



CIRCUIT TRACKS

User Guide

Molim pročitajte:

Hvala što ste preuzeli ovaj korisnički priručnik.

Koristili smo strojno prevođenje kako bismo bili sigurni da imamo korisnički priručnik dostupan na vašem jeziku, ispričavamo se za sve pogreške.

Ako biste radije vidjeli englesku verziju ovog korisničkog priručnika kako biste koristili vlastiti alat za prevođenje, to možete pronaći na našoj stranici za preuzimanje:

downloads.focusrite.com
downloads.novationmusic.com

Zaštitni znakovi

Zaštitni znak Novation u vlasništvu je tvrtke Focusrite Audio Engineering Ltd. Svi drugi nazivi robnih marki, proizvoda i tvrtki te sva druga registrirana imena ili zaštitni znakovi spomenuti u ovom priručniku pripadaju njihovim vlasnicima.

Odricanje

Novation je poduzeo sve moguće korake kako bi osigurao da su ovdje dane informacije točne i potpune. Ni u kojem slučaju Novation ne može prihvatiti odgovornost za bilo kakav gubitak ili štetu vlasniku opreme, bilo kojoj trećoj strani ili bilo kojoj opremi koja može nastati korištenjem ovog priručnika ili opreme koju on opisuje. Podaci navedeni u ovom dokumentu mogu se izmijeniti u bilo kojem trenutku bez prethodnog upozorenja. Specifikacije i izgled mogu se razlikovati od navedenih i ilustrirano.

Autorska prava i pravne obavijesti

Novation i Circuit zaštitni su znakovi tvrtke Focusrite Audio Engineering Limited.

2020 © Focusrite Audio Engineering Limited. Sva prava pridržana

Novacija

Dio Focusrite Audio Engineering Ltd.

Windsor House, Turnpike Road

Cressex Business Park, High Wycombe

Buckinghamshire, HP12 3FX

Ujedinjeno Kraljevstvo

Tel: +44 1494 462246

Faks: +44 1494 459920

email: sales@novationmusic.com

Web: www.novationmusic.com

Sadržaj

Uvod	6
Ključne značajke.....	7 O ovom
priručniku	8
Što je u kutiji.....	8
Ustajanje i trčanje	9 Ako ste na
Macu:	9 Ako ste na
Windows-u :	9 Pregled
komponenti Novation.....	9 Početak rada s kružnim
stazama.....	10 Imate
problema?	10 Zahtjevi za
napajanje	10
Pregled hardvera.....	12
Glosar.....	12 Pogled
odozgo	16 Pogled
straga.....	19
Osnove	20
Uključivanje jedinice	20 Početak
rada.....	22 Učitavanje i
spremanje	23 Počinjanje od
nule.....	25
Sintisajzeri	28 Sviranje
sintisajzera	28 Prošireni prikaz
bilješke.....	29
Vage	31
Odabir mjerila.....	32
Bilješka korijena	33
Odabir zakrpa	34
Pregled zakrpe.....	34
Odabir vanjske zakrpe	35
Istraživanje makronaredbi	35 Snimanje uzorka
sintisajzera u stvarnom vremenu	36 Pokreti gumba za
snimanje	37 Nekvantizirani
zapis	38 Snimanje s
vanjskog upravljača	39 Uređivanje
koraka.....	39 Brisanje
bilješki	41
Umetanje bilješki.....	41
Očisti i udvostruči	41 Koraci
brisanja	41 Koraci
dupliciranja.. ..	41
Brzina, vrata i vjerojatnost	42
Brzina.....	42
Vrata.....	46
Vjerojatnost.....	48 Uređivanje mikro
koraka	49
Vezane / Drone Bilješke	52
Postavke uzorka.....	54 Početna i krajnja
točka	54

Redoslijed reprodukcije.....	56
Brzina sinkronizacije uzorka	56
Mutirati.....	57
MIDI zapisi	58
Uvod.....	58
Odabir predložaka	58
predložci	59
predložaka u komponente	59
s vanjskim hardverom putem MIDI izlaza	60
Bubnjevi.....	61
Sviranje bubnjeva	61
bubnja	62
uzoraka	63
bubnja	64
bubnja	65
zapis	65
Ručni unos pogodaka i uređivanje koraka	65
koraka	67
Brzina.....	69
Vjerojatnost.....	71
Pokreti gumba za snimanje.. ..	72
udvostruči	73
Uzorci	74
Prikaz uzoraka.....	74
Brisanje uzoraka.....	75
uzoraka.....	76
koraka	76
uzoraka	77
uzorka	80
Pregledajte zaključavanje	81
Scene	82
Dodjeljivanje uzoraka scenama	82
Ulančavanje scena za stvaranje aranžmana.....	84
čekanja u redu	85
scena.....	85
scena	85
Tempo i zamah.....	86
Tempo	86
Vanjski sat.....	86
Tap Tempo	87
Ljuljačka.....	87
klikova.....	88
Analogni sinkronizacijski izlaz	88
Mikser	89
FX odjeljak	91
Reverb	92
Kašnjenje	92
kompresor.....	93

Bočni lanci	94
Gumb filtra.....	95
Projekti.....	96
Promjena projekata	96 Kliring
projekti	96 Spremanje
projekata na nove utore.....	97 Promjena
boja projekta	97
Paketi	98
Punjenje paketa	99
Umnožavanje paketa	99
Korištenje microSD kartica	100
Komponente	102 O
komponentama i navigaciji do kružnih staza	102
Dodatak	103 Ažuriranja
firmvera	103 Postavljanje
Prikaz	103
Svjetlina	104
MIDI kanali	104
MIDI I/O	105
Postavke sata	106
Brzine analognog sata	106
Prikaz naprednih postavki	107 Alat za jednostavno
pokretanje (uređaj za masovnu pohranu)	107
MIDI Thru konfiguracija	107
Glavni kompresor.....	107
Spremi zaključavanje	108
Problemi s učitavanjem projekta	108
MIDI parametara	108 Način
pokretanja	109

Uvod

Circuit Tracks je agilni groovebox za brzo i jednostavno stvaranje i izvođenje elektronske glazbe.

Njegov hvaljeni, praktični sekvencer daje vam besprijekoran tijek rada, a njegova dva profinjena, polifona digitalna sintetička zapisa omogućuju vam da proširite svoje zvučne mogućnosti. Četiri trake bubnja omogućuju vam da učitate vlastite uzorke i oblikujete ih do savršenstva. Dvije namjenske MIDI staze omogućuju besprijekornu povezanost s drugom opremom. S ugrađenom punjivom baterijom možete se isključiti i stvarati glazbu bilo gdje. Neka vaša kreativnost napreduje!

Circuit Tracks je i skladateljski alat i instrument za izvođenje uživo. To je instrument s osam pjesama - dva za polifone sintisajzere, četiri za uzorke i dva za povezivanje s vanjskim MIDI uređajima poput analognih sintisajzera. Omogućuje vam brzo stvaranje glazbe: spajanje uzoraka brzo je i intuitivno. Ako radite u studiju, Novationova vrhunska kvaliteta zvuka znači da možete koristiti Circuit Tracks kao osnovu svoje gotove pjesme.

Rešetka za sviranje je skup od 32 osvijetljena padova osjetljiva na brzinu, koji djeluju kao tipke sintisajzera, padovi za bubanj, koraci sekvencera i obavljaju brojne druge funkcije. Unutarnje osvjjetljenje jastučića je inteligentno RGB kodirani bojama*, tako da možete na prvi pogled vidjeti što se događa.

Osam rotirajućih kontrola omogućuje vam podešavanje zvukova sintisajzera i bubnja do savršenstva, a kontrola Master Filter uvijek je dostupna za dodatno poboljšanje vaše izvedbe. Postoji mnoštvo drugih brzo dostupnih značajki: zakrpe za sintisajzere i uzorci bubnjeva koje možete izabrati, izbor glazbenih ljestvica, podesivi tempo, zamah i duljina note i još mnogo toga. Možete započeti s jednostavnim uzorkom od 16 ili 32 koraka, a zatim ih brzo sastaviti u složenije uzorke velike duljine.

Svoj rad možete spremati u jednu od 64 interne memorije projekta. Osim toga, Circuit Tracks moćna značajka paketa omogućuje vam pristup, stvaranje i spremanje tisuća projekata, sintetičkih zakrpa i uzoraka na izmjenjiva microSD kartica.

Circuit Tracks potpuno se integrira s Novation Components, moćnom softverskom aplikacijom koja vam omogućuje preuzimanje, uređivanje i stvaranje zakrpa za sintisajzere, izmjenu uzoraka, stvaranje MIDI predložaka zapisa i pohranjivanje vašeg rada u oblak.

Za dodatne informacije, najnovije članke o podršci i obrazac za kontaktiranje naše tehničke podrške

Molimo posjetite Centar za pomoć Novation na: <https://support.novationmusic.com/>

* RGB LED osvjjetljenje znači da svaka ploča ima unutarnje crvene, plave i zelene LED diode, od kojih svaka može svijetliti različitim intenzitetom. Kombinacijom triju boja na različitim razinama svjetline može se postići gotovo bilo koja boja osvjjetljenja.

Ključne značajke

- Dvije sintetičke pjesme sa 6-glasnom polifonijom
 - Dvije MIDI staze s programabilnim CC izlazom
 - Četiri pjesme temeljene na uzorcima
 - RGB mreža s 32 podloge osjetljive na brzinu za reprodukciju i prikaz informacija
 - Osam prilagodljivih makro koda za daljnje "podešavanje" zvukova
 - Praktično sekvenciranje s osam ulančanih uzoraka od 32 koraka, nekvantizirani zapis, korak vjerojatnost, mutacija uzorka, stope sinkronizacije i više
 - Reverb, delay i side chain FX
 - Glavni filter u stilu DJ-a (niskopropusni/visoki prolaz)
 - microSD podrška – spremite tisuće sintetičkih zakrpa, uzoraka i projekata u 32 paketa.
 - Ugrađena punjiva baterija s trajanjem baterije od 4 sata
 - Integracija Novation Components – potpuno uređivanje sintetičkog mehanizma, učitavanje uzoraka i projekt
- sigurnosna kopija
- 5-pinski MIDI ulaz, izlaz i prolaz pune veličine
 - Analogna sinkronizacija
 - 2 mono audio ulaza – pomiješajte vanjski zvuk s izvornim zvukovima, također primijenite FX
 - Stereo audio izlaz
 - Izlaz za slušalice

O ovom priručniku

Pokušali smo učiniti ovaj priručnik što je moguće korisnijim za sve tipove korisnika, kako početnike u stvaranju elektroničke glazbe tako i one s više iskustva, a to neizbježno znači da će neki korisnici htjeti preskočiti određene dijelove, dok će relativno početnici žele izbjegavati određene dijelove dok ne budu sigurni da su svladali osnove.

Međutim, postoji nekoliko općih točaka koje je korisno znati prije nego što nastavite čitati priručnik. U tekstu smo usvojili neke grafičke konvencije za koje se nadamo da će svim vrstama korisnika biti od pomoći u kretanju kroz informacije kako bi pronašli ono što im je potrebno
znaj brzo:

Kratice, konvencije itd.

Gdje govorimo o kontrolama na gornjoj ploči ili konektorima na stražnjoj ploči, upotrijebili smo sljedeći broj:  za upućivanje na dijagram gornje ploče, i stoga:  za unakrsno upućivanje na dijagram stražnje ploče. (Pogledajte stranice 16 i 19). Koristili smo podebljani tekst za imenovanje fizičkih stvari – kontrole na gornjoj ploči i konektore na stražnjoj ploči, a nastojali smo koristiti iste nazive koji se koriste na samom Circuit Tracksu. Koristili smo manji podebljani kurziv za imenovanje različitih prikaza koje mreža može prikazati.

Savjeti



One rade ono što piše na limenci: uključujemo savjete, relevantne za temu o kojoj se raspravlja, a koji bi trebali pojednostaviti postavljanje Circuit Tracksa da rade ono što želite. Nije obavezno da ih slijedite, ali općenito bi vam trebali olakšati život.

Što je u kutiji

Circuit Tracks je pažljivo pakiran u tvornici i pakiranje je dizajnirano da izdrži grubo rukovanje. Ako se čini da je jedinica oštećena u transportu, nemojte odbaciti materijal za pakiranje i obavijestite svog prodavača glazbe.

Ako je praktično, sačuvajte materijale za pakiranje za buduću upotrebu u slučaju da ikada budete morali ponovno slati jedinicu.

Provjerite popis u nastavku u odnosu na sadržaj pakiranja. Ako neki predmeti nedostaju ili oštećen, kontaktirajte Novation trgovca ili distributera kod kojeg ste kupili jedinicu.

- Novation Circuit Tracks Groovebox
- USB kabel vrste A do vrste C (1,5 m)
- Sigurnosno-informativni list
- AC adapter: 5 V DC, 2 A; uključuje izmjenjive AC utikače

Ustati i trčati

Olakšali smo početak rada uz Circuit Tracks, bilo da ste potpuno novi beatmaker ili iskusni producent.

Za pristup Easy Start Toolu, prvo povežite Circuit Tracks s računalom s USB-A na USB-C kabel isporučen.

Ako ste na Macu:

1. Na radnoj površini pronađite i otvorite mapu pod nazivom TRACKS.
2. Unutar mape kliknite datoteku Circuit Tracks – Getting Started.
3. Kliknite Novation Components da biste pristupili punom potencijalu svojih Circuit Tracks ili kliknite Register Circuit Tracks za pristup vašim preuzimanjima.

Alternativno, ako imate otvoren Google Chrome kada povežete Circuit Tracks, pojavit će se skočni prozor koji će vas odvesti ravno do alata Easy Start.

Ako koristite Windows:

1. Pritisnite gumb Start i upišite "This PC", zatim pritisnite Enter.
2. U prozoru "Ovo računalo" pronađite disk pod nazivom TRACKS i dvaput kliknite na njega.
3. Unutar pogona kliknite vezu Click Here to Get Started.html.
4. Bit ćete preusmjereni na Easy Start Tool gdje ćemo vas postaviti.

Pregled komponenti Novation

Posjetite Novation Components na components.novationmusic.com za otključavanje punog potencijala kružnih staza. Upotrijebite softver Components da istražite moćne synth motore Circuit Tracksa, prenesite vlastite uzorke na svoju jedinicu, postavite MIDI predloške za svoju vanjsku opremu i napravite sigurnosnu kopiju svoje projekte.

Početak rada s kružnim stazama

Ako ste novi u Circuitu, možete slijediti naš Vodič za jednostavan početak kako biste krenuli s radom. Da biste pristupili Vodiču za jednostavan početak, spojite svoj Circuit na Mac ili PC i kliknite na mapu Tracks . Unutra ćete pronaći dvije datoteke pod nazivom Click Here to Get Started.url i Circuit Tracks - Getting Started.html.

Kliknite na .url datoteku da biste se odmah otvorili Vodič za jednostavan početak ili otvorite .html datoteku da saznate više o tome.

Imate problema?

U slučaju da imate problema s postavljanjem, ne ustručavajte se kontaktirati naš tim za podršku!

Više informacija i odgovore na često postavljana pitanja možete pronaći u centru za pomoć Novation na adresi support.novationmusic.com.

Zahtjevi napajanja

Kružne staze mogu se napajati na bilo koji od tri načina:

- s računala s USB 3.0 priključkom, putem USB-C veze
- iz mreže izmjenične struje, pomoću isporučenog AC adaptera i USB-C veze
- iz unutarnje litij-ionske baterije.

Napajanje s računala

Circuit Tracks se može napajati s računala ili prijenosnog računala putem USB veze. Isporučenim kabelom spojite jedinicu na USB priključak tipa 'A' na računalo ili prijenosno računalo. Unutarnja baterija će se puniti dok je jedinica povezana (pod uvjetom da je samo računalo ili prijenosno računalo uključeno).

Korištenje AC adaptera

AC adapter koji se isporučuje s jedinicom je 5 V DC, 2 A tipa s USB izlazom tipa 'A' i može raditi na mrežnim naponima od 100 V do 240 V, 50 ili 60 Hz. Adapter ima izmjenjivi klizač

u glavama AC utikača; isporučuju se različite utičnice koje adapter čine kompatibilnim s AC utičnicama u mnogim različitim zemljama. Glave utikača mogu se lako zamijeniti ako je potrebno pritiskom na polukružni gumb s oprugom u sredini adaptera i klizanjem glave utikača prema gore kako bi se odvojila od tijela adaptera. Zatim gurnite ispravnu glavu utikača (kao što je prikazano strelicama), pazite da čvrsto sjedne na mjesto.

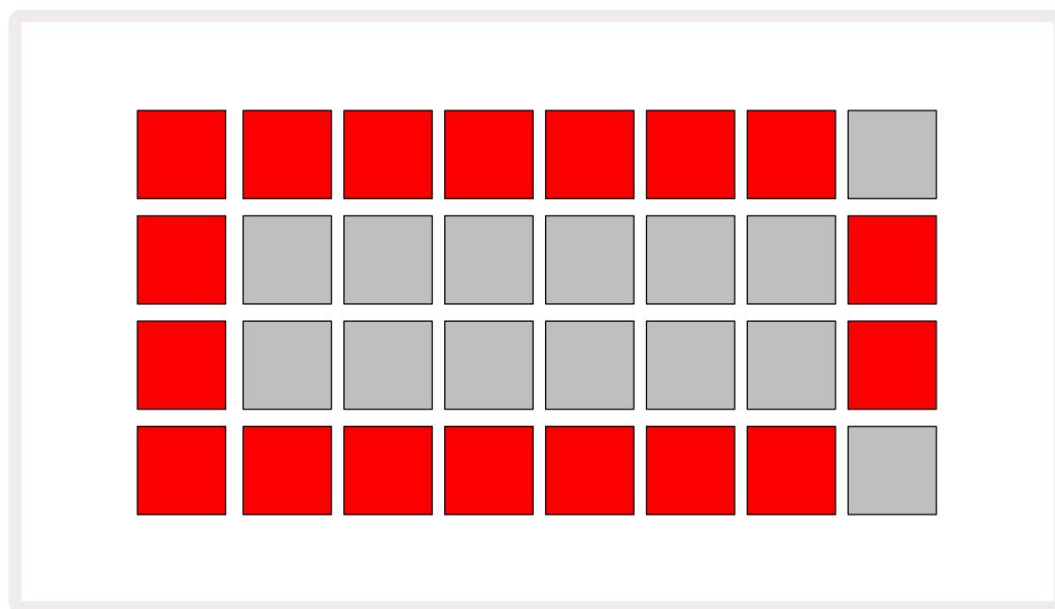
Upotrijebite isporučeni kabel za spajanje AC adaptera na tip 'C' USB priključak na stražnjoj ploči

Kružne staze (6 na stranici 19).

Ne preporučuje se uporaba AC adaptera vrste koja nije isporučena. Obratite se svom prodavaču Novation za savjet o alternativnim PSU ako je potrebno.

Korištenje unutarnje baterije

Circuit Tracks također će raditi iz svoje unutarnje litij-ionske baterije. Baterija je neizmjenjiva i nezamjenjiva. Circuit Tracks će raditi do 4 sata, ovisno o stanju baterije. Kada kapacitet baterije padne ispod 15%, prikazat će se simbol niske baterije:



Baterija će se puniti dok je Circuit Tracks spojen na strujnu mrežu putem AC adaptera ili na USB 3.0 priključak računala: vrijeme punjenja je do 4 sata, opet ovisno o početnom stanju baterije.

Kako bi označio da se Circuit Tracks puni, tipka za napajanje (8 na stranici 19) će svijetliti zeleno.

Također pogledajte Važne sigurnosne upute zapakirane s proizvodom za informacije o odlaganju baterija: te se informacije također mogu preuzeti s web stranice Novation.

Pregled hardvera

Glosar

Neki od pojmova korištenih u ovom priručniku imaju posebno značenje kada se primjenjuju na kružne staze. Ovdje je a popis:

Termin	Dugme	Definicija
Prošireni prikaz	Shift + Napomena	Udvostručuje područje izvedbenih jastučića za Synthove i omogućuje stvaranje uzoraka na svim stazama bubnja istovremeno, koristeći trenutno odabrane uzorke.
Popravljeno	Shift + brzina	Omogućuje onemogućavanje brzinskog odziva mrežnih podloga.
FX pogled	FX	Omogućuje korisniku dodavanje odjeka i odgode pojedinačnim zapisima.
Pogled na vrata	Vrata	Gate vrijednost note je koliko koraka zvuči. Gate View omogućuje uređivanje duljine koraka. Pojedinačne vrijednosti vrata mogu se postaviti za svaku notu dodijeljenu pojedinom koraku korištenjem snimanja uživo.
Podloga za rešetke		Jedan od 32 padova koji čine glavnu izvedbu područje.
Snimanje uživo	Snimiti	Omogućuje vam dodavanje sintetičkih nota u stvarnom vremenu dok svira uzorak. Također bilježi sve pokrete makro kontrola.
Makro kontrole		Osam rotirajućih kontrola čija funkcija ovisi o trenutno odabranom prikazu; primarno se koristi za "podešavanje" zvukova sintisajzera i bubnja.
Priručnik Napomena Ulazak		Dodjeljivanje nota sintetizatora određenom koraku u uzorku. Dok je pritisnut step pad, pritisnite performance pad za notu koju želite dodati. Može se učiniti dok je sekvencer pokrenut ili zaustavljen.
Mikro korak	Shift + vrata	Interval između uzastopnih koraka dalje je podijeljen u šest mikro koraka; oni se mogu koristiti za "off-beat" taktiranje sintisajzerskih nota i udaranja bubnja.

Termin	Dugme	Definicija
Mutirati	Shift + Udvostruči	Nasumično odabire korake uzorka u kojima će svirati dodijeljene note sintetizatora ili udarci bubnja.
Napomena Pogled	Bilješka	Prikaz koji se koristi za unos sintetičkih nota, MIDI podataka i udarci bubnjeva.
Paket		Kompletna set projekata, zakrpa i uzoraka. Do 32 paketa mogu se izvesti na Micro SD karticu za vanjsku pohranu.
Zakrpa	Unaprijed postavljeno (sa odabran sint zapis)	Jedna od 128 zakrpa (četiri stranice od 32) koje se mogu odabrati za svaku sintisajzersku pjesmu.
Uzorak		Ponavljajući ciklus sintisajzerskih nota i/ili udaranja bubnja do 32 koraka. Uključuje podatke po koraku za brzinu, vrata, vjerojatnost i automatizaciju.
Lanac uzorka		Ciklički niz obrazaca koji se reproduciraju kontinuirano jedan za drugim.
Memorija uzorka		Gdje je uzorak pohranjen; ima ih osam po stazi u svakom projektu.
Postavke uzorka Pogled	Postavke uzorka	Prikaz koji vam omogućuje postavljanje početne i završne točke uzorka, brzinu uzorka u odnosu na BPM i smjer sviranja uzorka.
Prikaz uzoraka	Obrasci	Ovaj prikaz prikazuje osam memorija uzoraka po zapisu (kao dvije stranice od četiri) i dopušta njihov odabir pojedinačno ili kao lanac uzoraka, brisanje i dupliciranje.
Performance Pad		Podloge s mrežom koje se koriste za unos sintetičkih nota ili udaraca bubnjem.
Pokazivač reprodukcije		Tijekom reprodukcije, bijela ploča koja se pomiče kroz prikaz uzorka, označavajući koji se korak trenutno svira. Mijenja se u crveno u načinu snimanja.
Način reprodukcije		Način rada Circuit Tracks s uključenim sekvencerom; gumb za reprodukciju svijetlit će svijetlo zeleno.

Termin	Dugme	Definicija
Vjerojatnost		Parametar svakog koraka u uzorku koji definira kolika je vjerojatnost da će se svirati sintisajzerska nota, podaci MIDI note ili udarac bubnja dodijeljen koraku.
Prikaz vjerojatnosti	Shift + Postavke uzorka	Omogućuje vam dodjeljivanje vrijednosti vjerojatnosti svakom aktivnom koraku staza.
Projekt		Skup svih potrebnih podataka za potpunu reprodukciju svih pjesama, uključujući uzorke, sekvence, podatke o automatizaciji itd. Do 64 projekta mogu se spremiti kao paket u flash memoriju.
Način snimanja		Način rada Circuit Tracksa kada se note sinteze mogu dodati uzorku ili kada se mogu spremiti podešavanja pomoću makronaredbi. Gumb Snimi bit će svijetli jarko crveno.
Pogled u mjerilu	Vage	Omogućuje korisniku odabir jedne od 16 glazbenih ljestvica za synth i također za transponiranje ljestvica.
Prikaz projekta	Projekti	Prikaz koji se koristi za spremanje i učitavanje projekata.
Uzorak	Unaprijed postavljeno (sa Staza za bubanj odabran)	Jedan od 64 uzorka (dvije stranice od 32) koji se mogu odabrati za svaku pjesmu bubnja.
Scena	Držite Shift (dok Mikser Pogled je odabran)	Jedna od 16 memorija kojima se može dodijeliti više uzoraka i lanaca uzoraka, tako da se duža sekvenca može pokrenuti jednim padom. Scene se mogu dodatno ulančati kako bi se stvorila sekvenca.
Sekundarni pogled	Shift + gumb, ili dvaput dodirnite a dugme	Svi prikazi kojima se pristupa korištenjem Shift u kombinaciji s drugim gumbom nazivaju se sekundarnim pogledima. Ovim se prikazima također može pristupiti pritiskanjem odgovarajućeg gumba više puta za prebacivanje između sekundarnog i primarnog prikaza.
Slijed		Skup ulančanih scena.
Stranica za postavljanje	Shift + Spremi	Omogućuje kontrolu MIDI takta i postavki Tx/Rx, odabir MIDI kanala za svaku pjesmu i podešavanje svjetline podloge. Normalni rad je obustavljen dok je otvorena stranica za postavljanje.

Termin	Dugme	Definicija
Bočni lanac	Shift + FX	Metoda kojom se omogućuje da udarci pjesme bubnja modificiraju dinamiku nota Syntha.
Korak		Svaki zapis u uzorku u početku se temelji na 16 ili 32 koraka, iako se kraći uzorci bilo koje duljine mogu definirati u prikazu postavki uzorka. Vidi također Mikro korak.
Stepeni gumbi		Skupni naziv za grupu gumba koja se sastoji od gumba Note, Velocity, Gate i Probability .
Način zaustavljanja		Način rada Circuit Tracksa kada sekvencer ne radi.
Predložak	Unaprijed postavljeno (s odabranim MIDI zapisom)	Jedan od osam predložaka za koje se može odabrati svaku MIDI stazu.
Staza		Jedan od osam elemenata koji mogu doprinijeti projektu: Synths 1 i 2, MIDI 1 i 2. Bubnjevi 1 do 4. Kada pritisnete gumb Track, uvijek idete na Prikaz bilješke za tu stazu.
Prikaz brzine	Brzina	Omogućuje uređivanje brzine koraka.
Pogled		Jedan od različitih načina na koji se 32 mrežna polja mogu koristiti za prikaz informacija i omogućavanje interakcije korisnika.
Prikaži zaključavanje	Shift + uzorci	Funkcija koja održava prikaz koraka trenutno odabranog uzorka dok vam omogućuje odabir drugog uzorka ili sviranje drugih uzoraka u uzorku Lanac.

Pogled s visoka



- 1 mreža za sviranje od 32 podloga – matrica od 4 x 8 podloga; interno osvijetljen RGB LED diodama.
Ovisno o odabranom prikazu, rešetka se može "podijeliti" u logička područja s različitim funkcije.
- 2 Glavni filter – rotirajuća kontrola sa središnjim držačem i RGB LED-om: kontrolira frekvenciju filtra cijelog miksa, kao na analognom sintisajzeru. Uvijek je aktivan.
- 3 Makro kontrole 1 do 8 – osam višenamjenskih rotirajućih enkodera, s pripadajućim RGB LED. Dostupnost i funkcija ovih kontrola razlikuje se ovisno o različitim prikazima Circuit Tracka: međutim, legende panela općenito opisuju funkciju svakog koda primijenjenu na sintetičke zapise za zadane zakrpe. Kretanje makro kontrola tijekom izvedbe može se snimiti i reproducirati.
- 4 Glavna glasnoća – kontrolira ukupnu razinu audio izlaza Circuit Tracksa.

Većina preostalih gumba odabire rešetku s 32 pločice za prikaz određenog prikaza. Svaki pogled pruža informacije i kontrolu određenog aspekta određene pjesme, uzorka ili zvuka odabir, podešavanje vremena, itd. Imajte na umu i da nekoliko gumba ima dodatnu funkciju 'Shift', označenu na (ili iznad) gumba legendom manjim fontom.

