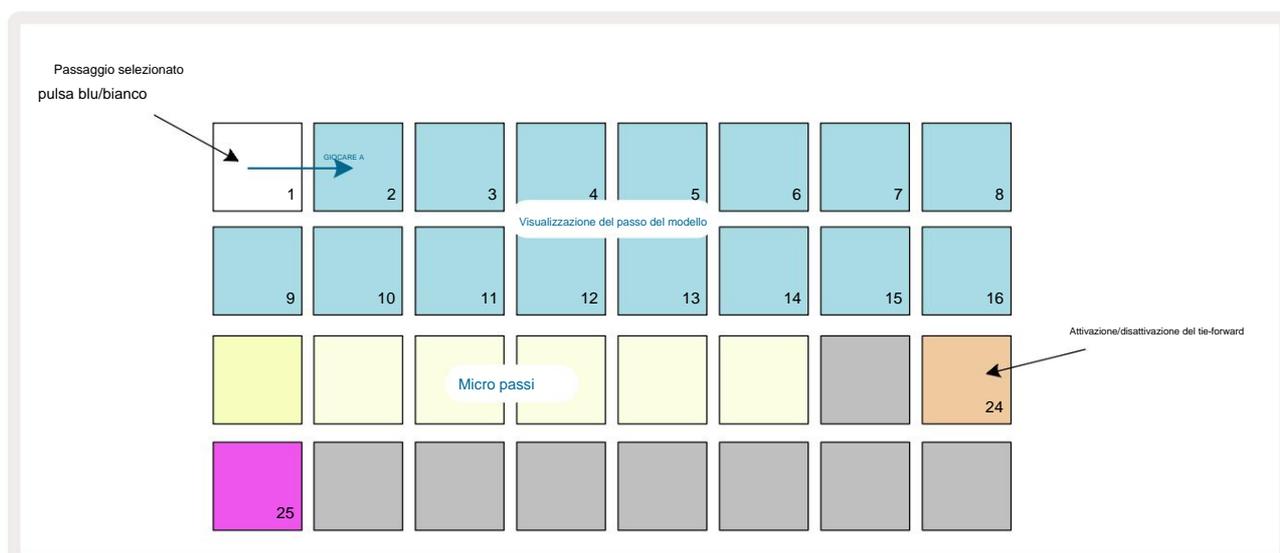
Lo step verrà riprodotto al tempo del pattern corrente: abbassarlo può aiutare ad ascoltare ogni nota individualmente.

Note legate / Drone

È possibile legare insieme le note per creare note di drone e lunghi pad ambientali.

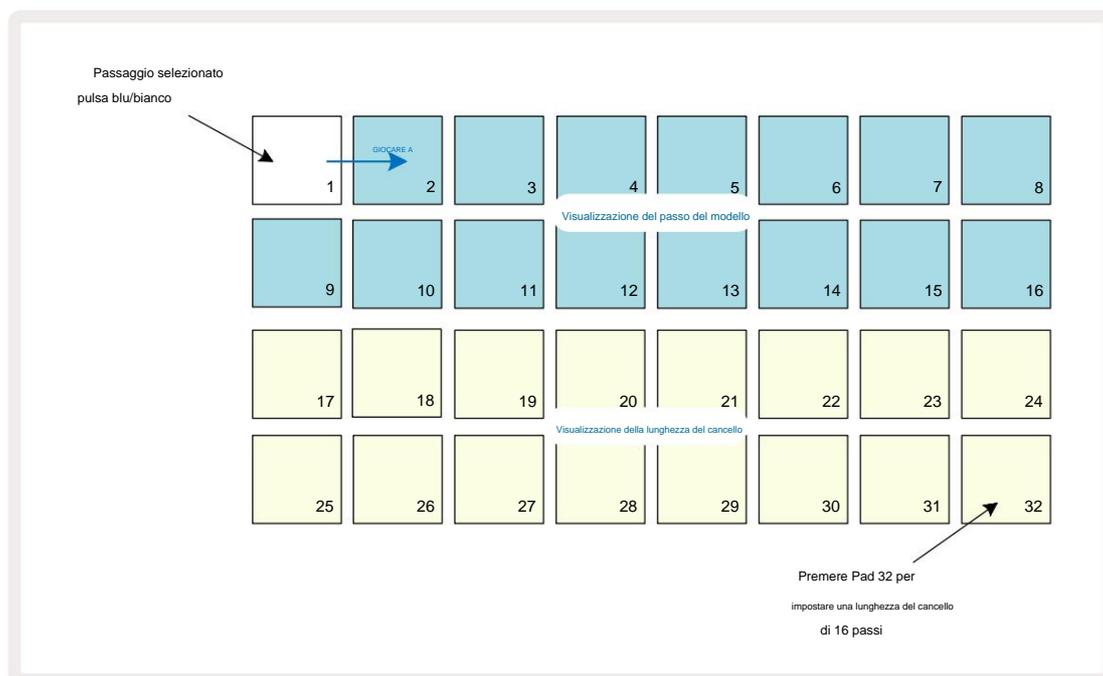
Ogni passaggio può avere un'impostazione tie-forward. Questa funzione è accessibile tramite **Gate View**. In **Vista Cancellato**, seleziona un passaggio che contiene la nota che desideri collegare in avanti.

Seleziona **Micro Step View** (vedi sezione precedente) e vedrai quanto segue:



È ora possibile attivare/disattivare l'impostazione tie-forward per questo passaggio premendo il pad 24 come mostrato sopra.
Per far funzionare la nota legata è necessario impostare la lunghezza del gate in modo che la nota termini appena prima della
la nota successiva viene suonata o si sovrappone ad essa.

In questo esempio, la nota da legare è sul primo passaggio, quindi impostare la lunghezza del gate su 16 passaggi significa che finirà
appena prima che venga attivato il pattern successivo come segue:



Se questo pattern è l'unico selezionato per essere riprodotto in Patterns View, la nota verrà suonata
indefinitamente. In alternativa, crea una nuova nota della stessa altezza all'inizio del pattern successivo
suonare nella catena di pattern e le due note saranno legate insieme.

Nella **vista Note**, le note legate vengono visualizzate in arancione quando i passaggi vengono tenuti premuti al contrario del solito
rosso. Se le note vengono aggiunte a un passaggio a cui è già assegnata una nota abbinata, non erediteranno l'impostazione del tie
forward e verranno visualizzate in rosso. Ciò garantisce la sovrapposizione su un passo con una nota legata
non risulta in più pareggi.

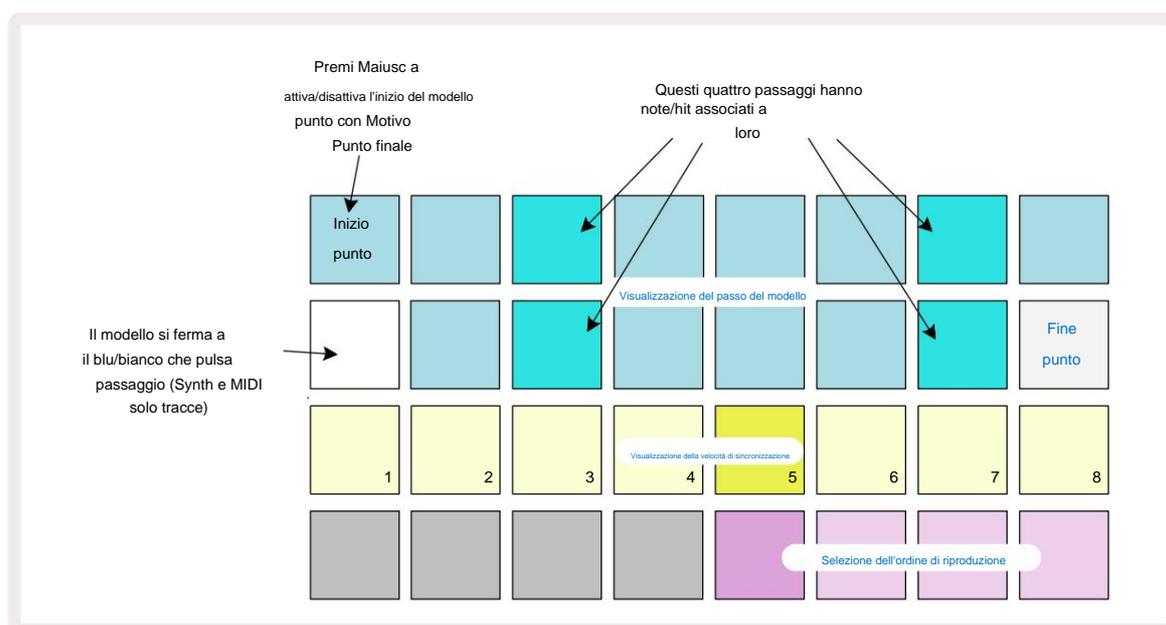
È anche il caso che le note appena aggiunte abbiano le proprie lunghezze di gate, che possono essere diverse
alla lunghezza di eventuali note preesistenti.

Se vuoi aggiungere una nuova nota alla cravatta, usa semplicemente **Gate View** per selezionare il passaggio e gira il
tie-forward partendo e riaccendendo per applicare l'impostazione tie-forward a tutte le note sul gradino
proprio come quando modifichi la lunghezza del gate su uno step, tutte le note ereditano la stessa nuova lunghezza del gate.

Impostazioni del modello

Sebbene le lunghezze dei Pattern di default siano 16 o 32 step (vedi anche "Pagina dei passi e Pattern a 16/32 passi" a pagina 76), è possibile che il Pattern in ogni traccia abbia un qualsiasi altro numero di passi di lunghezza, fino a il massimo di 32 passaggi. Inoltre, i punti di inizio e fine di un Pattern possono essere definiti indipendentemente, in modo che sottosezioni di un Pattern, di qualsiasi lunghezza, possano essere riprodotte contro altre tracce con lunghezze di Pattern differenti, creando degli effetti molto interessanti. Puoi anche scegliere l'ordine di riproduzione Pattern e impostare la velocità della traccia rispetto a quella di altre tracce.

Tutte queste opzioni sono impostate nella **vista Impostazioni modello**; premere **Impostazioni modello** per aprire questo:



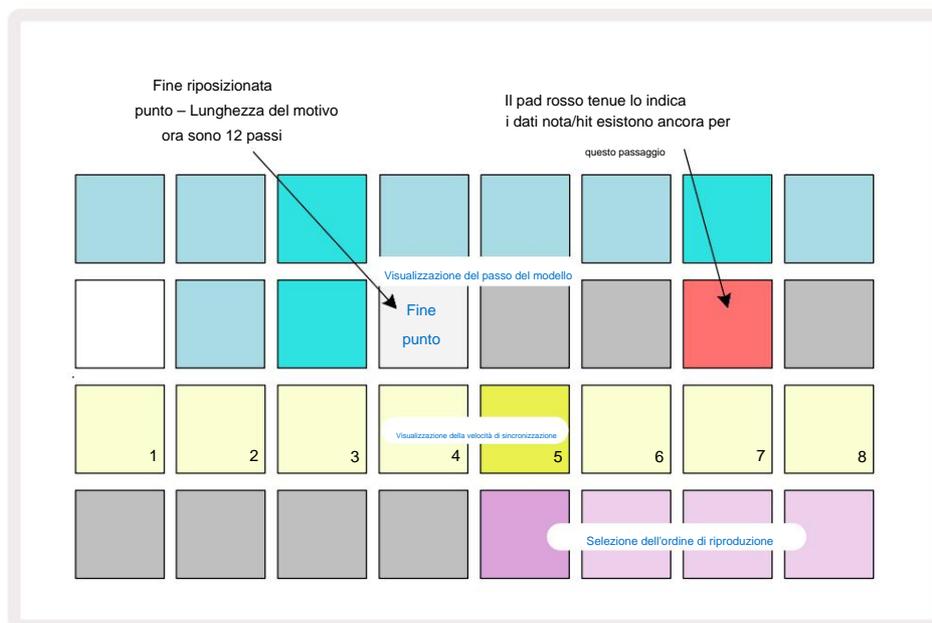
Qualsiasi alterazione al Pattern della traccia effettuata nella **vista Pattern Settings** può essere salvata nel Project nel file solito modo.

Punti di inizio e di fine

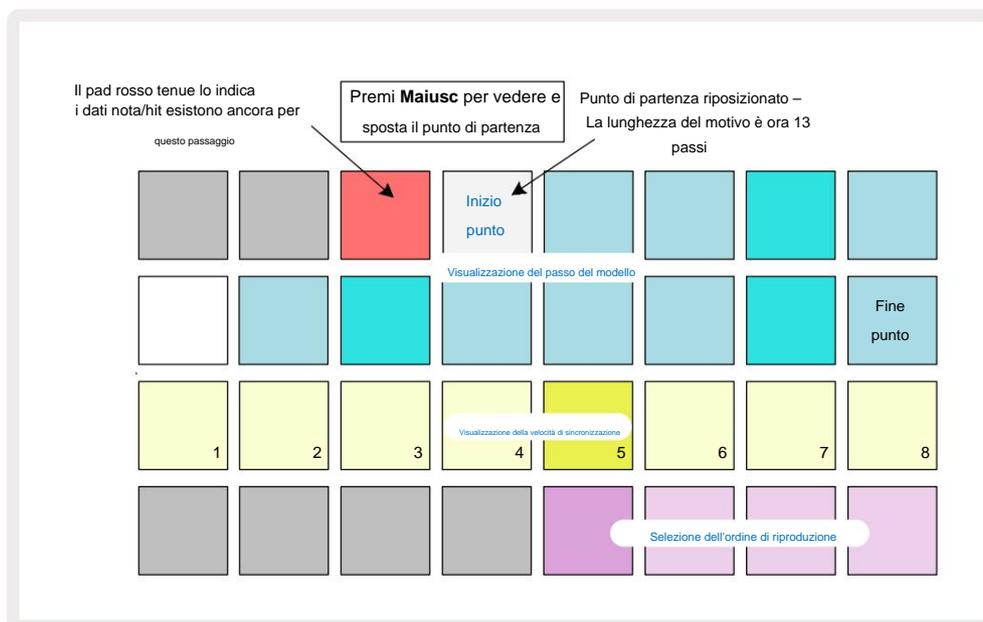
Le due righe superiori della visualizzazione delle **impostazioni del pattern** mostrano i passi del pattern per la traccia attualmente selezionata. Se non sono state ancora apportate modifiche alla lunghezza del Pattern, il Pad 16 sarà illuminato di sabbia: questo indica l'ultimo passaggio nel Pattern. Tuttavia, se la lunghezza del modello è di 32 passi, sarà necessario premere il **pulsante Step Page 8** per aprire la Pagina 2 e visualizzare l'indicazione di fine passaggio. Per vedere quale passo è attualmente il punto iniziale del Pattern, tenere premuto **Maiusc**. Il passaggio del punto finale torna al blu e a diverse luci step pad sand: questo sarà Pad 1 se la lunghezza del Pattern non è stata ancora modificata.

È possibile modificare il punto finale della traccia, e quindi ridurre la lunghezza del Pattern, premendo uno step pad Pattern diverso. Il nuovo punto finale è indicato da un'illuminazione di sabbia e il "più alto"

i pad diventano scuri o di colore rosso tenue, quest'ultimo indica che i dati di nota/hit sono stati assegnati in precedenza a quel passo. Se si rifeleziona il punto finale originale, questi dati saranno ancora presenti e verranno riprodotti.



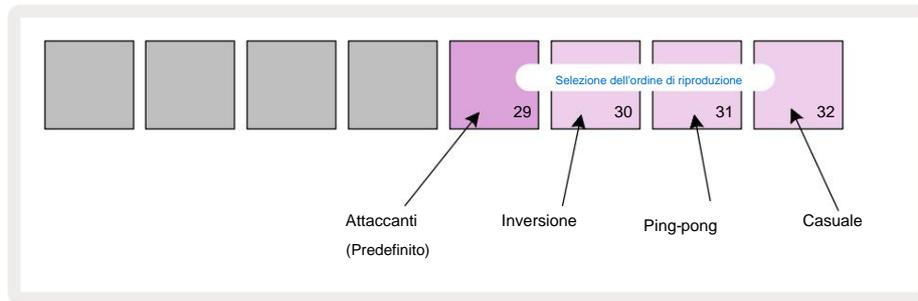
La modifica del punto iniziale è esattamente la stessa procedura, tranne per il fatto che **Maiusc** deve essere tenuto premuto mentre si seleziona il nuovo punto iniziale:



Se stai lavorando con schemi a 32 passaggi, fai attenzione a quale delle due pagine di passaggio ti trovi. Il colore del pulsante Step Page 8 indica sempre questo: blu per Pagina 1 (punti da 1 a 16) e arancione per Pagina 2 (punti da 17 a 32).

Ordine di riproduzione

I pad da 29 a 32 nella **visualizzazione delle impostazioni del pattern** consentono di scegliere l'ordine di riproduzione che verrà utilizzato dal pattern attualmente selezionato. Il pad per l'ordine di riproduzione selezionato si illumina: l'ordine di riproduzione predefinito è in avanti (cioè normale), indicato dal pad 29.



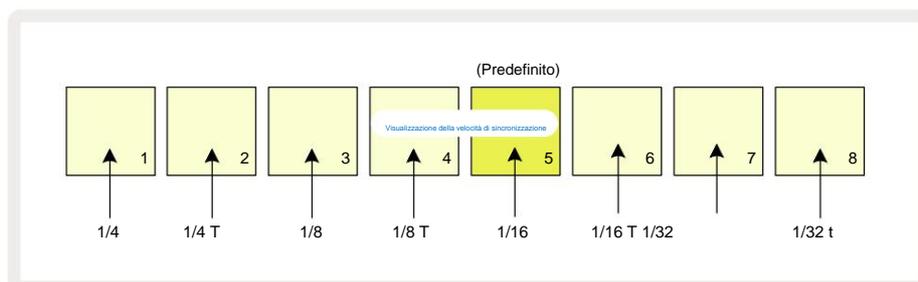
Le alternative al normale ordine di gioco in avanti sono:

- **Retromarcia** (Pad 30). Il Pattern inizia a suonare dal punto finale, riproduce i passaggi in ordine inverso rispetto al punto iniziale e si ripete.
- **Ping-pong** (Pad 31). Il Pattern suona in avanti dall'inizio alla fine, torna indietro all'inizio punto e si ripete.
- **Casuale** (Pad 32). Gli step del Pattern vengono eseguiti in modo casuale, anche se sempre a intervalli di step.

Se l'ordine di riproduzione viene modificato in modalità di riproduzione, il pattern completa sempre il ciclo corrente prima di iniziare un ciclo con la nuova direzione. Ciò si applica indipendentemente dalla lunghezza del modello o dalla pagina del passaggio corrente selezione.

Velocità di sincronizzazione del modello

La terza riga di **Pattern Settings View** determina la velocità di riproduzione della traccia rispetto al BPM del progetto. È effettivamente un moltiplicatore/divisore del BPM.



La velocità di sincronizzazione selezionata è indicata dal pad illuminato: la velocità predefinita è "x1" (pad 5 nella riga 3), il che significa che la traccia verrà riprodotta al BPM impostato. La selezione di un pad con numero più alto aumenta il velocità alla quale il cursore di riproduzione avanza attraverso il Pattern relativo al precedente. Allo stesso modo i pad con i numeri più bassi diminuiranno la velocità di riproduzione. Le velocità di sincronizzazione disponibili sono 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, con T che rappresentano terzine.

1/16 è la velocità di sincronizzazione predefinita, in cui ogni passaggio corrisponde a una semicroma. L'aumento della velocità di sincronizzazione è un ottimo modo per aumentare la risoluzione dei passi del sequencer a scapito del tempo di riproduzione complessivo. Riducendo la velocità di sincronizzazione è utile per creare pattern più lunghi che non richiedono dettagli altrettanto precisi, ad esempio lunghi, pastiglie in evoluzione.

Se la velocità di sincronizzazione viene modificata in modalità di riproduzione, il pattern completa sempre il ciclo corrente alla velocità esistente e passa alla nuova velocità alla fine del ciclo. Ciò si applica indipendentemente dalla lunghezza del modello corrente o dalla selezione della pagina del passaggio.

Muta

Muta è una funzione che ti consente di introdurre ulteriori variazioni casuali nei singoli Pattern per traccia. Mute "mescola" le note o i colpi nel Pattern corrente, a diversi passi. Il numero di note/colpi nel Pattern e le note di synth o gli stessi campioni di batteria sono entrambi invariati, vengono semplicemente riassegnati a diversi step. Tutti i parametri dei passi vengono riassegnati da Mutate, inclusi i micropassi, i valori del gate, i lanci dei campioni, i dati di probabilità e di automazione.