Mnogi gumbi - uključujući **G** Record - imaju i trenutni (dugi pritisak) i zaključani (kratki pritisak) način rada. Dugi pritisak privremeno će prikazati prikaz tog gumba, ali samo dok se gumb drži pritisnut. Kada se otpusti, pogled će se vratiti na ono što je bio prije nego što je gumb pritisnut.

Kratkim pritiskom na gumb promijenit ćete prikaz mreže na onaj programiran u gumbu. The

Gumb za snimanje je poseban slučaj jer ne pokreće alternativni prikaz mreže, ali njegova trenutna radnja omogućuje brzo ubacivanje i izbacivanje iz načina snimanja.

5 gumba za pjesme: Synth 1 i 2/MIDI 1 i 2 /Drum 1 do 4 – ovih osam gumba odabire različite prikaze mreže .

Njihov se rad malo razlikuje ovisno o drugim radnjama korisnika.

Gumbi sa 6 koraka: Bilješka, Brzina, Vrata i Vjerojatnost – oni prebacuju rešetku na daljnje poglede i omogućuju da se parametri svakog koraka uzorka zasebno unesu, izbrišu ili modificiraju za trenutno odabranu stazu. Imajte na umu da je Vjerojatnost funkcija Shift gumba Postavke uzorka .

7 postavki uzorka – prebacuje rešetku na prikaz koji omogućuje podešavanje duljine uzorka, brzina reprodukcije i smjer za trenutno odabranu pjesmu.

Stranica od 8 koraka (1-16/17-32) – odabire je li obrazac za trenutno odabranu pjesmu u početku duljine 16 ili 32 koraka. Kada je odabran uzorak od 32 koraka, boja legende gumba se mijenja kada se sekvenca izvodi kako bi se naznačilo koju "polovicu" sekvence mreža trenutno prikazuje. Možete odabrati obrazac od 16 ili 32 koraka na bilo kojoj stazi.

9 Ljestvice – otvara prikaz ljestvica: omogućuje odabir jedne od šesnaest različitih glazbenih ljestvica za sintisajzersku tipkovnicu, a također vam omogućuje transponiranje sintisajzerske tipkovnice na višu ili nižu tipku.

10 uzoraka – otvara prikaz uzoraka: omogućuje pohranjivanje više uzoraka za svaki sintisajzer, MIDI i stazu bubnja te ih spojiti kako bi napravili lanac uzorka.

11 Mikser – omogućuje prikaz miksera, gdje možete utišati ili prilagoditi razinu svakog sintisajzera, bubnja i audio ulaz koji čini niz, kao i za pomicanje svake pjesme preko stereo slike.

12 FX – otvara FX pogled; omogućuje vam dodavanje efekata odjeka i kašnjenja svakom sintisajzeru, bubnju i zvuku unos pojedinačno.

13 **G** Snimanje i **H** Reprodukcia – ova dva gumba pokreću i zaustavljaju niz (Reproduciraj) i ulaze Način snimanja (Snimanje). U načinu reprodukcije čut će se sve što svirate na mreži; u načinu snimanja, sve što svirate će se čuti i dodati u sekvencu.

14 Preset – otvara Preset View za trenutno odabranu pjesmu. Svaki sint zapis može koristiti bilo koji od 128 zakrpa, svaki MIDI zapis može koristiti bilo koji od osam MIDI predložaka, a svaki zapis bubnja može koristiti bilo koji od 64 uzorka udaraljki. Presets synth i bubanj raspoređeni su na stranicama od 32.

- 15 J i K - ova dva gumba imaju različite radnje (i boje) ovisno o trenutno odabrani Pogled. U prikazu nota omogućuju vam da pomaknete visinu tonova sintisajzera ili MIDI zapisa prema gore za jednu do pet oktava ili prema dolje za jednu do šest oktava prilikom unosa nota: raspon visine svake pjesme može se podešavati neovisno. U nekim drugim prikazima dopuštaju odabir druge stranice, npr. u Pattern Viewu to vam omogućuje odabir između osam uzoraka po pjesmi iako se istovremeno prikazuju samo četiri.
- 16 Tempo and Swing – Tempo vam omogućuje da postavite BPM (tempo) sekvence, koristeći Macro kontrolu 1; Swing mijenja vrijeme između koraka kako bi promijenio 'osjećaj' uzorka, koristeći Macro 2 za podešavanje. U ovom načinu rada Macro 5 prilagođava razinu praćenja klikova.
- 17 Očisti – omogućuje brisanje pojedinačnih koraka niza, pohranjenih pokreta makro kontrole, obrazaca ili projekata.
- 18 Dupliciraj – funkcionira kao funkcija kopiranja i lijepljenja za uzorke i pojedinačne korake.
- 19 Spremi i projekti – omogućuju vam spremanje trenutnog projekta i otvaranje prethodno spremljenog.
- 20 Shift – nekoliko gumba ima "drugu funkciju", kojoj se pristupa pritiskom na Shift gumb i pritiskom na dotični gumb. Kako biste izbjegli držanje gumba Shift, možete omogućiti 'Ljepljivi Shift'. Kada pritisnete Shift, djeluje kao da se drži dok ga ne pritisnete drugi put. Da biste omogućili Sticky Shift, uđite u Prikaz postavki i pritisnite Shift. Ljepljivi Shift je uključen kada je Shift gumb je svijetlo zelen.

Pogled straga



- 1 Izlazi - L/Mono i R – glavni audio izlazi Circuit Tracks na dvije ¼" TS utičnice.
Maks. izlazna razina je +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Bez utikača u R utičnici, L/Mono utičnica nosi mono mješavinu L i R kanala.
- 2 Sync – 3,5 mm TRS jack utičnica koja daje signal sata od 5 V amplitude, brzinom proporcionalno satu tempa: stvarni omjer može se postaviti u prikazu postavki. Zadana brzina je dva pulsa po četvrtini.
- 3 (Slušalice) – ovdje spojite par stereo slušalica. Glavni izlazi 1 ostaju aktivni kada je utikač umetnut. Pojačalo za slušalice može dovesti +5 dBu u par stereo slušalica od 150 ohma.
- 4 MIDI In, Out i Thru – standardni set od tri MIDI konektora na 5-pinskim DIN utičnicama. Omogućuje pokretanje vanjske opreme MIDI sekvencama Circuit Tracksa ili vanjskim kontrolerima za reprodukciju sintisajzera Circuit Tracksa i promjenu parametara synth i FX. Imajte na umu da se MIDI Thru port može konfigurirati u Advanced Setup View da djeluje kao klon MIDI Out porta; pogledajte stranicu 107 za detalje.
- 5 Ulazi 1 i 2 – dva vanjska audio ulaza: signali linijske razine spojeni ovdje mogu se miješati s interno generiranim zvukovima i može se pojedinačno tretirati FX odjeljkom. Također se mogu skloniti uz gusjenice bubnja. Ulazi su neuravnoteženi na ¼" TS utičnicama.
- 6 USB-C priključak. Ovo je također ulaz istosmjerne struje u jedinicu za vanjsko napajanje i punjenje baterije. Uz jedinicu se isporučuje kabel tipa C-na-tip A. Povežite se s računalima za povezivanje s Novation Components. Priključak je usklađen s MIDI klasom; povežite se s drugim uređajima koji podržavaju MIDI putem USB-a za prijenos i primanje MIDI podataka. Također se koristi za ažuriranje firmvera. NAPOMENA – USB priključak Circuit Tracksa ne prenosi zvuk.
- 7 microSD – uključite kompatibilnu microSD karticu ovdje za spremanje ili uvoz paketa projekata.
- 8 – "soft" on/off prekidač; kako biste spriječili nenamjerno uključivanje/isključivanje, pritisak od cca. jedan sekunda je potrebna za uključivanje ili isključivanje jedinice. Gumb ima ugrađenu LED diodu koja svijetli zeleno kao znak da se unutarnja baterija puni.
- 9 Kensington MiniSaver – pričvrstite svoje Circuit Tracks na odgovarajuću strukturu ako želite.

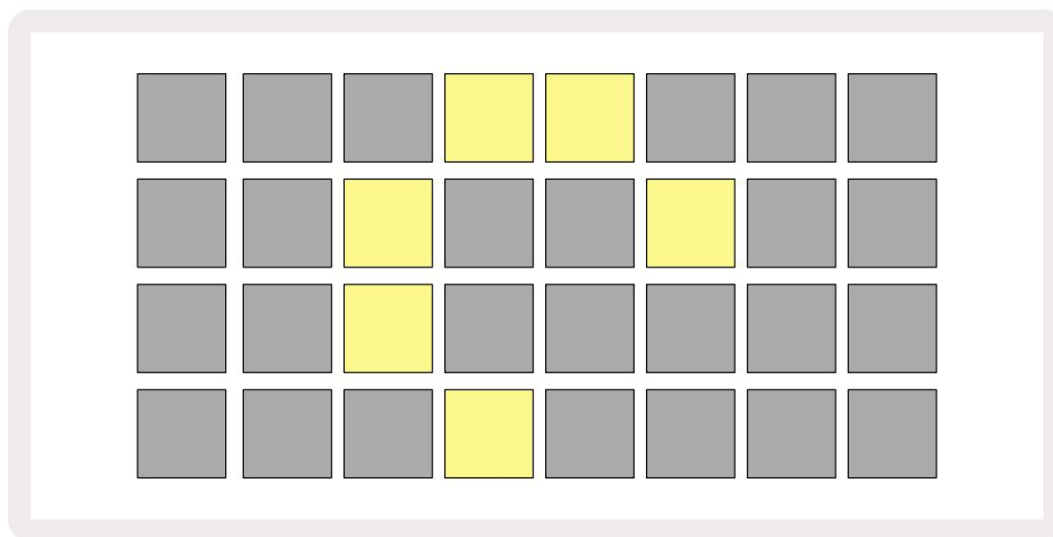
Osnove

Uključivanje jedinice

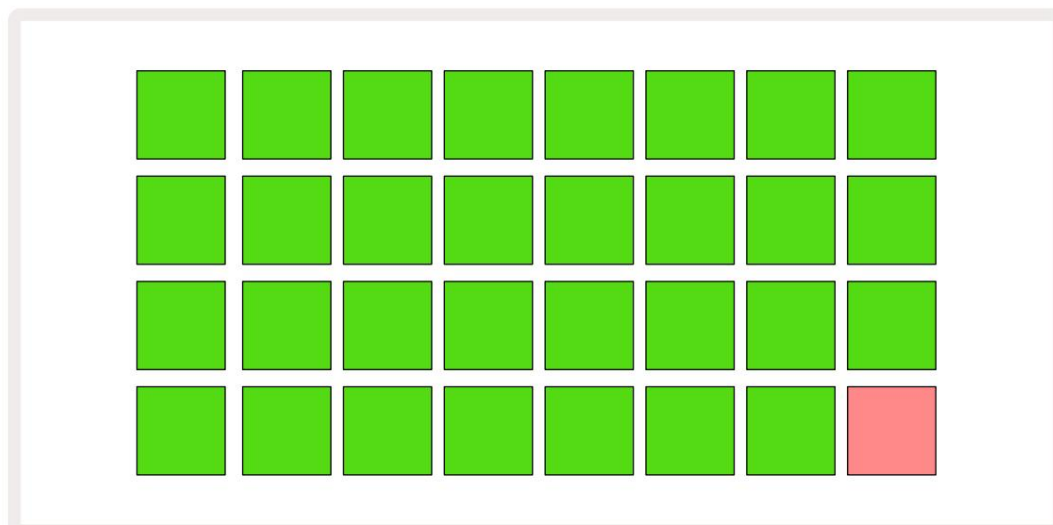
Spojite isporučeni AC adapter na USB priključak 6 pomoću isporučenog kabela i uključite adapter u AC struju. To će osigurati da unutarnja litijska baterija postane potpuno napunjena.

Spojite glavne izlaze na sustav za praćenje (napajani zvučnici ili zasebno pojačalo i pasivni monitori); alternativno priključite par slušalica ako želite.

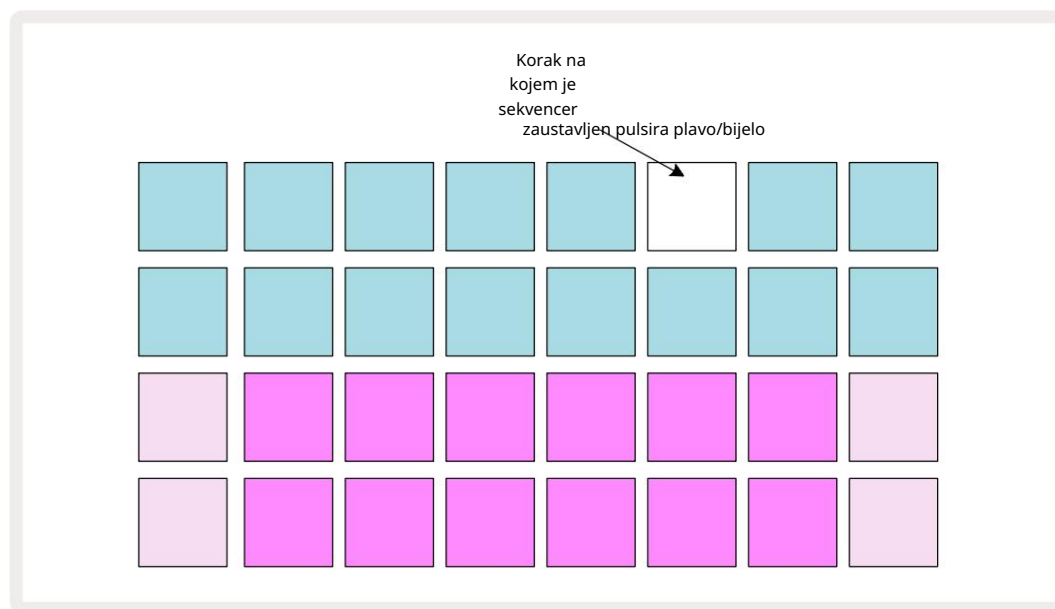
Dugo pritisnite tipku POWER 8, a mreža će prikazati početni zaslon otprilike pet sekundi:



Nakon početnog pokretanja, zaslon će promijeniti boju iz blijedocrvene u svijetlo zelenu uzastopno od gornjeg lijevog do donjeg desnog dijela, označavajući učitavanje paketa.



Nakon podizanja sustava, prikaz mreže će se promijeniti u nešto poput onoga prikazanog u nastavku:



Početak rada

Unaprijed smo učitali 16 demo projekata u memoriju kako bismo vam dali ideju o tome kako Circuit Tracks djela. pritisni  Gumb za reprodukciju 13. trebali biste čuti prvu demo sesiju.

Ako već nije upaljen, pritisnite tipku Synth 1 ; Circuit Tracks sada prikazuje Note View za Synth 1. Dva donja retka – synth padovi – su "Play Area" gdje se note mogu pokrenuti, dok dva gornja retka - Pattern koraci - pokazuju napredovanje kroz Pattern.

Pritisnite Synth 2 za pregled područja za igru i uzoraka Synth 2. Imajte na umu da su note Synth 1 označene ljubičastom bojom, a one Synth 2 blijedo zelene; kada se pritisne korak uzorka koji uključuje notu, jastučić koji odgovara bilješci mijenja se u bijelu. Slično tome, jastučići s uzorkom su blijedoplavi, ali se okreću bijela dok se "kursor za reprodukciju" pomiče kroz uzorak.

Sada pritisnite tipku Drum 1 : prikazi za bubnjeve vrlo su slični onima za sintisajzere.

Dva gornja reda su koraci uzorka, a dva donja reda su jedna od četiri stranice uzorka udaraljki: ostale stranice možete odabrati pomoću gumba J i K. Naći ćeš to svaka stranica predstavlja komplet. Bubnjevi 1 i 2 su bubnjevi, 3 i 4 su snare, 5 i 6 su zatvoreni hi šeširi, 7 i 8 su otvoreni hi hatovi, 9 do 12 obično su dodatne udaraljke, a 13 do 16 su melodični zvukovi.

Na stazama bubnja, okidači se mogu unijeti u koracima dodirivanjem tamnoplavih jastučića koji zauzimaju gornju polovicu mreže. Korak koji sadrži okidač svijetlit će jarko plavo (ili ružičasto, ako korak sadrži okrenuti uzorak). Za uklanjanje okidača iz koraka ponovno dodirnite odgovarajuću pločicu.

Do sada ste također primijetili da različite staze koriste različite boje za brzu identifikaciju: ovo načelo vrijedi za većinu prikaza kružnih staza. Boje su (otprilike):

Staza	Boja jastučića
Sint 1	Ljubičica
Synth 2	Blijedo zelena
MIDI 1	Plava
MIDI 2	Ružičasta
Bubanj 1	naranča
Bubanj 2	žuta boja
Bubanj 3	Ljubičasta
Bubanj 4	Aqua

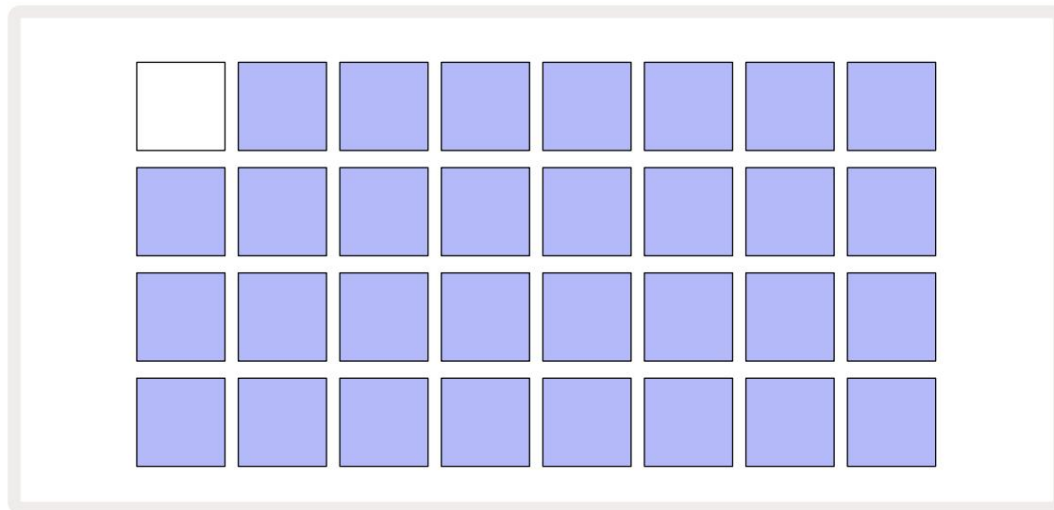
pritisni  Gumb za reprodukciju za zaustavljanje.

Kasnije u priručniku objašnjavamo kako možete odabrati zvuk sintetizatora i bubnja koji želite u svom uzorku, te kako možete manipulirati zvukovima u stvarnom vremenu.

Učitavanje i spremanje

Kada pritisnete,  Igrajte po prvi put nakon uključivanja, Projekt koji Circuit Tracks reprodukcije će biti posljednje korištene kada je bio isključen. Tvornički demo opisan u prethodnom odjeljku učitani je u memorijski utor 1.

Za učitavanje drugog projekta koristite Prikaz projekata. Pritisnite Projekti 19 da otvorite ovo:



Postoje 64 memorijska utora, raspoređena kao dvije stranice od 32. Koristite gumbe J i K za pomicanje između stranica. Svaki jastučić odgovara jednom od memorijskih utora. Boja podloge označava status utora:

- Bijelo – trenutno odabrani projekt (samo će jedna ploča biti bijela)
- Svijetlo plava – utor sadrži projekt koji je spremio korisnik* ili tvornički demo projekt
- Prigušeno plava – utor je prazan

* Ali pogledajte odlomak o "Promjena boja projekta" na stranici 97.

Ako još uvijek eksperimentirate, možete odabrati drugu tvorničku demonstraciju za slušanje i igru. Možete skakati između spremljenih projekata dok ste u načinu reprodukcije: trenutni projekt će se dovršiti svoj trenutni obrazac prije početka novog projekta. (Ako držite pritisnutu tipku Shift dok odabirete drugi projekt, odmah će se početi reproducirati.)



Projekti učitani kada sekvencer nije pokrenut svirat će se tempom koji je bio na snazi kada je projekt spremljen.

Projekti učitani dok sekvencer radi svirat će u tempu koji je trenutno postavljen.

To znači da se možete prisjetiti različitih projekata uzastopce s povjerenjem da će tempo ostati konstantan.

Nema ničeg posebnog u utorima koji sadrže tvorničke demo projekte: možete ih prebrisati ako želite: uvijek ih možete ponovno učitati pomoću Novation Components.

Ne morate biti u prikazu projekata da biste spremili projekt na kojem ste radili. Ako pritisnete Spremi  gumb, the treperi bijelo; ako ga pritisnete drugi put, kratko i brzo treperi zeleno za potvrdu procesa spremanja. Međutim, u ovom slučaju, vaš rad će biti spremljen u zadnjoj odabranoj memoriji projekta, koja će najvjerojatnije biti ona koja je sadržavala raniju verziju; prethodna verzija bit će prebrisana.

Za spremanje vašeg rada u drugu projektnu memoriju (ostavljajući izvornu verziju nepromijenjenom), uđite u Prikaz projekata. Pritisnite Spremi; i Spremi i podloga za trenutno odabrani projekt bljeskat će bijelo. Pritisnite drugu memorijsku pločicu: sve ostale pločice će se zatamniti, a odabrana pločica će treperiti zelenom brzinom sekundu ili tako nešto za potvrdu procesa spremanja.

Kako biste lakše prepoznali projekte, možete dodijeliti jednu od 14 boja bilo kojoj podlozi u prikazu projekata. Pogledajte "Promjena boja projekta" na stranici 97.

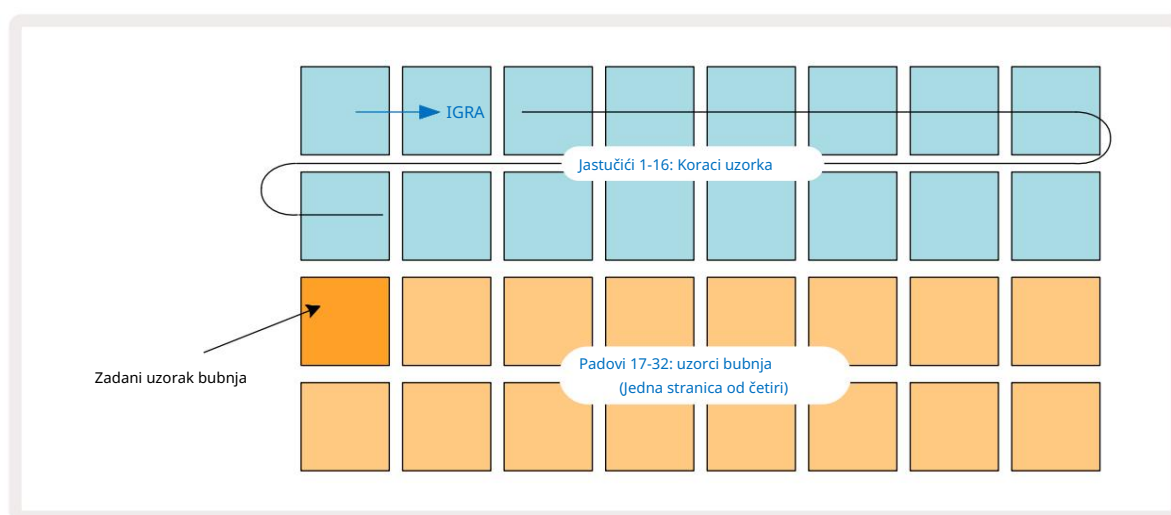
Počevši od nule

Ako ste već upoznati s produkcijom glazbe pomoću hardvera, vjerojatno možete preskočiti ovaj odjeljak! Ali ako ste početnik, možda će vam biti od koristi.

Nakon što neko vrijeme eksperimentirate s tvorničkim demo uzorcima, vjerojatno ćete htjeti stvoriti uzorak od nule.

Odaberite Projekti i odaberite prazan memorijski utor. Sada odaberite Drum 1 u Note View. Kada pritisnete

• Igrajte i vidjet ćete bijelu ploču (kursor za reprodukciju) kako napreduje kroz 16 koraka uzorka:



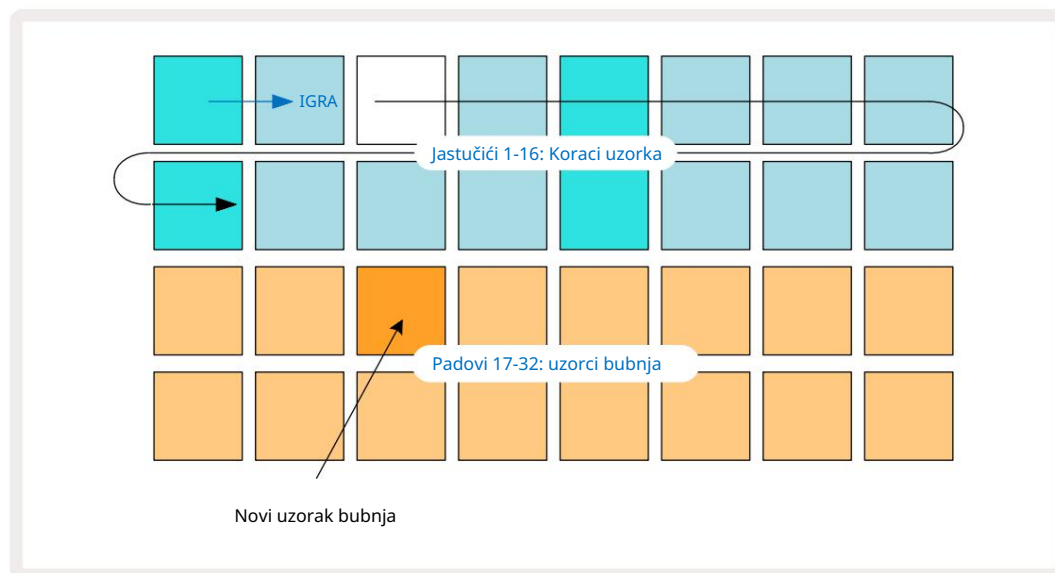
Nećete još ništa čuti.

NAPOMENA: Na kružnim stazama uzorci prema zadanim postavkama imaju 16 koraka. Ovo se može promijeniti u 32 koraka za bilo koji ili svih osam zapisa. Ova je tema objašnjena u "Stranici koraka" na stranici 76.

Radi jednostavnosti, rasprava u ovom odjeljku koristi uzorke od 16 koraka kao primjere. (Zapravo, uzorci mogu imati bilo koji broj koraka do 32; duljina uzorka raspravlja se kasnije u korisničkom priručniku.)

Za izradu bubnja za "četiri na podu", odaberite zvuk bubnja koji vam se sviđa iz utora za uzorke 1 ili 2 kompleta koristeći dva donja reda podloga: odabrana podloga svijetli jako. Zatim kratko pritisnite* tipke 1, 5, 9 i 13 u dva gornja retka kao što je prikazano i pritisnite Play:

*Mnogi gumbi Circuit Tracks imaju različita ponašanja ovisno o tome je li gumb "kratko pritisnut" (pola sekunde ili manje) ili "dugo pritisnut". U ovom slučaju, dugi pritisak na steppad aktivirat će stepenicu za okretanje uzorka: o ovoj se značajci govori na stranici 63.



Možete odabrati drugačiji uzorak bubnja dok Pattern svira jednostavnim pritiskom na drugi pad u donja dva retka: možete koristiti bilo koju od četiri stranice uzorka.