Per mutare un Pattern, tieni premuto **Maiusc**  e premi **Duplica** . Puoi farlo in qualsiasi vista che abbia a

Vengono visualizzati i passi del pattern, ad es. **Vista Note**, **Vista Velocity**, **Vista Gate** o **Vista Impostazioni Pattern**. Solo muta influisce sul Pattern attualmente in esecuzione, quindi se fa parte di una Pattern Chain, gli altri Pattern nella catena non saranno interessati. La riassegnazione delle note/hit terrà conto della lunghezza della pagina del passo. Puoi applicare Mutate tutte le volte che vuoi per qualsiasi Pattern premendo ripetutamente **Maiusc + Duplica**: le note/colpi nel Pattern verranno riassegnate casualmente ogni volta.

Nota che Mutate non può essere "annullato"; è una buona idea salvare il progetto originale in modo da potervi tornare dopo aver applicato Mutate.

Le tracce MIDI

introduzione

Le due tracce MIDI si comportano proprio come le tracce Synth e supportano tutte le stesse funzioni del sequencer, ma presentano un paio di differenze fondamentali. Non controllano un motore sintetizzatore interno ma sono destinati a controllare apparecchiature o software esterni tramite MIDI. I dati delle note vengono trasmessi dai performance pad in **Note View** e dal sequencer proprio come le tracce synth. I dati CC vengono trasmessi anche dalle manopole Macro, a seconda del modello MIDI selezionato. Questi controlli possono essere automatizzati proprio come le macro synth. Attualmente, ogni modello MIDI ha per impostazione predefinita otto indici CC con valori 1, 2, 5, 11, 12, 13, 71 e 74 rispettivamente.

Come per le tracce Synth e Drum, le tracce MIDI utilizzano le manopole Macro per impostare il volume e il pan livelli nella **vista Mixer** e livelli di mandata FX per delay e riverbero nella **vista FX**. Tuttavia, sul MIDI tracce, queste agiscono sul segnale audio analogico applicato ai due **ingressi audio 5** del pannello posteriore. Il flusso di lavoro consigliato consiste nell'inviare dati MIDI da Circuit Tracks al sintetizzatore esterno o alla batteria macchina, mentre reinstradano le uscite audio di quel dispositivo negli ingressi audio di Circuit Tracks: questo ti dà il pieno controllo del contributo del dispositivo esterno al mix generale dalle tracce MIDI. Puoi controllare e automatizzare il volume, il pan e gli effetti proprio come le altre tracce interne.

Ovviamente questa è solo una possibile opzione di routing e puoi usare gli ingressi audio per qualsiasi altra scopo, ma i segnali di ingresso esterni vengono sempre indirizzati attraverso le sezioni Mixer e FX.

Selezione dei modelli

Seleziona una traccia MIDI e premi Preset **14** per accedere alla **vista modello**. Otto modelli MIDI sono memorizzati all'interno di Circuit Tracks, rappresentati dalla riga superiore di pad blu. Ciascun template definisce i messaggi MIDI CC che vengono trasmessi dai controlli Macro; selezionare un modello che corrisponda alle specifiche MIDI di la tua attrezzatura esterna. Questi modelli possono essere modificati e sottoposti a backup in Components Editor. Seleziona un nuovo modello premendo un pad; si illumina di bianco. Un diverso insieme di messaggi verrà ora inviato dai controlli Macro quando viene selezionata quella traccia. Ogni traccia può utilizzare un modello diverso. I controlli trasmetteranno i loro dati sul canale MIDI definito per la traccia MIDI in **Setup View** (vedi pagina 103).

I parametri del modello MIDI possono essere automatizzati come qualsiasi altro parametro (premere **Play**, **Record** e spostare la manopola). Si noti che i controlli dei modelli MIDI automatizzati invieranno dati anche alla porta **MIDI Out DIN** la porta USB, a differenza dei parametri delle altre tracce, che vengono inviati solo alla porta USB.

Quando viene selezionato un nuovo modello, tutti i dati di automazione esistenti non vengono cancellati e verranno applicati al nuovo messaggio MIDI ora assegnato al controllo Macro utilizzato per registrarlo.

Modelli predefiniti

Gli otto modelli MIDI predefiniti sono identici. Selezionane uno qualsiasi e usa Components Editor per apportare le modifiche necessarie per far funzionare efficacemente i controlli Macro con le tue apparecchiature esterne.

Potresti scoprire che le impostazioni predefinite sono utilizzabili, poiché molti sintetizzatori utilizzano gli stessi messaggi CC per regolare parametri simili: inoltre, molti sintetizzatori consentono la re-mappatura interna dei messaggi CC.

Con i template di default, i controlli Macro trasmettono messaggi MIDI CC come da tabella:

Controllo Macro MIDI	CC Uso normale		Osservazioni
1	CC1	Ruota di modulazione	Spesso rimappabile in un sintetizzatore
2	CC2	Controllo del respiro	Spesso rimappabile in un sintetizzatore
3	CC5	Tempo di portamento	
4	CC11	Espressione	Spesso rimappabile in un sintetizzatore
5	CC12	Controllo degli effetti 1	
6	CC13	Controllo degli effetti 2	
7	CC71	Risonanza	
8	CC74	Frequenza del filtro	

Puoi scaricare vari modelli predefiniti da Novation Components; questi coprono una gamma di prodotti Novation e quelli di altri produttori.

Impostazione dei modelli nei componenti

Intervallo di controllo del modello MIDI

Utilizzando Components Editor, è possibile definire i valori iniziali e finali di ciascun controllo nel modello.

Il valore iniziale imposta il valore che verrà emesso quando il controllo viene ruotato completamente in senso antiorario e il valore finale imposta il valore che verrà emesso quando il controllo viene ruotato completamente in senso orario.

Polarità di controllo del modello MIDI

Components Editor consente inoltre di definire ciascun controllo Macro come unipolare o bipolare. Ciò influisce solo sulla risposta del LED sotto il controllo e non sui messaggi trasmessi. Quando è selezionato unipolare, la luminosità del LED si sposterà linearmente da debole a luminoso mentre si sposta il controllo da

un limite della sua portata all'altro. Quando è impostato su bipolare, il LED si illuminerà nel suo stato debole al centro dell'intervallo, aumentando di luminosità quando il controllo viene ruotato in entrambe le direzioni.

Collegamento a hardware esterno tramite MIDI Out

Per sequenziare e controllare apparecchiature esterne da Circuit Tracks, collegare un cavo MIDI a 5 pin da La porta **MIDI Out** di Circuit Tracks (o **MIDI Thru** se impostata per duplicare la porta MIDI Out, vedere **Setup View**, pagina 103). Se le note, l'orologio o i messaggi CC non vengono ricevuti dall'hardware esterno, assicurati che tutti gli otto pad nella riga inferiore siano illuminati in modo luminoso nella **visualizzazione Setup** (accessibile tenendo premuto **Shift** mentre si preme **Save**.) Puoi leggere ulteriori informazioni sulla funzione di questi pad nell'Appendice sezione sulla **vista di configurazione**.

I tamburi

Circuit Tracks ha quattro tracce di batteria separate, da Drum 1 a Drum 4. I display della griglia per le tracce di batteria sono simili a quelli per le tracce di synth in quanto le due righe superiori mostrano lo stesso display Pattern.

Ciascuno dei 16 pad delle due file inferiori attiva un campione di percussioni diverso: ne esistono quattro pagine (ognuna con 16 campioni), selezionabili con i pulsanti J e K [15](#). Si noti che il livello di intensità di illuminazione di questi indicano la pagina attualmente in uso. Puoi anche utilizzare la **vista preimpostata** per selezionare il campione da utilizzare (vedere pagina 63).

Ciascuno dei quattro tamburi può essere selezionato e programmato indipendentemente utilizzando i pulsanti Track **Drum 1** to **Drum 4** [5](#). Le tracce utilizzano la codifica a colori per i tamponi campioni e altre cose per facilitarne l'identificazione (vedere pagina 22).

L'allocazione predefinita della pagina di esempio è:

- Tamburo 1: Pagina 1, slot 1 (Calcio 1)
- Tamburo 2: Pagina 1, slot 3 (rullante 1)
- Tamburo 3: Pagina 1, slot 5 (charleston chiuso 1)
- Tamburo 4: Pagina 1, slot 9 (percussioni aggiuntive 1)

Ogni pagina rappresenta un kit. I tamburi 1 e 2 sono grancasse, 3 e 4 sono rullanti, 5 e 6 sono charleston chiusi, 7 e 8 sono charleston aperti, da 9 a 12 tendono ad essere percussioni aggiuntive e da 13 a 16 sono suoni melodici.

Suonare la batteria

Le viste delle note per le quattro tracce di batteria sono le stesse, a parte la codifica a colori; l'esempio qui sotto illustra Tamburo 1:

Campione attualmente attivo

Campioni di batteria (una pagina su quattro)

Visualizzazione del passo del modello

GIOCARRE A

Campioni - codifica a colori:

- Tamburo 1
- Tamburo 2
- Tamburo 3
- Tamburo 4

È possibile ascoltare i campioni premendo i pad campioni. Per cambiare il campione attivo, dare un tocco veloce a un pad campione diverso: una pressione più lunga riprodurrà il campione ma lascerà il campione precedente assegnato come quello attivo.

Per assegnare il campione attivo agli step Pattern in Stop Mode o Play Mode, tocca gli step pad Pattern che corrispondono al punto in cui vuoi che vengano attivati i colpi di batteria. I passaggi con i colpi si illumineranno di blu brillante. Gli step pad sono interruttori: per eliminare il colpo di batteria da uno step, tocca di nuovo lo step pad.

La logica di pressione breve/lunga dei pad consente di suonare ulteriori colpi di batteria da un pad campione diverso sul Pattern: premendo (anziché picchiare) un pad diverso suonerà il suo campione ma il Pattern non assumerà il nuovo campione. Se si tocca un pad campione diverso mentre è in esecuzione il Pattern, il modello continuerà con il nuovo campione.

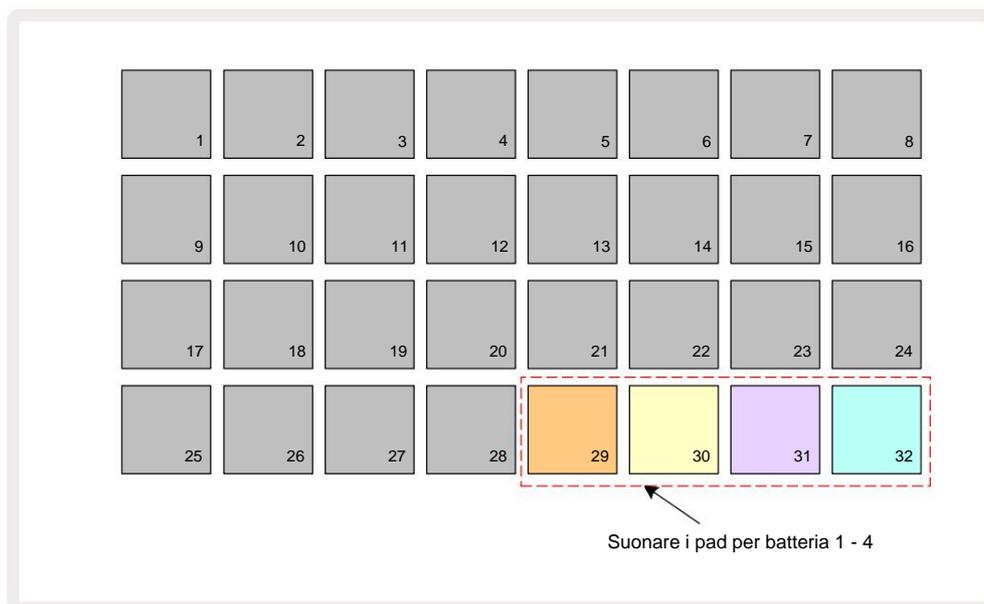
I colpi di batteria programmati in modalità Stop o Play come descritto sopra verranno assegnati a step con valori predefiniti di Velocity, Micro Step e Probability: questi parametri possono essere successivamente modificati. Se usi la modalità di registrazione per registrare sulle tracce di batteria, riproduci i successi in tempo reale sul pad campione.

In questo caso, la velocità del colpo è assegnata al passo e il suo valore può essere ispezionato in **Velocity**

Visualizzazione.

Vista tamburo ampliata

È possibile inserire un pattern di batteria per tutte le tracce di batteria contemporaneamente su un set dedicato di quattro pad, uno per ciascuna traccia di batteria, utilizzando la **vista espansa**. La **vista batteria espansa** è la vista secondaria della **nota** pulsante. Apri tenendo **premuta Maiusc** e premendo **Nota**, oppure premi **Nota** una seconda volta se sei già in **Visualizzazione note** per attivare o disattivare la visualizzazione. In questa vista, tutti i pad della griglia tranne 29-32 sono disabilitati, come mostrato:



I campioni riprodotti da ciascuno dei quattro pad sono il campione attivo corrente per ciascuna traccia di batteria.

Puoi suonare i drum pad in **Expanded Note View** liberamente in tempo reale o registrarli in un pattern se premi **Record**. Se Rec Quantise è abilitato, Circuit Tracks quantizzerà il tempo per posizionare i colpi di batteria esattamente su un pattern step; se Rec Quantise è disabilitato, verranno posizionati su uno dei sei tick tra gli step adiacenti.

È inoltre possibile utilizzare la **visualizzazione note espansa** durante la riproduzione di un pattern preesistente per registrare ulteriori hit.

Selezione dei campioni

Ciascuna delle quattro tracce di batteria in Circuit Tracks può utilizzare uno qualsiasi dei 64 campioni precaricati. Puoi ascoltare e selezionare i campioni in **Note View**, quattro pagine di 16 alla volta, oppure utilizzare **Preset View**, che si apre premendo il relativo pulsante della traccia, quindi **Preset**. In **Preset View** per le tracce di batteria, i campioni sono organizzati come due pagine di 32: sono nello stesso ordine di quando si accede tramite **Note View**. **Preset View** si aprirà nella posizione del campione attivo per ciascuna traccia. Se è selezionato Drum 1 o Drum 2, la **Vista Preset** si apre alla Pagina 1, se è selezionato Drum 3 o Drum 4, si apre alla Pagina 2. Utilizzare i pulsanti J e K per scambiare le pagine.

Il campione selezionato diventerà immediatamente il campione attivo per la traccia di batteria selezionata, e in **Vista Nota**, i sample pad presuppongono la pagina (blocco di 16) che include il campione.

Le patch di batteria possono anche essere richiamate utilizzando un controller MIDI esterno inviando messaggi MIDI CC sul canale MIDI 10. Circuit Tracks deve essere configurato per ricevere messaggi CC: questa è l'impostazione predefinita, ma vedere pagina 104 per tutte le informazioni.

Il documento scaricabile separato **Circuit Tracks Programmer's Reference Guide** contiene completo dettagli.

Esempio di capovolgimento

Se premi **Record** puoi riprodurre una selezione di campioni di batteria in tempo reale e Circuit Tracks registrerà la tua performance. Questa funzione si chiama Sample Flip e puoi farlo sia nella **vista Note della traccia di batteria**, sia nella sua **vista Preset** (che ti dà accesso al doppio del numero di campioni contemporaneamente). Puoi farlo indipendentemente per ciascuno dei quattro tamburi: questa è una caratteristica molto potente come supera la restrizione di un campione per traccia e ti consente di utilizzare l'intera tavolozza di campioni di batteria in tutto il Modello. Può essere utile registrare uno schema di base su una traccia diversa per fornire un riferimento di tempo quando si esegue questa operazione.

Puoi anche applicare un capovolgimento di esempio a un passaggio in modo simile all'assegnazione di note di sintetizzatore. Tenere premuto il

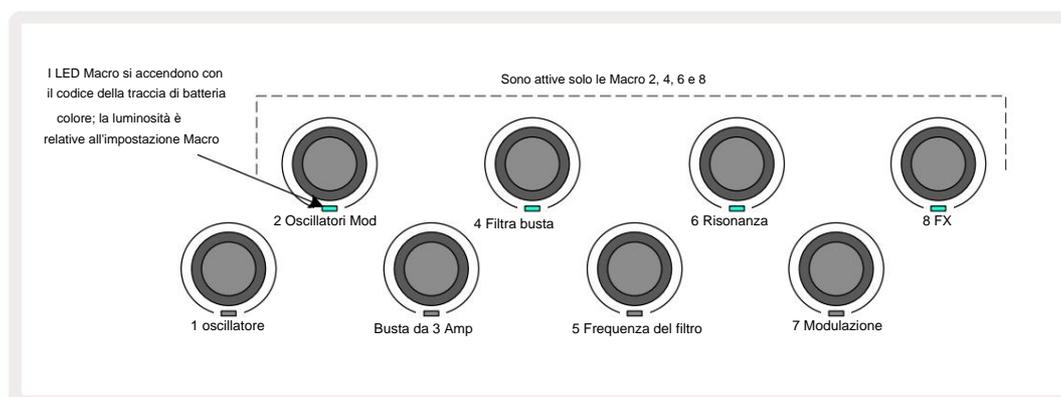
pad per il campione richiesto (diventa rosso), quindi premere gli step pad nel display Pattern dove vuoi posizionare quel campione nel motivo: anche loro diventano rossi. Quando esegui il pattern, il nuovo campione suonerà agli step a cui era stato assegnato invece di quello assegnato in precedenza.

Il display Pattern distingue tra i passaggi che sono stati capovolti: i passaggi con i colpi del campione attivo si illuminano di blu brillante, ma quelli che sono stati capovolti si illuminano di rosa.

Utilizzo delle Macro per la progettazione della batteria

Puoi usare i controlli Macro 3 per modificare i suoni di batteria nello stesso modo in cui puoi fare con i suoni di synth. A differenza delle Macro synth, le funzioni sono fisse per la batteria, ma l'effettiva natura sonora dello spostamento delle manopole varia notevolmente con il campione utilizzato. Come per i suoni di synth, ti consigliamo di caricare diversi suoni di batteria e di sperimentare con le Macro per sentire cosa possono fare.

Solo le Macro con numero pari sono attive quando viene selezionata una traccia di batteria.



La tabella seguente riassume le funzioni di ciascun controllo Macro applicato alle tracce di batteria:

Funzione	Macro
2	Intonazione
4	Tempo di decadimento della busta
6	Distorsione
8	EQ

Nella **vista Note**, un sample pad sarà sempre acceso, anche se potrebbe non trovarsi nella pagina di quattro attualmente visibile.

Questo è il campione predefinito corrente: se si tocca (premendo brevemente) uno step pad, il campione predefinito verrà assegnato a quello step e lo step pad mostrerà un blu brillante.

Se premi a lungo uno step pad, apparirà rosso: ora puoi premere qualsiasi sample pad, quel sample sarà ora assegnato allo step scelto e lo step pad sarà rosa.

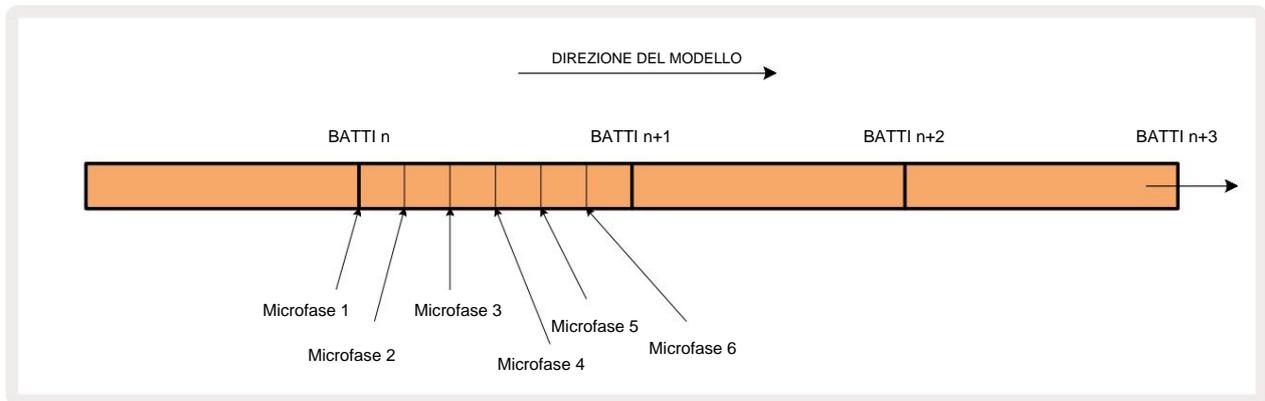


Sample flip è operativo nelle modalità Stop e Play: tieni premuto uno step pad: il pad con il campione attualmente assegnato si illuminerà di rosso. Seleziona un campione alternativo e il passaggio attiverà ora il nuovo campione.