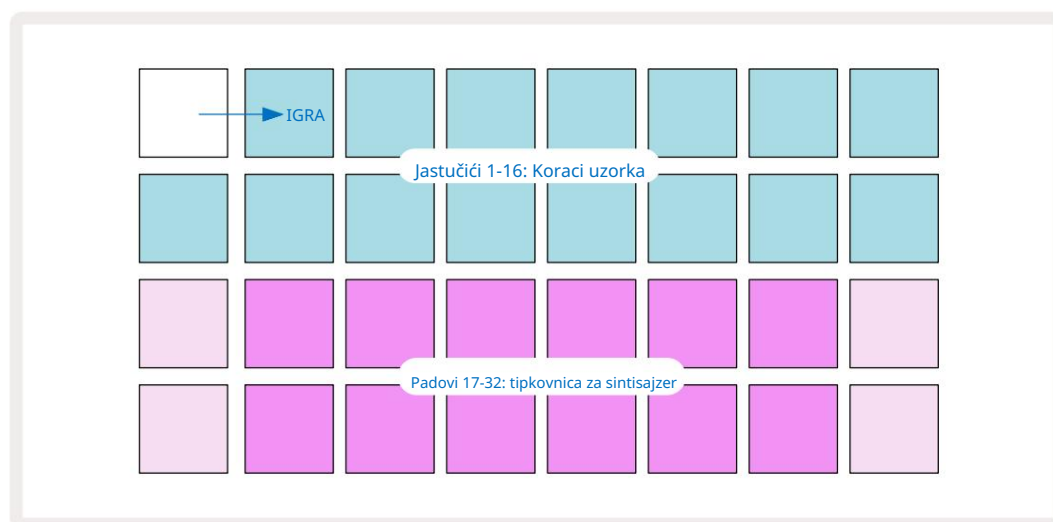
Sada dodajte mali bubanj drugim koracima u nizu na isti način odabirom Drum 2 in

Napomena Pregled i odabir drugog uzorka bubnja; doboši su uglavnom u utorima za uzorke 3 ili 4 kit.. Možete, naravno, imati hitove iz bubnja 1 i bubnja 2 na istom koraku ako želite. Dodavanje daljnjih udaraca bubnjem na zapisima Bubanj 3 i Bubanj 4 je isti postupak.

Ako želite izbrisati udarac bubnja, samo ponovno pritisnite njegov pad: to možete učiniti dok sekvenca svira ili je zaustavljena. Jarko osvijetljeni jastučići vam govore gdje su pogoci.

Sada možete dodati sintetičke note. Pritisnite Synth 1 da otvorite Synth 1 Note View. Donja dva reda predstavljaju glazbenu tipkovnicu, gornja dva vam pokazuju gdje se nalazite u nizu. Kada igrate je pritisnut, možete vidjeti bijelu ploču kako napreduje kroz korake (i čuti sve bubnjeve koje imate već programirano).

Sa svim ljestvicama (pogledajte "Skale" na stranici 31) osim Kromatske, prikaz mreže izgleda ovako:



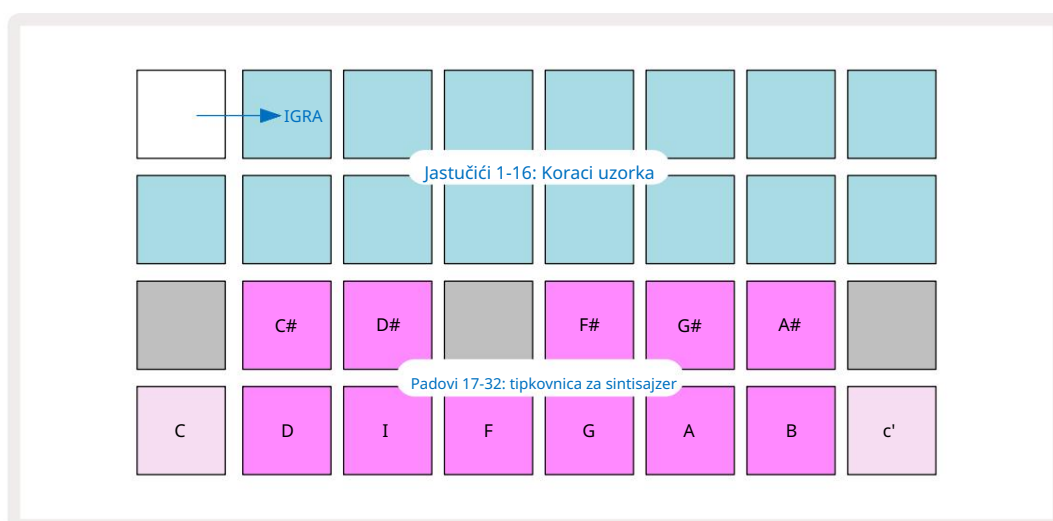
"Klavijatura" se sastoji od dvije oktave, s "bljeđim" jastučićima koji predstavljaju osnovne note. Dok Gumb za snimanje svijetli, sve što svirate u bilo kojem od Synth prikaza (Synth 1 ili Synth 2) bit će snimljeno prema koracima u uzorku.

Kada ste u prikazu nota za jedan od sintisajzera, tipke K i J mijenjaju raspon tona trenutno odabrane sintisajzerske tipkovnice, za jednu oktavu svaki put kada se pritisnu. Ako pritisnete K i J zajedno, tipkovnica se vraća na zadanu oktavu za Patch.

Osnovna nota zadane oktave je 'srednji C' na standardnoj klavirskoj tipkovnici.



Za konvencionalnu klavirsku tipkovnicu odaberite Scales 9 i zatim pritisnite Pad 32 (donji desni), koji će svijetliti jako. Ovo tipkovnici daje kromatsko skaliranje, a raspored se razlikuje od onog u drugim skalama:



Kromatsko skaliranje nudi svih dvanaest nota u oktavi; kako bi ih prilagodili, "veličina" tipkovnice je sveden na jednu oktavu.

Synthovi

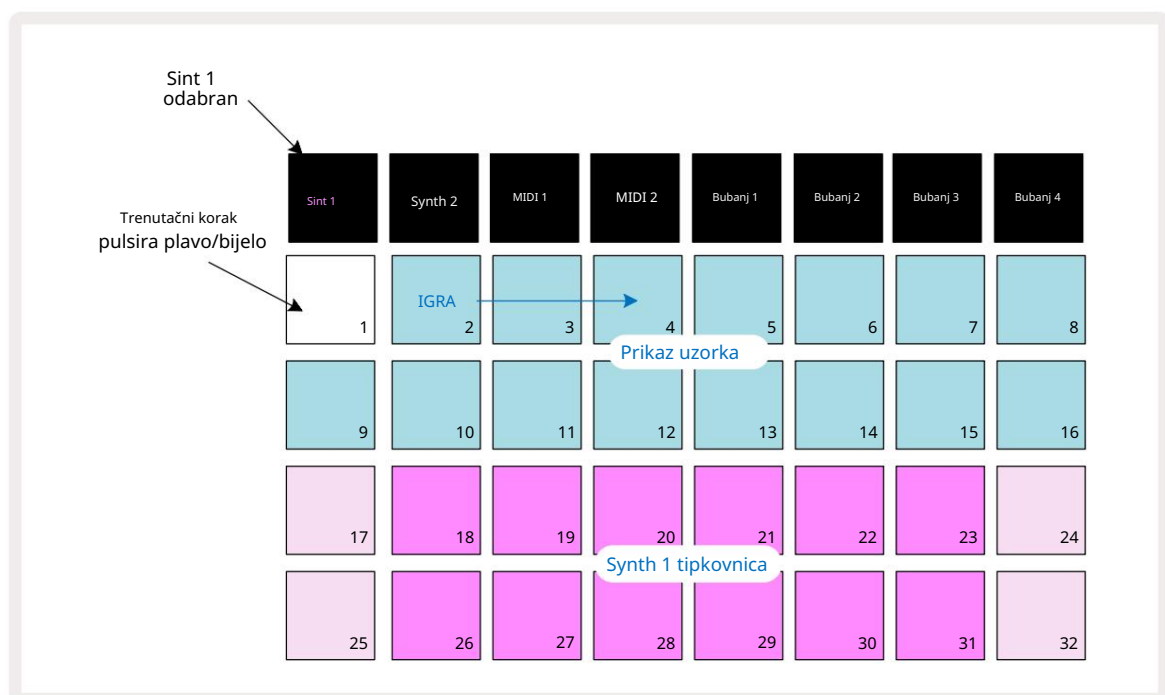
Svaka sintisajzerska pjesma koristi snažan i svestran sintisajzer. Circuit Tracks vam daje jednostavno korisničko sučelje koje vam omogućuje da vrlo brzo dočarate izvrsne zvukove. Odjeljak za sintisajzer dolazi sa 128 sjajnih tvorničkih zakrpa koje vam daju širok raspon zvukova od kojih možete početi.

Ovaj odjeljak korisničkog priručnika detaljnije govori o značajkama sintetizatora.

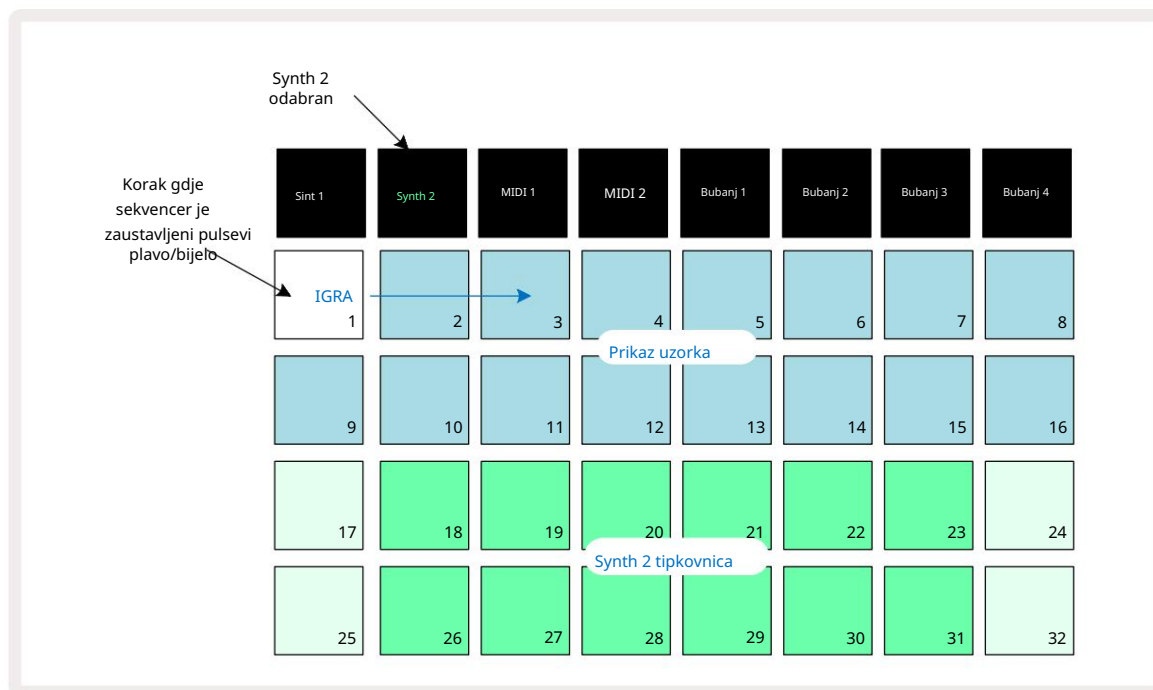
Sviranje sintisajzera

Dvije sintisajzerske staze – Synth 1 i Synth 2 – rade identično. Jedina razlika je boja podloge – tipke Synth 1 osvijetljene su ljubičasto, a tipke Synth 2 blijedo zelene; ono visoko i nisko note u svakoj oktavi blijeđe su boje od srednjih tipki u oba slučaja. Ova boja kodiranje je dosljedno u drugim pogledima.

Za reprodukciju sintisajzera u stvarnom vremenu, odaberite jednu od sintisajzerskih zapisa Synth 1 ili Synth 2, a zatim Note 6. Ovo postavlja rešetku u Prikaz nota za odabrani sintisajzer. Bilješka će svijetliti ljubičasto ili blijedozeleno ovisno o tome koja je sintisajzerska pjesma odabrana. Dva donja reda rešetke čine sintisajzer tipkovnice, dok dva gornja reda prikazuju 16 koraka uzorka*. Imajte na umu da su osvijetljeni blijedo plavom bojom osim "kursora", koji treperi bijelo.



*Također možete imati uzorke do 32 koraka – pogledajte stranicu 76.



Uz iznimku kromatske ljestvice (pogledajte "Ljestvice", stranica 31), gornji red sintisajzera tipkovnica sadrži note jednu oktavu iznad onih u drugom redu. Najviša nota niže oktava (Pad 32) uvijek je ista kao najniža nota više oktave (Pad 17). Tako se svirajte note kroz dvije oktave uzlaznim redoslijedom, počnite s jastučićima od 25 do 32, zatim od 18 do 24.

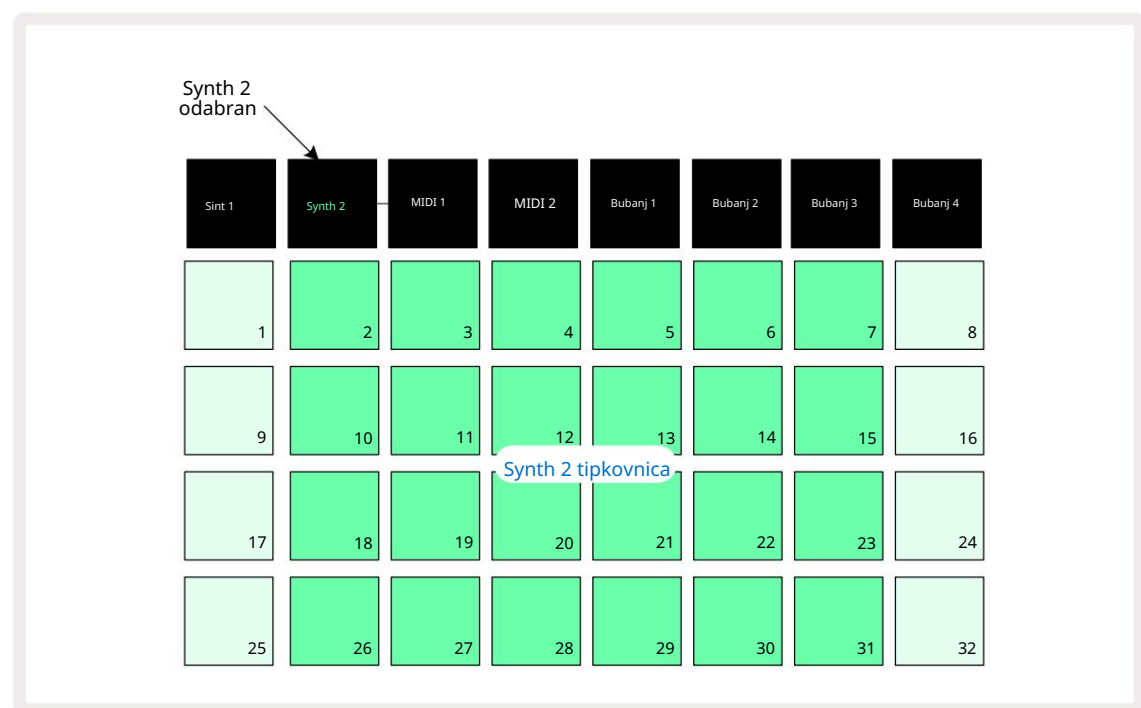
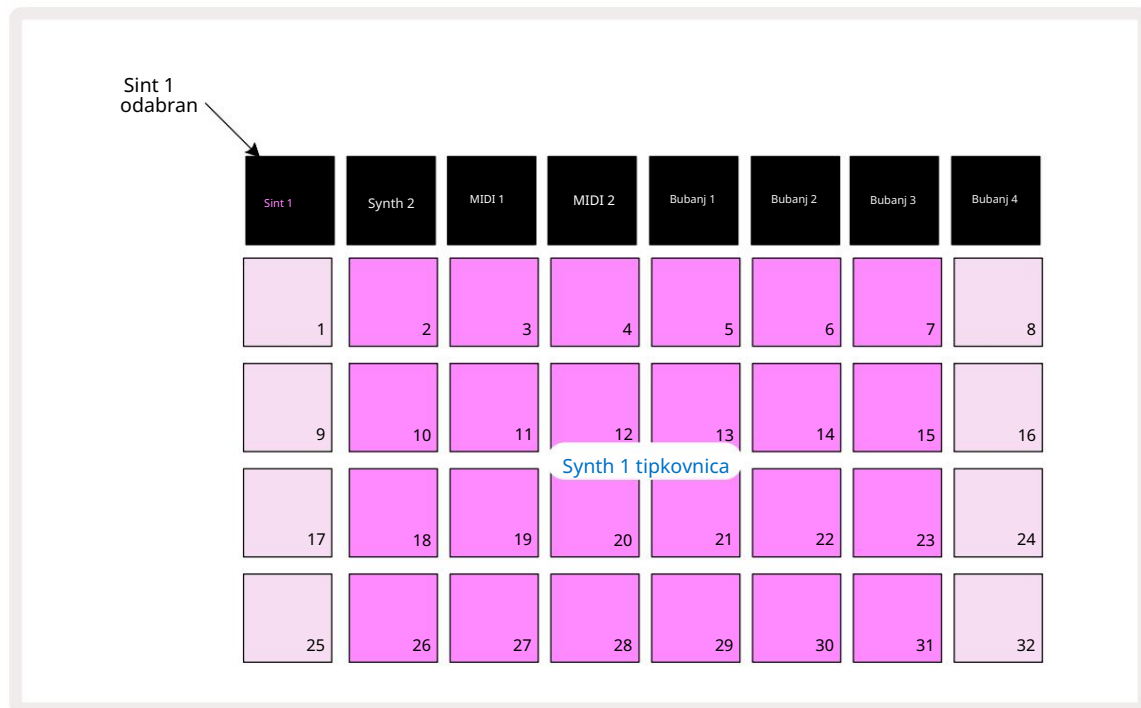
Kada je Circuit Tracks uključen i prazan projekt odabran, moguće je promijeniti 'raspored' tipkovnice tako da je donja nota u oktavi nešto drugo osim C – pogledajte stranicu 33. Sint ima ukupni raspon od 10 oktava; možete pristupiti višim ili nižim parovima oktava pomoću tipke J i K **15**. Imajte na umu da je pri najnižoj postavci oktave 'veličina' tipkovnice ograničeno.

Prošireni prikaz bilješke

Za dobivanje tipkovnice sa širim rasponom, držite pritisnut Shift **20** i pritisnite Note **6**; Napomena sada obasjava zlatom. To se zove prošireni prikaz nota i uklanja prikaz uzorka u dva gornja retka rešetke, zamjenjujući ga tipkama za sljedeće dvije više oktave odabrane ljestvice.

Alternativno, pritisnite Bilješka kada ste već u Prikazu Bilješke za prebacivanje između Prikaza Bilješke i Proširenog prikaza

Napomena Pogled.



Ovaj je prikaz vrlo koristan pri snimanju nota sintisajzera u stvarnom vremenu.

Prošireni prikaz bilješke može se poništiti ponovnim pritiskom na Note ; gornja dva retka rešetke će nastaviti s prikazom koraka uzorka.

Vage

Circuit Tracks izuzetno je fleksibilan u načinu na koji vam omogućuje konfiguriranje blokova za note u mreži za sviranje kako bi odgovarali različitim glazbenim idejama u ključu i ljestvici. Dva su aspekta određivanja načina bilješke postavljani su jastučići: ljestvica i osnovna nota.

Dostupno je do 16 glazbenih ljestvica: one uključuju one uobičajene u zapadnjačkim glazbenim stilovima kao što su dur, prirodni mol, pentatonika i kromatske, kao i neobičnije ljestvice (ili moduse) poput dorske, lidijske i miksolidijske. Ne sadrže sve ove ljestvice osam nota, iako je jedina koja ima više od osam kromatska, s 12.



Ne morate razumjeti glazbenu teoriju da biste koristili različite ljestvice. Jer

Circuit Tracks vam omogućuje da promijenite ljestvicu koja se koristi nakon što ste stvorili uzorak, lako je steći ideju o njihovom učinku i razlikama. Snimite jednostavan uzorak sintisajzerskih nota i

zatim reproducirajte pomoću različitih ljestvica. Primijetit ćete da se kod nekih ljestvica određene note pomiču prema gore ili dolje za pola tona i da to daje "melodiju" koju ste skladali prilično različita "ugoda" ili "osjećaje", od kojih će neki biti prikladniji onome što pokušavate postići od drugih.

Nadalje, iako se zadana tipkovnica temelji na noti C (kao što je opisano u prethodnom odjeljku), moguće je redefinirati najnižu notu da bude bilo koja nota odabrane ljestvice.

I ljestvica i osnovna nota postavljaju se pomoću prikaza ljestvica, kojem se pristupa pritiskom na gumb ljestvica 9  . Prikaz ljestvice izgledat će slično onome prikazanom u nastavku:



Odabir mjerila

U prikazu ljestvica, donja dva retka omogućuju odabir jedne od 16 dostupnih glazbenih ljestvica. ove dani su u tablici ispod, koja također navodi note koje svaka ljestvica uključuje kada je najniža nota u ljestvici je C:

Pad Scale	CC#	DD#	EF				F#	G#	AA#	B			
17 Natural Minor													
18 Major													
19 Dorijan													
20 frigijski													
21 miksolidijski													
22 melodijski mol (uzlazni)													
23 harmonijski mol													
24 Bebop Dorian													
25 Blues													
26 molska pentatonika													
27 Mađar Minor													
28 ukrajinski dorski													
29 Marva													
30 Danas													
31 Cijeli ton													
32 Kromatski													

Ljestvica koju odaberete za igru bit će spremljena kada spremite Projekt.

Vidjet ćete da kada odaberete drugu ljestvicu u prikazu ljestvica, osvjetljenje jastučića u gornja dva reda promjene. Ako ste upoznati s tipkovnicom klavira, vidjet ćete da je raspored jastučića simulira raspored tipki preko jedne oktave (u početku počevši od C), s Red 2 predstavlja bijele note, a red 1 crne note. Imajte na umu da su jastučići 1, 4, 8 i 16 uvijek onemogućeno u ovom prikazu, kako bi se omogućilo jastučićima 2 i 3, te 5, 6 i 7 da djeluju kao crne note. The jarko osvjetljeni blokovi su oni koji pripadaju odabranoj ljestvici, slabo osvjetljeni su note koje ne pripadaju.

Kada izađete iz prikaza ljestvica ponovnim pritiskom na Note , donja dva retka u prikazu nota sada sadrže note u odabranoj ljestvici, preko dvije oktave. Postoji jedna iznimka od ovoga – kromatska ljestvica. S ovom odabranom ljestvicom dostupno je svih 12 nota ljestvice, što znači da ih je moguće prilagoditi samo tipkovnicom od jedne oktave. Podlošci tipkovnice za sintetizatore u Note View sada imaju

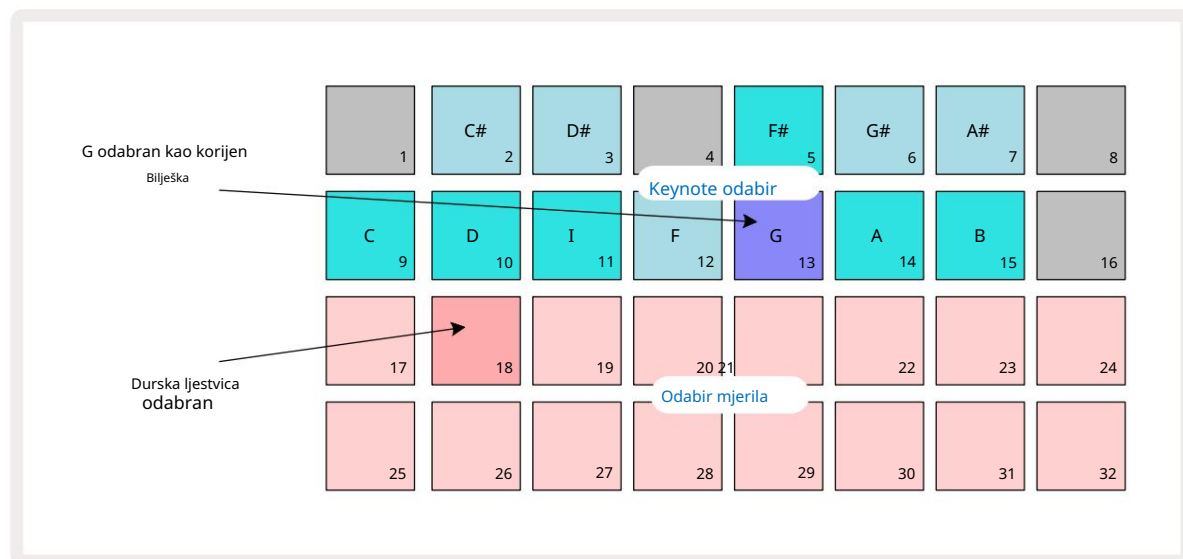
isti raspored kao i polja za odabir ključnih riječi u prikazu ljestvica. U proširenom prikazu nota s odabranom kromatskom ljestvicom prikazana je tipkovnica od dvije oktave:



Bilješka korijena

Zadana osnovna nota za sve ljestvice je C. U prikazu ljestvica prikazanom na stranici 31, blok 9, koji odgovara C, osvijetljen je tamnije plavo od ostalih padova. Za promjenu osnovne note tipkovnice u prikazu bilješki pritisnite drugu pločicu za odabir ključne riječi u prikazu mjerila. (Imajte na umu da je ključna riječ pločice za odabir uvijek pokazuju oktavu od C do B.) Kada se odabere druga osnovna nota, osvijetljenje pločice se mijenja kako bi se označile note dostupne u trenutno odabranoj ljestvici za novu tonalitetu.

Na primjer, ako radite u durskoj ljestvici i odaberete G kao osnovnu notu, prikaz ljestvica izgledat će ovako:



Gornja dva retka sada prikazuju note koje čine G-dur ljestvicu: G, A, B, C, D, E i F#.

U prikazu bilješke, svaki od dva donja retka (ili svaki od sva četiri retka u proširenom prikazu bilješke) sada će ozvučiti note G-dur ljestvice, krećući se od G do G' (gdje G' označava notu jednu oktavu iznad G). Isti princip može se primijeniti za ponovno skaliranje sintetičkih notnih blokova u prikazima bilješki na bilo koju željenu korijensku tipku.

Ako ste već izradili projekt koji uključuje sintisajzerske note, možete promijeniti glavnu riječ kako biste transponirali note, čak i dok projekt svira. Također možete promijeniti samu ljestvicu za postojeću

Projekt. U ovom slučaju, neke bilješke koje su prisutne kada je stvorena možda neće postojati u novoj ljestvici. U takvim slučajevima, Circuit Tracks donosi inteligentnu odluku o tome koju će notu svirati umjesto toga, koja će obično biti jedan poluton iznad ili ispod originalne note. Promjena ljestvice na ovaj način nije destruktivna: možete se vratiti na izvornu ljestvicu i note će zvučati kao prije.

Odabir zakrpa

Svaki od dva synth zapisa može koristiti bilo koji od 128 unaprijed učitanih zakrpa, koje su razvijene posebno za Circuit Tracks. Zakrpe su raspoređene kao četiri stranice od 32 u Patch Viewu.

Za otvaranje Patch View -a za trenutno odabrani synth (tj. Synth 1 ili Synth 2), pritisnite Preset 14. Ovo otvara stranicu Patch View 1 ako je odabran Synth 1 i stranicu Patch View 3 ako je odabran Synth 2. U svakom slučaju, možete odabrati druge stranice pomoću gumba J i K 15. Imajte na umu da se svjetlina simbola gumba J i K mijenja kako biste izabrali na

Podloga koja odgovara trenutno odabranom patchu bit će osvijetljena bijelom bojom, a ostale će biti ljubičaste (Synth 1) ili blijedo zelene (Synth 2). Patch 1 (Pad 1 na stranici 1) je zadana zakrpa za Synth 1 i Zakrpa 33 (Pad 1 na stranici 2) zadana je zakrpa za Synth 2.

Za odabir drugog patcha pritisnite njegovu pločicu. Sintisajzer (1 ili 2) će sada usvojiti zvuk definiran novom zakrpom. Možete mijenjati Patch dok je Pattern u tijeku, iako prijelaz možda neće biti sasvim gladak, ovisno o točki u Pattern-u kada je tipka pritisnuta. Mijenjanje Zakrpa ne mijenja zakrpu izvorno spremljenu s uzorkom, osim ako se projekt ponovno ne spremi.

Komponente možete koristiti za učitavanje zakrpa na kružne staze; na ovaj način imate kontrolu nad početnom zakrpom za nove projekte.

Pregled zakrpe

Možete čuti kako zakrpe zvuče dok ste u Patch Viewu koristeći značajku Patch Preview Circuit Tracks. Patch Preview uzima u obzir trenutnu postavku Scale i Root Note prilikom audicije a Zakrpa.

Ako držite pritisnut Shift dok pritišćete tipku u Patch Viewu, Preview je onemogućen; ovo može biti poželjno

u izvedbi uživo kada znate koji patch koristite i ne morate ga čuti prilikom odabira.

Patch Preview je onemogućen kada je Circuit Tracks u načinu snimanja i reprodukcija je aktivna.

External Patch Select

Synth Patches se također mogu pozvati s vanjskog MIDI kontrolera slanjem Circuit Tracks MIDI Program Change (PGM) poruka:

zadani MIDI kanali su Kanal 1 (Synth 1) i Kanal 2 (Synth 2), iako se MIDI kanali mogu ponovno dodijeliti u postavkama Pogled. Osim toga, Circuit Tracks mora biti postavljen za primanje poruka o promjeni programa: opet, ovo je zadana postavka, ali pogledajte stranicu 104 za sve informacija.

Zasebni dokument za preuzimanje Circuit Tracks Programmer's Reference Guide sadrži potpuni pojedinosti.

Istraživanje makronaredbi

Možete opsežno modificirati sintetičke zvukove Circuit Tracks pomoću Macro kontrola 3. Svaka od 128 tvorničkih zakrpa dostupnih za svaki sintisajzer može imati do četiri svoja parametra "podešena" svakom makro kontrolom kako bi se promijenio zvuk. Primarna funkcija svakog makroa naznačena je ispod gumba, ali zvučni učinak bilo koje prilagodbe ovisit će u velikoj mjeri o samom izvornom zakrpu: na nekim

Zakrpe učinak određene makronaredbe bit će očitiji nego na drugima.

Svaki Macro ima RGB LED ispod gumba, koji svijetli u ljubičastoj ili blijedozelenoj boji ovisno o tome koji je sintisajzer odabran. Rotacijske kontrole su 'beskonačne'; LED diode stoga daju indicaciju vrijednosti parametra, pri čemu svjetlina LED dioda pokazuje trenutnu vrijednost parametra kao gumb je okrenut.



S određenim zakrpama, nekim makronaredbama bit će dodijeljena funkcija sasvim drugačija od njihove normalne. To će vjerojatno biti slučaj i sa zakrpama koje nisu zadane tvorničke, kao što su one stvorene pomoću Novation Components Synth Editora.

Daleko najbolji način za razumijevanje učinka svake makro kontrole je učitavanje različitih zakrpa i eksperimentiranje s kontrolama dok slušate. Otkrit ćete da s određenim zakrpama, okretanje nekih od makro kontrola imat će zvučno drugačiji učinak od drugih makro kontrola imaju različite postavke. Pokušajte zajedno pomicati parove kontrola kako biste stvorili neobičan i zanimljiv zvuk varijacije. Međutim, mora se naglasiti da će učinci makronaredbi varirati u većoj ili većoj mjeri manjeg stupnja s različitim zakrpama i da ne postoji zamjena za eksperimentiranje!

Možete koristiti makronaredbe dok se uzorak svira za promjenu zvukova sintisajzera u stvarnom vremenu. Ako način snimanja je aktivan, LED svjetla postaju crvena čim se gumb okrene, a varijacije parametara sada će biti snimljene u projekt. Pogledajte stranicu 37 za više detalja.

Makronaredbe se također mogu mijenjati vanjskim MIDI kontrolerom bilo koje vrste. MIDI I/O konfiguracija Circuit Tracks mora biti postavljena za primanje podataka MIDI Control Change (CC) – ovo je zadana postavka, ali pogledajte stranicu 104 za sve informacije. Varijacije makro parametara koje potječu iz vanjskog MIDI kontroler može se snimiti u Circuit Tracks na potpuno isti način kao i fizički gumb gore opisani pokreti.

Snimanje synth uzorka u stvarnom vremenu

Za snimanje uzorka sintisajzera u stvarnom vremenu, vjerojatno ćete prvo htjeti snimiti zapis bubnja. Bubanj obrasci se detaljno razmatraju u kasnijem poglavlju, ali jednostavno polazište za ritamski "krevet" je odabrati bubanj 1, odabrati uzorak bas bubnja iz utora za uzorke 1 ili 2 kompleta i pritisnuti jastučiće 1, 5, 9 i 13. Onda kada pritisnete dodatne  Svirajte, čut ćete jednostavan 4/4 bas bubanj. Možete dodati malo udaraljke - snare hitove na ili izvan ritma bubnja ili neki 1/8 ili 1/16 hi-hat ako želite - odabirom jedne ili više drugih pjesama bubnja unoseći neke udarce u obrazac.



Možete omogućiti praćenje klikova za smjernice ako želite: držite Shift i pritisnite Clear. Ponovite za otkazivanje. Više detalja na stranici 88.

Uđite u prikaz nota za Synth 1 ili Synth 2 (pritisnite Note , a zatim Synth 1 ili Synth 2 ako već niste odabran) i pokrenite uzorak. Ako želite da se vaše sintetičke note protežu preko četiri oktave umjesto dvije (ili dvije umjesto jedne ako ste odabrali Kromatsku ljestvicu), umjesto toga odaberite Prošireni prikaz nota (Shift + Napomena). Možete "slušati" note sintisajzera jednostavno tako da ih puštate na klik stazi i/ili vaše druge pjesme nekoliko puta dok ne budete zadovoljni – neće se snimiti dok ne pritisnete gumb **G** Snimi . Kada ste spremni spremati ih u obrazac, pritisnite Snimi i nastavite sa reprodukcijom; nakon što se uzorak završi, bilješke će se ponovno reproducirati. Sintisajzeri Circuit Tracks su "sa šest nota polyphonic" – to jest, možete dodijeliti do šest nota bilo kojem koraku u uzorku, ako je Patch koji ste odabrana je prikladno polifona.

Dok ste u načinu snimanja, pokazivač koraka (obično bijeli) mijenja se u crvenu boju dok napreduje kroz uzorak kao dodatni podsjetnik da ćete sada promijeniti uzorak.

Nakon što odsvirate tražene note, ponovno pritisnite Snimi kako biste zaustavili snimanje. Također možete izbrisati ili dodati bilješke "ručno" - to jest, dok se uzorak ne izvodi. Ako radite brzim tempom, to je često lakše. O ovoj se temi detaljno govori u odjeljku "Uređivanje koraka" korisničkog vodiča (stranica 39).



Gumb **G** Record ima dvostruku trenutnu/zaključnu radnju dostupnu na nekoliko drugih gumba. Ako gumb držite pritisnutim dulje od pola sekunde, Circuit Tracks će izaći iz načina snimanja čim ga otpustite. To znači da možete vrlo jednostavno ubacivati i ispisivati zapis jednom radnjom.



Tvornički zadani projekti učitavaju monofone zvukove za Synth 1 i polifone zvukove za Synth 2. To znači da možete lako koristiti Synth 1 za bas liniju, a Synth 2 za zvukovi tipkovnice. Ali to, naravno, možete promijeniti po želji.

Kako ćete inače odlučiti u kojoj ćete oktavi svirati u vrijeme snimanja, dva gumba Octave **15** nemaju utjecaja na visinu nota kada ponovno svirate uzorak. Ako želite promijeniti oktavu uzorka nakon snimanja, držite pritisnut Shift , a zatim pritisnite gumb Octave .

Kao i sa svim promjenama, pomicanje oktave na ovaj način ne mijenja pohranjeni projekt, sve dok se ne spremi ručno.

Dva parametra u prikazu ljestvica – ljestvica i osnovna nota – mogu se mijenjati i tijekom reprodukcije, tako da ako vam se sviđa uzorak, ali je u krivom tonalitetu da bi odgovarao drugom glazbenom elementu, možete jednostavno pritisnuti ljestvice i odabrati drugu korijensku nota. Odabrana ljestvica i osnovna nota primjenjuju se na obje pjesme Synth, kao i na obje MIDI pjesme.

Sviranje iste note u različitim oktavama u istom koraku može dodati veliku dubinu i karakter zvuku. Polifonija od šest nota Circuit Tracksa omogućuje vam sviranje bilo kojih šest nota sa svakog sintisajzera, a oni ne svi trebaju biti u istoj oktavi.

Također možete eksperimentirati s različitim zakrpama nakon što snimate jednostavan uzorak. Uđite u Patch View dok se uzorak svira (vidi stranicu 34) i odaberite neke različite Patches; čut ćete njihov učinak čim se aktivira sljedeća nota. Ako držite pritisnut Shift dok to radite, nećete čuti niska korijenska nota koja se koristi za slušanje zakrpa.

Snimanje pokreta gumba

Zvukove sintisajzera možete podešavati u stvarnom vremenu pomoću bilo koje od osam makro kontrola **3** . Circuit Tracks ima automatizaciju, što znači da možete dodati učinak ovih podešavanja snimljenom uzorku ulaskom u Record Mode (pritisnom na **G** Record **13**) dok pomičete kotačiće.

Pri ulasku u način snimanja, LED diode ispod makro kontrola u početku zadržavaju boju i svjetlinu koju su imale prije, ali čim izvršite prilagodbu, LED svijetli crveno za potvrdu da sada snimate kretanje gumba.

Kako bi se pokreti gumba ponovno reproducirali, morate izaći iz načina snimanja prije nego što se sekvenca petlje, inače će Circuit Tracks prebrisati automatizirane pokrete koje ste upravo snimili s onima koji odgovaraju novom položaju gumba. Pod uvjetom da to učinite, čut ćete učinak Macro kontrole koja se ponovno reproducira kada se sekvenca sljedeći put okrene, na mjestu u uzorku gdje ste okrenuli kontrola.

Također možete snimiti promjene kontrole makronaredbi kada se sekvenca ne reproducira; u Note View, pritisnite **G Record**, odaberite korak na kojem bi se promjena trebala dogoditi pritiskom i držanjem tipke koja odgovara koraku; ovo će reproducirati sintisajzer(e) u tom koraku. Zatim podesite Makro kontrole po želji; nove vrijednosti bit će zapisane u podatke automatizacije; ponovno pritisnite Record za izlaz iz moda snimanja. Kada je sekvenca u tijeku, čut ćete učinak pokreta gumba Macro u tom koraku. Na isti način možete urediti i automatizaciju makronaredbi za određene korake na ovaj način dok sekvencer reproducira. S uključenim načinom snimanja jednostavno držite

niz stepenicu i okrenite makro kontrolu.

Možete izbrisati sve podatke makro automatizacije koje ne želite zadržati tako da držite pritisnutu tipku Clear i pomaknete dotičnu tipku za najmanje 20% njezine rotacije – LED dioda ispod tipke zasvijetlit će crveno kao potvrdu.

Ali imajte na umu da će ovo izbrisati podatke automatizacije za tu makronaredbu za cijeli obrazac, a ne samo za trenutni korak sekvencera.

Nekvantizirani zapis

Kada snimate sintetičke note u stvarnom vremenu kao što je gore opisano, Circuit Tracks će "kvantizirati" vaše vrijeme i dodijeliti note koje svirate najbližem koraku. Šest "finijih" intervala - ili "mikro koraka" - u između susjednih koraka uzorka može se učiniti dostupnim u načinu snimanja uživo onemogućavanjem kvantiziranog snimanja.

Kvantizirano snimanje se onemogućuje držanjem tipke Shift i pritiskom na **G Record** (imajte na umu da je gumb također označen kao Rec Quantise). Sada će vaše bilješke biti vremenski usklađene s najbližim mikro korakom. Uvijek možete provjeriti je li kvantizirano snimanje omogućeno pritiskom na Shift: ako je gumb Snimanje svijetli zeleno, kvantizacija je omogućena; ako je crveno, snimanje neće biti kvantizirano.

Također možete podesiti svoje sintetičke note na intervale mikro koraka nakon što ih snimate. O tome se govori u "Uređivanje koraka" na stranici 39.

Snimanje s vanjskog upravljača

U Circuit Tracks također možete stvoriti sintisajzerski uzorak slanjem podataka MIDI nota s vanjskog kontrolera. To vam daje mogućnost sviranja sintetičkih zakrpa Circuit Tracksa iz standardne glazbe

tipkovnica. Zadane postavke su: Primanje podataka MIDI nota je UKLJUČENO; Synth 1 koristi MIDI kanal 1 i

Synth 2 koristi MIDI kanal 2. Ove se postavke mogu promijeniti u prikazu postavki, pogledajte stranicu 104 za sve informacije o postavljanju načina na koji Circuit Tracks općenito šalje i prima MIDI podatke.

Imajte na umu da odabrana ljestvica i osnovna nota i dalje stupaju na snagu kada Circuit Tracks primi podatke MIDI note.



Ako se nota koja se ne pojavljuje u trenutno odabranoj ljestvici odsvira na vanjskom kontroleru, Circuit Tracks će se 'spojiti' na najbližu notu u trenutnoj ljestvici. Sve moguće "pogrešne note" koje proizlaze iz ovoga mogu se izbjeći odabirom Kromatske ljestvice: ovo će osigurati da sve bilješke na normalnoj tipkovnici budu dostupne.

Uređivanje koraka

Operacije uređivanja koraka u Circuit Tracks mogu se obaviti dok je Pattern pokrenut (tj. u Play načinu rada) ili ne radi (tj. u načinu rada Stop).

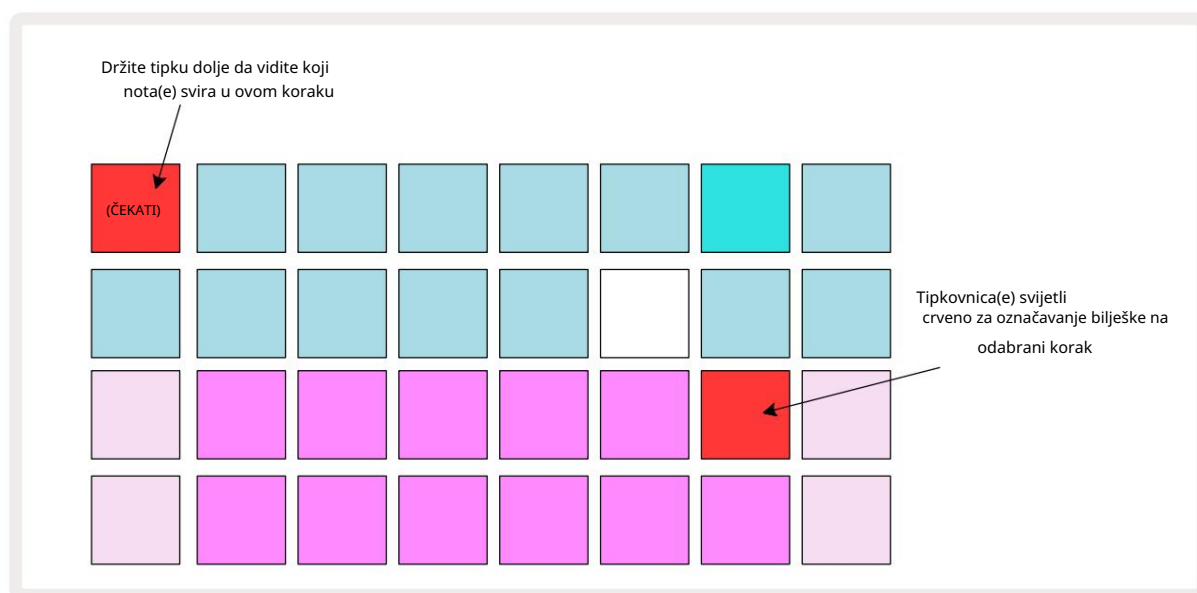
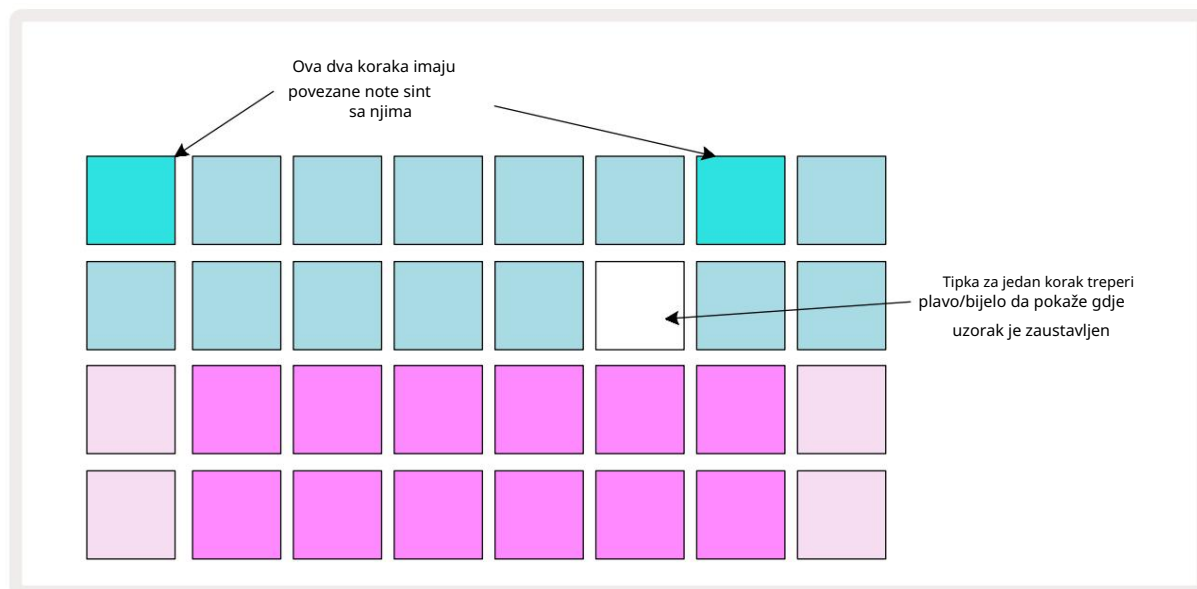
Sve sljedeće pojedinosti primjenjuju se jednako – i neovisno – na Synth 1 i Synth 2; koristite Synth 1 ili tipke Synth 2 kako biste vidjeli pojedinačne doprinose dviju pjesama cjelokupnom uzorku.

U prikazu bilješke (napomena – nije prošireni prikaz bilješke), dva gornja reda mrežnih polja su uzorak od 16 koraka zaslon i dva donja reda čine sintisajzersku tipkovnicu. Kada se igra uzorak, možete vidjeti bijelu ploču kako se kreće kroz 16 koraka. Gdje korak ima notu, tipkovnica koja odgovara noti koja se svira svijetli bijelo dok nota zvuči (ali pogledajte dolje glede oktava).

U načinu rada Stop možete slušati note dodijeljene svakom koraku i ručno mijenjati uzorak. U načinu reprodukcije čut ćete samo note povezane sa svakim korakom kada sekvenca dosegne korak.

(Ali ako utišate sintisajzerski zapis u prikazu miksera dok se sekvenca reproducira, možete pritisnuti bilo koji od osvijetljenih step padova uzorka da biste čuli notu(e) dodijeljenu koraku.)

Podloge za korake koji imaju pridružene bilješke bit će osvijetljene jarko plavom bojom. Podloga za jedan korak će bljeskati bijelo/plavo: ovo pokazuje gdje je uzorak stigao kada je zaustavljen. To je prikazano na prvom dijagramu u nastavku. Međutim, imajte na umu da kada ponovno pritisnete Reproduciraj , uzorak će se ponovno pokrenuti od 1. koraka.  tipke Shift, ako se može preokrenuti; u ovom slučaju uzorak će se nastaviti od koraka na kojem je zaustavljen.



Ako se pritisne i zadrži jarko plavi step pad (tj. onaj koji odgovara sintisajzerskoj noti), on svijetli crveno, nota(e) u tom koraku će se oglasiti, a nota(e) na tipkovnici također će svijetliti crveno (ono će biti dva bloka ako je najviša nota u donjoj oktavi ili obrnuto). Ovo je ilustrirano na drugom dijagramu iznad. Padovi ostaju crveni, a nota(e) zvuči sve dok se step pad drži pritisnut.

Ako pritisnete jarko osvijetljeni step pad, ali nijedan pad tipkovnice ne svijetli crveno, to znači da nota koju čujete – ona snimljena za taj korak – leži u drugoj oktavi. Koristite gumb Octave 15 za pronalaženje gdje je nota: podloga (ili podloge) na tipkovnici svijetlit će crveno kada pritisnete desnu oktavu.

Brisanje bilješki

Za brisanje bilješke iz koraka, pritisnite steppad (svijetli crveno), a zatim pritisnite neželjenu tipkovnicu (također svijetli crveno). Tipkovnica će vratiti izvornu boju ostalih (neodsviranih) nota.

Umetanje bilješki

Koraku možete dodati sintisajzersku notu tako da držite step pad i pritisnete željenu notu. Imajte na umu da način snimanja ne mora biti omogućen. Sada kada pokrenete uzorak, vidjet ćete da je bilješka je dodana. Možete dodati više bilješki u isti korak ako želite.

Očisti i udvostruči

Koraci čišćenja

Možete izbrisati sve dodijeljene sintetičke note iz koraka u jednom potezu pomoću gumba Clear  7. Ovo ima prednost što ne morate pretraživati nekoliko oktava da biste pronašli sve note dodijeljene koraku.

Pritisnite i držite Clear; gumb svijetli crveno za potvrdu Clear Mode. Sada pritisnite steppad; postat će crvena i sve bilješke u ovom koraku za trenutno odabranu sintisajzersku pjesmu bit će izbrisane. Step pad će vratite se na prigušeno "nedodijeljeno" osvjetljenje kada to učinite. Otpustite gumb Clear .

Gumb Očisti ima dodatnu funkciju u prikazu uzoraka (vidi stranicu 85) iu projektima Pogled; (vidi stranicu 96). Također imajte na umu da ne možete izbrisati korake u prikazu postavki uzorka.

Umnožavanje koraka

Gumb Dupliciraj  18 izvodi akcije kopiranja i lijepljenja na koracima.

Upotrijebite Duplicate za kopiranje svih sintisajzerskih nota na koraku, zajedno s njihovim različitim atributima, u drugi korak u uzorku.

Za kopiranje sintetičke note iz jednog koraka u drugi, pritisnite i držite Duplicate: prikazuje se svijetlo zeleno. Pritisnite pločicu u prikazu uzorka koji odgovara koraku koji želite kopirati ('izvorni' korak); postat će zelena, a note koje su mu dodijeljene postat će crvene (pod uvjetom da su u trenutno odabranoj oktavi).

Sada pritisnite pločicu koja odgovara koraku u koji se podaci trebaju kopirati (korak 'odredište'); ovo će dati jedan crveni treptaj. Sve informacije o bilješkama u koraku izvora sada će biti duplicirane u odredištu. Sve postojeće informacije o bilješkama u odredišnom koraku bit će prebrisane. Ako želite kopirati podatke bilješke u nekoliko koraka, možete nastaviti držati pritisnut gumb Dupliciraj i jednostavno ponoviti dio operacije "zalijepi" u ostale korake.

Brzina, vrata i vjerojatnost

Svaki korak u uzorku ima tri daljnja parametra koja su vam dostupna za podešavanje. To su Velocity, koji određuje kako je glasnoća note povezana s jačinom udaranja po bloku; Gate, koji postavlja trajanje bilješke; i Vjerojatnost, koja određuje koliko je vjerojatno da će se korak pokrenuti.

Prema zadanim postavkama, vrijednosti ova tri parametra primjenjivat će se na svaku notu dodijeljenu tom koraku, iako je također moguće dodijeliti različite vrijednosti Velocity različitim notama u istom koraku (pogledajte Po noti Brzina na stranici 45).

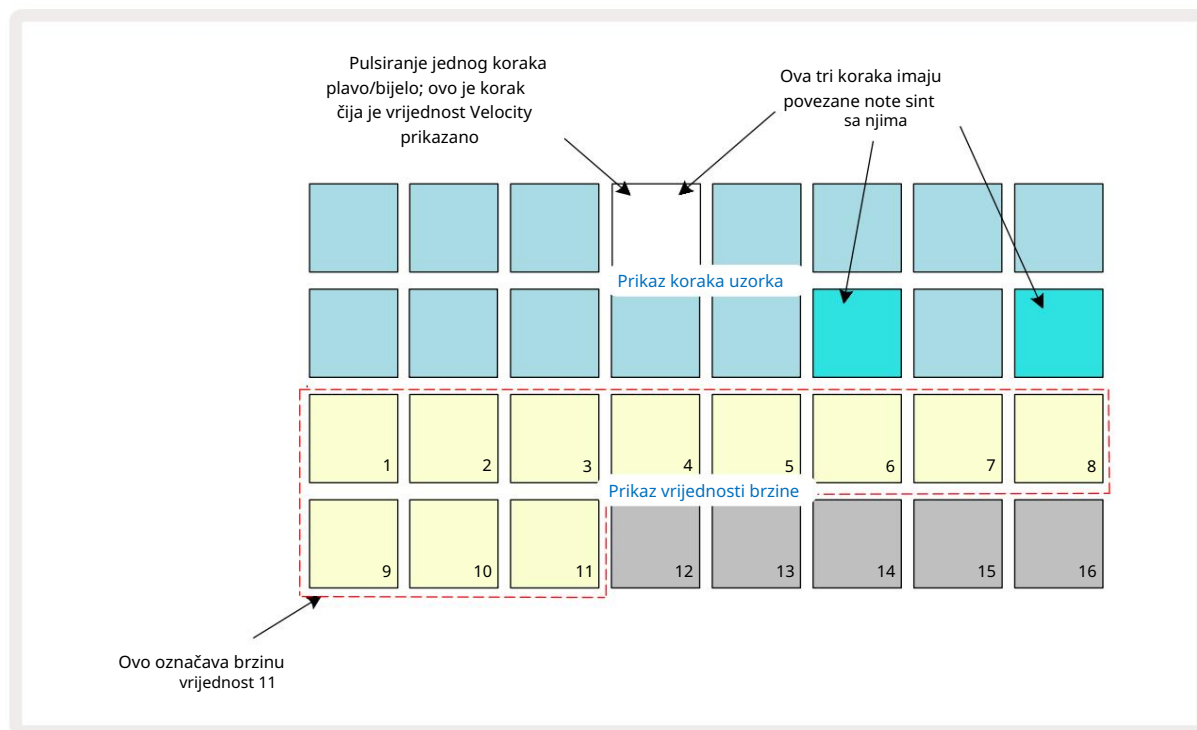
Budući da su vrijednosti Velocity, Gate i Probability dodijeljene koraku, a ne notama na koraku, one će se zadržati ako promijenite notu na koraku, pod uvjetom da prvo dodate novu notu, a zatim izbrišete neželjenu notu. Na taj način nova bilješka preuzima vrijednosti parametara Velocity, Gate i Probability prethodne bilješke.

Također imajte na umu da se vrijednosti brzine, vrata i vjerojatnosti mogu postaviti neovisno za isti uzorak korak na svakom synth.

Brzina

U većini sintisajzera, parametar Velocity određuje odnos između brzine kretanja i glasnoće note. Visoka vrijednost za Velocity znači da će nota biti glasna; niska vrijednost znači da će glasnoća note biti niža. Vrijednosti brzine spremaju se u svaki korak zajedno s podacima o notama, bilo dok svirate na sintisajzerima ili ručno dodjeljujete note koracima (tj. u Stop modu).

Naknadno možete promijeniti parametar Velocity svakog koraka. Circuit Tracks omogućuje vam dodjeljivanje jedne od 16 vrijednosti brzine koraku nakon što ste izradili uzorak. To se radi u Velocity Viewu, koji se odabire pritiskom na Velocity . Imajte na umu da tekst gumba sada prikazuje boju staze.



U prikazu brzine, dva gornja retka rešetke predstavljaju korake uzorka. U prikazanom primjeru

gore, koraci 4, 14 i 16 su jarko osvijetljeni, što znači da su uz ove korake povezane bilješke.

Jedna pločica na zaslonu koraka uzorka treperit će naizmjenično bijelo/plavo: ovo je korak čija se vrijednost brzine prikazuje.

Dva donja reda rešetke čine "fader" sa 16 padova; broj jastučića osvijetljenih "pijesak" je vrijednost brzine za odabrani korak. U prikazanom primjeru, prikazana vrijednost brzine je 11 (ekvivalent stvarnoj vrijednosti brzine od 88 – vidi stranicu 44): ostatak zaslona vrijednosti brzine nije osvijetljen.

Ako snimate u stvarnom vremenu – tj. dok sekvencer radi i snima – vrijednost brzine postavljena je interno na 7-bitnu točnost: vrijednost između 0 i 127. Međutim, Velocity View može prikazati samo vrijednost brzine u razlučivosti od 16 koraka od po 8 koraka vrijednosti svaki (jer postoji samo 16 dostupnih jastučića). To znači da ćete vjerojatno vidjeti "zadnju" pločicu na zaslonu osvijetljenu nižom svjetlinom.