Premendo uno step pad acceso si cancellerà il colpo di batteria in quel punto.

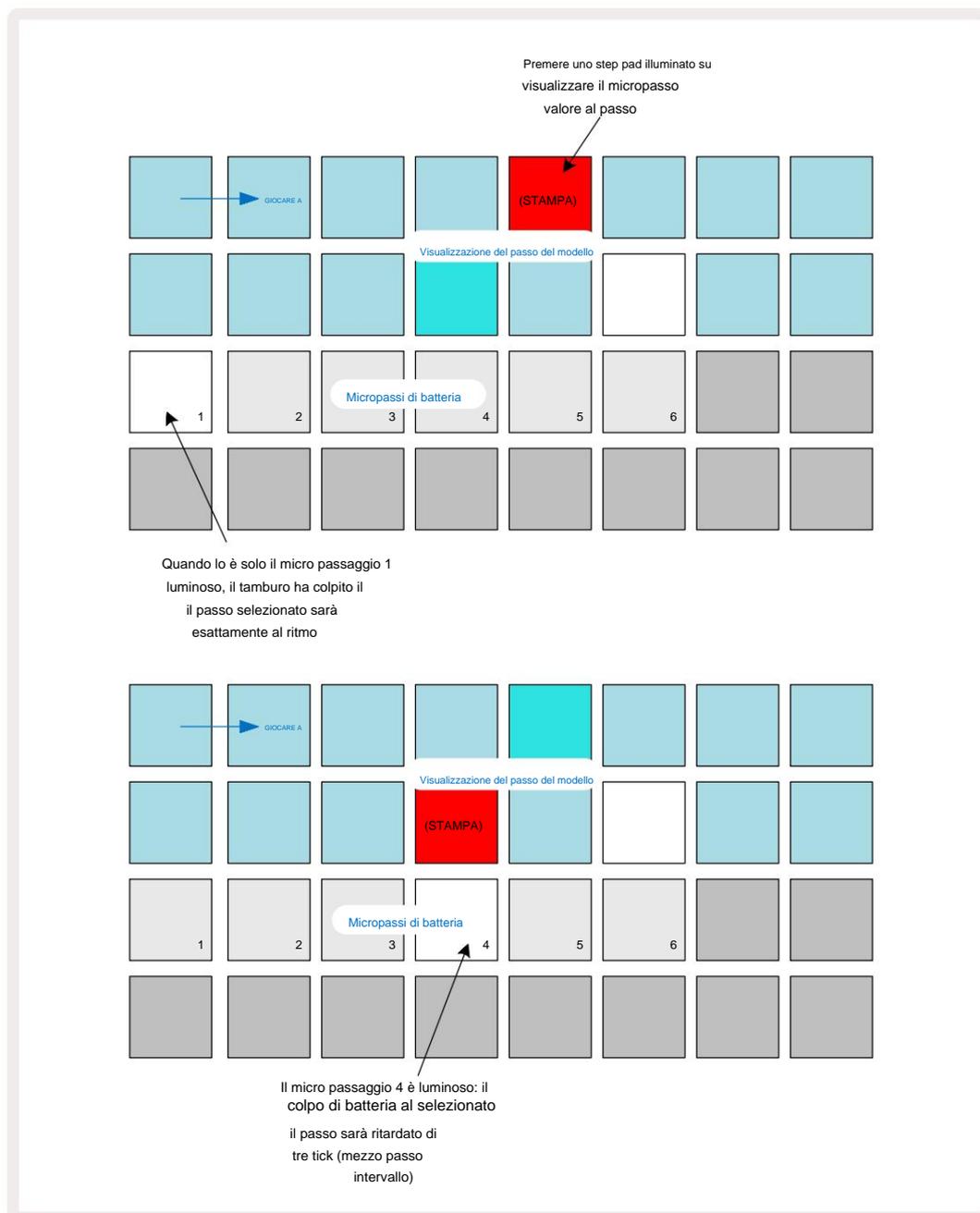
Modifica in micropassi

Quando la registrazione quantizzata non è abilitata, il tempo dei colpi di batteria registrati in tempo reale viene assegnato a uno dei sei "micro step" tra gli step Pattern adiacenti. Eventuali colpi di batteria aggiunti "off-line" (cioè, in modalità Stop, vedere la sezione precedente) saranno sempre assegnati al primo microstep dello step, che è sulla battuta esatta dello step.



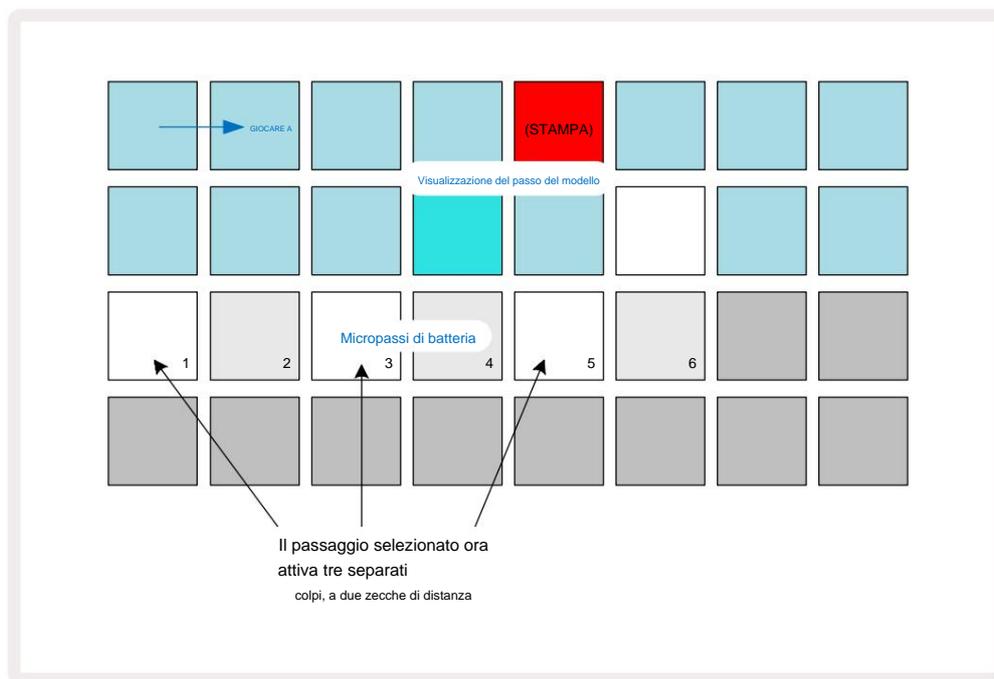
Come con le tracce di sintetizzatore, puoi spostare i colpi di batteria su intervalli di micropassi, ma puoi anche scegliere di assegnare colpi duplicati ad altri micropassi all'interno dello stesso intervallo.

Per regolare i valori dei micro step, premere **Gate View** per la relativa traccia di batteria. I pad da 17 a 22 visualizzano i valori dei microstep. Premere lo step pad i cui valori di microstep devono essere regolati e uno dei i micro step pad si illuminano intensamente.



Se il primo pad è illuminato (come nel primo esempio sopra), indica che il tamburo ha colpito il passo selezionato sarà esattamente "sulla battuta" al passo del pattern. Nel secondo esempio sopra, deselegionando il micro passo 1 e selezionando il micro passo 4 si ritarda il colpo di tre sestimi dell'intervallo tra i passaggi.

Non sei limitato a modificare il tempo del colpo di batteria: puoi avere il colpo su tutti i micropassi che desideri: ogni microstep pad può essere attivato o disattivato. Nell'esempio seguente, il passaggio 5 attiverà il campione assegnato tre volte, una sulla battuta e altre due volte due e quattro tick più tardi.



Se stai inserendo colpi di batteria in modalità di registrazione (con Rec Quantise disabilitato) e puoi suonare abbastanza velocemente, puoi (a seconda del BPM!) generare più colpi in un singolo passaggio. Ispeziona il display del micropasso per vederlo.

L'uso di micro passi può aggiungere una gamma completamente nuova di possibilità ritmiche a qualsiasi pattern e può creare sottili effetti ritmici o groove drammaticamente traballanti. Come con molti altri aspetti di Circuit Tracks, noi ti invito a sperimentare!

Si noti che è possibile modificare elementi di un pattern di batteria da **Micro Step View** e anche aggiungere colpi aggiuntivi aggiungendo valori di microstep agli step vuoti: questi verranno popolati con il campione predefinito corrente per la traccia di batteria in uso.

Si noti inoltre che tutti i colpi di microstep adottano il valore di velocità e il campione assegnati allo step maggiore (vedi sotto).

Velocità

Come per le tracce di synth, i colpi di batteria inseriti nella **Vista note** possono utilizzare la velocità fissa o variabile. La velocità variabile è l'impostazione predefinita; se premi **Maiusc**, vedrai che **Velocity 6** si illumina di rosso a conferma di ciò. Con Variable Velocity selezionato, i colpi di batteria registrati dal vivo usando i sample pad lo faranno

hanno valori di velocità determinati dalla forza con cui vengono colpiti i pad campione. Questo vale sia per il normale

Visualizzazione delle note e Visualizzazione delle note espansa.

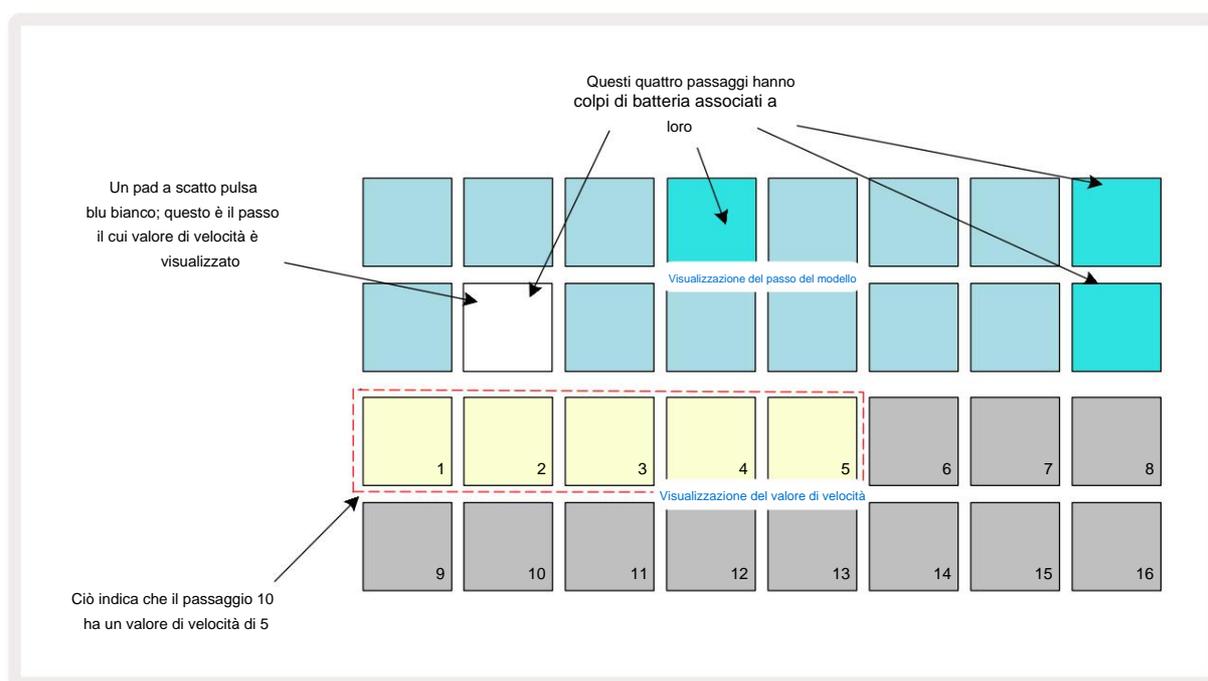
Per selezionare Fixed Velocity, tieni premuto **Shift** e premi **Velocity**: il pulsante **Velocity** cambia colore in verde.

Ora tutti i colpi di batteria immessi utilizzando i pad campione avranno sempre una velocità fissa di 96 (12 pad accesi

Vista velocità – vedi sotto). Ciò vale anche per la visualizzazione delle note normale e per la visualizzazione delle note espansa.

I colpi di batteria programmati utilizzando i pattern step pad utilizzeranno sempre Fixed Velocity, indipendentemente dalla modalità di velocità selezionata. Si noti che la selezione della velocità fissa o variabile è globale, cioè si applica a tutte le tracce.

Puoi modificare il valore di Velocity di un passaggio dopo aver creato un pattern. Questo viene fatto in **Velocity View**, che si seleziona premendo Velocity 6 . 



In **Velocity View**, le due file superiori della griglia rappresentano il pattern di 16 step per il tamburo attualmente selezionato, mentre le due file inferiori rappresentano un "fader" a 16 segmenti, distribuito su due file; il numero di pad illuminati sabbia rappresentano il valore di velocità per il passaggio selezionato.

Nell'esempio sopra, i passaggi 4, 8, 10 e 16 sono luminosi, a indicare che questi passaggi hanno colpi di batteria associati ad essi. Un pad nel display Pattern step lampeggerà alternativamente in blu/bianco: questo è lo step il cui valore di Velocity viene visualizzato. Nell'esempio, il valore di Velocity per questo passaggio è 40; i primi cinque pad della riga 3 sono illuminati di sabbia (perché $5 \times 8 = 40$), il resto del display del valore di velocità è spento. Se il valore di Velocity non è un multiplo di 8, il pad "ultimo" nel display di Velocity sarà debolmente illuminato. Si noti inoltre che si sente il colpo di batteria allo step quando si preme lo step pad.

È possibile modificare il valore di Velocity premendo il pad nelle righe del display del valore di Velocity che corrisponde al valore di Velocity. Se si desidera che il colpo al punto 12 nell'esempio sopra abbia un valore di Velocity di 96 anziché 40, premere il pad 12; i pad da 1 a 12 ora illuminano la sabbia. Se si desidera diminuire un valore di Velocity, premere il pad corrispondente al valore richiesto.

N. di pad illuminati	Valore di velocità	N. di pad illuminati	Valore di velocità
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

Puoi anche usare **Velocity View** per cambiare i valori di Velocity durante la riproduzione di un pattern. In questo caso, tu è necessario tenere premuto il pad per modificare il valore di Velocity dello step; puoi farlo a qualsiasi punto del modello. Lo step pad tenuto si illuminerà di rosso e le altre due righe si "blocheranno" per visualizzare il valore di Velocity dello step selezionato. Premere il pad corrispondente al nuovo valore richiesto. Il pattern continua a funzionare, quindi puoi sperimentare diversi valori di Velocity in realtà tempo.



Puoi anche aggiungere colpi di batteria in **Velocity View**. Tenere premuto il pad corrispondente al passaggio in cui si desidera aggiungere un colpo e premere un pad sulle due file inferiori; il pad definisce la velocità di quel colpo. Questo è ottimo per aggiungere una serie di colpi "fantasma" a basso volume.

Probabilità

La funzione di probabilità delle tracce del circuito può essere applicata a singoli passaggi su qualsiasi traccia di batteria esattamente nello stesso modo in cui avviene per i singoli passi su una delle tracce Synth. Si noti che per quanto riguarda alle tracce di batteria, la probabilità viene applicata per passo, non per micropasso, quindi se ci sono più colpi su diversi micropassi, o tutti si attiveranno tutti o nessuno di loro lo farà.

Probability View è la vista secondaria del pulsante **Pattern Settings** . Aprire tenendo premuto **Maiusc** e premendo **Impostazioni modello**, oppure premere **Impostazioni modello** una seconda volta se già nella **vista Impostazioni modello** per attivare la visualizzazione.

Una descrizione completa di Probabilità può essere trovata nella sezione Synth della Guida per l'utente: vedere pagina 48.

Registrazione dei movimenti della manopola

Come con i suoni di synth, puoi modificare i suoni di batteria in tempo reale usando i controlli Macro 3 . Circuit Tracks è dotato di automazione, il che significa che puoi aggiungere l'effetto di queste modifiche al pattern registrato entrando in modalità di registrazione (premendo **G Record 13**) mentre muovi le manopole. SU le tracce di batteria, vengono utilizzati solo i controlli Macro con numero pari e solo i movimenti delle manopole registrato quando si seleziona **Velocity View, Gate View o Probability View** .

Entrando in Record Mode, i LED sotto i controlli Macro attivi inizialmente mantengono il colore e la luminosità che avevano in precedenza, ma non appena si effettua una regolazione, il LED diventa rosso per confermare che ora stai registrando il movimento della manopola.

Affinché i movimenti della manopola vengano mantenuti, è necessario uscire dalla modalità di registrazione prima della sequenza si ripete, altrimenti Circuit Tracks sovrascriverà i dati di automazione con quelli corrispondenti alla nuova posizione della manopola. A condizione che tu lo faccia, sentirai l'effetto del controllo Macro che viene riprodotto quando la sequenza viene ripetuta, nel punto del pattern in cui girato il controllo.

Puoi anche registrare le modifiche al controllo Macro quando la sequenza non è in riproduzione; in **Velocity View, Gate View o Probability View**, premere **G Record**, selezionare lo step in cui deve avvenire la modifica tenendo premuto il pad corrispondente allo step; questo suonerà il colpo di batteria in quel passaggio. Quindi regolare i controlli Macro come desiderato; i nuovi valori verranno scritti nei dati di automazione; premere di nuovo **Registra** per uscire dalla modalità di registrazione. Quando la sequenza è in esecuzione, sentirai l'effetto dei movimenti della manopola Macro in quel passaggio. Allo stesso modo, puoi anche modificare l'automazione dei controlli Macro per passaggi specifici in questo modo mentre il sequencer sta riproducendo. Con la modalità di registrazione abilitata, tieni semplicemente premuto uno step pad e ruota un controllo Macro.

Notare che i dati di automazione vengono registrati indipendentemente dai dati di Pattern. Ciò significa che tutte le modifiche apportate alle Drum Macro che sono registrate come parte del Pattern verranno mantenute anche se si tratta della batteria campione viene modificato durante il Pattern (vedere "Capovolgi campione" a pagina 63). Puoi modificare il suono della batteria in un passaggio specifico e quindi modificare il campione in quel passaggio: il tweak sarà comunque efficace.

Puoi eliminare qualsiasi dato di automazione Macro che non desideri conservare tenendo premuto **Clear 17** e spostando la manopola in questione in senso antiorario di almeno il 20% della sua rotazione: il LED sotto la manopola diventerà rosso per confermare. Ma nota che questo cancellerà i dati di automazione per quella Macro per il tutto Pattern, non solo allo step corrente del sequencer.

Cancella e duplica

I pulsanti Cancella e Duplica con le tracce di batteria svolgono le stesse funzioni che svolgono con le note di sintetizzatore (vedere pagina 41), anche se poiché alterare un pattern di batteria è un processo così semplice da eseguire in **Vista note**, probabilmente non li userai mai per aggiungi o rimuovi semplicemente i colpi di batteria.

Si noti che la cancellazione di un passaggio eliminerà tutti i parametri (Velocità, Micropassi e Probabilità) che erano assegnato al passo.