Na primjer, ako je vrijednost Velocity 100, vidjet ćete da su jastučići 1 do 12 potpuno osvijetljeni, a jastučić 13 slabo osvijetljen, jer se vrijednost 100 nalazi na sredini između dva umnoška broja osam.

Donja tablica prikazuje odnos između stvarnih vrijednosti Velocityja i prikaza pad-a:

Broj osvijetljenih jastučića	Vrijednost brzine	Broj osvijetljenih jastučića	Vrijednost brzine
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

Možete promijeniti vrijednost brzine pritiskom tipke na zaslonu vrijednosti brzine koji odgovara

Vrijednost brzine. Ako želite da nota(e) u Koraku 4 u gornjem primjeru ima vrijednost Velocity od 48

umjesto 88, pritisnuli biste tipku 6 u redu 3; Jastučići od 1 do 6 tada će osvijetliti pijesak.

Također možete koristiti Velocity View za promjenu vrijednosti Velocity dok svira uzorak. U ovom slučaju ti

potrebno je pritisnuti i držati pad za korak kako bi se promijenila njegova vrijednost Velocity; to možete učiniti na bilo kojem mjestu u uzorku. Zadržana stepenica će svijetliti crveno, a dva donja reda će se "smrznuti".

prikazati vrijednost brzine odabranog koraka. Pritisnite tipku Velocity koja odgovara novoj vrijednosti

potreban. Uzorak se nastavlja igrati, tako da možete eksperimentirati s različitim vrijednostima brzine u stvarnom stanju vrijeme i čuti razlike.

Fiksna brzina

Možda ćete ponekad radije onemogućiti Velocity; tada će note koje čine vašu sekvencu sintisajzera

imaju više "mehanički" osjećaj za njih bez obzira na to koliko jako zapravo udarate u jastučice.

Circuit Tracks ima funkciju Fixed Velocity, koja postavlja Velocity na vrijednost od 96.

Način Fixed Velocity možete uključiti i isključiti pritiskom na Velocity dok držite pritisnut Shift. Fiksna brzina se potvrđuje tako da tipka Velocity svijetli zeleno dok je pritisnut Shift ; u modu promjenjive brzine, svijetli crveno dok je pritisnut Shift.

S odabranom Fixed Velocity, vidjet ćete da sve note sintisajzera koje svirate imaju Velocity vrijednost od 96 (12

jastučići osvijetljeni).

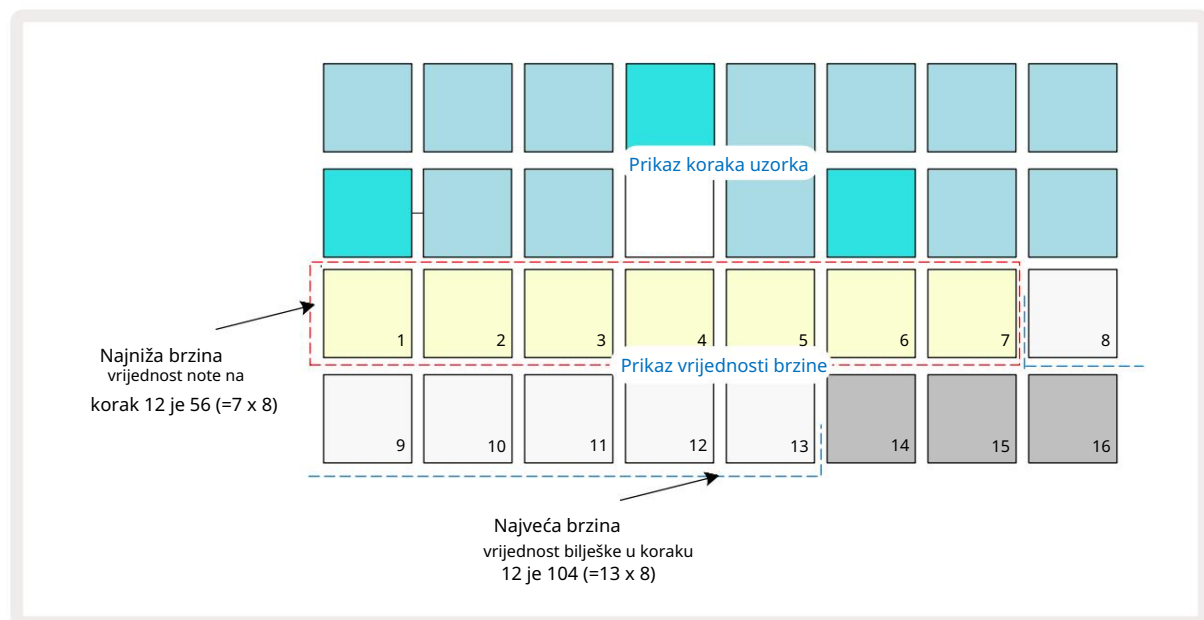
Imajte na umu da postavljanje Velocity na Fixed ne mijenja vrijednosti Velocity bilo koje prethodno snimljene note.

Brzina po noti

Također je moguće da sintetičke note na istom koraku imaju različite vrijednosti brzine, pod uvjetom Circuit Staze nisu u načinu fiksne brzine. Kada se note umetnu ručno, vrijednost brzine koju svaka bilješka udarena sa bit će spremljena u korak. Na primjer, ako pritisnete sintisajzer s velikom brzinom, vrijednost brzine za notu će biti spremljena; ako tada - s istim odabranim korakom - pogodite drugačiji note koristeći nisku brzinu, vrijednost brzine za ovu notu sprema se neovisno o prvoj.

Vrijednost brzine za jednu od nota može se promijeniti jednostavnim brisanjem te note iz koraka i ponovno udaranje note željenom brzinom.

Raspon vrijednosti brzine prisutnih u jednom koraku može se vidjeti u prikazu brzine. Jarko osvijetljeni padovi predstavljaju najnižu vrijednost brzine u koraku, dok slabo osvijetljeni padovi predstavljaju najveću brzinu vrijednost na koraku. Primjer ispod pokazuje da je raspon vrijednosti Velocity primjenjiv na note dodijeljene koraku 12, od 56 (7 jastučića jarko osvijetljenih) do 104 (padovi 8 do 13 slabo osvijetljeni):

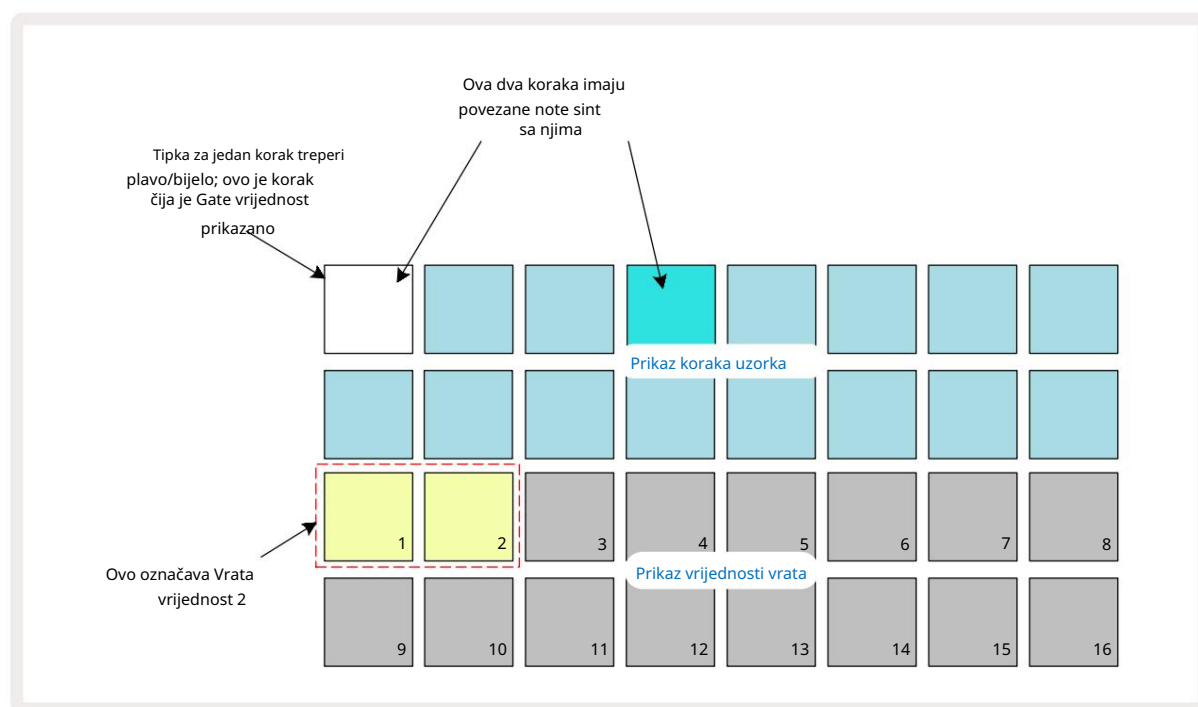


Vrata

Gate je u biti trajanje note u koraku, u jedinicama koraka. Parametar Vrata nije ograničeno na cjelobrojne vrijednosti, dopuštene su i frakcijske vrijednosti: može imati bilo koju vrijednost između jedne šestine i 16, u koracima od jedne šestine koraka, dajući ukupno 96 mogućih vrijednosti. Broj predstavlja vrijeme – kao broj koraka – za koje će note na koraku zvučati.

Vrijednosti ulaza se dodjeljuju svakoj noti dok svirate na sintisajzerima; Circuit Tracks ih kvantizira na najbliža od 96 mogućih vrijednosti. Kratak ubod u podlogu rezultirat će niskom Gate vrijednošću; ako pad držite pritisnutim dulje, vrijednost vrata će biti veća. Gate vrijednost od 16 znači da bilješke u tom koraku zvučat će kontinuirano cijeli uzorak od 16 koraka.

Circuit Tracks vam omogućuje promjenu Gate vrijednosti koraka nakon što ste izradili uzorak. To se radi u Gate Viewu, koji se odabire pritiskom na Gate 6. ●



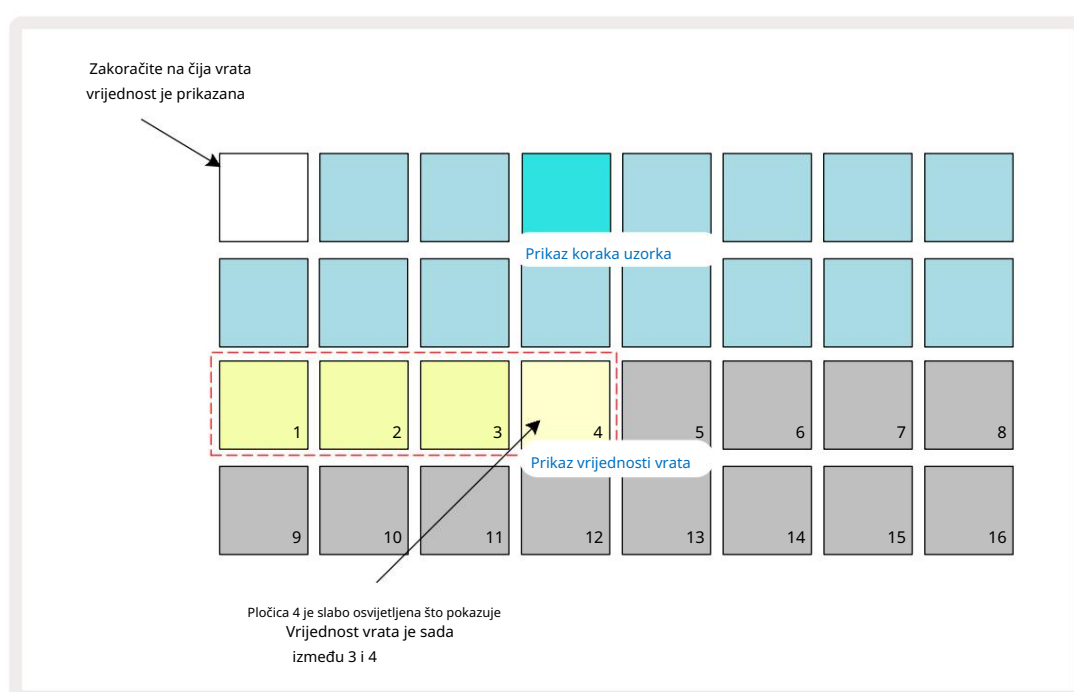
U prikazu vrata, dva gornja retka rešetke predstavljaju korake uzorka. U gore prikazanom primjeru od 16 koraka, koraci 1 i 4 su jarko osvijetljeni, što znači da su ti koraci povezani s bilješkama. Jedna pločica na zaslonu koraka uzorka treperit će naizmjenično bijelo/plavo: ovo je korak čija se vrijednost vrata prikazuje.

Dva donja retka prikazuju vrijednost Gate za odabrani korak na sličan način kao Velocity: u Gate Pogledajte, broj osvijetljenih jastučića je trajanje note u jedinicama koraka uzorka. u U primjeru prikazanom gore, Gate vrijednost je 2: ostatak zaslona Gate vrijednosti nije osvijetljen.

Možete promijeniti Gate vrijednost pritiskom tipke na zaslonu Gate vrijednosti koja odgovara Gate vrijednosti; to jest, broj koraka uzorka za koji bi nota na koraku trebala zvučati. Ako želite da nota u koraku 1 u gornjem primjeru zvuči četiri koraka umjesto dva, pritisnuli biste tipku 4; Jastučići od 1 do 4 tada osvjetljavaju pijesak (približno bijelo). Na ovaj način možete produžiti ili skratiti bilješku.

Fractional Gate vrijednosti se dodjeljuju pritiskom na osvijetljenu pločicu s najvećim brojem na zaslonu Gate vrijednosti dodatni broj puta: ovo će uvijek skratiti Gate vrijeme. Svaki dodatni pritisak smanjuje Gate vrijeme za jednu šestinu koraka, a osvjetljenje se postupno smanjuje pri svakom pritisku.

Dakle, ako je trajanje vrata od 3,5 bilo potrebno za korak 1, gornji bi primjer izgledao ovako:



Nakon petog pritiska na pad, Gate vrijeme se vraća na bivšu integralnu vrijednost na šesti, a pad vraća svoju originalnu punu svjetlinu.

Također možete koristiti Gate View za promjenu Gate vrijednosti dok se izvodi uzorak. U ovom slučaju trebate pritisniti i držite pločicu za korak kako biste promijenili vrijednost vrata; to možete učiniti na bilo kojem mjestu u uzorku. Zadržana pločica za korak će svijetliti crveno, a prikaz Gate vrijednosti će se "zamrznuti" i prikazati Gate vrijednost odabranog koraka. Pritisnite tipku koja odgovara novoj potrebnoj vrijednosti. Uzorak se nastavlja igrati, tako da možete eksperimentirati s različitim vrijednostima vrata u stvarnom vremenu.

Koraci uzorka bez nota imaju nultu Gate vrijednost; svi Gate jastučići u Gate Viewu za takve korake neće biti osvijetljeni. Ne možete urediti ulaznu vrijednost koraka ako nema bilješki dodijeljenih tom koraku.

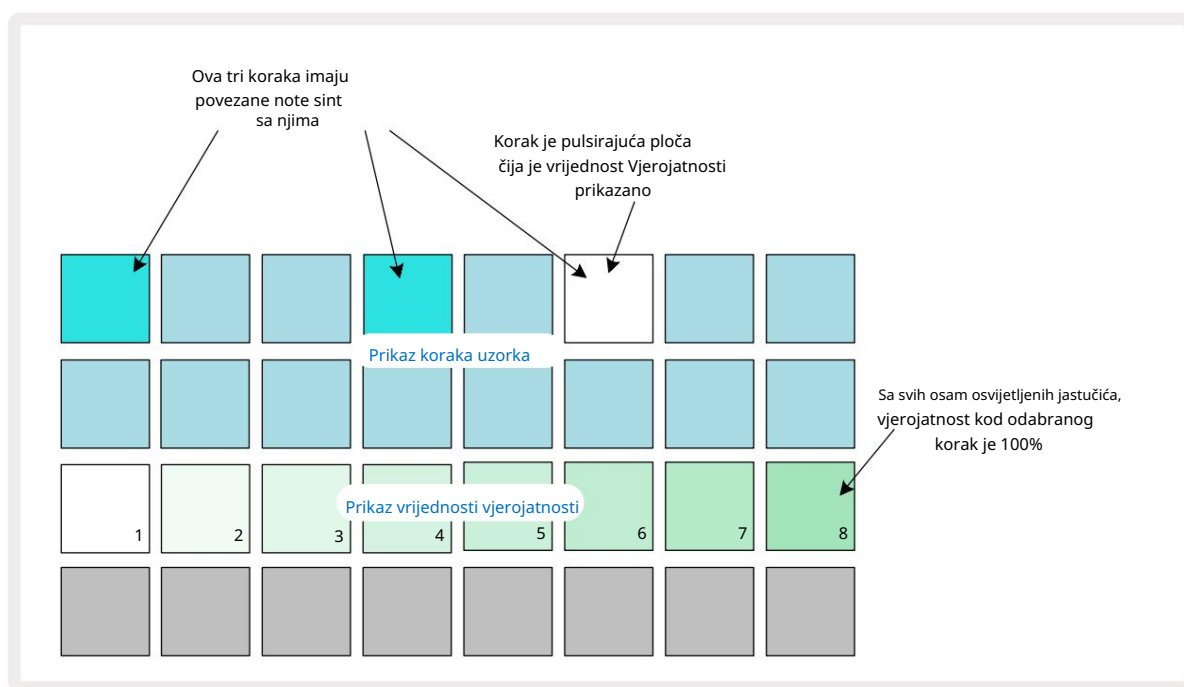
Vjerojatnost

Možete unijeti stupanj slučajne varijacije u uzorak s funkcijom vjerojatnosti Circuit Tracks.

Vjerojatnost je u biti daljnji korak parametar, koji odlučuje hoće li se bilješke na korak ili ne reproducirati će se tijekom svakog prolaska obrasca.

Svim koracima početno se dodjeljuje vrijednost vjerojatnosti od 100%, što znači da će sve bilješke uvijek biti igrati, osim ako je njihova vrijednost vjerojatnosti smanjena: to se radi pomoću prikaza vjerojatnosti.

Prikaz vjerojatnosti je sekundarni prikaz gumba Postavke uzorka 7. Otvorite tako da držite Shift i pritisnete Postavke uzorka ili pritisnete Postavke uzorka drugi put ako ste već u Prikazu postavki uzorka za prebacivanje prikaza. Odaberite korak u prikazu uzorka za koji se želi promijeniti vjerojatnost nota u tom koraku. Jastučići 17 – 24 čine "mjerac vjerojatnosti": u početku će svih osam jastučića biti osvjetljen, s produbljenjem boje od 17 do 24.



Postoji osam mogućih vrijednosti vjerojatnosti koje određuju vjerojatnost da će note na odabranom koraku svirati u bilo kojem prolasku kroz uzorak. Broj osvjetljenih jastučića označava vrijednost vjerojatnosti: viši jastučići u redu bit će tamni. Moguće vrijednosti vjerojatnosti su:

Osvjetljeni jastučići	Vjerojatnost		Osvjetljeni jastučići	Vjerojatnost
1 – 8	100%			50%
1 – 7	87,5%			37,5%
.....	75%		1 - 2	25%
.....	62,5%		samo 1	12,5%

Kako biste dodijelili vjerojatnost koraku u načinu zaustavljanja, pritisnite i otpustite tipku za korak koji želite urediti i pritisnite tipku u retku 3 koja odgovara vrijednosti vjerojatnosti. Kako biste dodijelili vjerojatnost koraku dok ste u modu reprodukcije, morate držati step pad dok postavljate vjerojatnost. Sve note dodijeljene koraku imat će zajedničku šansu da budu odsvirane prema gore navedenim postocima. To znači da će ili sve note u koraku svirati ili neće svirati nijedna.

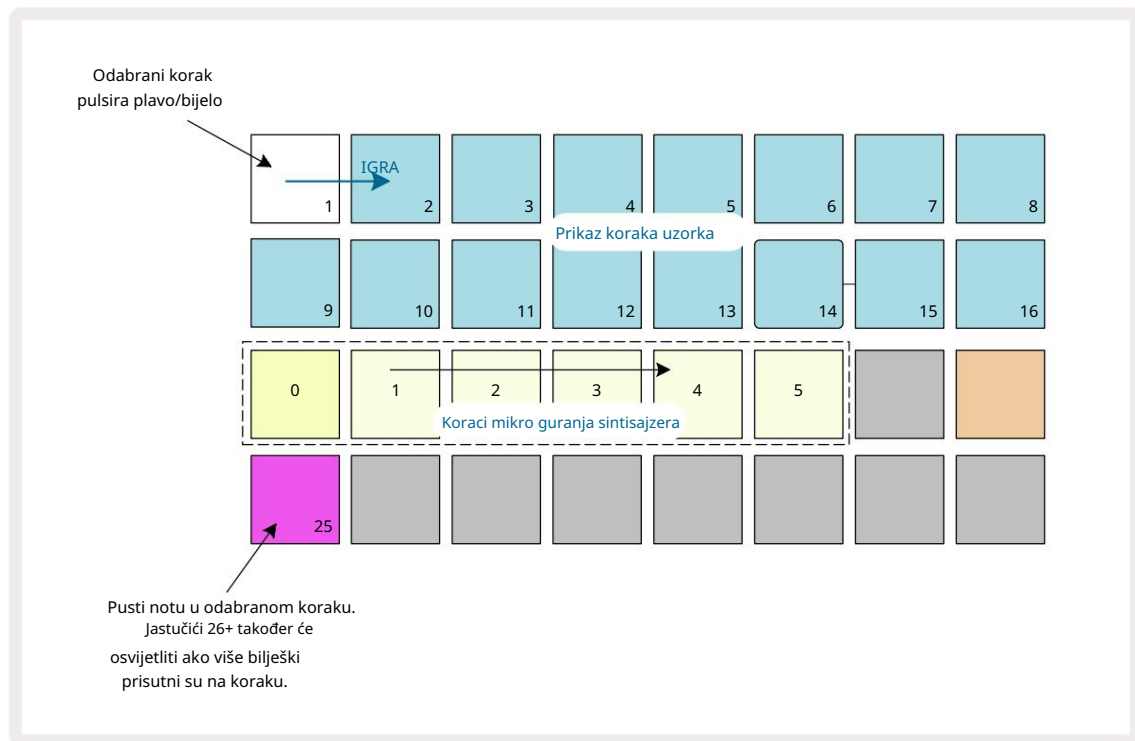
- Vjerojatnost od 100% znači da će se note u koraku uvijek svirati.
- Vjerojatnost od 50% znači da će se u prosjeku note na koraku odsvirati u pola uzorci.
- Vjerojatnost od 25% znači da će se u prosjeku note na koraku odsvirati u četvrtini obrasci.

Brisanje koraka, obrazaca i projekata također će resetirati sve vjerojatnosti na 100%. Live snimanje novog bilješka uz korak također će vratiti vjerojatnost u tom koraku na 100%.

Uređivanje mikro koraka

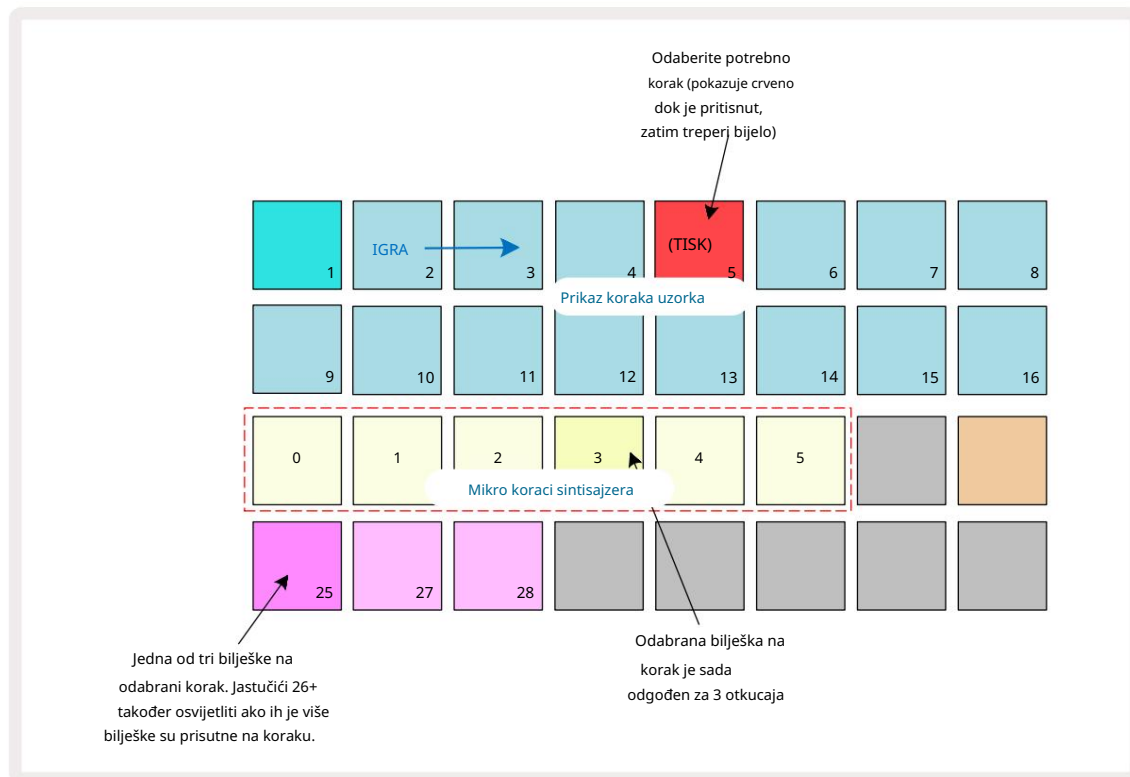
Niste ograničeni na to da se vaše sintisajzerske note sviraju samo u koraku uzorka kojem su dodijeljene. Svoju glazbu možete "skinuti s mreže" odgovodom pojedinačnih nota na koraku između jednog i pet "kvačica", gdje je kvačica šestina koraka. To vam omogućuje stvaranje složenijih ritmova koji inače ne bi bili mogući, na primjer, trostruki ritmovi u taktu.

Micro Step View je sekundarni prikaz gumba Vrata 6 . Otvorite tako da držite Shift i pritisnete Gate ili pritisnite Gate drugi put ako ste već u Gate Viewu da biste prebacili pogled. U prikazu mikro koraka odaberite korak kako biste vidjeli lokaciju nota(e) na koraku: prvih šest podloga trećeg retka rešetke to će prikazati. Prema zadanim postavkama, bez obzira na to je li nota unesena u Stop modu ili putem snimanja uživo (s omogućenom Rec Quantise), prvi pad će biti osvjetljen. To znači da nota(e) ima početnu odgodu od nule i hoće čuti točno na koraku.



Četvrti red rešetke prikazat će jednu ili više podloga u boji staze. Ovi vam omogućuju da odaberete koji nota na koraku je da se promijeni odgoda: ako je dodijeljena samo jedna nota, samo će jedan pad biti osvijetljen. Više bilješki prikazano je slijeva nadesno redoslijedom kojim su dodijeljene, što znači da je prva nota koja je dodijeljena koraku je krajnji lijevi blok, sljedeća nota koja je dodijeljena bit će njegovom desno, i tako dalje. Jednom koraku može biti dodijeljeno do 6 nota. Odabir bilješke ovdje će poslušajte, tako da možete biti sigurni koju notu podešavate. Odabrana bilješka bit će jako osvijetljena, dok će ostali biti zatamnjeni.

S odabranom notom, upotrijebite micro step padove za sintisajzer kako biste postavili mikro korak na kojem će se nota aktivirati. Podloga za odabrani Micro step bit će jako osvijetljena, dok će ostale mikro podloge biti prigušene. Svaka bilješka može se pokrenuti samo jednom po koraku osim ako višestruke iste bilješke nisu aktivne snimljen na jednom koraku.