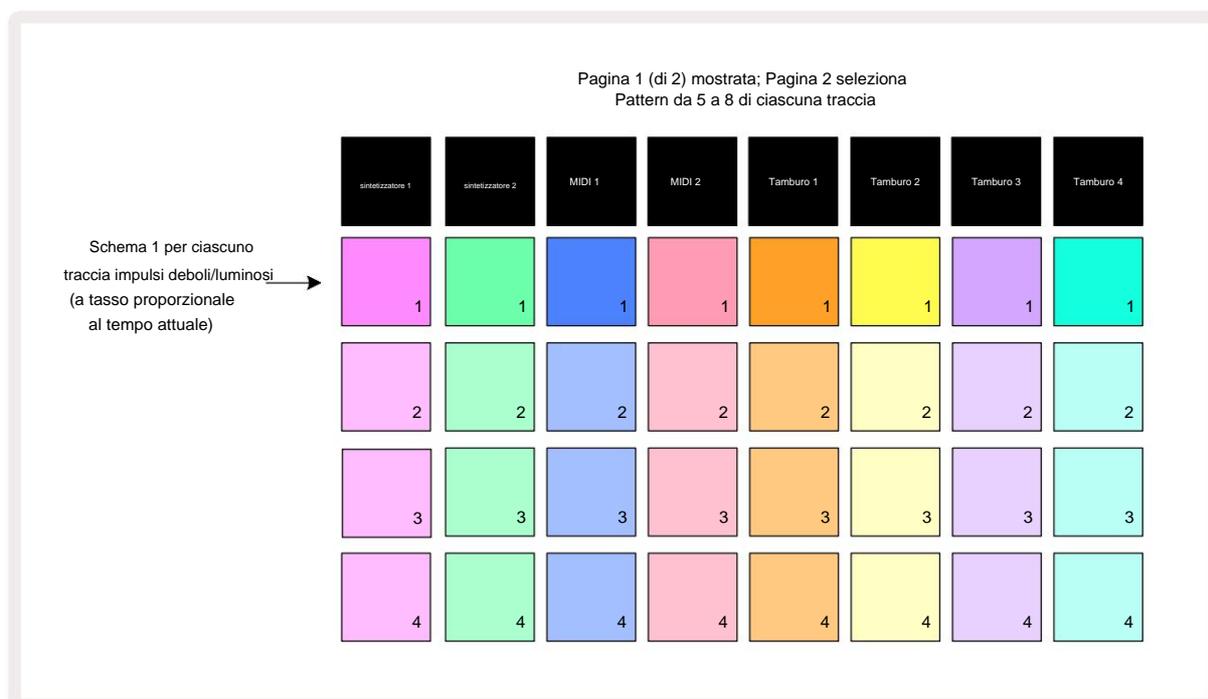
Modelli

Ogni Project in Circuit Tracks ha spazio di memoria per otto Pattern separati per traccia, quindi puoi creare otto Pattern per ogni synth, otto Pattern per ogni batteria e otto Pattern per ciascuno dei due strumenti MIDI esterni all'interno di un progetto.

Il vero potenziale di Circuit Tracks inizia a realizzarsi quando inizi a creare variazioni interessanti di un Pattern, le salvi e poi le segui insieme per essere riprodotte come una catena completa di un massimo di 256 (8 x 32) passaggi. Inoltre, non tutti i Pattern per ogni traccia devono essere concatenati allo stesso modo: potresti avere pattern di batteria a 64 step per ogni traccia di batteria combinati con una sequenza più lunga di linee di basso e/o synth, per esempio. Non ci sono restrizioni su come combinare i Pattern di tracce diverse (sebbene ci sia una restrizione su come i Pattern per le singole tracce sono incatenati; questo è spiegato a pagina 77).

Vista modelli

Per disporre e organizzare i tuoi ricami, usa la **vista ricami**, accessibile premendo **Motivi 10**. La prima volta che apri **Patterns View** in un nuovo progetto, apparirà così:



Patterns View ha due pagine, selezionate dai pulsanti J e K **15**. Le pagine sono identiche e le memorie Pattern disposte verticalmente; a Pagina 1 i pad selezionano i Pattern da 1 a 4 per ciascuna traccia, a Pagina 2 selezionano i Pattern da 5 a 8.

Il modo in cui ogni pad è acceso indica il suo stato. Un dim pad significa che il Pattern non è attualmente selezionato

giocare a. Un pad per traccia pulsa lentamente tra debole e luminoso: questo è il Pattern che stava suonando quando Play è stato interrotto l'ultima volta. Inizialmente (cioè, quando viene avviato un nuovo Project), Pattern 1 in ciascuno della traccia sarà in questo stato con tutte le altre memorie vuote e i pad scarsamente illuminati.

Per selezionare un Pattern diverso per qualsiasi traccia, premi semplicemente il suo pad. Puoi farlo in modalità Stop o Play. Una caratteristica importante del cambio di pattern è che se si seleziona un Pattern mentre un altro è già in esecuzione, è possibile scegliere di "mettere in coda" il Pattern successivo per riprodurlo alla fine di quello corrente, o di passare immediatamente a un altro Pattern. L'impostazione predefinita è che il Pattern corrente venga riprodotto fino alla fine prima del iniziare la riproduzione del nuovo Pattern. Questo ti dà una transizione graduale tra i modelli. In questo caso, il pad del Pattern successivo lampeggerà velocemente mentre è "in coda", finché non inizia a suonare. Tuttavia, se si tiene premuto **Shift** mentre si seleziona la memoria Pattern successiva, questa inizierà a suonare immediatamente dallo step Pattern corrispondente, assicurando così che il tempo complessivo mantenga continuità. Ad esempio, se il Pattern corrente ha raggiunto lo Step 11 quando si preme il pad di un secondo Pattern tenendo premuto **Shift**, Circuit Tracks ricorderà dove si trova il cursore e il secondo Pattern inizierà a suonare dallo Step 12.

Dopo aver selezionato due Pattern in questo modo, si sposteranno in coppia ogni volta che si preme

 **Gioca** finché non ne deseleziona uno. Questo è l'esempio più semplice di Pattern Chaining, che è discusso in dettaglio a pagina 77.

Il Pattern attualmente selezionato è quello che ascolterete in modalità Play o Record: questo rende l'operazione molto semplice e trasparente. Il contenuto corrente del Pattern selezionato verrà riprodotto quando si preme Play e se si aggiungono ulteriori informazioni sulla traccia – note di synth, colpi di batteria o dati MIDI – verranno salvati nella stessa memoria del Pattern.

che si preme nella  **Riproduci** (e reimpostazioni del pattern). Se lo (e) abitudini in **Pattern Chain** (e) selezionabile e **giocare** era stato fermato l'ultima volta, premete **Shift** e **Play** insieme.

Schemi di cancellazione

Le memorie di pattern possono essere cancellate in **Patterns View** tenendo premuto **Clear**  e premendo il tasto pad corrispondente. Sia **Clear** che il pad stesso si illumineranno di rosso brillante mentre li premi per confermare l'eliminazione. Mentre la riproduzione è interrotta, se il Pattern che viene cancellato non è il Pattern attualmente attivo (indicato dalla pulsazione del colore della traccia) e non fa parte di una Pattern Chain, si accenderà di bianco. Ciò indica che questo Pattern verrà visualizzato in tutte le viste step per la traccia. Questo corrisponde al comportamento di Blocco vista, vedere pagina 81.

Modelli duplicati

Nella **vista Pattern**, il pulsante **Duplica 18** può essere utilizzato per eseguire una semplice funzione di copia e incolla, che consente di copiare un Pattern da una memoria all'altra. Questa è una funzione molto utile, in quanto ti consente di utilizzare un Pattern esistente come base per un altro, leggermente diverso: spesso è più facile modificare un Pattern esistente in modo che sia come desideri piuttosto che crearne uno nuovo da zero.

Per copiare un Pattern da una memoria all'altra, tieni premuto **Duplica** (si illumina in verde), premi il pad con il Pattern che vuoi copiare (si illumina in verde mentre lo premi), quindi premi il pad per la memoria dove vuoi la copia da memorizzare (si accenderà di rosso, quindi, se la riproduzione viene interrotta, lo farà diventare bianco una volta rilasciato **Duplica**, indicando che questo Pattern verrà visualizzato quando si passa a una visualizzazione a passi). Ora hai una copia identica del Pattern. Se si desidera copiare i dati del Pattern su più memorie, è possibile continuare a tenere premuto il pulsante **Duplicate** e ripetere semplicemente la parte "incolla" dell'operazione negli altri passaggi.

IMPORTANTE:

Puoi copiare un Pattern da una traccia Synth o MIDI all'altra, oppure tra una traccia Synth e una traccia MIDI usando Duplicate: puoi anche usarlo per copiare un Pattern da una traccia Drum ad un'altra, ma non *puoi* copiare dati da una traccia Traccia Synth o MIDI su una traccia Drum o viceversa.

Pagina dei passaggi e modelli a 16/32 passaggi

La lunghezza predefinita di un Pattern in Circuit Tracks è 16 passi, ma puoi raddoppiare la lunghezza a 32 passi con il pulsante Step Page 8 (leggenda **1-16/17-32**). Una lunghezza Pattern di 16 passi o meno è indicato dal pulsante Step Page che mostra un blu tenue. Per estendere la lunghezza del Pattern attualmente visualizzato oltre i 16 step, premere il pulsante Step Page: ora mostra un blu brillante per Pagina 1 - durante la visualizzazione dei passaggi da 1 a 16 e arancione per Pagina 2 - durante la visualizzazione dei passaggi da 17 a 32.

Questa funzione ti consente di creare loop più interessanti e vari nell'ambito di un singolo Pattern.

Se alcune tracce sono lunghe 16 passi e circa 32, i pattern a 16 passi si ripeteranno dopo il passo 16, mentre i pattern a 32 passi continueranno per i passi da 17 a 32, quindi sentirete due ripetizioni del tracce più brevi per ognuna delle più lunghe.

Premendo Step Page (**1-16/17-32**) durante la riproduzione di un Pattern a 32 passi, il display passa all'altra pagina ma non interrompe il Pattern. Puoi impostare rapidamente la lunghezza di un Pattern al valore predefinito di 16 step tenendo premuto **Clear** e premendo il pulsante Step Page: il Pattern tornerà ora a 16 step di lunghezza. Le note/hit assegnate a tutti i 32 passaggi vengono mantenute, anche se ascolterai solo quelle

assegnato ai primi 16 passaggi dopo aver utilizzato **Clear**. Se estendete ancora una volta la lunghezza del pattern a 32 step, tutte le note/i colpi precedentemente assegnati agli step da 17 a 32 saranno ancora lì.

Puoi anche usare **Duplica** con il pulsante Step Page. Tenendo premuto **Duplicate** e premendo il pulsante Step Page si estenderà la lunghezza del Pattern per la traccia attualmente selezionata a 32 step e copierà tutti i dati dagli step da 1 a 16 rispettivamente agli step da 17 a 32, inclusi i dati di automazione. Tutti i dati già presente a pagina 2 sarà sovrascritto da questa operazione.

Modelli di concatenamento

Dopo aver creato diversi Pattern per una o più tracce, puoi iniziare a concatenarli insieme fare una sequenza più lunga. Premere **Motivi 10** per aprire la **vista Motivi**.

I modelli possono essere concatenati in base alla traccia. Quando i Pattern sono concatenati, suonano in sequenza, ad es. una Pattern Chain comprendente quattro Pattern li riprodurrà in ordine numerico uno dopo l'altro, quindi si ripeterà. Se sono tutti Pattern a 32 passi, la catena sarà lunga 128 passi. Un'altra traccia con un solo Pattern a 32 passi verrà riprodotta quattro volte durante ciascuna catena; sarà un modello a 16 fasi giocato otto volte.

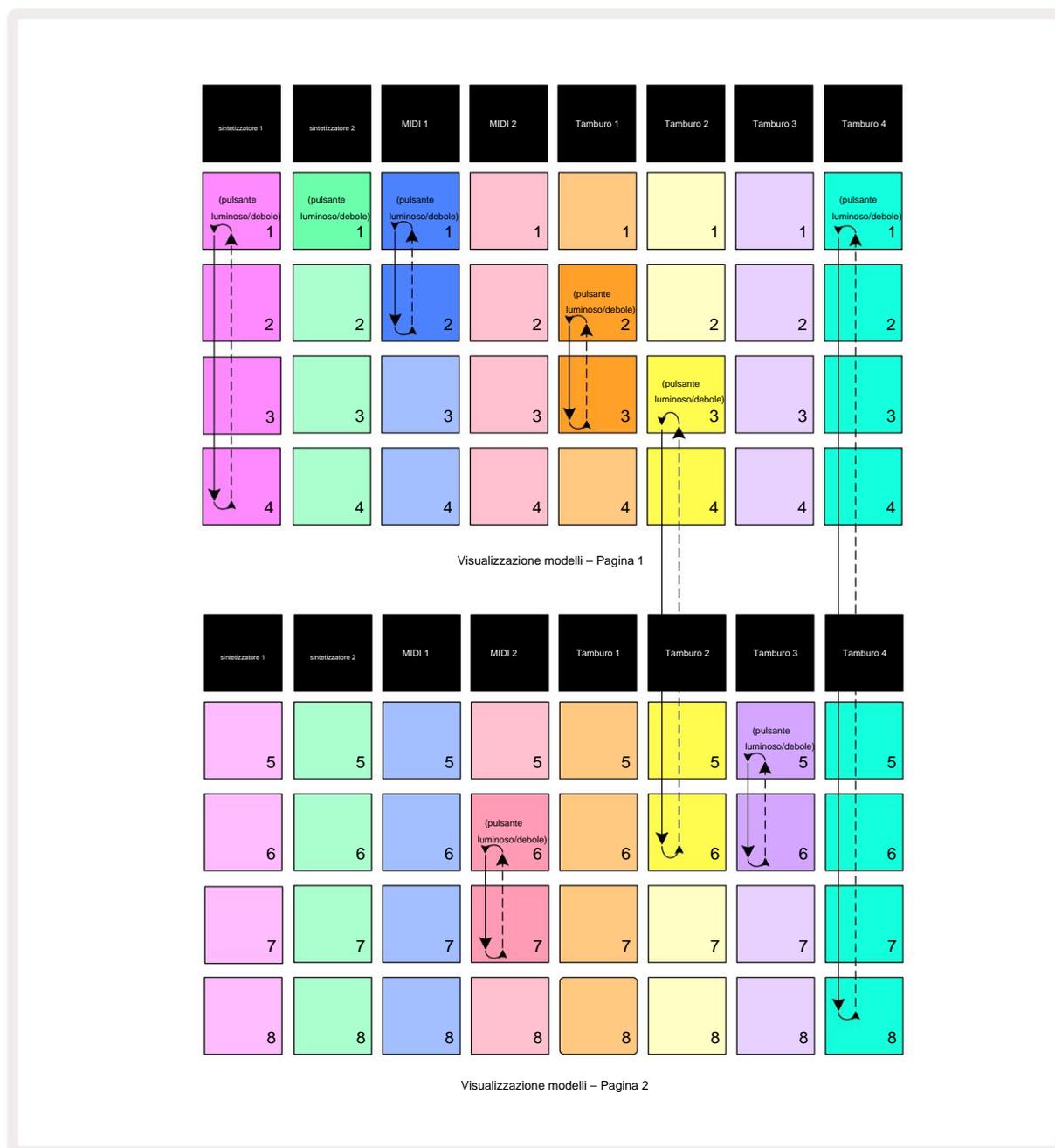
Per creare un Pattern Chain, tenere premuto il pad per il Pattern con il numero più basso richiesto, quindi premere il pad per il Pattern con il numero più alto richiesto. (O in effetti, il contrario.) Ad esempio, se vuoi concatenare i Pattern di una traccia nelle memorie da 1 a 3, tieni premuto il pad 1 e quindi premi il pad 3. Vedrai che tutti e tre i pad ora si illuminano brillantemente in il colore della traccia, indicando che ora formano una sequenza concatenata. Se si desidera selezionare una catena da Motivi attraverso il limite della Pagina, la selezione funziona allo stesso modo: ad esempio, per selezionare Motivi da 3 a 6 come catena, premere e tieni premuto il pad per il Pattern 3, quindi premi J per passare a Pagina 2, quindi premi il pad per il Pattern 6. Ora scoprirai che i pad per i Pattern 3, 4, 5 e 6 sono tutti accesi. Per concatenare Pattern che usano lo stesso pad sulle due pagine come punti di inizio/fine (es. 1 e 5), tenere il pad per il primo Pattern, passare a Pagina 2, quindi rilasciare il pad. In questo esempio, viene quindi creata una catena di Motivi da 1 a 5.

Ciò che è importante ricordare è che i Pattern che concateni devono essere contigui, cioè numericamente consecutivi.

Puoi concatenare i Pattern 1, 2, 3 e 4 insieme, o 5, 6 e 7 insieme, o 4

e 5 insieme, ma non puoi concatenare 1,2 e 6 insieme. (Tuttavia, la funzione Scene di Circuit Tracks consente di superare questa restrizione: vedere pagina 82 per i dettagli su come utilizzare le scene.)

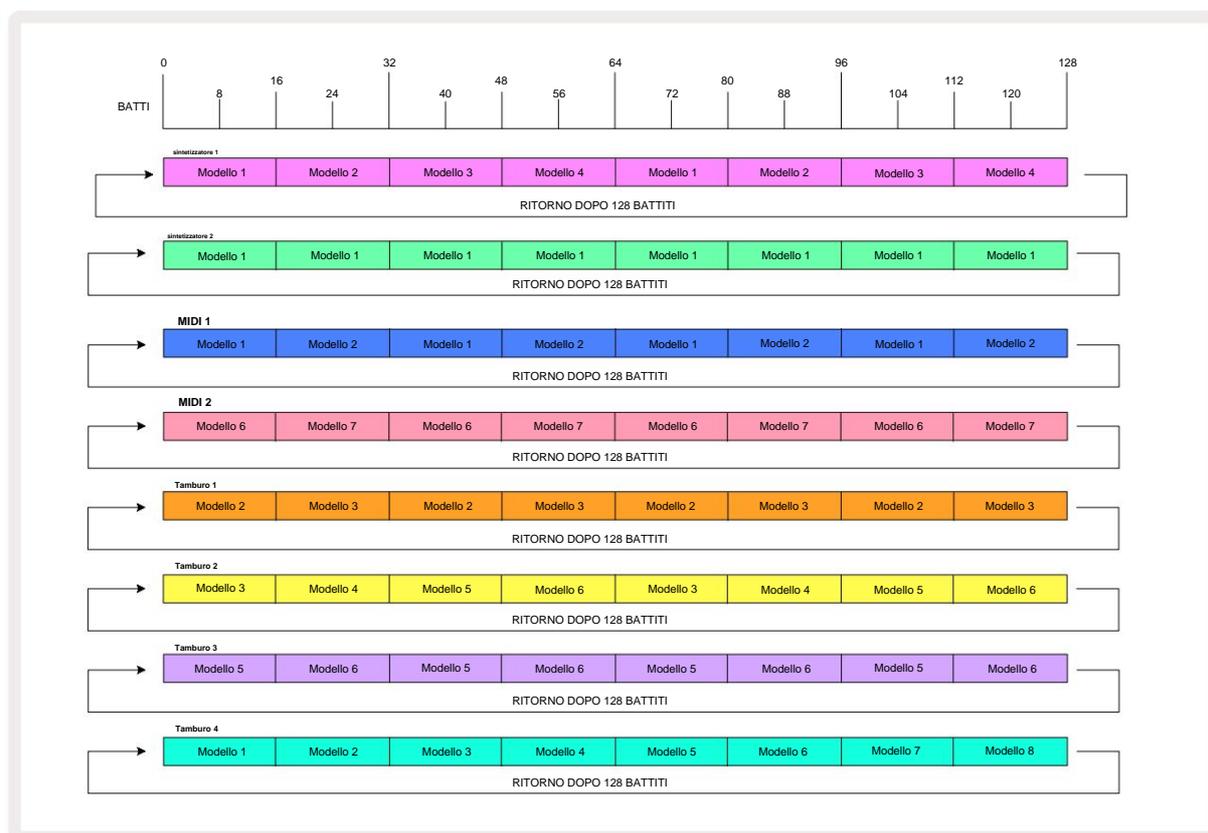
L'esempio seguente illustrerà il concatenamento:



L' esempio della **vista Patterns** sopra mostra una possibile disposizione dei Pattern per una sequenza di 8 pattern. Stiamo usando i seguenti Pattern, e per semplicità assumeremo che tutti i Pattern siano di 16 passi:

- Synth 1 - Pattern da 1 a 4
- Synth 2 - Solo modello 1
- MIDI 1 – Pattern 1 e 2
- MIDI 2 – Pattern 6 e 7
- Drum 1 - Pattern 2 e 3
- Drum 2 – Pattern da 3 a 6
- Drum 3 - Pattern 5 e 6
- Drum 4 – Pattern da 1 a 8

Quando premi Riproduci, ogni traccia scorrerà attorno alla propria catena di Pattern. La catena più lunga è Drum 4 – questo definisce la lunghezza complessiva della sequenza, in questo caso, 128 (8 x 16) passi. Il tamburo 4 suonerà i Pattern da 1 a 8 in ordine, quindi tornerà al Pattern 1 e ricomincerà. Contro questo, Synth 1 suonerà i Pattern da 1 a 4 in ordine, quindi tornerà indietro e ripeterà; Synth 2 ha solo un Pattern, quindi questo si ripeterà otto volte nella sequenza di 8 pattern. Drum 1 e Drum 3 hanno due Pattern nelle loro catene, quindi verranno suonati ciascuno quattro volte e Drum 2 ha quattro Pattern nella sua catena, quindi verrà riprodotto due volte. Quello che senti è illustrato nella sequenza temporale qui sotto:



L'esempio sopra illustra i punti di base coinvolti nel concatenare i Pattern per creare a sequenza più lunga. Creare sequenze più lunghe, più complesse e più interessanti è semplicemente un

Visualizza blocco

Per impostazione predefinita, il display Pattern Step sulle due righe superiori cambia con il Pattern selezionato (e la Pagina corrente), in modo che il cursore di riproduzione sia sempre visibile. Se vuoi modificare un pattern mentre continui a suonare un altro Pattern o completare Pattern Chain, puoi usare View Lock. Un uso di View Lock consiste nel "congelare" il display Pattern Step sul Pattern (e Pagina) correnti tenendo premuto **Shift** e premendo **Patterns 10**. Le due righe superiori ora saranno bloccate sul modello visualizzato quando è stato selezionato **Blocco vista**.

Nella **vista Motivi**, i Motivi attualmente visualizzati saranno illuminati di bianco. Un pad bianco lampeggiante indica che un Pattern è sia visualizzato che riprodotto, mentre il bianco fisso indica che un Pattern è visualizzato mentre un altro (della stessa traccia) è in riproduzione: questo pad lampeggerà nel colore della traccia. Per modificare il Pattern visualizzato, tenere premuto Maiusc e premere un pad Pattern. Puoi ancora cambiare quali Pattern e

Le Pattern Chain stanno suonando nel solito modo, descritto in Patterns View a pagina 74.

View Lock ti consente anche di bloccare il display Step sulla pagina corrente del Pattern quando stai lavorando su un Pattern a 32 passi. Quando **View Lock** è attivo, il Pattern continuerà a essere riprodotto entrambe le pagine, ma ora viene visualizzata solo la pagina che era visualizzata quando era selezionato **Blocco visualizzazione**. Il È possibile visualizzare una pagina di passaggio alternativa premendo il pulsante Pagina di passaggio **8**.

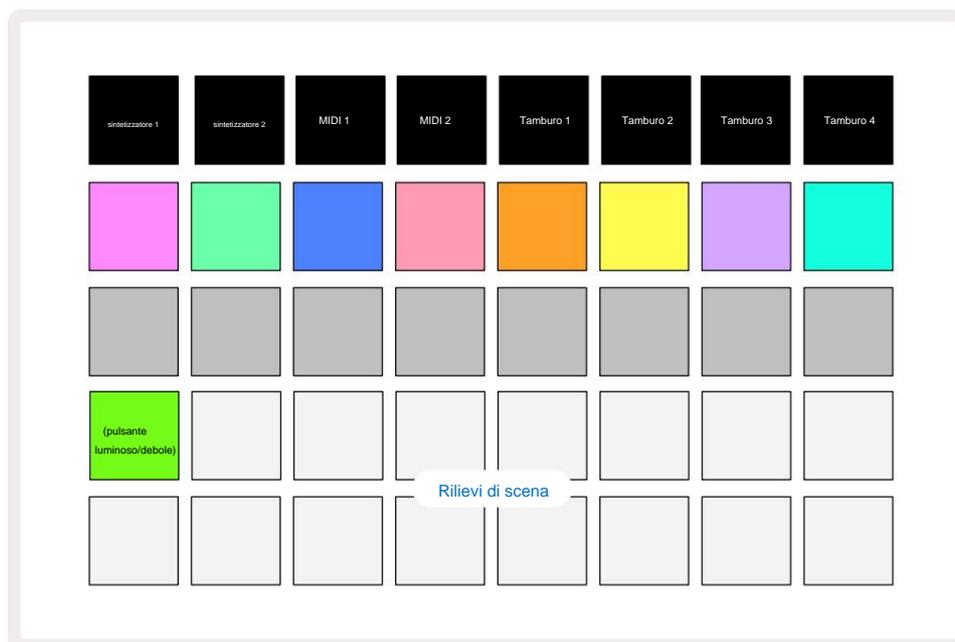
Mentre si tiene **premuta Maiusc**, il pulsante **Motivi** si illumina in verde quando il **Blocco visualizzazione** è attivo; quando inattivo è rosso. Puoi premere **Maiusc** in qualsiasi momento: il colore del pulsante confermerà se **View Lock** è attivo o meno.

View Lock viene applicato a tutte le tracce e si applica anche a tutte le View che hanno una visualizzazione Pattern Step (ad esempio, **Velocity View, Gate View**, ecc., nonché **Note View**). Può essere annullato premendo **Maiusc + Motivi** ancora. Si noti che lo stato di **View Lock** non viene salvato. Per impostazione predefinita, sarà "inattivo" ogni volta che Circuit Le tracce sono accese.

Scene

Le scene ti consentono di assegnare più pattern e catene di pattern all'interno di un progetto a un singolo pad, consentendoti di attivare facilmente parte di una canzone. Le scene stesse possono anche essere concatenate per organizzare sequenze molto più lunghe e quindi costruire strutture di canzoni complete.

Si accede alle scene in **Mixer View**: premere **Mixer** per aprirlo:



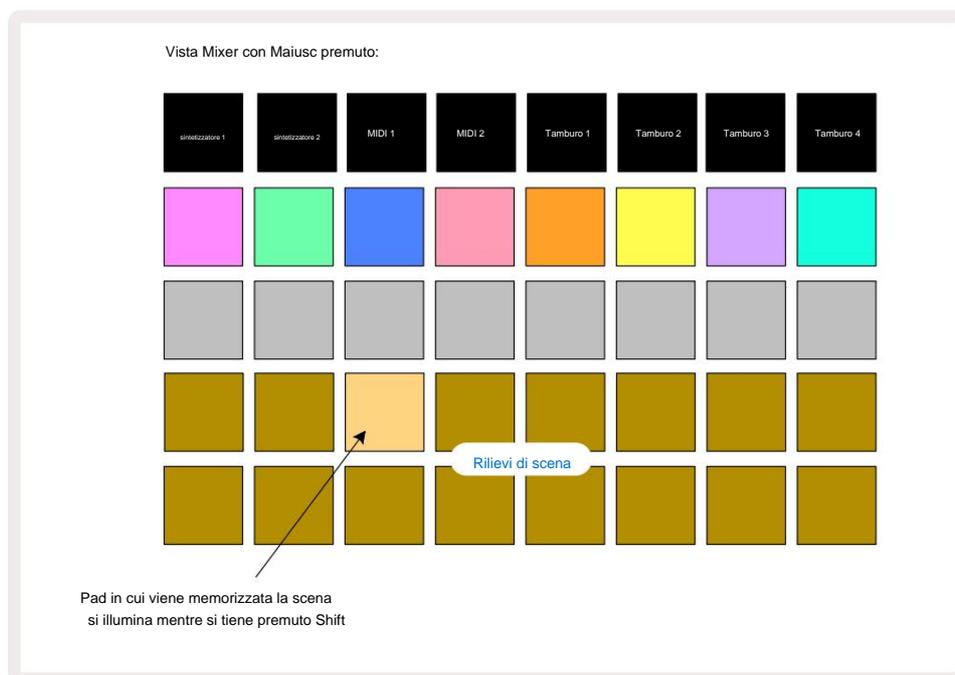
Le due file inferiori di pad in **Mixer View** rappresentano le 16 scene disponibili in Circuit Tracks.

In un nuovo Project, tutti i pad attiveranno il Pattern 1 di tutte e otto le tracce poiché non è stata eseguita alcuna Pattern Chain definito o assegnato ancora. Il primo (Pad 17) lampeggerà di un verde brillante, che indica che i Pattern attualmente in riproduzione corrispondono all'ultima scena selezionata (Scena 1 per impostazione predefinita).

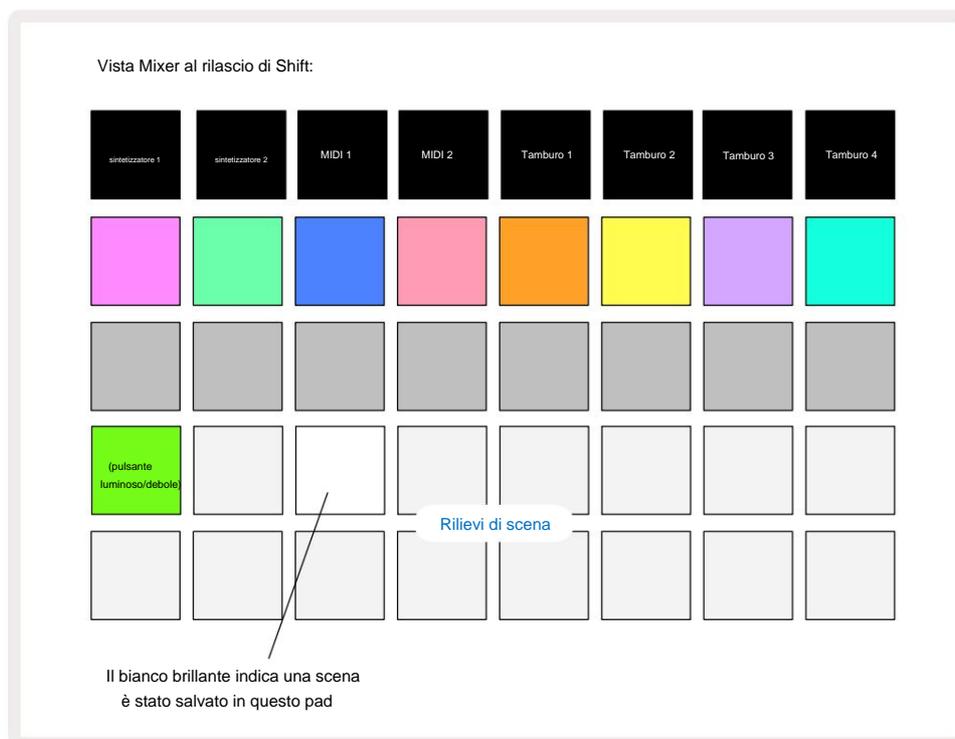
Assegnazione di modelli alle scene

Apri **Pattern Visualizza** e definisci tutte le Pattern Chain per ciascuna traccia che devono costituire una scena.

Passa alla **vista Mixer**, tieni premuto **Maiusc**: i pad delle scene cambiano colore in oro tenue. Premi uno Scene pad (mentre tieni ancora premuto **Maiusc**): si accenderà di un oro brillante mentre è premuto, indicando che i modelli sono ora ad esso assegnato.



Tutte le catene di pattern selezionate sono ora memorizzate come quella scena. Al rilascio di **Shift**, il pad con la scena memorizzata ora mostra un bianco brillante:



Ora quando si preme il pad, la scena è selezionata e suonerà il set di Pattern Chain che erano assegnato ad esso la prossima volta che premi **Riproduci**.

Quando selezioni **Mixer View**, sarai immediatamente in grado di vedere dove sono già memorizzate le scene, poiché i loro pad si illuminano di bianco brillante o dorato brillante quando premi **Maiusc.**

L'assegnazione di sequenze di pattern a una scena non influisce sulla riproduzione corrente e non selezionerà la scena né cambierà la sequenza di scene (vedi sotto) se sei già in modalità di riproduzione: la scena selezionata verrà avviata quando il Pattern o la Pattern Chain corrente è completato – vedere “Scene in coda” di seguito.

I dati della scena vengono memorizzati con il progetto corrente quando si esegue un salvataggio premendo due volte **Save** .

Se uno Scene pad lampeggia in verde, indica i) che questa è la scena attualmente selezionata e ii) che i Pattern attualmente selezionati corrispondono a quelli assegnati alla scena. Se i modelli selezionati vengono modificati nella **vista modelli**, lo Scene pad tornerà al bianco tenue. Se i Pattern corrispondenti vengono selezionati ancora una volta, lo Scene pad lampeggerà di nuovo in verde. Nota che questo comportamento si verificherà solo per la scena selezionata più di recente, se selezioni i modelli di una scena diversi da quello selezionato più di recente uno, il pad corrispondente non diventerà verde.

Scene concatenate per creare un arrangiamento

Proprio come puoi concatenare insieme i modelli nella **vista Modelli**, così puoi concatenare le scene insieme nella **vista Mixer** per creare sequenze più lunghe. Puoi farlo tenendo premuto il pad per la prima scena, quindi premendo il pad per l'ultima scena: questi pad e tutti quelli tra di loro si illumineranno di verde. La Scene Chain da suonare comprenderà ora le Scene assegnate a tutti i pad tra i due che hai premuto; ad esempio, se si desidera una sequenza di scene composta dalle scene da 1 a 5, tenere premuto il pad Scene 1 e premere il pad Scene 5. Ciascuna scena suonerà la Pattern Chain assegnata una volta e poi passerà alla scena successiva. Il

Le scene verranno riprodotte in ordine numerico, quindi si ripeteranno.



Si noti che è possibile utilizzare le scene per superare la restrizione nella vista Pattern di non essere in grado di definire una Pattern Chain di Pattern non contigui. È possibile assegnare i gruppi contigui di Pattern a memorie Scene consecutive e quindi riprodurli come Scene Chain. Ad esempio, se si desidera riprodurre i Pattern 1, 2, 5 e 6 in ordine, è possibile creare una Pattern Chain di Pattern 1 e 2 e assegnarla a una memoria Scene, e a loro un'altra Pattern Chain di Pattern 5 e 6 e assegnare alla prossima

Memoria di scena. Quindi puoi definire una catena di scene di queste due scene e otterrai le quattro richieste Schemi in sequenza.

Scene in coda

Le scene possono essere "preselezionate" allo stesso modo dei Pattern, quindi se una scena è già in riproduzione, quella successiva viene messa in coda. Il pad di una scena in coda lampeggia in verde e alla fine del pattern Drum 1 attualmente in esecuzione, la nuova scena inizierà a suonare dall'inizio senza perdere la sincronizzazione.

Cancellazione delle scene

Per cancellare una memoria di scena, tenere premuto **Cancel** 17 e premere il pad della scena che si desidera cancellare. Ciò riporterà la memoria di scena al suo stato predefinito - Pattern 1 per tutte le tracce.

Scene duplicate

Per copiare una scena, tenere premuto **Duplica** 18, premere il pad della scena da copiare, quindi premere il pad della memoria scene in cui si desidera memorizzare la copia. Rilascia **duplicato**. Tuttavia, puoi incollare la scena copiata più volte (in diverse posizioni di memoria) se tieni **premuta Duplica**.

Tempo e swing

Tempo e Swing sono strettamente correlati e i metodi per regolarli sono molto simili.

Tempo

Circuit Tracks funzionerà a qualsiasi tempo nella gamma da 40 a 240 BPM; il tempo predefinito per un nuovo

Il progetto è di 120 BPM. Il tempo può essere impostato dal tempo clock interno o da un MIDI clock esterno

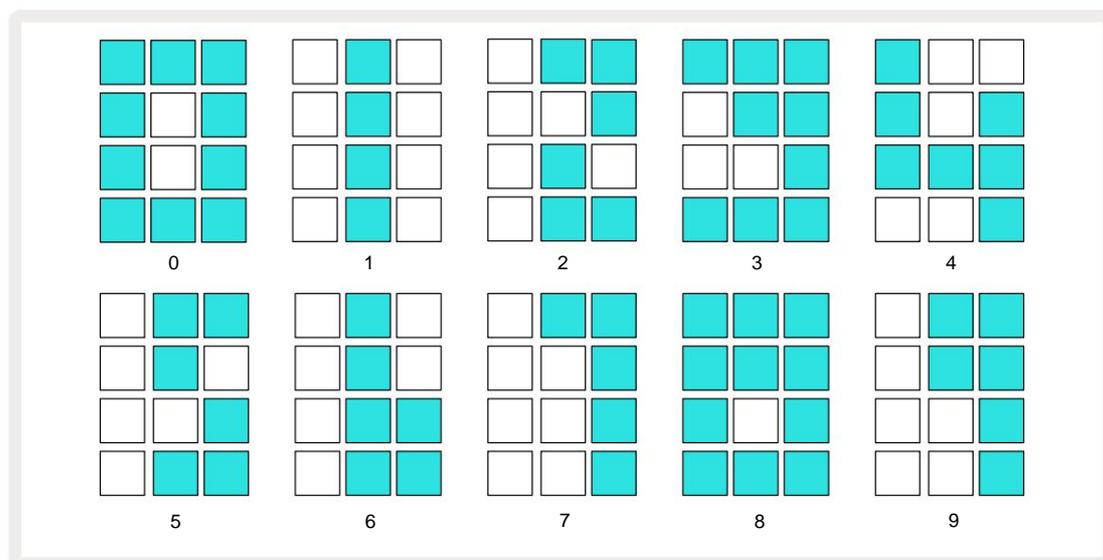
fonte. Il MIDI clock esterno può essere applicato tramite la porta USB o la porta **MIDI In**.

Per visualizzare e regolare i BPM del tempo clock interno, premere il pulsante Tempo /**Swing** 16 per aprire **Tempo View**. (Come la maggior parte dei pulsanti di Circuit Tracks, puoi premere brevemente per passare alla griglia

Tempo View, o premere a lungo per controllare momentaneamente il BPM.)

Il BPM viene visualizzato sulla griglia del pad come due o tre cifre grandi in blu e bianco. La cifra delle "centinaia" (che può essere sempre e solo "1", "2" o off) occupa le colonne della griglia 1 e 2, mentre le "decine" e

Le cifre delle "unità" occupano tre colonne ciascuna. Di seguito è illustrato il modo in cui sono rappresentate le cifre da 0 a 9.



Il controllo Macro 1 viene utilizzato per regolare il tempo; il suo LED si illumina di blu brillante.

Orologio esterno

Non è richiesta alcuna commutazione per consentire alle tracce del circuito di essere asservite a una sorgente di clock MIDI esterno

(soggetto alle impostazioni del clock – vedere "Impostazioni dell'orologio" a pagina 106). Se viene applicato un orologio esterno valido, esso verrà automaticamente selezionato come sorgente di clock e la griglia visualizzerà **"SYN"** in rosso se lo è Macro 1

trasformato. La regolazione della Macro 1 non altera il tempo interno quando è in uso un clock esterno.

Sebbene il tempo clock interno consenta solo BPM interi (ovvero, nessun valore di tempo frazionario), Circuit Tracks si sincronizzerà con qualsiasi frequenza di clock esterna, compresi i valori frazionari, nell'intervallo da 30 a 300 BPM.

Se un clock esterno viene rimosso (o va fuori portata), Circuit Tracks interromperà la riproduzione. “**SYN**” rimane visualizzato finché non si preme **Play**. La griglia mostra quindi i BPM che sono stati salvati con il Project, la Macro 1 verrà riattivata e potrai quindi regolare il tempo.

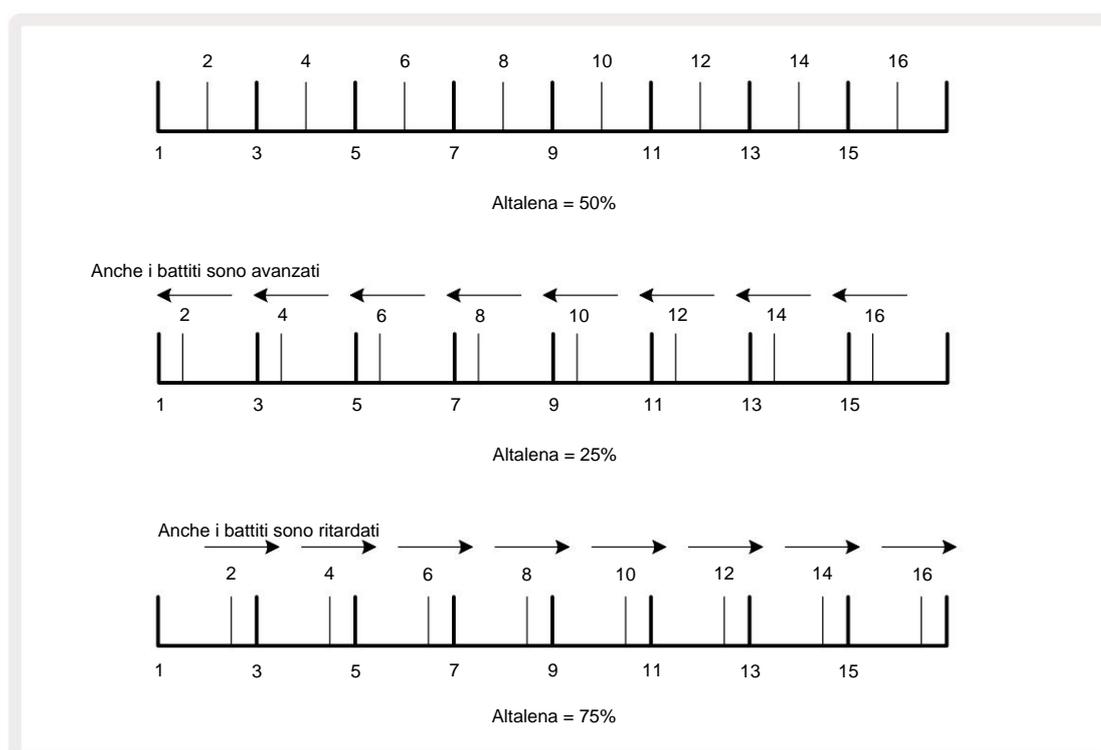
Tocca Tempo

Se vuoi abbinare il tempo di Circuit Tracks a un brano musicale esistente e non conosci il suo BPM, puoi usare Tap Tempo. Tieni premuto **Maiusc** e tocca il pulsante **Tempo/Swing** a tempo con la traccia che stai ascoltando. Hai bisogno di almeno tre tocchi per Circuit Tracks per cambiare l'impostazione del tempo al tuo input manuale, quindi calcolerà il BPM facendo la media degli ultimi cinque tocchi.