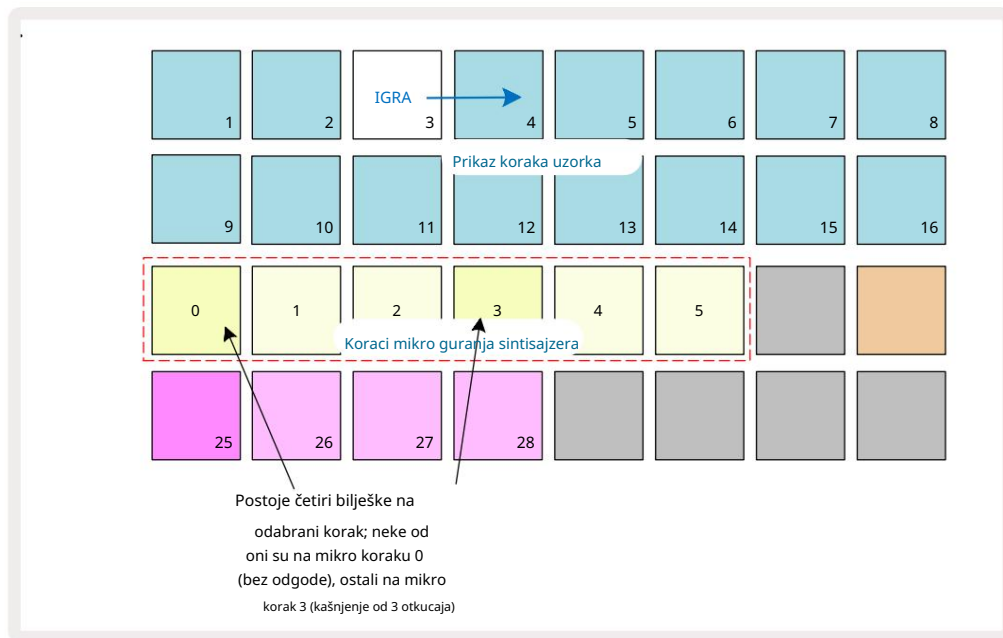
Više nota može se odabrati pritiskom na podloge istovremeno ili držanjem jedne podloge

i tapkanje drugih. Sve bilješke dodijeljene koraku odabrane su prema zadanim postavkama prije ručne bilješke vrši se selekcija.

Kad je odabrano više bilješki, prikazuju se svi mikrokoraci na kojima se aktiviraju odabrane bilješke. Ovo je prikazano na slici

Gate View ispod – odabrane su četiri note, od kojih se neke aktiviraju na mikro koraku 1, dok se druge aktiviraju na mikro koraku

4. Svaka pojedinačna nota se zatim može odabrati kako bi se odredilo na kojem mikro koraku se aktivira.



Prilikom audicije koraka koji sadrži note s različitim mikrokoracima, reprodukcija nota će biti raspoređena u skladu s njihovim kašnjenjima u mikrokoracima. Ovo omogućuje reprodukciju "zvrndanih" akorda.

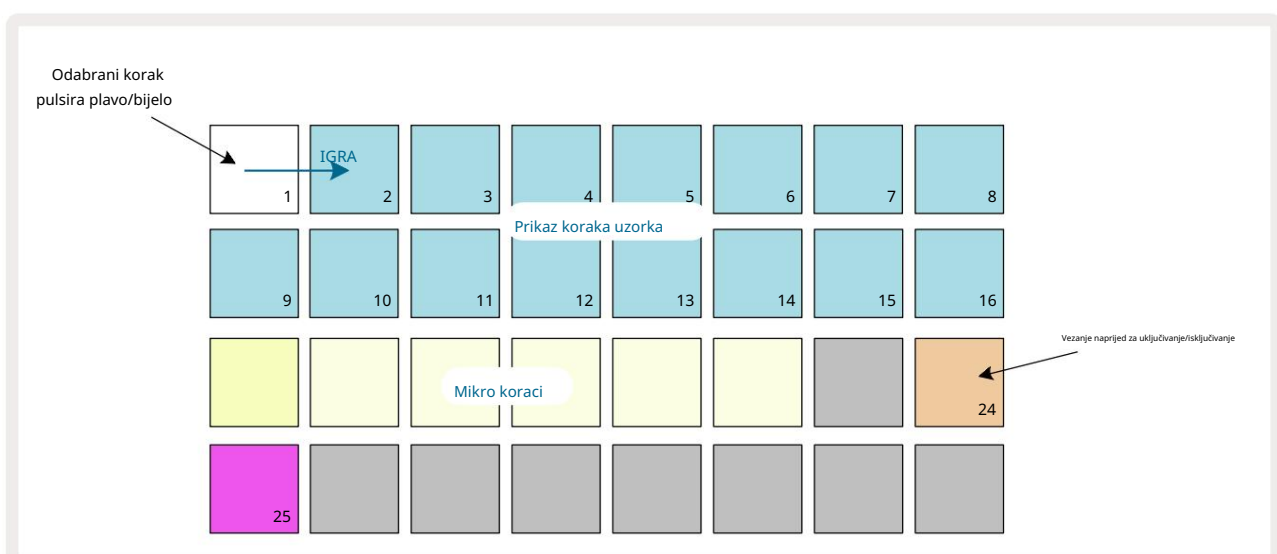
Korak će se reproducirati trenutnim tempom Pattern-a - smanjivanje ovoga može pomoći da čujete svaku notu pojedinačno.

Vezano / Drone Bilješke

Moguće je povezati bilješke kako bi se stvorile bilješke za dron i duge ambijentalne blokove.

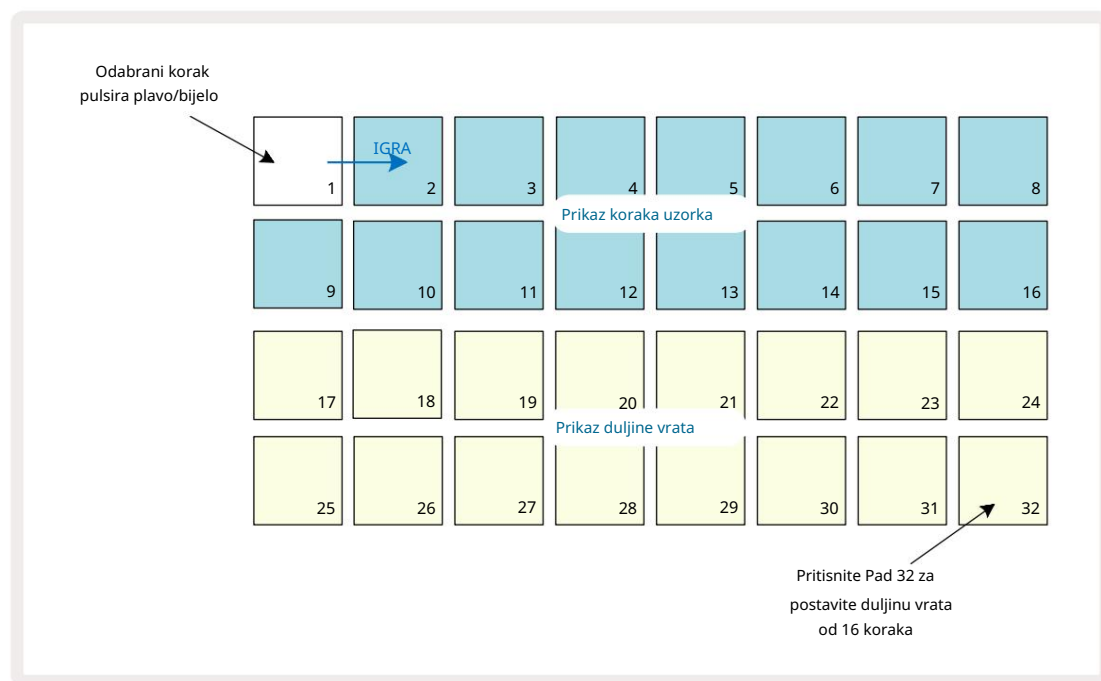
Svaki korak može imati postavku izjednačavanja. Ovoj se značajki pristupa pomoću prikaza vrata. U prikazu vrata, odaberite korak koji sadrži bilješku koju želite vezati naprijed.

Odaberite Micro Step View (pogledajte prethodni odjeljak) i vidjet ćete sljedeće:



Sada možete uključiti/isključiti postavku izjednačavanja za ovaj korak pritiskom tipke 24 kao što je gore prikazano. Kako bi vezana nota funkcionirala, morate postaviti duljinu vrata tako da nota završava neposredno prije svira sljedeća nota ili se preklapa s njom.

U ovom primjeru, nota za izjednačenje je na prvom koraku, tako da postavljanje duljine vrata na 16 koraka znači da će završiti neposredno prije nego što se sljedeći uzorak pokrene na sljedeći način:



Ako je ovaj uzorak jedini odabran za reprodukciju u prikazu uzoraka, nota će se sada svirati neodređeno. Alternativno stvorite novu notu iste visine na početku sljedećeg uzorka svirajte u lancu uzorka i dvije će note biti povezane.

U prikazu bilješke, povezane bilješke prikazane su narančasto kada se koraci drže pritisnuti, za razliku od uobičajenih Crvena. Ako se bilješke dodaju koraku kojem je već dodijeljena vezana bilješka, one neće naslijediti postavku vezane naprijed i bit će prikazane crvenom bojom. Ovo osigurava presnimavanje na koraku s vezanom notom ne rezultira višestrukim vezama.

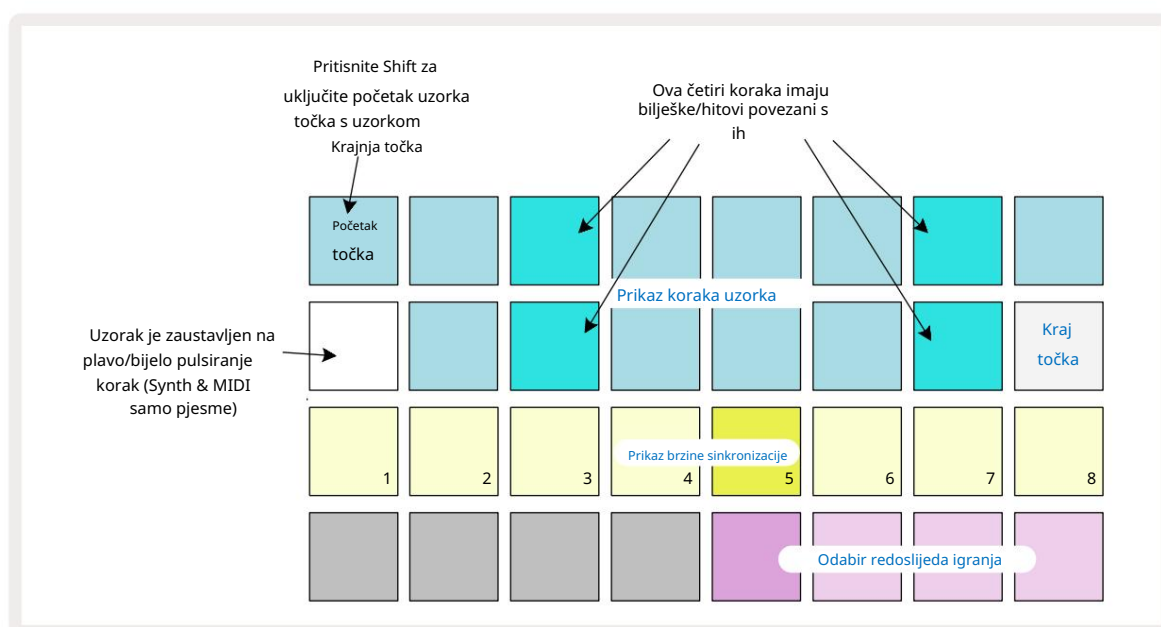
Također je slučaj da će novo dodane note imati vlastite duljine vrata, koje mogu biti različite na duljinu svih već postojećih bilješki.

Ako želite dodati novu notu kravati, jednostavno upotrijebite Gate View za odabir koraka i okrenite isključite i ponovno uključite postavku vezanja unaprijed da biste primijenili postavku vezanja naprijed na sve note na koraku baš kao kad uredite duljinu vrata na koraku, sve note nasljeđuju istu novu duljinu vrata.

Postavke uzorka

Iako su zadane duljine uzorka 16 ili 32 koraka (također pogledajte "Stranica koraka i obrasci od 16/32 koraka" na stranici 76), moguće je da uzorak u bilo kojem zapisu ima bilo koji drugi broj koraka, do maksimalno 32 koraka. Nadalje, početne i završne točke uzorka mogu se neovisno definirati, tako da se pododjelci uzorka, bilo koje duljine, mogu reproducirati protiv drugih zapisa s različitim duljinama uzorka, stvarajući neke vrlo zanimljive efekte. Također možete odabrati redoslijed reprodukcije uzorka i postaviti brzinu zapisa u odnosu na druge zapise.

Sve ove opcije postavljene su u prikazu postavki uzorka; pritisnite Postavke uzorka da otvorite ovo:

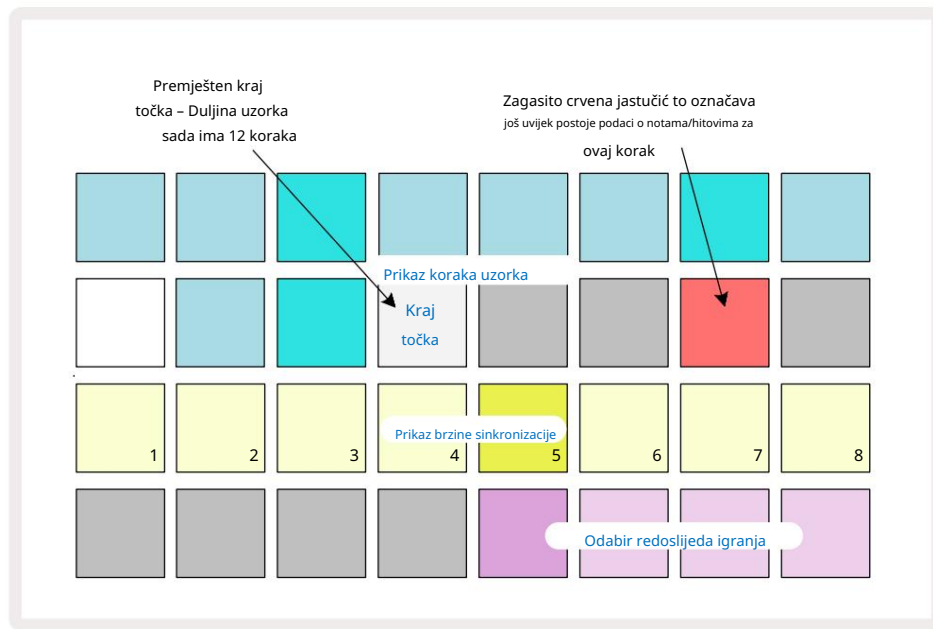


Sve izmjene uzorka pjesme napravljene u prikazu postavki uzorka mogu se spremirati u projekt u uobičajeni način.

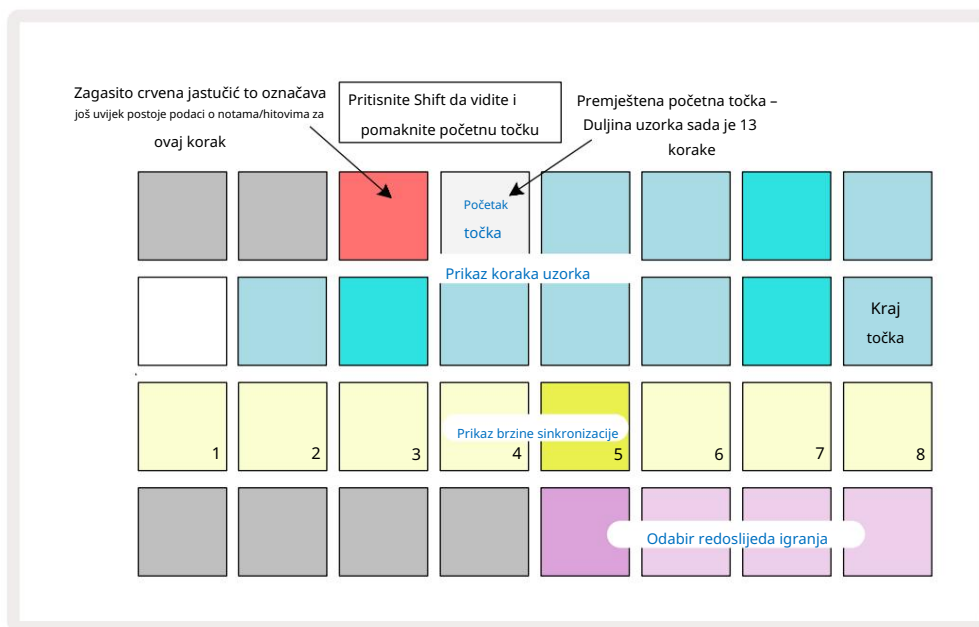
Početna i Završna točka

Gornja dva retka prikaza postavki uzorka prikazuju korake uzorka za trenutno odabranu pjesmu. Ako još nisu napravljene nikakve prilagodbe duljine uzorka, jastučić 16 bit će osvjetljeni pijesak: ovo označava posljednji korak u obrascu. Međutim, ako je duljina uzorka 32 koraka, morat ćete pritisnuti gumb Stranica koraka 8 za otvaranje stranice 2 kako biste vidjeli indicaciju završnog koraka. Da vidim koji korak je trenutno početna točka uzorka, pritisnite i držite Shift. Korak krajnje točke vraća se na plavo i a različita podloga za korake svijetli pijeskom: ovo će biti podloga 1 ako duljina uzorka još nije promijenjena.

Možete promijeniti završnu točku staze – i time skratiti duljinu uzorka - pritiskom na drugi korak uzorka. Nova krajnja točka označena je pješčanim osvjetljenjem, a "viša" jastučići postaju tamni ili tamnocrveni, potonje označava da su podaci o noti/pogotku prethodno dodijeljeni na taj korak. Ako ponovno odaberete izvornu krajnju točku, ti će podaci i dalje biti tamo i reproducirati će se.



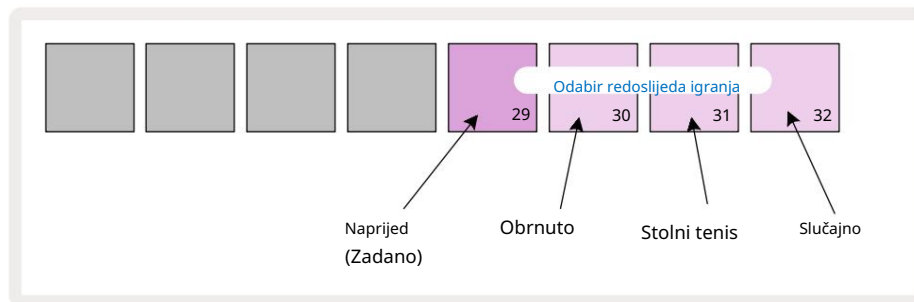
Promjena početne točke potpuno je isti postupak, osim što je potrebno držati pritisnutu tipku Shift dok birate novu početnu točku:



Ako radite s obrascima od 32 koraka, pazite na kojoj se od dvije stranice koraka nalazite. Boja gumba Step Page 8 to uvijek označava – plava za stranicu 1 (koraci od 1 do 16) i narančasta za stranicu 2 (koraci od 17 do 32).

Redoslijed igranja

Padovi od 29 do 32 u pregledu postavki uzorka omogućuju vam odabir redoslijeda reprodukcije koji će koristiti trenutno odabrani uzorak. Pločica za odabrani redoslijed reprodukcije svijetli jarko: zadani redoslijed reprodukcije je prema naprijed (tj. normalan), označen s tipkom 29.



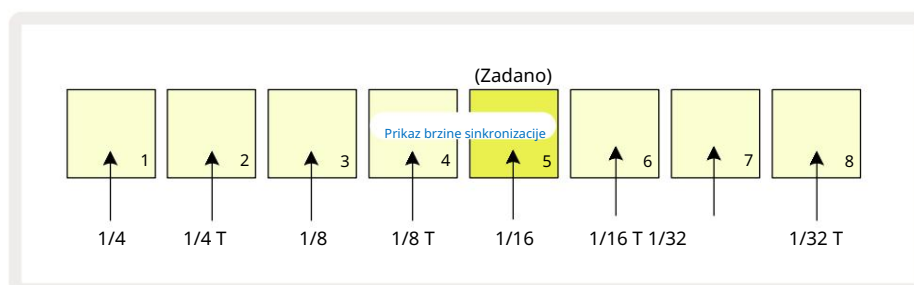
Alternative normalnom redoslijedu igranja naprijed su:

- Obrnuti (pad 30). Uzorak počinje svirati na krajnjoj točki, reproducira korake obrnutim redoslijedom od početne točke i ponavlja.
- Stoni tenis (Pad 31). Uzorak se reproducira naprijed od početka do kraja, unatrag na početak točka, i ponavlja.
- Nasumično (pad 32). Koraci uzorka izvode se nasumično, ali još uvijek u intervalima koraka.

Ako se redoslijed reprodukcije promijeni u načinu reprodukcije, uzorak uvijek dovršava svoj trenutni ciklus prije pokretanja ciklusa s novim smjerom. Ovo se primjenjuje bez obzira na trenutnu duljinu uzorka ili stranicu koraka izbor.

Brzina sinkronizacije uzorka

Treći redak prikaza postavki uzorka određuje brzinu kojom se pjesma reproducira u odnosu na BPM projekta. To je zapravo množitelj/djelitelj BPM-a.



Odabrana stopa sinkronizacije označena je jarko osvijetljenim blokom: zadana stopa je "x1" (pad 5 u redu 3), što znači da će se pjesma reproducirati na postavljenom BPM-u. Odabir podloge s većim brojem povećava brzinu kojom kursor za reprodukciju napreduje kroz obrazac u odnosu na prethodni. Na sličan način podloge s nižim brojevima smanjit će brzinu reprodukcije. Dostupne brzine sinkronizacije su 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, pri čemu T predstavlja trojke.

1/16 je zadana stopa sinkronizacije, gdje svaki korak odgovara 16. noti. Povećanje stope sinkronizacije je izvrstan način povećanja razlučivosti koraka sekvencera po cijenu ukupnog vremena reprodukcije. Smanjenje stopa sinkronizacije korisna je za stvaranje dužih uzoraka koji ne zahtijevaju tako fine detalje, kao što su dugi, jastučići koji se razvijaju.

Ako se stopa sinkronizacije promijeni u načinu reprodukcije, uzorak uvijek dovršava trenutni ciklus pri postojećoj stopi i mijenja se na novu brzinu na kraju ciklusa. Ovo se primjenjuje bez obzira na trenutnu duljinu uzorka ili odabir stranice koraka.

Mutirati

Mutacija je značajka koja vam omogućuje uvođenje daljnjih nasumičnih varijacija u pojedinačne uzorke na temelju pjesme. Mutate "miješa" note ili udarce u trenutnom uzorku, u različite korake. Broj nota/udaraca u uzorku i note sintetizatora ili sami uzorci bubnja su nepromijenjeni, samo su ponovno dodijeljeni različitim koracima. Mutate ponovno dodjeljuje sve parametre koraka, uključujući mikro korake, vrijednosti vrata, okretaje uzoraka, podatke o vjerojatnosti i automatizaciji.

Da biste promijenili uzorak, držite Shift  i pritisnite Duplicate . To možete učiniti u bilo kojem prikazu koji ima Prikaz koraka uzorka, tj. prikaz nota, prikaz brzine, prikaz vrata ili prikaz postavki uzorka. Samo mutirajte utječe na uzorak koji se trenutno igra, tako da ako je dio lanca uzoraka, drugi uzorci u lancu neće biti pogođeni. Ponovno dodjeljivanje bilješki/pogodaka uzet će u obzir duljinu stranice koraka. Možete primijeniti Mutate onoliko puta koliko želite za bilo koji uzorak uzastopnim pritiskom na Shift + Duplicate: note/pogoci u uzorku će se svaki put nasumično ponovno dodijeliti.

Imajte na umu da se Mutate ne može "poništiti"; dobra je ideja spremati izvorni projekt kako biste mu se mogli vratiti nakon primjene Mutate.

MIDI pjesme

Uvod

Dvije MIDI staze ponašaju se jednako kao pjesme Synth i podržavaju sve iste funkcije sekvencera, ali imaju nekoliko ključnih razlika. Oni ne kontroliraju interni sintisajzer već su namijenjeni kontroli vanjske opreme ili softvera putem MIDI-ja. Podaci o notama prenose se s podloga za izvedbu u Note Viewu i iz sekvencera baš kao i zapisi sintisajzera. CC podaci se također prenose pomoću makro gumba, ovisno o odabranom MIDI predlošku. Ove se kontrole mogu automatizirati baš kao i makronaredbe za sintetizaciju. Trenutačno svaki MIDI predložak zadano ima osam CC indeksa s vrijednostima 1, 2, 5, 11, 12, 13, 71 odnosno 74.

Kao i kod pjesama Synth i Drum, MIDI pjesme koriste gumbe Macro za podešavanje glasnoće i pomicanja razine u Mixer View i FX slanje razine za kašnjenje i reverb u FX View. Međutim, na MIDI zapisa, oni djeluju na analogni audio signal koji se primjenjuje na dva audio ulaza 5 na stražnjoj ploči. Preporučeni tijekom rada je slanje MIDI podataka iz Circuit Tracks na vaš vanjski sintisajzer ili bubanj stroj, dok usmjerava audio izlaze tog uređaja natrag u audio ulaze Circuit Tracksa: ovo daje vam potpunu kontrolu nad doprinosom vanjskog uređaja ukupnom miksu MIDI zapisa. Možete kontrolirati i automatizirati glasnoću, pomicanje i efekte baš kao i druge interne pjesme.

Naravno, ovo je samo jedna moguća opcija usmjeravanja i možete koristiti audio ulaze za bilo koju drugu svrhu, ali vanjski ulazni signali uvijek se usmjeravaju kroz mikser i FX sekcije.

Odabir predložaka

Odaberite MIDI zapis i pritisnite Preset 14 za pristup prikazu predloška. Osam MIDI predložaka pohranjeno je unutar Circuit Tracks, predstavljenih gornjim redom plavih jastučića. Svaki predložak definira MIDI CC poruke koje se prenose pomoću makro kontrola; odaberite predložak koji odgovara MIDI specifikaciji vašu vanjsku opremu. Ovi se predlošci mogu uređivati i sigurnosno kopirati u uređivaču komponenti. Odaberite novi predložak pritiskom tipke; svijetli bijelo. Makro kontrole sada će slati drugačiji skup poruka kada se odabere taj zapis. Svaki zapis može koristiti drugačiji predložak. Kontrole će prenijeti svoje podatke na MIDI kanal definiran za MIDI zapis u Pregledu postavki (vidi stranicu 103).

Parametri MIDI predloška mogu se automatizirati kao i bilo koji drugi parametar (pritisnite Reproduciraj, Snimi i pomakni gumb). Imajte na umu da će automatizirane kontrole MIDI šablona slati podatke i na MIDI izlazni DIN priključak USB priključak, za razliku od parametara na drugim stazama, koji se šalju samo na USB priključak.

Kada se odabere novi predložak, svi postojeći podaci automatizacije se ne brišu i primijenit će se na novu MIDI poruku koja je sada dodijeljena makro kontroli koja je korištena za njeno snimanje.

Zadani predlošci

Osam zadanih MIDI predložaka je identično. Odaberite bilo koju i upotrijebite Uređivač komponenti da izvršite sve promjene koje su potrebne da bi makro kontrole učinkovito radile s vašom vanjskom opremom.

Možda ćete otkriti da su zadane postavke upotrebljive, budući da mnogi sintisajzeri koriste iste CC poruke za podešavanje sličnih parametara: nadalje, mnogi sintisajzeri dopuštaju interno ponovno mapiranje CC poruka.

Sa zadanim predlošcima, makronaredbe prenose MIDI CC poruke prema tablici:

Macro Control MIDI CC	Normalna uporaba	Opaske
1	CC1	Modulacijski kotačić Često se može ponovno mapirati u sintisajzeru
2	CC2	Kontrola disanja Često se može ponovno mapirati u sintisajzeru
3	CC5	Vrijeme za portamento
4	CC11	Izraz Često se može ponovno mapirati u sintisajzeru
5	CC12	Kontrola učinka 1
6	CC13	Kontrola učinka 2
7	CC71	Rezonancija
8	CC74	Frekvencija filtera

Možete preuzeti razne unaprijed izrađene predloške s Novation Components; oni pokrivaju niz proizvoda Novation kao i onih drugih proizvođača.

Postavljanje predložaka u komponentama

Raspon kontrole MIDI predloška

Pomoću uređivača komponenti možete definirati početnu i završnu vrijednost svake kontrole u predlošku.

Početna vrijednost postavlja vrijednost koja će biti izlazna kada se kontrola potpuno okrene u smjeru suprotnom od kazaljke na satu, a krajnja vrijednost postavlja vrijednost koja će biti izlazna kada se kontrola potpuno okrene u smjeru kazaljke na satu.