Puoi utilizzare Tap Tempo in qualsiasi momento, ma se sei in **Tempo View**, vedrai l'aggiornamento del display BPM stesso al tap tempo.

Oscillazione

Per impostazione predefinita, tutti i passaggi in un pattern sono equidistanti nel tempo. A un tempo di 120 BPM, un pattern di 16 passi si ripeterà ogni 2 secondi, separando i passi di un ottavo di secondo. Alterando il parametro Swing dal suo valore predefinito di 50 (l'intervallo è compreso tra 20 e 80) si altera il tempo dei passi pari (il battiti); un valore di swing più basso riduce il tempo tra un passo pari e il precedente passo dispari, un valore di swing più alto ha l'effetto opposto.



Lo swing viene regolato con Macro 2, mentre si è in **Tempo View**; il suo LED si accende in arancione. Nota che quando

regolando alternativamente tempo e swing, potresti notare un breve ritardo prima che la regolazione della manopola abbia effetto. Questo per permetterti di controllare i valori attuali di Tempo e Swing senza alterarli.

Swing può essere utilizzato per aggiungere una "scanalatura" in più al tuo modello. Nota che poiché sono i passaggi pari "swung", questi possono essere interpretati come note da 1/16 (semiminime).

Fare clic su traccia

Il Click (o metronomo) può essere attivato o disattivato tenendo **premuto Shift** e premendo **Clear** .

Clear si accenderà in verde brillante quando Click è abilitato e in rosso scuro quando non lo è. Quando abilitato, sentirai un segno di spunta del metronomo ad ogni semiminima su tutte le uscite audio ogni volta che il sequencer sta suonando.

Questa è un'impostazione globale, quindi Click rimarrà attivato o disattivato indipendentemente dalle modifiche al pacchetto o al progetto. L'impostazione non viene salvata quando Circuit Tracks è spento.

Per regolare il volume del Click, premi **Tempo/Swing** e usa Macro 5 (quella sopra Clear/

Fare clic sul pulsante). Il livello di clic è anche un'impostazione globale, quindi si applica a tutti i pacchetti e progetti. L'impostazione del livello viene salvata quando il dispositivo viene spento utilizzando il pulsante di accensione .

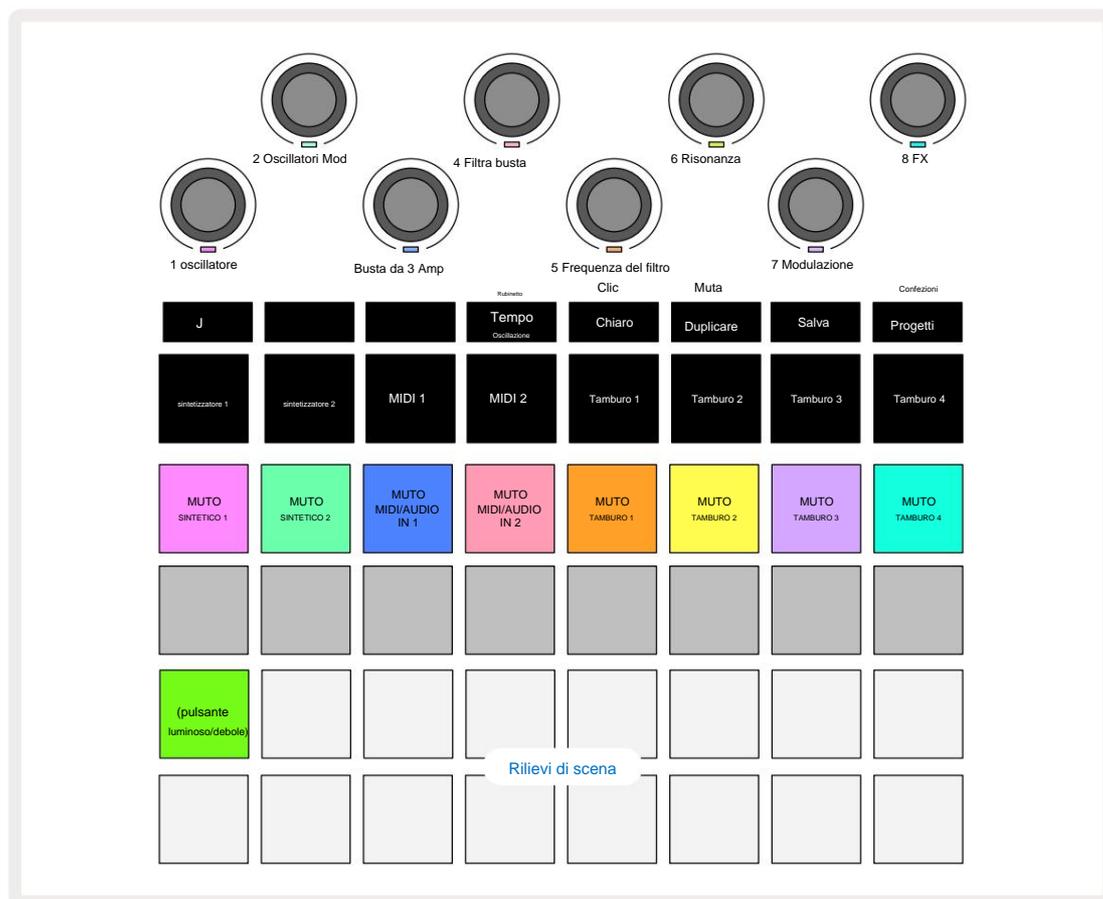
Uscita sincronizzazione analogica

È molto facile sincronizzare apparecchiature esterne, ad esempio sintetizzatori analogici, a Circuit Tracks con il connettore **Sync Out 2** sul pannello posteriore. Ciò fornisce un rapporto effettivo di 2:1 tra il tasso di impulsi e il tasso di impulsi di un sintetizzatore analogico. Per informazioni e impostazioni (BPM) e pagina 103. Il tasso predefinito è due impulsi per semiminima.

Miscelatore

Circuit Tracks include un mixer a otto canali per consentire di regolare il volume di ciascuna traccia rispetto alle altre. Per impostazione predefinita, tutte le tracce vengono riprodotte a un livello di volume di 100 (unità arbitrarie, intervallo 0-127), lasciandoti con il controllo del **volume principale** 4 per regolare il livello di uscita come richiesto.

Premi **Mixer** 11 per aprire **Mixer View**:



I pad illuminati sulla riga 1 sono pulsanti Mute per ogni traccia. Premi un pad per impedire al sequencer di attivare le note della traccia del sintetizzatore, i colpi della traccia di batteria, le uscite delle note della traccia MIDI e l'automazione CC, che a sua volta disattiva l'audio della traccia; premere di nuovo per riattivare l'audio. L'illuminazione del pad si attenua per indicare uno stato Mute.

Controllo del livello di ingresso

Per impostazione predefinita, in **Mixer View** le Macro controllano il livello del volume di ciascuna traccia. Questo è indicato dal pulsante J 15 essendo acceso. I LED Macro si accendono nel colore della traccia corrispondente e si attenuano quando il livello della traccia viene ridotto.

I controlli macro 3 e 4 (le tracce MIDI) controllano il livello delle sorgenti audio analogiche esterne collegato agli ingressi 1 e 2 del pannello posteriore 5. Questi possono essere usati per aggiungere le uscite di external

sintetizzatori nel mix di Circuit Tracks.

La regolazione del livello della traccia con le Macro può essere automatizzata. Se Circuit Tracks è in modalità di registrazione, le modifiche ai livelli delle singole tracce verranno registrate nel Pattern. Per eliminare l'automazione del livello del volume, tieni premuto **Clear** 17 e ruota il controllo Macro. Il LED Macro si accenderà in rosso per indicarlo la cancellazione è stata completata.

Panoramica

Puoi anche posizionare ogni traccia in qualsiasi punto dell'immagine stereo (ma dovrai monitorare entrambe le uscite sinistra e destra, ovviamente). La pressione del pulsante **J** 15 converte i controlli Macro in pan controlli per ogni traccia. Il pulsante J si spegne e il pulsante K si illumina. La posizione pan di default di ogni traccia è stereo-centro, indicata dai LED Macro che si illuminano di bianco. Il panning di una traccia a sinistra fa diventare il LED blu sempre più luminoso; la panoramica a destra lo rende sempre più rosa brillante.

Per riportare rapidamente una traccia panoramica al centro dell'immagine stereo, tenere premuto **Clear** 17 e ruotare il controllo Macro in senso orario. Il LED Macro si accenderà in viola per indicare che l'azione è stata completata.

I controlli Pan sono automatizzati allo stesso modo dei controlli Level. Per eliminare l'automazione Pan, tenere premuto **Cancella** e ruotare il controllo Macro in senso antiorario. Il LED Macro si accenderà in rosso per indicare che l'azione è stata completata.

La pressione di K riporterà le Macro alla loro funzione di controllo del livello.

Suonare con tracce in mute

Il silenziamento può essere utilizzato per scopi più creativi rispetto al semplice silenziamento di una traccia; ti consente di esibirti in tempo reale sulle tracce riattivate. Quando una traccia è silenziata, i suoi step pad del sequencer diventano inattivi. Tuttavia, diventano quindi disponibili per suonare note o accordi di synth o colpi di batteria in tempo reale.

Per sperimentarlo, seleziona un progetto con tracce di batteria attive e disattiva una traccia synth nel **Mixer Visualizzazione**. Selezionare **Note View** per la traccia in mute: gli step pad mostreranno ancora la sequenza in corso, ma poiché la traccia è in mute, nessuna nota verrà attivata dal sequencer. Gli step pad possono ora essere usati per suonare note di synth "manualmente" – in tempo reale. Puoi già suonare note o accordi assegnato agli step premendo gli step pad oppure, se la traccia è vuota, è possibile assegnare una o più note a uno qualsiasi degli step pad. Ora hai un set di 16 pad che possono essere utilizzati per attivare qualsiasi combinazione di note come e quando lo desideri. Inoltre, l'automazione Macro può essere applicata in modalità Step Edit a qualsiasi step pad programmato, cosa che sarebbe molto difficile da fare in tempo reale.

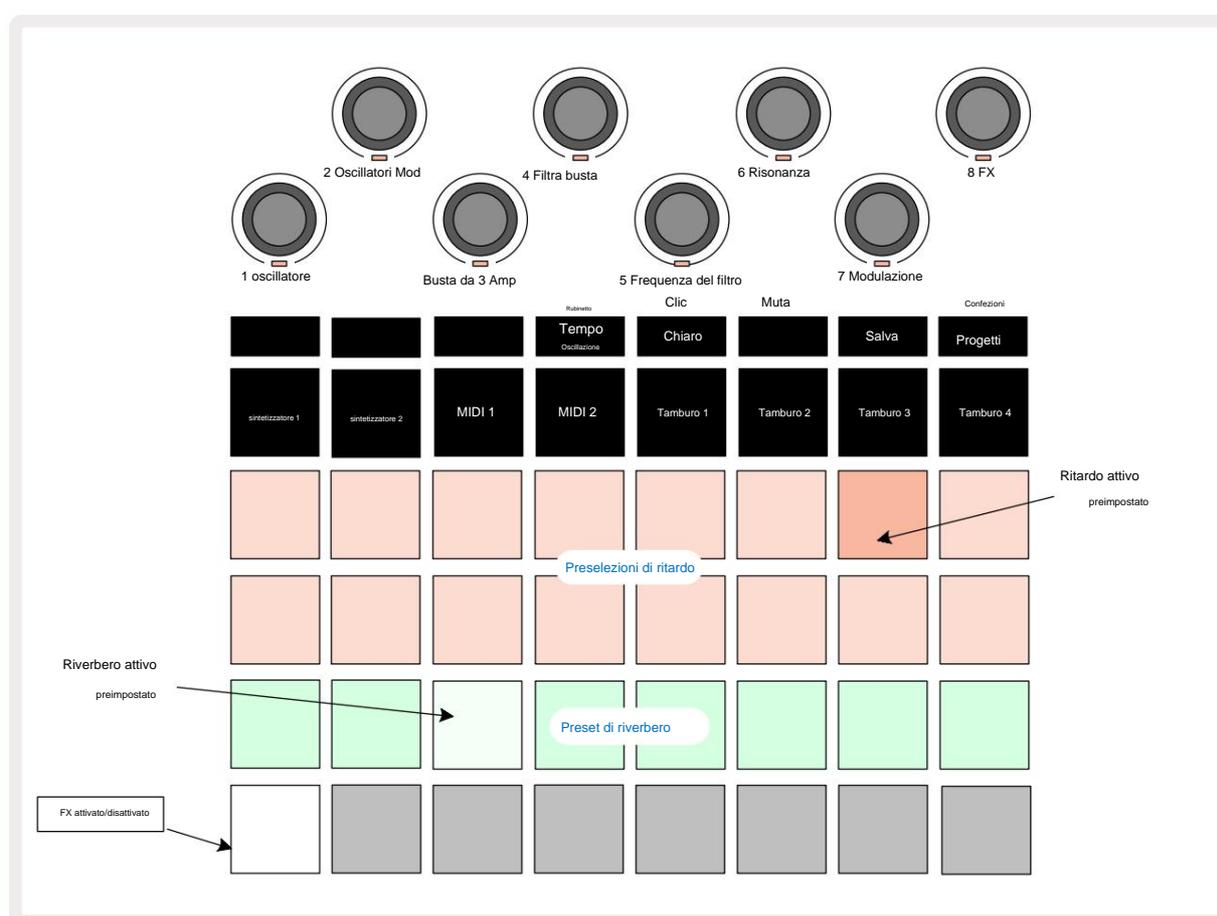
Lo stesso principio può essere utilizzato con le tracce Drum, ma qui sarà necessario selezionare una delle due **Velocity View** o **Gate View**, poiché le tracce Drum non visualizzano un insieme separato di step del sequencer. Se usi **Gate View**, hai l'ulteriore vantaggio di accedere ai Drum Micro Steps.

Sezione FX

Circuit Tracks include un processore di effetti digitali (FX) che ti consente di aggiungere effetti di delay e/o riverbero a una o tutte le tracce che compongono il tuo progetto. C'è anche un compressore principale che viene applicato al tuo mix per impostazione predefinita.

Sono disponibili sedici preset di delay e otto di riverbero ed è possibile selezionarne uno qualsiasi per tipo. I livelli di mandata di ciascuna traccia, ovvero quanto riverbero e/o ritardo viene aggiunto, sono regolabili individualmente per ciascuna traccia utilizzando i controlli Macro. Qualsiasi effetto aggiunto può essere salvato nel progetto nel solito modo.

Premi **FX 12** per aprire **FX View**.



Ciascuno dei pad "peach" sulle righe 1 e 2 richiama un preset di ritardo e, allo stesso modo, i pad "crema" sulla riga 3 abilitano i preset di riverbero. Di gran lunga il modo migliore per valutare i vari effetti è ascoltarli, utilizzando nel modo più efficace un singolo colpo ripetuto come un rullante. Come regola generale, tuttavia, i preset di riverbero sono organizzati con un tempo di riverbero crescente da Pad 17 a Pad 24 e i preset di delay con complessità crescente da Pad 1 a Pad 16. Tutti i preset di ritardo sono dotati di feedback per echi multipli e alcuni includono interessanti tempismo oscillato ed effetti stereo "ping-pong". In tutti i casi il tempo di ritardo è correlato al BPM: vedere la tabella a pagina 92 per l'elenco completo dei preset.

Riverbero

Per aggiungere il riverbero a una o più tracce, seleziona un preset di riverbero. Il pad corrispondente al preset attivo si illumina intensamente. Le Macro sono ora i controlli del livello di mandata del riverbero per le otto tracce: questa è esattamente la stessa disposizione usata in **Mixer View**. I LED Macro ora sono crema scarsamente illuminati; man mano che aumenti un livello di mandata, sentirai il riverbero aggiunto alla traccia che controlla e al LED aumenterà di luminosità.

Puoi aggiungere l'effetto di riverbero selezionato a una o tutte le tue tracce in gradi diversi usando gli altri controlli Macro. Tuttavia, non è possibile utilizzare diversi preset di riverbero su tracce diverse.

I dettagli degli 8 preset di riverbero sono riportati di seguito:

PREIMPOSTATO	TIPO DI RITARDO
1	Piccola Camera
2	Piccola stanza 1
3	Piccola stanza 2
4	Grande stanza
5	Sala
6	Sala Grande
7	Hall – lunga riflessione
8	Sala Grande – riflessione lunga

Ritardo

L'aggiunta di un effetto delay è esattamente la stessa procedura: seleziona un effetto dai pad sulle righe 1 e 2. Le macro ora sono controlli del livello di mandata delay; vedrai che i loro LED ora mostrano la pesca per confermare la loro riassegnazione al delay FX.

Sebbene le stesse Macro vengano utilizzate come livelli di mandata di riverbero e livelli di mandata di ritardo, i due effetti rimangono indipendenti: le Macro adottano una funzione o l'altra a seconda che l'ultimo pad FX premuto fosse un riverbero preset o un delay preset.

I dettagli dei 16 preset di ritardo sono riportati nella tabella seguente:

PREIMPOSTATO	TIPO DI RITARDO	DESCRIZIONE MUSICALE
1	Schiaffo veloce	Ripetizioni molto rapide
2	Slapback lento 32	Ripetizioni rapide
3	terzine	48 cicli per barra
4	32°	32 cicli per barra
5	16 terzine	24 cicli per barra
6	16	16 cicli per barra
7	16° Ping Pong 16°	16 cicli per barra
8	Ping Pong Swing 8° Triplette	16 cicli per barra con oscillazione
9	8° Ping Pong con punti	12 cicli per barra
10		8 cicli per 3 battiti con Stereo Spread
11	8°	8 cicli per barra
12	8° Ping Pong 8°	8 cicli per barra
13	Ping Pong Swung 4°	8 cicli per barra con oscillazione
14	Triplette 4° Ping Pong con	6 cicli per barra
15	puntini 4° Triplette Ping Pong Wide	4 cicli per 3 barre con oscillazione
16		6 cicli per barra

Automatizzare gli invii FX

I livelli di riverbero e delay send possono essere automatizzati ruotando un controllo Macro mentre la modalità di registrazione è attiva. È possibile modificare la quantità di un effetto durante una sequenza. Il pulsante **Clear** 17 può essere utilizzato per eliminare i dati di automazione per il controllo FX send: tenere premuto **Clear** e ruotare il controllo send per il quale non richiedono più automazione; il LED diventa rosso per confermare l'azione.

Vedere anche "Registrazione dei movimenti delle manopole" a pagina 37 e a pagina 72.

Compressore principale

Questo è abilitato o disabilitato dal pulsante FX in **Setup View**: vedere pagina 103.