Polaritet kontrole MIDI predloška

Uređivač komponenti također vam omogućuje definiranje svake makro kontrole kao unipolarne ili bipolarne. To utječe samo na odgovor LED-a ispod kontrole i ne utječe na poslane poruke. Kada je odabrano unipolarno, svjetlina LED-a će se linearno kretati od prigušenog do svijetlog kako pomičete kontrolu s

jednu granicu svog dometa do druge. Kada je postavljeno na bipolarno, LED će svijetliti u svom prigušenom stanju u središtu raspona, povećavajući svjetlinu kako se kontrola okreće u bilo kojem smjeru.

Povezivanje s vanjskim hardverom preko MIDI izlaza

Za sekvenciranje i upravljanje vanjskom opremom iz Circuit Tracks, spojite 5-pinski MIDI kabel iz MIDI izlazni priključak Circuit Tracks (ili MIDI Thru ako je postavljen da duplicira MIDI izlazni priključak, pogledajte Prikaz postavki, stranica 103). Ako vaš vanjski hardver ne prima bilješke, sat ili CC poruke, napravite provjerite je li svih osam podloga u donjem redu jarko osvjetljeno u Pregledu postavki (pristupite mu tako da držite pritisnutu tipku Shift dok pritisnete Spremi.) Više o funkciji ovih podloga možete pročitati u Dodatku odjeljak Pogled postavljanja.

Bubnjevi

Circuit Tracks ima četiri odvojene staze bubnja, od Drum 1 do Drum 4. Mrežasti prikazi za staze bubnja slični su onima za sintisajzerske staze po tome što gornja dva retka prikazuju isti prikaz uzorka.

Svaki od 16 padova u donja dva reda pokreće različite uzorke udaraljki: postoje četiri stranice (svaka sa 16 uzoraka), koje se mogu odabrati tipkama J i K 15. Imajte na umu da je intenzitet osvjjetljenja označava stranicu koja se trenutno koristi. Također možete koristiti Preset View za odaberite uzorak za korištenje (vidi stranicu 63).

Svaki od četiri bubnja može se odabrati i programirati neovisno pomoću gumba Track Drum 1 to Drum 4 5. Tragovi koriste kodiranje bojama za uzorke i drugdje radi lakše identifikacije (vidi stranicu 22).

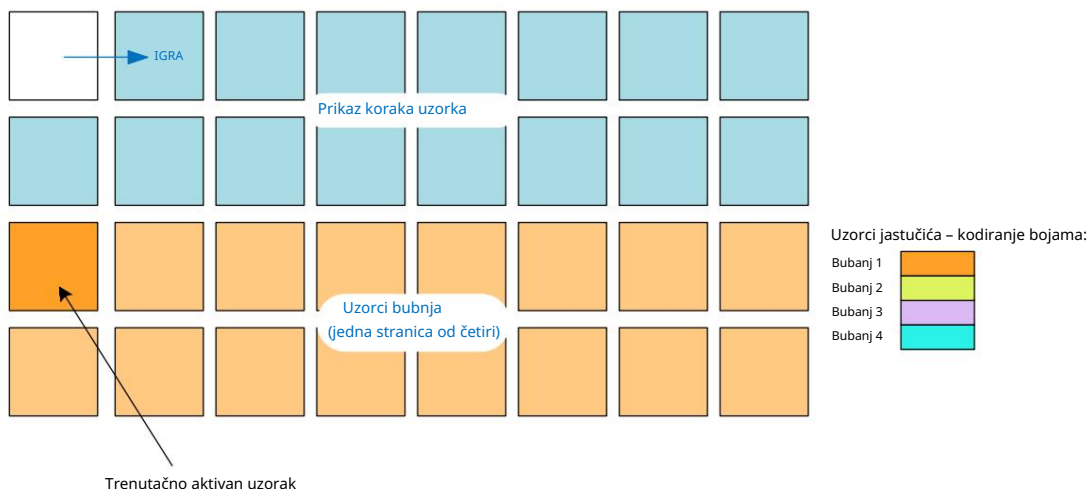
Zadana ogledna dodjela stranica je:

Bubanj 1:	Stranica 1, mjesto 1 (Kick 1)
Bubanj 2:	Stranica 1, utor 3 (Snare 1)
Bubanj 3:	Stranica 1, mjesto 5 (Zatvoreni hi hat 1)
Bubanj 4:	Stranica 1, mjesto 9 (Dodatne udaraljke 1)

Svaka stranica predstavlja komplet. Bubnjevi 1 i 2 su bubnjevi, 3 i 4 su snare, 5 i 6 su zatvoreni hi hatovi, 7 i 8 su otvoreni hi hatovi, 9 do 12 obično su dodatne udaraljke, a 13 do 16 su melodični zvuci.

Sviranje bubnjeva

Note Views za četiri pjesme bubnja su isti, osim kodiranja boja; primjer ispod ilustrira bubanj 1:



Možete preslušati uzorke pritiskom na podloge za uzorke. Za promjenu aktivnog uzorka, brzo dodirnite drugu samplnu podlogu: duljim pritiskom reproducirat ćete uzorak, ali će prethodni uzorak ostati dodijeljen kao aktivni.

Da biste aktivni uzorak dodijelili koracima uzorka u načinu zaustavljanja ili reprodukcije, dodirnite podloge za korake uzorka koji odgovaraju mjestu na kojem želite da se pokreću udarci bubnja. Koraci s pogocima svijetlit će jarko plavo. Step padovi su preklopnici - da biste izbrisali udarac bubnja iz koraka, ponovno dodirnite steppad.

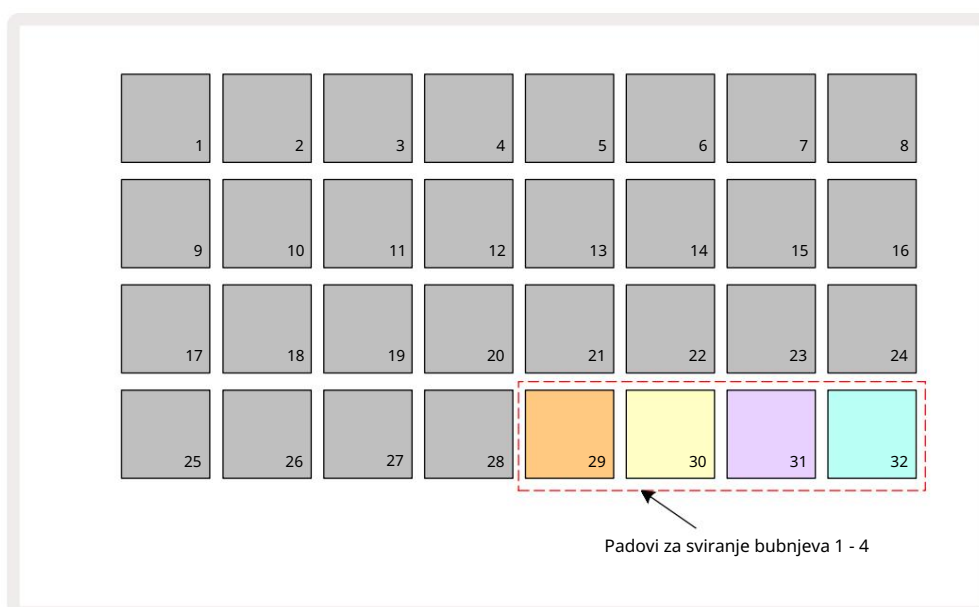
Logika kratkog/dugog pritiska jastučića omogućuje vam reprodukciju dodatnih udaraca bubnja s drugog uzorkovanog pad-a preko uzorka: pritiskom (za razliku od tapkanja) drugog pad-a svirat će se njegov uzorak, ali uzorak neće preuzeti novi uzorak. Ako dodirnete drugu samplu dok svira uzorak, Uzorak će se nastaviti s novim uzorkom.

Udarci bubnja programirani u načinima Stop ili Play kako je gore opisano bit će dodijeljeni koracima sa zadanim vrijednostima Velocity, Micro Step i Probability: ti se parametri mogu naknadno uređivati. Ako koristite Record Mode za snimanje na staze bubnja, svirate hitove u stvarnom vremenu na uzorkovanju.

U ovom slučaju, brzina udarca je dodijeljena koraku i njena vrijednost se može provjeriti u Brzina Pogled.

Prošireni prikaz bubnja

Možete unijeti uzorak bubnja za sve pjesme bubnja istovremeno na namjenskom setu od četiri jastučića – po jedan za svaku stazu bubnja – koristeći Expand View. Prošireni prikaz bubnja je sekundarni prikaz note gumb  Otvorite tako da držite Shift i pritisnete Note, ili pritisnete Note drugi put ako ste već u Prikazu Bilješke da biste prebacili Prikaz. U ovom prikazu, sve mrežne površine osim 29-32 su onemogućene, kao što je prikazano:



Uzorci koje svira svaki od četiri jastučića su trenutni aktivni uzorci za svaku stazu bubnja.

Možete svirati bubnjeve u Expanded Note View slobodno u stvarnom vremenu ili ih snimiti u uzorak ako pritisnete **G** Record. Ako je Rec Quantise omogućen, Circuit Tracks će kvantizirati vrijeme kako bi se udarci bubnja precizno smjestili na korak uzorka; ako je Rec Quantise onemogućen, bit će postavljeni na jednu od šest oznaka između susjednih koraka.

Također možete koristiti prošireni prikaz note dok se već postojeći uzorak svira, za snimanje dodatnih pogodaka.

Odabir uzoraka

Svaki od četiri zapisa bubnja u Circuit Tracksu može koristiti bilo koji od 64 unaprijed učitana uzorka. Možete ili preslušajte i odaberite uzorke u Pregledu bilješki, četiri stranice od po 16 odjednom, ili upotrijebite Preset View, koji se otvara pritiskom na odgovarajuću tipku pjesme, zatim Preset . U unaprijed postavljenom prikazu za pjesme bubnja, uzorci su raspoređeni kao dvije stranice od 32: istim su redoslijedom kao kada im se pristupi kroz Note View. Preset View će se otvoriti na mjestu aktivnog uzorka za svaku pjesmu. Ako je odabran Bubanj 1 ili Bubanj 2, Preset View otvara se na stranici 1, ako je odabran Bubanj 3 ili Bubanj 4, otvara se na stranici 2. Koristite gumbe J i K za izmjenu stranica. Odabrani uzorak odmah će postati aktivni uzorak za odabranu pjesmu bubnja i ući Napomena Pogled, blokovi uzoraka pretpostavljaju stranicu (blok od 16) koja uključuje uzorak.

Drum Patches se također mogu pozvati pomoću vanjskog MIDI kontrolera slanjem MIDI CC poruka na MIDI kanalu 10. Circuit Tracks moraju biti konfigurirani za primanje CC poruka: ovo je zadana postavka, ali pogledajte stranicu 104 za sve informacije.

Zasebni dokument za preuzimanje Circuit Tracks Programmer's Reference Guide sadrži potpuni pojedinosti.

Okretanje uzorka

Ako pritisnete **G** Record , možete reproducirati odabrane uzorke bubnja u stvarnom vremenu i Circuit Tracks će snimiti vaš nastup. Ova se značajka zove Sample Flip, a možete je učiniti u prikazu nota pjesme bubnja ili u njegovom unaprijed postavljenom prikazu (koji vam daje pristup dvostruko većem broju uzoraka odjednom). To možete učiniti neovisno za svaki od četiri bubnja: ovo je vrlo moćna značajka jer nadilazi ograničenje od jednog uzorka po zapisu i omogućuje vam korištenje cijele palete bubnjarskih uzoraka kroz cijeli Uzorak. Može biti korisno snimiti osnovni uzorak na drugu stazu kako biste dobili referencu vremena kada to učinite.

Također možete primijeniti okretanje uzorka na korak na sličan način kao i dodjeljivanje nota za sintisajzer. Pritisnite i držite

pločicu za traženi uzorak (postaje crvena) i zatim pritisnite pločice za korake u prikazu uzorka gdje želite staviti taj uzorak u uzorak – oni također postaju crveni. Kada pokrenete uzorak, novi uzorak će se reproducirati na koracima koji su mu dodijeljeni umjesto na onom koji je prethodno dodijeljen.

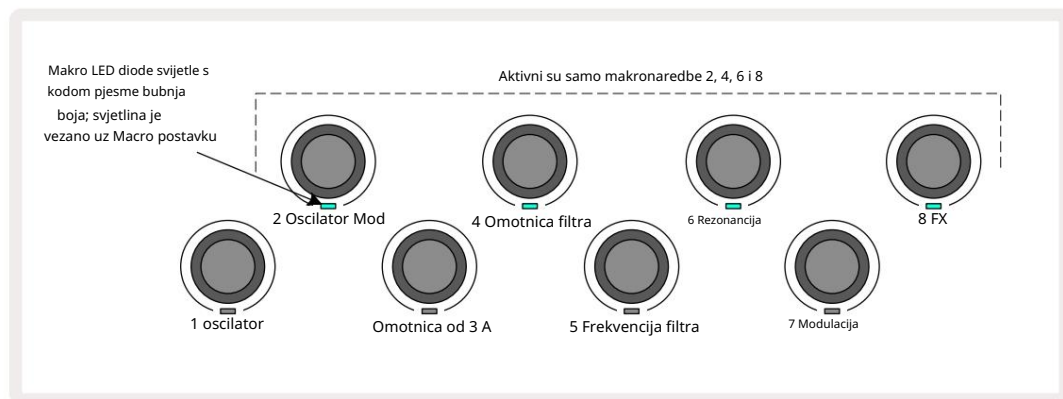
Prikaz uzorka razlikuje korake koji su okrenuti uzorkom: koraci s pogocima aktivnog uzorka svijetle svijetlo plavo, ali svi koji su okrenuti svijetle ružičasto.

Korištenje makronaredbi za dizajn bubnja

Možete koristiti makro kontrole  za podešavanje zvukova bubnja na isti način kao što možete sa zvukovima sintisajzera.

Za razliku od synth Macrosa, funkcije su fiksne za bubnjeve, ali stvarna zvučna priroda pomicanja gumba uvelike će varirati ovisno o uzorku koji se koristi. Kao i kod zvukova sintisajzera, preporučujemo da učitate različite zvukove bubnja i eksperimentirate s makronaredbama kako biste čuli što mogu.

Samo makronaredbe s parnim brojevima aktivne su kada je odabrana pjesma bubnja.



Donja tablica sažima funkcije svake makro kontrole primijenjene na zapise bubnja:

Makro funkcija	
2	Nagib
4	Vrijeme omotnice raspada
6	Iskrivljenje
8	EQ

Snimanje uzorka bubnja

Stvaranje uzorka za bubanj malo je drugačiji postupak od stvaranja uzorka za sintisajzer. Kada ste u načinu snimanja i prikazu nota za pjesmu bubnja, samo udaranje uzorkovanih padova u stvarnom vremenu uspostavlja hitove na tim stepenicama u uzorku, a jastučići za korake uzorka svijetlo plavi.

na umu da uzorak mora biti pokrenut (pritisnite zapisnik, ne možete ga koristiti dok ne kliknete na **Record** i imajte step pad dok je uzorak zaustavljen.

(Međutim, možete čuti hitove na ovaj način koristeći Velocity View ili Gate View – pogledajte stranicu 69.)

Uzorak bubnja od 16 koraka kreira se jednostavnim ulaskom u Record Mode i pritiskom na neke uzorke.

Možete po želji mijenjati četiri pjesme bubnja. Nije loša ideja postaviti osnovni bubanj

Uzorak koji koristi zadane zvukove bubnja; nakon što mislite da nešto postizete s grooveom, možete eksperimentirati s različitim zvukovima bubnja bilo u Note View ili Preset View, i/ili koristeći

Makronaredbe.

Uzorak koji napravite predstavljat će Uzorak 1 (od osam) za trenutno aktivni Projekt. Postoji osam uzoraka za svaku od osam pjesama – dva sintisajzera, dva MIDI i četiri bubnja. Uzorak 1 je zadani obrazac u svim projektima i bit će onaj na koji ćete snimati i onaj koji ćete čuti kada pritisnete

Igra. Dulje nizove možete stvoriti lančanim spajanjem uzoraka, to je objašnjeno na stranici 77.

Nekvantizirani zapis

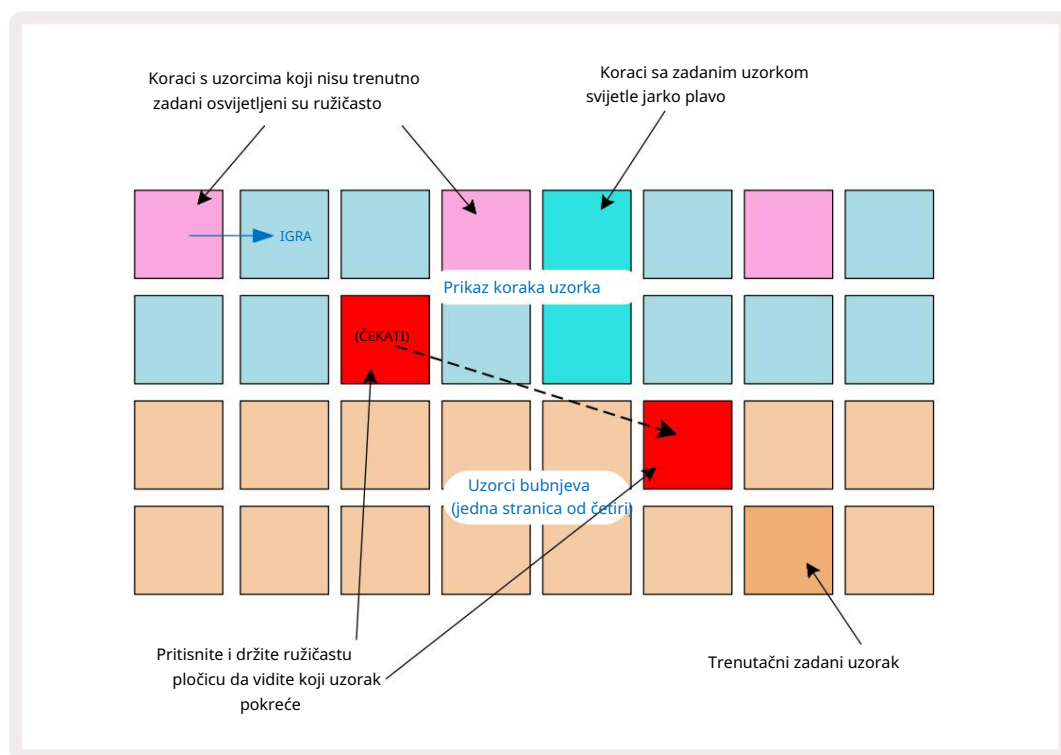
Sviranje uzoraka bubnja uživo može se snimiti kvantizirano ili nekvantizirano. Kvantizirano snimanje će staviti udarce u bubanj na najbliži korak kada se snima, dok će nekvantizirano snimanje smjestiti udarce izravno na srednje mikro korake. Za prebacivanje između kvantiziranog i nekvantiziranog snimanja, držite Shift i pritisnite **G** Snimanje. Ako je Record Quantise omogućen, gumb Record će svijetliti zeleno kada se drži Shift . Ako je Record Quantise onemogućen (nije kvantiziran), gumb Record će svijetliti prigušeno crveno kada se drži Shift .

Ručni unos pogodaka i uređivanje koraka

Iako ne možete čuti udarce bubnja pritiskom na osvijetljene step padove u Note Viewu kada Pattern nije pokrenut (tj. Stop Mode), Circuit Tracks vam omogućuje dodavanje ili brisanje pojedinačnih udaraca bubnja u/iz uzorka, učinkovito “off-line”.

U prikazu bilješki, jedan uzorak će uvijek biti osvijetljen, iako možda neće biti na trenutno vidljivoj stranici od četiri. Ovo je trenutni zadani uzorak: ako dodirnete (kratkim pritiskom) step pad, zadani uzorak bit će dodijeljen tom koraku, a step pad će biti svijetlo plave boje.

Ako dugo pritisnete step pad, pokazat će se crveno: sada možete pritisnuti bilo koji sample pad, taj uzorak će sada biti dodijeljen odabranom koraku, a step pad će biti ružičast.

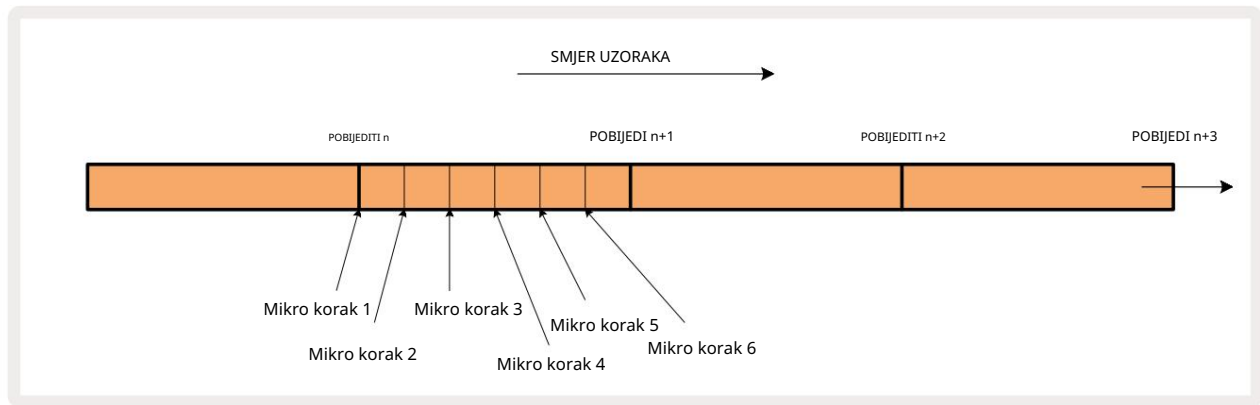


Okretanje uzorka radi u načinima zaustavljanja i reprodukcije: držite pritisnut step pad: pad s trenutno dodijeljenim uzorkom će svijetliti crveno. Odaberite alternativni uzorak i korak će sada pokrenuti novi uzorak.

Pritiskom na osvijetljeni step pad poništiti ćete udarac bubnja u tom koraku.

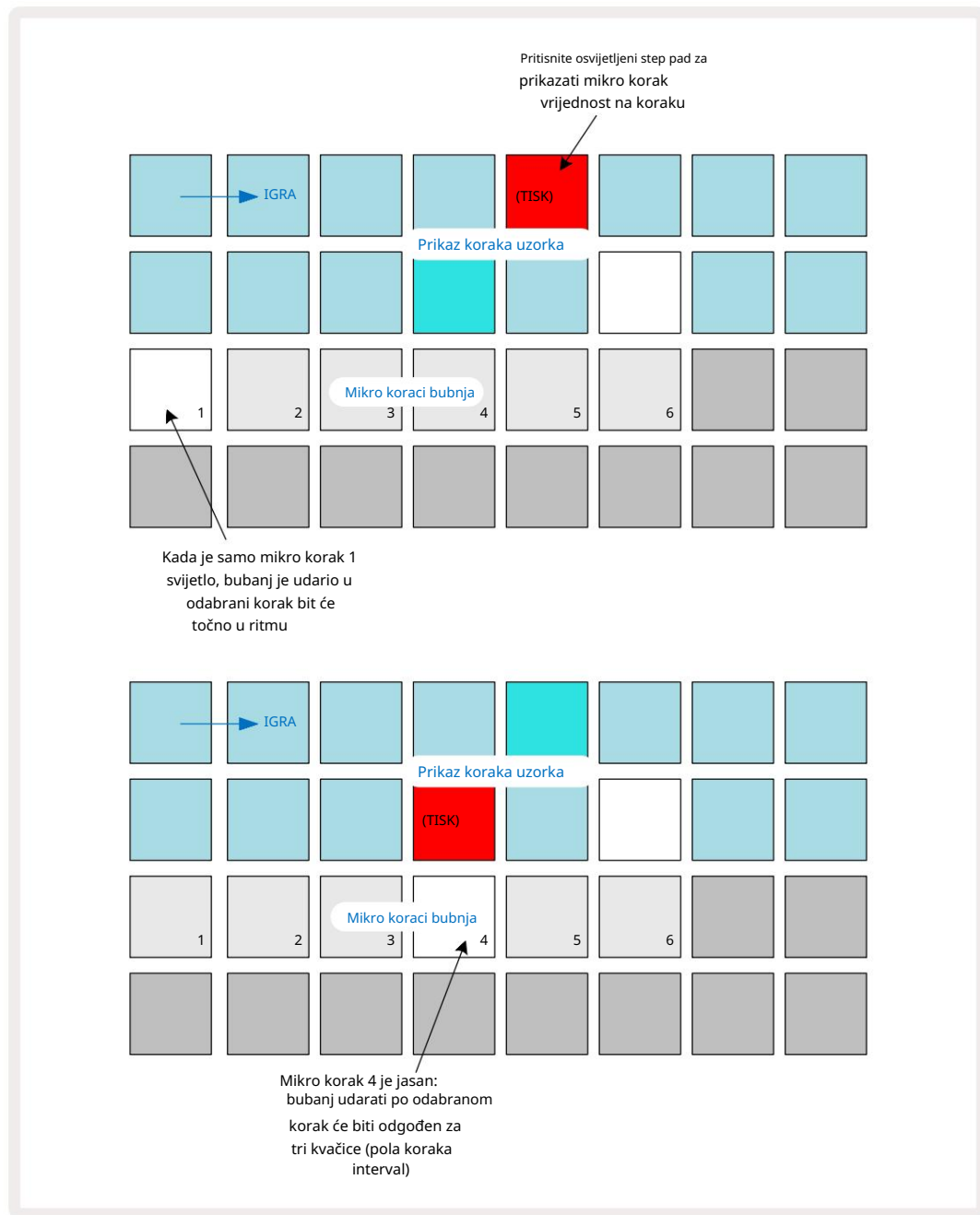
Uređivanje mikro koraka

Kada kvantizirano snimanje nije omogućeno, vrijeme udaranja bubnja snimljeno u stvarnom vremenu dodjeljuje se jednom od šest "mikro koraka" između susjednih koraka uzorka. Svi udarci bubnja dodani "off-line" (tj. u Stop modu, pogledajte prethodni odjeljak) uvijek će biti dodijeljeni prvom mikro koraku koraka, koji je u točnom ritmu koraka.



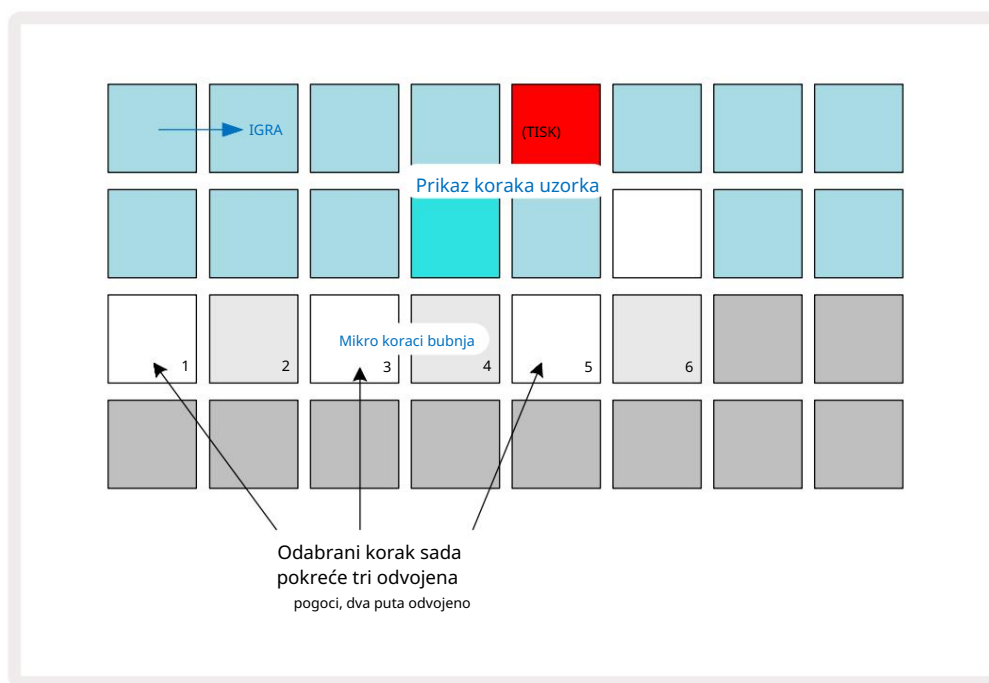
Kao i kod sintisajzerskih pjesama, udarce bubnja možete pomaknuti u intervale mikro koraka, ali također možete odabrati da se dupli udarci dodijele drugim mikro koracima unutar istog intervala.