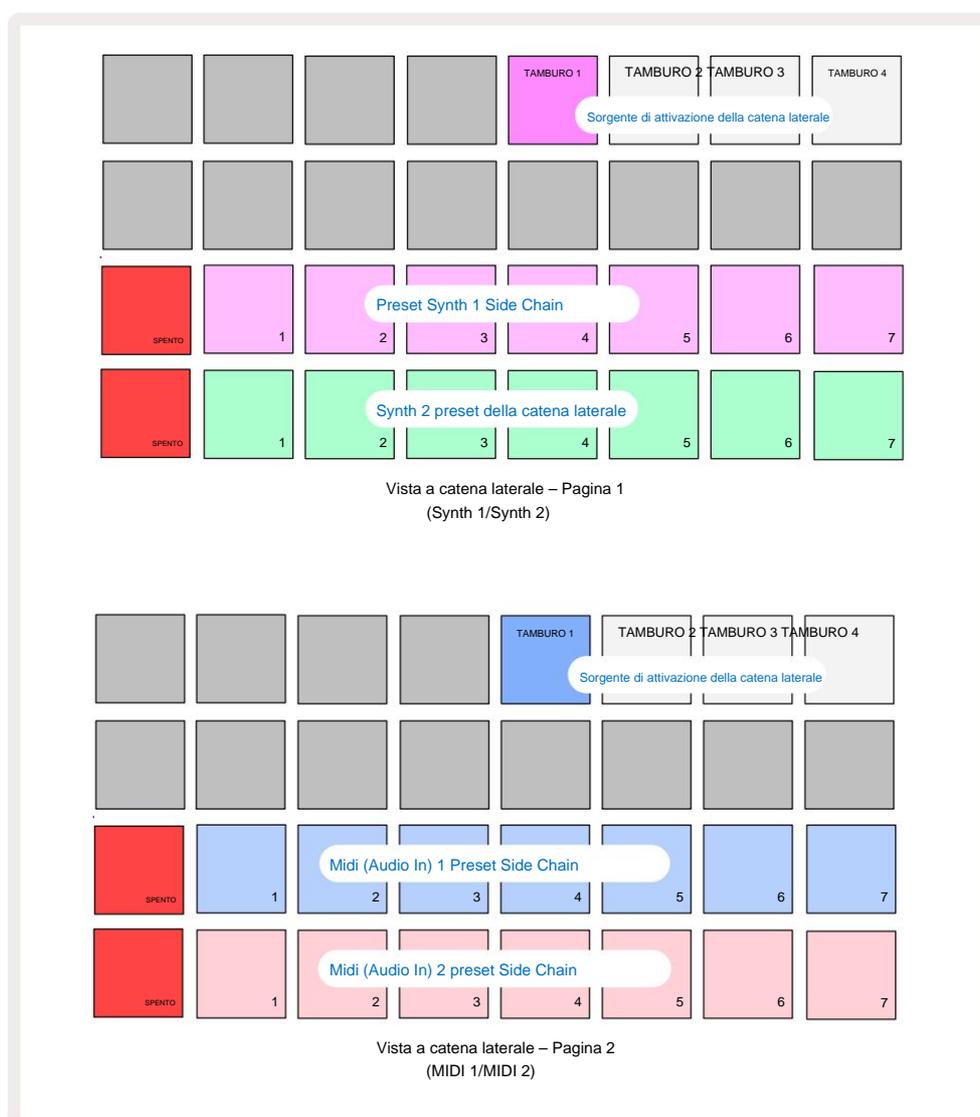
Catene laterali

Ciascuna delle tracce synth e degli ingressi audio esterni (rappresentati dalle tracce MIDI) può essere Side Chained. Le catene laterali funzionano allo stesso modo dei comuni processori di dinamiche come i compressori e possono essere utilizzate per alterare l'"involuppo" delle note di synth a tempo con qualsiasi traccia di batteria.

Side Chain consente ai colpi della traccia di batteria selezionata di abbassare il livello audio dei sintetizzatori. Usando suoni di synth con un lungo sustain o lunghi tempi di Gate, puoi fare in modo che un campione di batteria "pompino" i suoni del synth per produrre alcuni effetti interessanti e insoliti.

Sono disponibili sette preset Side Chain, ognuno dei quali consente alla traccia di batteria selezionata di modificare il suono delle tracce synth (o dei segnali agli ingressi audio esterni) in modi leggermente diversi. Lo stato predefinito è che Side Chain sia OFF su entrambi i synth e su entrambe le tracce MIDI.

Side Chain View è la vista secondaria del pulsante **FX 12**. Apri tenendo **premuta Shift** e premendo **FX**, oppure premi **FX** una seconda volta se sei già in **FX View** per alternare la vista.



Side Chain View visualizzerà i controlli della catena laterale per le tracce Synth o le tracce MIDI (gli ingressi esterni) a seconda di quale traccia è stata selezionata quando è stato premuto **Shift + FX**. È possibile utilizzare i pulsanti J e K **15** per alternare tra le **viste della catena laterale delle** tracce Synth e MIDI.

Le due file inferiori di pad corrispondono ai sette Side Chain Preset (Pad da 2 a 8 in ciascuna riga) rispettivamente per Synth 1 e Synth 2 (o MIDI 1 e MIDI 2); il primo pad di ogni riga è "il pulsante OFF" - questo disabilita l'elaborazione della catena laterale per il sintetizzatore (o ingresso audio). Il pad 1 si illumina di rosso brillante quando la catena laterale è spenta; premere un qualsiasi altro pad nella riga per abilitare uno dei Side Chain Presets, e il Pad 1 si attenua e il Pad selezionato si illumina nel colore della traccia.

I pad da 5 a 8 nella riga superiore consentono di selezionare quale traccia di batteria sarà il trigger della catena laterale per la traccia scelta (selezionata premendo un preset della catena laterale per la traccia).

Come per molte altre funzionalità di Circuit Tracks, il modo migliore per comprendere l'elaborazione della catena laterale è sperimentare e ascoltare. Un buon punto di partenza è impostare una singola nota di synth in modo che abbia un valore Gate di 16 in modo che suoni continuamente e fare in modo che Drum 1 suoni alcuni battiti di grancassa. Quando selezioni diversi Side Chain Preset, ascolterai i diversi modi in cui la nota di synth continua viene "interrotta" dal tamburo. Lo stesso Side Chain Preset può avere un effetto notevolmente diverso se usato con diverse patch di sintetizzatore, quindi vale la pena sperimentare anche con vari suoni di sintetizzatore. Si noti inoltre che l'effetto sarà più o meno interessante a seconda dei tempi relativi dei pattern synth e Drum 1.

L'attenuazione della catena laterale continuerà anche quando il livello della traccia sorgente viene ridotto a zero nella **vista Mixer**. Questa è una funzione che può essere utilizzata in modo abbastanza creativo! Tuttavia, se si disattiva la traccia di batteria selezionata come chiave in **Mixer View**, l'attivazione della catena laterale è disabilitata.

La manopola del filtro

L'intera uscita audio di Circuit Tracks – la somma dei suoni di tutte e sei le tracce interne più i due ingressi audio esterni – viene alimentata attraverso una tradizionale sezione di filtro in stile DJ. Il controllo per questo è la grande manopola **Master Filter 2**. La manopola Filter è uno dei controlli chiave delle prestazioni e può esserlo usato per cambiare radicalmente il suono generale.

Il filtro comprende sia i tipi passa basso che passa alto. Un filtro passa alto rimuove le basse frequenze (bassi) dall'uscita e un filtro passa basso rimuove le alte frequenze (alti). **La manopola del filtro principale** di Circuit Tracks controlla un filtro passa basso quando lo si ruota in senso antiorario dalla posizione centrale e un filtro passa alto quando lo si ruota in senso orario dalla posizione centrale. Si noti che il controllo ha un fermo al centro: in questa posizione, non avviene alcun filtraggio e il LED sotto la manopola è leggermente illuminato di bianco. Ruotando la manopola in senso orario, sentirai la batteria e le note più basse scomparire lasciandoti con un suono molto più sottile; nella direzione opposta, le note alte scompaiono per prime, lasciandoti con un suono smorzato. Il LED diventa azzurro quando uno dei due filtri tipo è attivo, con la luminosità che aumenta ruotando il comando.

Progetti

Una panoramica di base sul caricamento e il salvataggio dei progetti è disponibile a pagina 23. Questo capitolo esamina alcuni aspetti aggiuntivi relativi all'uso dei progetti.

Cambiare progetto

Ci sono alcune regole che regolano il modo in cui Circuit Tracks risponde quando si passa da un progetto all'altro. Se sei in Stop Mode (cioè con il sequencer non in funzione) e modifichi il pulsante Project in **Projects Play**, il nuovo Project inizia **Visualizza**, quando si preme il tasto  sempre al passo definito come Punto di inizio del pattern (Step 1 di default) per ciascuna traccia; se il Progetto comprende Pattern concatenati, inizierà al Punto di Inizio del primo Pattern. Questo sarà il caso indipendentemente da quale passaggio il sequencer era al momento dell'ultimo arresto. Il ritmo del nuovo Progetto sostituirà quello del precedente.

Sono disponibili due opzioni per modificare i progetti in modalità di riproduzione:

1. Se selezionate un nuovo Project premendo il suo pad, il Pattern corrente verrà riprodotto fino all'ultimo step (nota: solo il Pattern corrente, non una Scene o una catena completa di Pattern), e il pad per il nuovo Project lampeggerà in bianco per indicare che è in "accodamento". Il nuovo Project inizierà quindi a suonare dal punto di inizio (Step 1 per impostazione predefinita) del suo Pattern, o dal punto di inizio del primo Pattern di una catena o della sua prima scena, a seconda dei casi.
2. Se tieni premuto **Maiusc** quando selezioni un nuovo progetto, inizierà la riproduzione del progetto appena selezionato subito. Il nuovo Project suonerà dallo stesso passaggio nella catena Pattern che aveva raggiunto il precedente Project. Il cambio di progetto istantaneo può diventare particolarmente interessante quando i due progetti contengono Pattern di lunghezza diversa o un numero diverso di Pattern che compongono una catena di Pattern. Come accennato in altre parti di questa Guida per l'utente, la sperimentazione è spesso il modo migliore per capire come Circuit Tracks si occupa di questo.

Cancellare i progetti

Clear  può essere utilizzato nella **vista Progetti** per eliminare i progetti indesiderati. Tieni premuto Cancella; esso si illumina di rosso brillante e tutti i pad della griglia si spengono tranne quello per il progetto attualmente selezionato, che mostra un bianco brillante. Premere questo pad per eliminare il progetto.

Si noti che questa procedura consente di eliminare solo il Progetto attualmente selezionato; fornendo così una salvaguardia contro l'eliminazione del progetto sbagliato. Verificare sempre che contenga un Project pad il progetto che desideri eliminare riproducendolo prima di utilizzare **Clear**.

Salvataggio dei progetti in nuovi slot

Usa **Save 19** per salvare le tracce su cui hai lavorato in uno slot di memoria Project. **Salva** è necessario premere due volte per completare il processo di archiviazione: alla prima pressione il pulsante **Salva** lampeggerà ; una seconda pressione salverà il tuo lavoro nell'ultima memoria di progetto che era in uso. Ciò significa che se il tuo lavoro corrente era basato su un progetto salvato in precedenza, la versione originale verrà sovrascritta.

Per assicurarti che il tuo lavoro venga salvato in una memoria di progetto diversa, passa alla **vista Progetti**. Vedrai che la prima pressione di Salva fa sì che il pad per l'ultimo progetto selezionato diventi bianco. Se vuoi salvare il tuo lavoro in un nuovo slot di memoria, premi il pad per quello slot: tutti gli altri pad si spegneranno e il pad selezionato lampeggerà rapidamente in verde per un paio di secondi.

Si noti che è possibile "abortire" la routine di salvataggio dopo la prima pressione di **Salva** premendo qualsiasi altro pulsante.

Modifica dei colori del progetto

Puoi anche assegnare un colore diverso a qualsiasi pad in **Project View** : questo può essere di grande aiuto nelle esibizioni dal vivo. Scegli il colore come parte delle procedure di salvataggio descritte sopra. Dopo aver premuto **Save** per la prima volta, il LED sotto la manopola Macro 1 si illuminerà del colore corrente del pad per il Project attualmente selezionato: se non hai già cambiato il colore, sarà blu scuro. Ora puoi scorrere una tavolozza di 14 colori ruotando la manopola Macro 1. Quando viene visualizzato il colore desiderato, premere **Salva** una seconda volta, oppure premere il pad corrispondente alla posizione di memoria: questo completa il processo di salvataggio con un pad verde lampeggiante come descritto sopra.

Nota che il pad diventerà bianco dopo l'operazione di salvataggio, quindi non vedrai immediatamente il nuovo colore, ma lo farai non appena selezioni un progetto diverso.

Confezioni

Un Pack è definito come tutto ciò che è attualmente salvato sul tuo Circuit Tracks: puoi esportare il Pack corrente su una scheda microSD rimovibile. Lo slot per schede si trova sul pannello posteriore .

Un pacchetto contiene la totalità delle operazioni correnti di Circuit Tracks, incluso il contenuto di tutti i 64

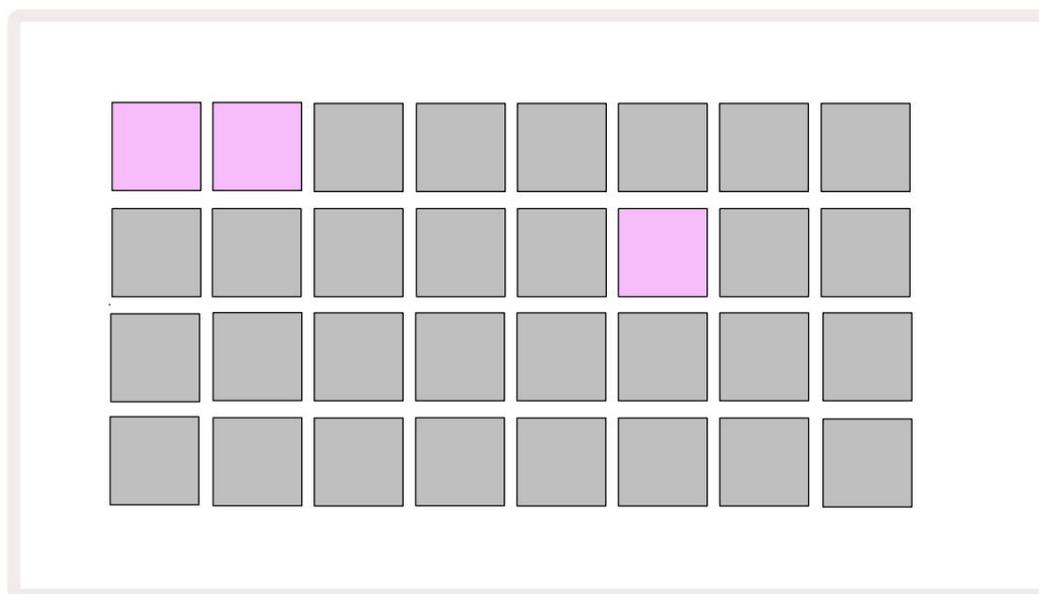
Memorie di progetto, tutte le 128 patch di synth e tutti i 64 campioni di batteria. Una scheda può contenere 31 Pack aggiuntivi: questo ti consente di salvare in sicurezza un'enorme quantità di contenuti di lavoro su un supporto non volatile, e questo può includere Progetti di generi molto diversi, completi di Patch e Campioni personalizzati a seconda dei casi. Il principio può essere ulteriormente ampliato, poiché ovviamente è possibile utilizzarne altrettanti

Schede microSD come desideri.

Packs View è la vista secondaria del pulsante **Progetti** . Apri tenendo **premuta Maiusc** e premendo **Progetti**, oppure premi **Progetti** una seconda volta se già nella **vista Progetti** per attivare la vista.

IMPORTANTE:

Puoi accedere a Packs View solo quando una scheda microSD è presente nello slot del pannello posteriore.



I pacchetti possono essere inviati a Circuit Tracks utilizzando Novation Components

all'indirizzo <https://components.novationmusic.com/>. Ogni pad rappresenta un Pack: si accenderà quello attualmente caricato

il bianco e gli altri pad si accendono nei colori assegnati, che sono impostati in Novation Components.

Caricamento di un pacco

Per prima cosa seleziona un Pack premendo un qualsiasi pad acceso diverso da quello del Pack attualmente caricato. Inizierà a lampeggiare tra debole e luminoso (nel colore assegnato) per confermare che è "adescato" e ora può essere caricato. Non è possibile caricare uno "slot Pack vuoto", in quanto non conterrà patch di synth, MIDI modelli o campioni di batteria. Inoltre, non è possibile ricaricare il pacchetto corrente.

[Se non desideri caricare un pacchetto innescato, adescare un pacchetto diverso per il caricamento o uscire **dalla visualizzazione pacchetti**. Quando torni alla **visualizzazione Pacchetti**, nessun pacchetto verrà visualizzato come innescato.]

Una volta che un pacchetto è pronto, premi il pulsante di riproduzione per caricare il pacchetto. Un'animazione verrà riprodotta sui pad per alcuni secondi durante il caricamento del pacco e, una volta completato il caricamento, la **visualizzazione dei pacchi** verrà nuovamente visualizzata con il pad del pacco appena caricato illuminato di bianco.

Pacchetti duplicati

Se esaurisci i progetti in un pacchetto, ma vorresti continuare a lavorare su nuovi progetti con lo stesso set di patch e campioni di synth, puoi duplicare il pacchetto corrente.

Per duplicare il pacchetto corrente, prima accedi alla **Visualizzazione pacchetti**. Tieni **premuto Duplicato**  e quello attualmente selezionato Pack lampeggerà in verde, mentre gli slot Pack disponibili saranno illuminati in blu tenue. Premi uno slot blu scuro per scrivere il pacchetto corrente nella nuova posizione.

Tieni presente che i pacchetti possono essere rimossi solo tramite i componenti e non possono essere cancellati dal dispositivo direttamente.

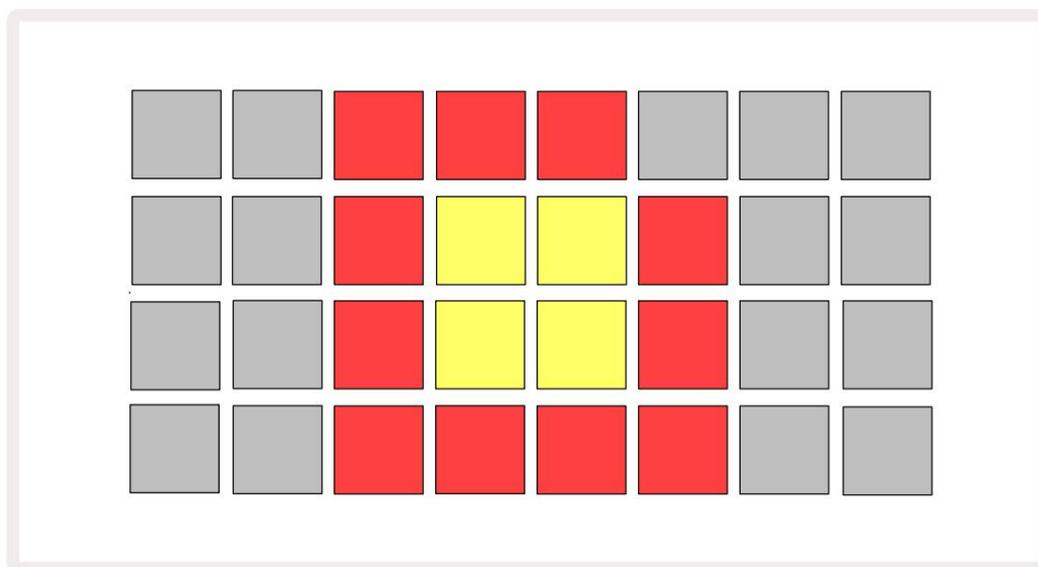
Utilizzo di schede microSD

AVVERTIMENTO:

Non rimuovere la scheda microSD da Circuit Tracks durante le operazioni di salvataggio o caricamento. Ciò potrebbe comportare la perdita del lavoro precedentemente salvato. Tieni presente che le operazioni di salvataggio includono il processo di duplicazione di un pacchetto e il trasferimento di contenuto dai componenti.

Una scheda microSD inserita nello slot per schede del pannello posteriore consente l'accesso a più Pack. Piste del circuito' la memoria interna contiene un solo Pack: la scheda microSD può contenere altri 31 Pack, consentendo così la disponibilità fino a 32 Pack da caricare su Circuit Tracks mentre la scheda è inserita.

Se la scheda microSD non è stata inserita dall'accensione, **Packs View** visualizzerà un'icona rossa e gialla ciò significa "nessuna SD disponibile":



(L'icona "nessuna SD" viene visualizzata anche in altre situazioni, vedere `Rimozione di una scheda SD` di seguito per ulteriori informazioni dettagli.) Circuit Tracks è completamente operativo senza una scheda Micro SD, ma l'utente avrà accesso solo al Pack interno. Se è presente una scheda microSD, Packs View visualizzerà i Pack disponibili e consentirà all'utente di caricare un nuovo Pack come descritto in `Caricamento di un Pack` sopra.

Se l'unità è accesa senza la scheda microSD presente (con conseguente caricamento del Pack interno), uno può essere inserito in qualsiasi punto per accedere al contenuto della carta. Se la carta ha precedentemente stato rimosso, reinserirlo consentirà nuovamente l'accesso al contenuto della carta e il normale funzionamento lo farà continuare se la rimozione della carta in precedenza aveva interrotto qualsiasi funzionalità. Rimozione della scheda microSD è descritto in dettaglio di seguito.

Se viene rimossa una scheda microSD mentre è caricato il Pack interno, Circuit Tracks si comporterà come descritto sopra per il funzionamento dall'accensione senza scheda presente. Ciò non ostacola le capacità dell'utente per caricare patch e campioni di synth o per salvare e caricare progetti.

È possibile rimuovere la scheda microSD mentre un Pack caricato dalla scheda SD è quello attualmente in uso. La riproduzione del sequencer non si interromperà e tutte le modifiche non salvate non andranno perse a questo punto. Tuttavia, poiché la scheda non è presente, non sono disponibili dati da caricare. Il progetto continuerà a essere riprodotto mentre i dati del progetto corrente vengono caricati nella RAM dell'unità, ma non è possibile modificare il progetto o salva il progetto corrente mentre ti trovi in questo stato. Tuttavia, puoi modificare la patch o il campione durante il pacchetto carico. Come tale, **Projects View** visualizzerà l'icona 'No SD' come descritto sopra, e il pulsante **Save**  non si accenderà fino al reinserimento della carta. **Packs View** visualizzerà anche l'icona 'No SD' fino a quando la scheda non viene reinserita. Se si desidera caricare il Pack interno senza reinserire la scheda microSD, è necessario spegnere e riaccendere l'unità per caricare il Pack interno.

Se inserisci una scheda microSD diversa, il comportamento di Circuit Track non è definito. Se è necessario caricare un Pack da una scheda microSD diversa, è necessario spegnere l'unità e riaccenderla. La nuova scheda microSD può essere inserita in qualsiasi momento prima, durante o dopo il ciclo di alimentazione, ma il ciclo di alimentazione deve essere completato prima di caricare il contenuto della nuova scheda per evitare comportamenti indefiniti.

Compatibilità con scheda MicroSD

Le schede MicroSD devono essere almeno di Classe 10 e utilizzare il formato FAT32. Per ulteriori informazioni su schede microSD specifiche consigliate per l'uso con Circuit Tracks, consultare il Centro assistenza Novation.

Componenti

Informazioni sui componenti e navigazione verso le tracce del circuito

Novation Components è il compagno online di Circuit Tracks. Con i componenti puoi:

- Scarica nuovi contenuti
- Creare e modificare patch di sintetizzatore
- Carica i tuoi campioni
- Modifica modelli di tracce MIDI
- Effettua il backup dei tuoi progetti
- Caricare nuovi pacchetti
- Aggiornare all'ultima versione del firmware

I componenti richiedono un browser abilitato Web MIDI per comunicare con il dispositivo. Ti consigliamo di utilizzare Google Chrome o Opera. In alternativa, puoi scaricare una versione standalone di Components dopo aver registrato il tuo prodotto.

Accedi ai componenti su <https://components.novationmusic.com/>.

NOTA:

"Se riscontri problemi con la versione Web di Components, prova a installare la versione standalone applicazione dal Portale Clienti Novation. Inoltre, se sei su Windows, ti consigliamo di installare il driver Novation.

Appendice

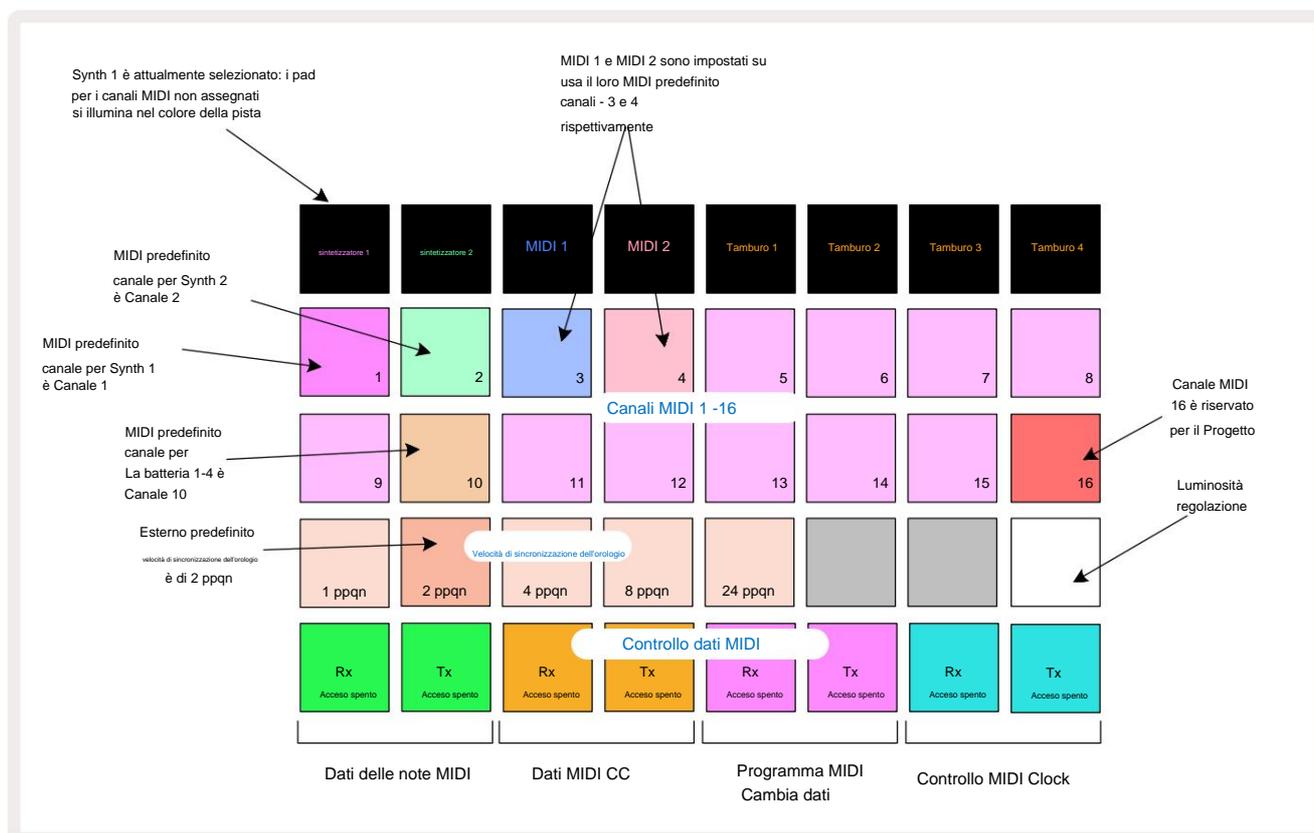
Aggiornamenti firmware

Per accedere a tutte le funzionalità, potrebbe essere necessario aggiornare Circuit Tracks all'ultima versione del firmware. I componenti ti faranno sapere se l'unità collegata è aggiornata e, in caso contrario, i componenti possono aggiornare il firmware dell'unità all'ultima versione.

Vista di installazione

Setup View viene fornito per consentire le impostazioni "globali" dell'unità: queste includono l'assegnazione del canale MIDI, la configurazione dell'I/O MIDI, la selezione della sorgente di clock, la frequenza di clock esterna, il compressore principale attivato/spengimento e regolazione della luminosità. Si accede tenendo premuto **Maiusc** e premendo **Salva** e si esce da premendo  **Gioca** 13

L'apertura di **Setup View** produce la visualizzazione mostrata di seguito:



Luminosità

Il pad 24 (illuminato di bianco) controlla la luminosità dei pad della griglia. L'impostazione predefinita è per la massima luminosità, ma premendo Pad 24 le attenua di circa il 50%. Questo può essere di beneficio se stai utilizzando Circuit Tracks sulla sua batteria interna. Potresti anche voler correre con una luminosità ridotta se ti esibisci in condizioni di scarsa illuminazione ambientale.

L'impostazione della luminosità viene salvata quando Circuit Tracks viene spento.

Canali MIDI

I canali MIDI predefiniti di fabbrica sono i seguenti:

Traccia	canale MIDI
sintetizzatore 1	1
sintetizzatore 2	2
MIDI 1	3
MIDI 2	4
Batteria 1 – 4	10

È possibile modificare il canale MIDI utilizzato da ciascuna traccia nella **vista Setup**. Ciascuna traccia - Synth 1, Synth 2, MIDI 1, MIDI 2 e Drum 1 - 4 può essere impostata su uno qualsiasi dei canali MIDI 1-15. Il canale 16 è riservato al Progetto. Si noti che tutte e quattro le tracce di batteria utilizzano lo stesso canale MIDI.

Per cambiare il canale MIDI che verrà utilizzato dai sintetizzatori o dalla batteria, premere Synth 1, Synth 2, MIDI 1, MIDI 2 o uno qualsiasi dei pad 5 delle tracce di batteria per selezionare la traccia richiesta. Le prime due file di pad in **Setup View** rappresentano i canali MIDI 1-16. Premere il pad per il canale MIDI richiesto.

Importante: non ci sono due tracce che possono trasmettere sullo stesso canale MIDI.

Il grafico a pagina 103 illustra il display quando è selezionato Synth 1: i colori dei pad per i canali MIDI non utilizzati differiscono per Synth 2, le tracce MIDI o la batteria. Il viola brillante, verde pallido, i pad blu, rosa e arancioni indicano il canale MIDI a cui è attualmente assegnata ciascuna traccia.

Come per tutte le modifiche alla **visualizzazione configurazione**, premere **Riproduci** per salvare le modifiche e uscire dalla **visualizzazione configurazione**.

I/O MIDI

Circuit Tracks è in grado di inviare e ricevere dati MIDI sia tramite la porta **USB 6** che **MIDI In/Out** Attraverso le prese **4**.

Setup View consente di decidere come si desidera che le tracce del circuito operino con altre apparecchiature MIDI per quattro categorie di dati MIDI in modo indipendente: Note, CC (Control Change), Program Change (PGM) e MIDI Clock. Ciò garantisce un elevato grado di flessibilità nel modo in cui Circuit Tracks si integra con il resto del sistema.

MIDI Rx (ricezione) e Tx (trasmissione) possono essere abilitati indipendentemente per ciascuna delle categorie di dati.

I pad da 25 a 32 sono disposti come quattro coppie di pulsanti come mostrato nella tabella:

Funzione pad	Funzione pad	Colore
25	Attivazione/disattivazione di MIDI Note Rx	Verde
26	Attivazione/disattivazione di MIDI Note Tx	
27	Attivazione/disattivazione MIDI CC Rx	Arancia
28	Attivazione/disattivazione della trasmissione MIDI CC	
29	Attivazione/disattivazione di MIDI Program Change Rx	Viola
30	Attivazione/disattivazione di MIDI Program Change Tx	
31	Attivazione/disattivazione MIDI Clock Rx	Blu pallido
32	Attivazione/disattivazione di MIDI Clock Tx	

Per impostazione predefinita, sia MIDI Rx che MIDI Tx sono attivi (pulsanti luminosi) per tutte le categorie di dati.

Impostazioni dell'orologio

Quando Clock Rx è OFF, il clock è in modalità interna e il BPM di Circuit Tracks è definito solo dal tempo clock interno.

Qualsiasi orologio esterno verrà ignorato. Quando Clock Rx è attivo, Circuit Tracks è attivo

La modalità AUTO e il BPM saranno impostati da un MIDI clock applicato esternamente al **MIDI In** o al

Porte USB se ne viene applicata una valida; in caso contrario, Circuit Tracks passerà automaticamente al suo orologio interno.

Se Clock Tx è attivo, Circuit Tracks è il clock master e il suo clock, qualunque sia la sorgente, sarà

disponibile come MIDI Clock sui connettori USB e **MIDI Out** del pannello posteriore. L'impostazione di Clock Tx su OFF lo farà causare la trasmissione di dati di clock.

Vedere anche "Orologio esterno" a pagina 86.

Frequenze di clock analogiche

Circuit Tracks emette un clock analogico continuo dal connettore **Sync Out 2** del pannello posteriore con un'ampiezza di 5 V.

La frequenza di questo clock è correlata al tempo clock (interno o esterno). La frequenza di uscita viene impostata con i primi cinque pulsanti sulla terza riga della griglia (pad n. 17-21). È possibile selezionare la frequenza tra 1, 2, 4, 8 o 24 ppqn (pulse per semiminima) premendo l'apposito

pad. Il valore predefinito è 2 ppqn. La tabella seguente riassume le impostazioni:

Pad	Frequenza di clock analogica
17	1 ppqn
18	2 ppqn
19	4 ppqn
20	8 ppqn
21	24 ppqn

Si noti che Swing (se impostato su un valore diverso dal 50%) non viene applicato all'uscita dell'orologio analogico.

Visualizzazione configurazione avanzata

Alcune preferenze aggiuntive possono essere impostate in **Visualizzazione impostazioni avanzate**. Si accede tenendo premuto **Maiusc** durante l'accensione dell'unità e si esce premendo l'icona Inserisci riproduzione  **Gioca 13**.

La griglia 8 x 4 non è illuminata in **Visualizzazione impostazioni avanzate**; le regolazioni vengono effettuate utilizzando vari altri pulsanti.

Strumento di avvio facile (dispositivo di archiviazione di massa)

Lo strumento Easy Start può essere disabilitato nella **visualizzazione Configurazione avanzata** se non si desidera che Circuit Tracks appaia come dispositivo di archiviazione di massa quando lo si collega a un computer.

Per attivare/disattivare lo strumento Easy Start, premere il pulsante **Nota 6**.  Se **Note** è acceso in verde brillante, è abilitato, se **Note** è acceso in rosso fuoco, è disabilitato.

Per ulteriori informazioni sullo strumento Easy Start, vedere pagina 9.

Configurazione MIDI Thru

È possibile determinare il comportamento della porta **MIDI Thru** sul pannello posteriore di Circuit Tracks in **Visualizzazione impostazioni avanzate**. Le opzioni consentono alla porta di agire come una normale porta **MIDI Thru** (questa è l'impostazione predefinita) o di duplicare l'uscita della porta **MIDI Out**. Ciò è utile se si dispone di due componenti hardware desidera controllare con le tracce MIDI che non hanno porte MIDI thru stesse.

Utilizzare il pulsante **Duplica 18**  per impostare il comportamento. Quando **Duplicate** è acceso in verde brillante, **MIDI Thru** la porta agirà come una seconda uscita MIDI. Quando è acceso in rosso fuoco, viene attivato un interruttore hardware passante e il la porta agisce come un normale MIDI Thru.

Compressore principale

Circuit Tracks include un compressore principale, che viene applicato a tutte le uscite audio del dispositivo. Esso può essere abilitato o disabilitato premendo **FX 12** in **Visualizzazione impostazioni avanzate**. Quando il compressore è abilitato, il pulsante **FX** si illumina di verde brillante: quando è disabilitato, si illumina di rosso tenue.

Salva blocco

La funzione Salva Blocco consente di disabilitare temporaneamente la funzione Salva. Questo può essere utile se tu fai preparare un live set sui tuoi circuiti e non vuoi rischiare di sovrascrivere accidentalmente progetti importanti. Per abilitare Save Lock, tieni premuti contemporaneamente **Shift** e **Save** mentre accendi l'unità.

Quando Salva Blocco è abilitato, il pulsante **Salva** è sempre spento.

Lo stato Salva blocco viene mantenuto durante i successivi cicli di alimentazione. Disabilitarlo è la stessa procedura dell'abilitazione: accendere l'unità tenendo premuto **Shift** e **Save**.

Per impostazione predefinita, Save Lock è disabilitato, in modo che i progetti possano essere salvati e sovrascritti liberamente.

Problemi di caricamento del progetto

Circuit Tracks carica l'ultimo progetto in uso quando viene acceso. È possibile che se l'alimentazione è stata interrotta durante il salvataggio di un progetto, potrebbe essere stata danneggiata in qualche modo. Ciò potrebbe significare che Circuit Tracks finisce in uno stato anomalo all'accensione.

Anche se questo è un evento molto improbabile, abbiamo incluso un metodo per attivare Circuit Tracks e forzarlo a caricare invece un progetto vuoto. Per fare ciò, tieni premuti sia **Maiusc** che **Cancella** mentre giri Circuito tracciato.

Se qualche Progetto viene danneggiato in qualche modo, è sempre possibile cancellarlo cancellando il Progetto (vedi pagina 96).

parametri MIDI

Circuit Tracks è stato progettato per rispondere in vari modi ai dati MIDI esterni. Attivazione nota MIDI/ I messaggi Nota Off, Program Change (PGM) e Continuous Controller (CC) vengono tutti riconosciuti.

I dettagli completi delle impostazioni e dei parametri MIDI sono disponibili in un documento separato: Circuit Tracks Programmer's Reference Guide, che può essere scaricato da novationmusic.com/downloads.

Modalità Bootloader

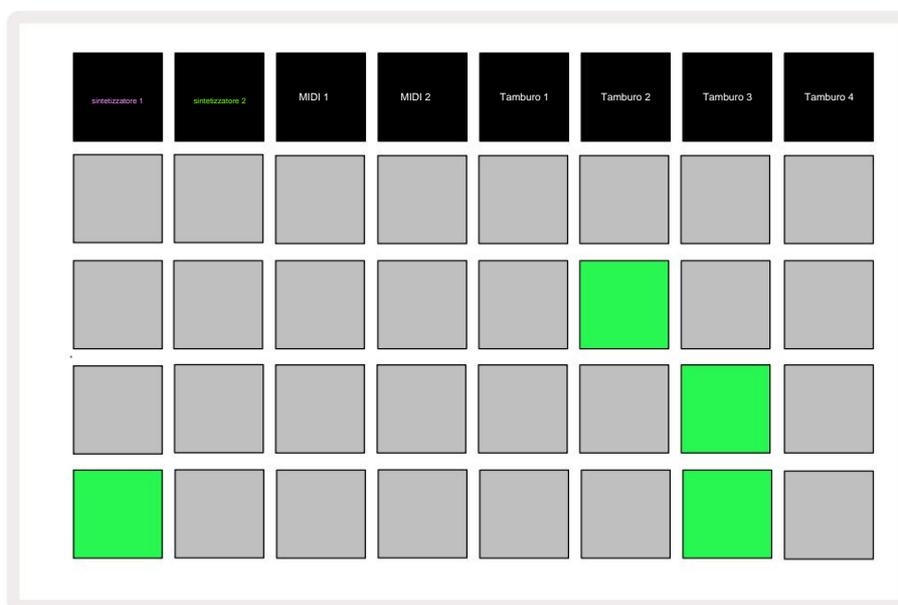
Nell'improbabile eventualità di un problema con i tuoi circuiti, potrebbe essere necessario abilitare la modalità Bootloader. Questa è strettamente una "modalità di ingegneria" e tutte le normali funzioni dell'unità diventano non operative. Non dovresti usare la modalità Bootloader senza le istruzioni per farlo dal team di supporto tecnico di Novation.

Bootloader Mode consente di verificare la versione del firmware attualmente installato e anche di aggiornare il firmware (e le patch di fabbrica) nel caso in cui la procedura di aggiornamento del firmware sopra descritta non dovesse funzionare correttamente per qualsiasi motivo.

Per accedere alla modalità Bootloader:

1. Disattivare le tracce del circuito
2. Tenere premuta la **bilancia** 9 , Pulsanti **Preset** 14 e **Nota** 5 
3. Il circuito di alimentazione si riattiva

Le piste del circuito saranno ora in modalità Bootloader e il display della griglia visualizzerà una selezione di luce verde pastiglie (che possono differire da quelle mostrate di seguito):



Synth 1 e Synth 2 sono accesi; selezionando uno di questi viene visualizzato uno schema di pad illuminati; il pattern rappresenta i numeri di versione dei tre elementi del firmware in formato binario. Potresti aver bisogno per descrivere questi modelli al team di supporto tecnico di Novation in caso di problemi.

La modalità Bootloader si esce più facilmente premendo semplicemente il riavvio  Pulsante **Riproduci**. Circuit Tracks lo farà quindi nel normale stato operativo.