Za podešavanje vrijednosti mikro koraka, pritisnite Gate View za odgovarajuću stazu bubnja. Pločice 17 do 22 prikazuju vrijednosti mikro koraka. Pritisnite step pad čije mikro vrijednosti koraka želite podesiti i jedan od micro step jastučići svijetle jako.



Ako je prvi pad osvijetljen (kao u prvom primjeru gore), to znači da je bubanj udario u odabrani korak bit će točno "u ritmu" koraka uzorka. U drugom primjeru gore, poništavanje odabira mikro koraka 1 i odabir mikro koraka 4 odgađa pogodak za tri šestine intervala između koraka.

Niste ograničeni na podešavanje vremena udarca bubnja - možete imati udarac na onoliko mikro koraka koliko želite: svaki mikro korak pad može se uključiti ili isključiti. U donjem primjeru, korak 5 pokrenut će uzorak koji mu je dodijeljen tri puta, jednom u ritmu i još dva puta dva i četiri takta kasnije.



Ako unosite udarce bubnja u načinu snimanja (s onemogućenom Rec Quantise) i možete svirati dovoljno brzo, možete (ovisno o BPM-u!) generirati više udaraca unutar jednog koraka. Pregledajte zaslon mikro koraka da vidite ovo.

Korištenje mikro koraka može dodati cijeli niz novih ritmičkih mogućnosti svakom uzorku i može stvoriti suptilne ritmičke efekte ili dramatično klimave grooveove. Kao i s mnogim drugim aspektima Circuit Tracksa, mi pozivam vas na eksperiment!

Imajte na umu da elemente uzorka bubnja možete modificirati iz Micro Step Viewa, a također i dodati dodatne pogotke dodavanjem vrijednosti mikro koraka praznim koracima: oni će biti popunjeni trenutnim zadanim uzorkom za pjesmu bubnja koja se koristi.

Također imajte na umu da svi mikrokoračni pogoci usvajaju vrijednost brzine i uzorak dodijeljen glavnom koraku (pogledajte ispod).

Brzina

Kao i kod sintisajzerskih zapisa, udarci bubnja uneseni u Note View mogu koristiti fiksnu ili promjenjivu brzinu. Variable Velocity je zadana postavka; ako pritisnete Shift, vidjet ćete da Velocity 6 svijetli crveno što potvrđuje ovo. Uz odabranu Variable Velocity, udarci bubnja snimljeni uživo korištenjem uzorkovanih jastučića bit će

imaju vrijednosti brzine određene prema tome koliko su jako udareni jastučići uzorka. Ovo se odnosi i na normalno Prikaz bilješki i prošireni prikaz bilješki.

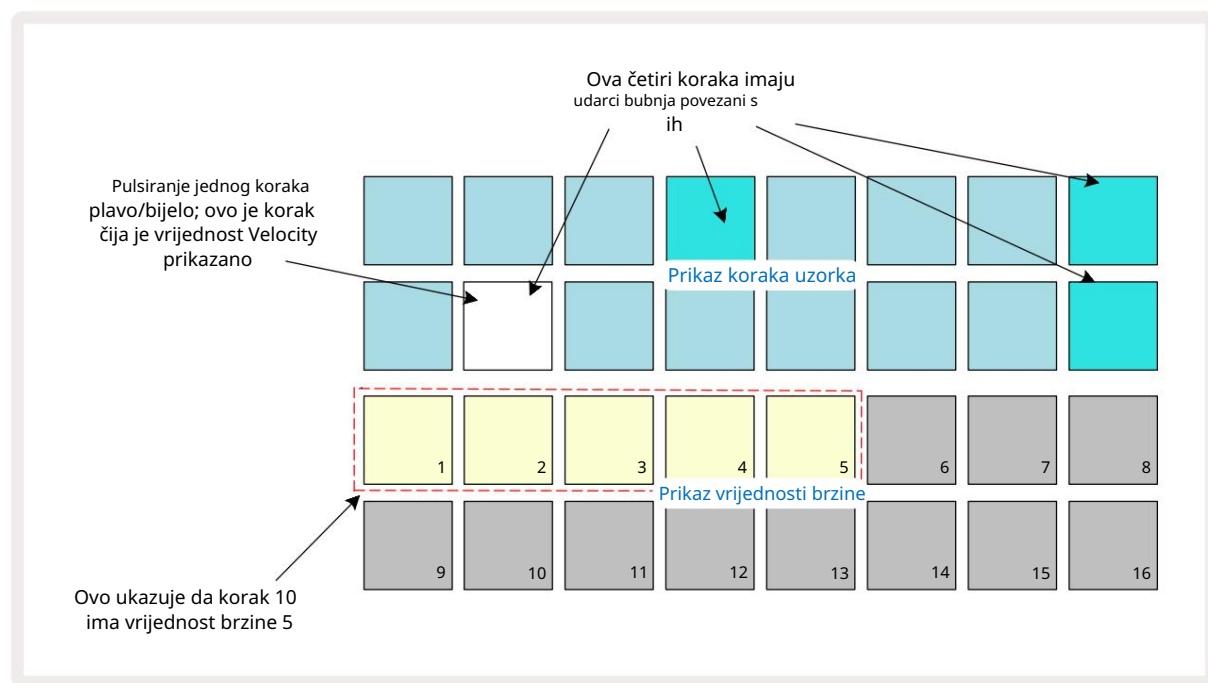
Za odabir Fixed Velocity, držite Shift i pritisnite Velocity: gumb Velocity mijenja boju u zelenu.

Sada će svi udarci bubnja uneseni korištenjem uzorkovanih padova uvijek imati fiksnu brzinu od 96 (12 padova upaljenih Velocity View – vidi dolje). Ovo se također odnosi i na normalan prikaz bilješke i na prošireni prikaz bilješke.

Udarci bubnja programirani korištenjem padova s uzorcima uvijek će koristiti fiksnu brzinu, bez obzira na odabrani način brzine. Imajte na umu da je odabir fiksne ili varijabilne brzine globalan, tj. da se primjenjuje na sve staze.

Možete promijeniti vrijednost Velocity koraka nakon što ste izradili uzorak. To se radi u Velocityju

Pogled, koji se odabire pritiskom na Velocity 6 .



U Velocity Viewu, dva gornja reda rešetke predstavljaju uzorak od 16 koraka za trenutno odabrani bubanj, dok dva donja reda predstavljaju "fader" od 16 segmenata, razliven u dva reda; broj jastučići osvijetljeni pijesak predstavljaju vrijednost brzine za odabrani korak.

U gornjem primjeru, koraci 4, 8, 10 i 16 su jarko osvijetljeni, što znači da ti koraci imaju udarce bubnjeva povezan s njima. Jedna pločica na zaslonu koraka uzorka treperit će naizmjenično plavo/bijelo: ovo je korak čija se vrijednost brzine prikazuje. U primjeru, vrijednost brzine za ovaj korak je 40; prvih pet jastučića reda 3 su osvijetljeni pijesak (jer $5 \times 8 = 40$), ostatak prikaza vrijednosti brzine je neosvijetljen. Ako vrijednost Velocity nije višekratnik broja 8, "posljednji" pad na zaslonu Velocity bit će slabo osvijetljen. Također imajte na umu da čujete udarac bubnja na koraku kada pritisnete step pad.

Možete promijeniti vrijednost brzine pritiskom tipke u redovima prikaza vrijednosti brzine koji odgovaraju vrijednosti brzine. Ako želite da pogodak u koraku 12 u gornjem primjeru ima vrijednost brzine 96 umjesto 40, pritisnuli biste tipku 12; Podloge od 1 do 12 sada osvijetljavaju pijesak. Ako želite smanjiti vrijednost brzine, pritisnite tipku koja odgovara željenoj vrijednosti.

Broj osvijetljenih jastučića	Vrijednost brzine	Broj osvijetljenih jastučića	Vrijednost brzine
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

Također možete koristiti Velocity View za promjenu vrijednosti Velocity dok svira uzorak. U ovom slučaju ti potrebno je pritisnuti i držati pad za korak kako bi se promijenila njegova vrijednost Velocity; to možete učiniti na bilo koju točku u uzorku. Zadržana step pad će svijetliti crveno, a druga dva retka će se "zamrznuti" za prikaz vrijednosti Velocity odabranog koraka. Pritisnite tipku koja odgovara novoj potrebnoj vrijednosti. Uzorak se nastavlja igrati, tako da možete eksperimentirati s različitim vrijednostima brzine u stvarnom stanju

vrijeme.



Također možete dodati udarce bubnja u Velocity View. Držite tipku koja odgovara koraku u koji želite dodati pogodak i pritisnite tipku u dva donja reda; pad definira brzinu tog udarca. Ovo je izvrsno za dodavanje niza "duhovnih" hitova pri niskoj glasnoći.

Vjerojatnost

Funkcija vjerojatnosti kružnih staza može se primijeniti na pojedinačne korake na bilo kojoj stazi bubnja na točno isti način kao i za pojedinačne korake na bilo kojoj stazi Synth. Imajte na umu da što se tiče staze bubnja, vjerojatnost se primjenjuje po koraku, a ne po mikrokroku, tako da ako postoji više pogodaka na različitim mikrokrocima, ili će se svi aktivirati ili neće nijedan.

Prikaz vjerojatnosti je sekundarni prikaz gumba Postavke uzorka 7. Otvorite tako da držite Shift i pritisnete Postavke uzorka ili pritisnite Postavke uzorka drugi put ako ste već u Prikazu postavki uzorka za prebacivanje prikaza.

Potpuni opis vjerojatnosti može se pronaći u odjeljku Synth korisničkog vodiča: vidi stranicu 48.

Snimanje pokreta gumba

Kao i kod zvukova sintisajzera, zvukove bubnjeva možete podešavati u stvarnom vremenu pomoću Makro kontrola **3**. Circuit Tracks ima automatizaciju, što znači da možete dodati učinak ovih podešavanja snimljenom uzorku ulaskom u Record Mode (pritisnom na **G Record 13**) dok pomičete kotačiće. Na stazama bubnja, koriste se samo makro kontrole s parnim brojevima i samo pokreti gumba snimljeno kada su odabrani Velocity View, Gate View ili Probability View.

Pri ulasku u način snimanja, LED diode ispod aktivnih makro kontrola u početku zadržavaju boju i svjetlinu koju su imale prije, ali čim izvršite prilagodbu, LED svijetli crveno za potvrdu da sada snimate kretanje gumba.

Kako bi se pokreti gumba zadržali, morate izaći iz načina snimanja prije sekvenca se vrte udesno, inače će Circuit Tracks prebrisati automatizirane podatke onima koji odgovaraju novom položaju gumba. Pod uvjetom da to učinite, čut ćete učinak Makro kontrole koja se ponovno reproducira kada se sekvenca sljedeći put okrene, na mjestu u uzorku gdje okrenuo kontrolu.

Također možete snimiti promjene kontrole makronaredbi kada se sekvenca ne reproducira; u Velocity View, Gate View ili Probability View, pritisnite **G Record**, odaberite korak na kojem bi se promjena trebala dogoditi pritisnom i držanjem tipke koja odgovara koraku; ovo će svirati udarac bubnja u tom koraku. Zatim prilagodite makrokontrolu(e) po želji; nove vrijednosti bit će zapisane u podatke automatizacije; ponovno pritisnite Record za izlaz iz moda snimanja. Kada je sekvenca u tijeku, čut ćete učinak pokreta gumba Macro u tom koraku. Na isti način možete urediti i automatizaciju makronaredbi za određene korake na ovaj način dok sekvencer reproducira. S omogućenim načinom snimanja, jednostavno držite steppad i okrenite makro kontrolu.

Imajte na umu da se podaci automatizacije bilježe neovisno o podacima uzorka. To znači da će sve promjene napravljene na makronaredbama bubnja koje su snimljene kao dio uzorka biti zadržane čak i ako bubanj uzorak se mijenja tijekom uzorka (pogledajte "Okretanje uzorka" na stranici 63). Možete podesiti zvuk bubnja u određenom koraku i zatim promijeniti uzorak u tom koraku: ugađanje će i dalje biti učinkovito.

Možete izbrisati sve makro automatizirane podatke koje ne želite zadržati tako da držite Clear **17** i pomaknete dotični gumb u smjeru suprotnom od kazaljke na satu za najmanje 20% njegove rotacije – LED ispod gumba porcvrni za potvrdu. Ali imajte na umu da će ovo u cijelosti izbrisati podatke automatizacije za tu makronaredbu

Uzorak, ne samo na trenutnom koraku sekvencera.

Očisti i udvostruči

Gumbi Clear i Duplicate obavljaju iste funkcije sa zapisima bubnja kao i s notama sintisajzera (vidi stranicu 41), iako je mijenjanje uzorka bubnja tako jednostavan postupak za izvođenje u Prikazu nota, vjerojatno ih nikada nećete koristiti za jednostavno dodajte ili uklonite udarce bubnja.

Imajte na umu da će brisanje koraka izbrisati sve parametre (brzinu, mikro korake i vjerojatnost) koji su bili dodijeljeni koraku.

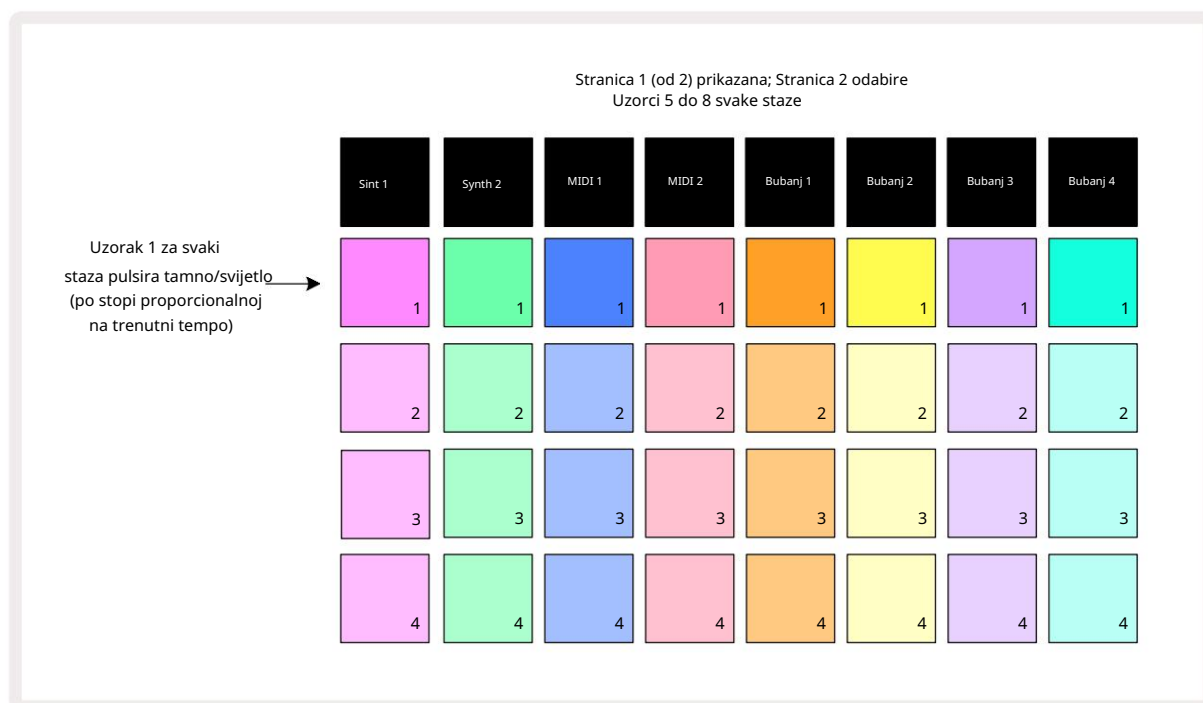
Obrasci

Svaki projekt u Circuit Tracks ima memorijski prostor za osam zasebnih uzoraka po zapisu, tako da možete stvoriti osam uzoraka za svaki sintisajzer, osam uzoraka za svaki bubanj i osam uzoraka za svaki od dva vanjska MIDI instrumenta unutar projekta.

Pravi potencijal Circuit Tracksa počinje se ostvarivati kada počnete stvarati zanimljive varijacije uzorka, spremite ih, a zatim ih spojite zajedno da se igraju kao potpuni lanac od do 256 (8 x 32) koraka. Nadalje, ne moraju svi obrasci za svaku pjesmu biti lančani na isti način: mogli biste imati uzorke bubnja od 64 koraka za svaku stazu bubnja u kombinaciji s duljim slijedom linija basa i/ili sintisajzera, na primjer. Ne postoji ograničenje u načinu na koji kombinirate uzorke iz različitih zapisa (iako postoji ograničenje u načinu na koji uzorci za pojedinačne zapise okovani su; ovo je objašnjeno na stranici 77).

Prikaz uzoraka

Kako biste rasporedili i organizirali svoje uzorke, upotrijebite Prikaz uzoraka, kojem se pristupa pritiskom na Patterns 10. Prvi put kada otvorite Patterns View u novom projektu, izgledat će ovako:



Patterns View ima dvije stranice, odabrane pomoću gumba J i K 15. Stranice su identične, a uzorci su poredani okomito; na stranici 1 jastučići odabiru uzorke 1 do 4 za svaku pjesmu, na stranici 2 odabiru uzorke 5 do 8.

Kako svaka ploča svijetli označava njezin status. Zatamnjena pločica znači da uzorak trenutno nije odabran

igra. Jedan pad po stazi polako će pulsirati između prigušenog i svijetlog: ovo je uzorak koji se svirao kad je reprodukcija posljednji put zaustavljena. U početku (tj. kada se pokrene novi projekt), obrazac 1 u svakom zapis će biti u ovom stanju sa svim ostalim memorijama praznim, a jastučići slabo osvijetljeni.

Za odabir drugog uzorka za bilo koji zapis, jednostavno pritisnite njegovu pločicu. To možete učiniti u načinu zaustavljanja ili reprodukcije. Važna značajka promjene uzorka je da ako odaberete uzorak dok se drugi već reproducira, možete odabrati "stavljanje u red čekanja" sljedećeg uzorka za reprodukciju na kraju trenutnog ili se odmah prebaciti na drugi uzorak. Zadano je da se trenutni uzorak reproducira do kraja prije novi uzorak počinje svirati. To vam daje gladak prijelaz između uzoraka. U tom slučaju, pad za sljedeći uzorak će brzo treperiti dok je u "čeku čekanja", dok ne počne svirati. Međutim, ako držite pritisnutu tipku Shift dok odabirete sljedeću memoriju uzorka, reprodukcija će započeti odmah od odgovarajućeg koraka uzorka, čime se osigurava kontinuitet ukupnog vremena. Na primjer, ako je trenutni uzorak dosegao korak 11 kada pritisnete pad drugog uzorka dok držite pritisnutu tipku Shift, Circuit Tracks će zapamtiti gdje je kursor, a drugi uzorak će početi svirati od koraka 12.

Nakon što odaberete dva uzorka na ovaj način, oni će se vrtjeti kao par svaki put kada pritisnete

 Igrajte dok ne poništite odabir jednog od njih. Ovo je najjednostavniji primjer ulančavanja uzoraka, koji je detaljno razmotreno na stranici 77.

Trenutačno odabrani uzorak je onaj koji ćete čuti u načinu reprodukcije ili snimanja: ovo čini rad vrlo jednostavnim i transparentnim. Trenutačni sadržaj odabranog uzorka će se reproducirati kada pritisnete Reproduciraj, a ako dodate dodatne informacije o pjesmi – sintisajzerske note, udarce bubnja ili MIDI podatke – bit će spremljene u istoj memoriji uzorka.

svaki put kada pritisnete  u prikazu, svaki uzorak koji je prikazan u Patterns View (ili dobarank počinje se svirati i posljednji pad zaustavljen, pritisnite Shift i Play zajedno.

Brisanje uzoraka

Memorije uzoraka mogu se izbrisati u Patterns View držanjem Clear  i pritiskom na odgovarajući jastučić. I Clear i sama pločica će svijetliti jarko crveno dok ih pritiskate za potvrdu brisanja. Dok je reprodukcija zaustavljena, ako uzorak koji je izbrisan nije trenutno aktivan uzorak (označeno pulsiranjem boje staze) i nije dio lanca uzorka, svijetlit će bijelo. Ovo označava da će ovaj uzorak biti prikazan u svim prikazima koraka za stazu. Ovo odgovara ponašanju View Lock, pogledajte stranicu 81.

Umnožavanje uzoraka

U prikazu uzoraka, gumb Udvostruči 18 može se koristiti za izvođenje jednostavne funkcije kopiranja i lijepljenja, što vam omogućuje kopiranje uzorka iz jedne memorije u drugu. Ovo je vrlo korisna funkcija jer vam omogućuje korištenje postojećeg uzorka kao temelja za drugi, malo drugačiji: često je lakše modificirati postojeći uzorak kako biste ga željeli nego stvoriti novi od nule.

Za kopiranje uzorka iz jedne memorije u drugu, držite Duplicate (svijetli zeleno), pritisnite tipku s uzorkom koji želite kopirati (svijetli zeleno dok je pritišćete), a zatim pritisnite tipku za memoriju gdje želite kopiju koja će se pohraniti (svijetlit će crveno, a zatim, ako se reprodukcija zaustavi, svijetlit će pobijeli kada otpustite Duplicate, što znači da će se ovaj uzorak prikazati kada se prebacite na postupni prikaz). Sada imate identičnu kopiju uzorka. Ako želite kopirati podatke uzorka u nekoliko memorija, možete nastaviti držati gumb Udvostruči pritisnutim i jednostavno ponoviti dio operacije "zalijepi" za ostale korake.

VAŽNO:

Možete kopirati Pattern iz jedne Synth ili MIDI pjesme u drugu, ili između Synth pjesme i MIDI pjesme koristeći Duplicate: također je možete koristiti za kopiranje Pattern-a s jedne pjesme bubnja u drugu, ali ne možete kopirati podatke iz Synth ili MIDI zapis u zapis bubnjeva ili obrnuto.

Stranica koraka i obrasci od 16/32 koraka

Zadana duljina uzorka u kružnim stazama je 16 koraka, ali možete udvostručiti duljinu na 32 koraka s gumbom Step Page 8 (legenda 1-16/17-32). Duljina uzorka od 16 koraka ili manje je označeno gumbom Step Page koji prikazuje tamnoplavu boju. Za produljenje uzorka koji se trenutno gleda preko 16 koraka, pritisnite gumb Step Page: sada prikazuje svijetlo plavo za stranicu 1 - dok se prikazuju koraci od 1 do 16, a narančasto za stranicu 2 - dok se prikazuju koraci od 17 do 32.

Ova vam značajka omogućuje stvaranje zanimljivijih i raznolikijih petlji unutar opsega jednog uzorka. Ako su neki zapisi dugi 16 koraka, a neki 32 koraka, obrasci od 16 koraka ponovit će se nakon koraka 16, dok će se uzorci od 32 koraka nastaviti za korake od 17 do 32, tako da ćete čuti dva ponavljanja kraće pjesme za svaku dužu.

Pritiskom na stranicu koraka (1-16/17-32) tijekom reprodukcije uzorka od 32 koraka mijenja se prikaz na drugu stranicu, ali ne prekida uzorak. Duljinu uzorka možete brzo vratiti na zadanu vrijednost od 16 koraka tako da držite Clear i pritisnete gumb Step Page: duljina uzorka sada će se vratiti na 16 koraka. Bilješke/pogoci dodijeljeni za sva 32 koraka su sačuvani, iako ćete čuti samo njih

dodijeljen prvih 16 koraka nakon korištenja Clear. Ako ponovno produžite duljinu uzorka na 32 koraka, sve note/ pogoci prethodno dodijeljeni koracima od 17 do 32 i dalje će biti tamo.

Također možete koristiti Duplicate s gumbom Step Page. Držanje Duplicate i pritiskanje gumba Step Page produžit će duljinu uzorka za trenutno odabranu pjesmu na 32 koraka i kopirati sve podatke iz koraka 1 do 16 u korake 17 do 32, uključujući podatke o automatizaciji. Već bilo kakvih podataka prisutan na stranici 2 bit će prebrisan ovom operacijom.

Ulančavanje uzoraka

Nakon što ste izradili nekoliko uzoraka za jednu ili više staza, možete ih početi lančano povezivati napravite duži niz. Pritisnite Patterns  da otvorite Patterns View.

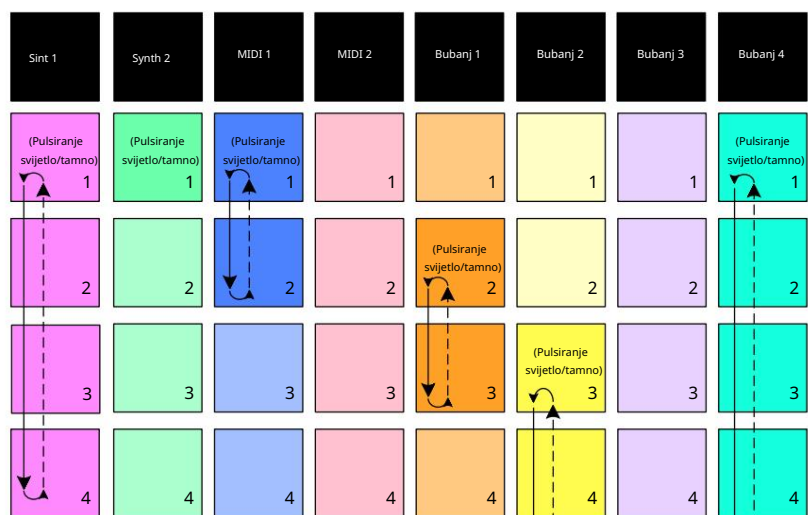
Uzorci se mogu lančano povezivati po pjesmi. Kada su obrasci lančani, sviraju se uzastopno, npr. lanac uzoraka koji se sastoji od četiri uzorka će ih reproducirati numeričkim redoslijedom jedan za drugim, a zatim ponoviti. Ako su svi obrasci od 32 koraka, lanac će biti dug 128 koraka. Druga pjesma sa samo jednim uzorkom od 32 koraka će se reproducirati četiri puta tijekom svakog lanca; uzorak od 16 koraka bit će igrano osam puta.

Da biste stvorili lanac uzoraka, pritisnite i držite pločicu za traženi uzorak s najmanjim brojem, a zatim pritisnite pločicu za potrebni uzorak s najvećim brojem. (Ili doista, obrnuto.) Na primjer, ako želite lančano povezati uzorke pjesme u memorijama 1 do 3 zajedno, držite Pad 1 i zatim pritisnite Pad 3. Vidjet ćete da sva tri jastučića sada jarko svijetle u boju staze, što pokazuje da sada čine ulančani niz. Ako želite odabrati lanac od uzoraka preko granice stranice, odabir funkcionira na isti način: na primjer, da odaberete uzorke do 3 do 6 kao lanac, pritisnite

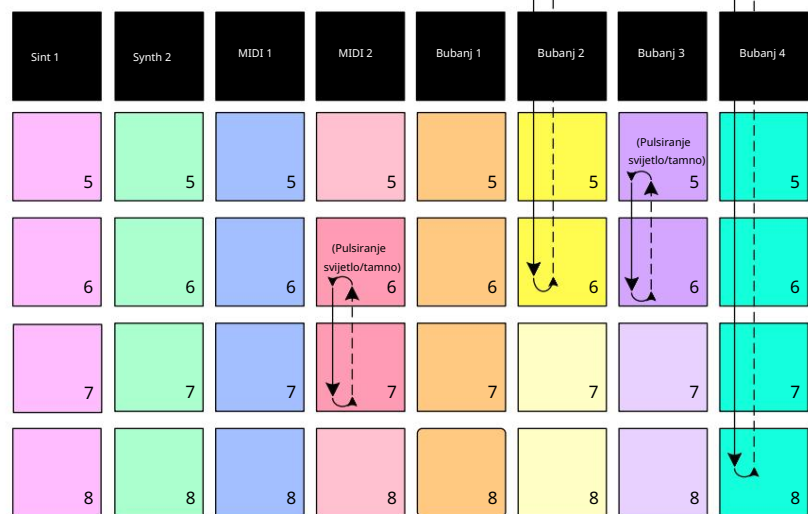
i držite pločicu za uzorak 3, zatim pritisnite J za prelazak na stranicu 2, zatim pritisnite pločicu za uzorak 6. Sada ćete vidjeti da svi jastučići za obrasce 3, 4, 5 i 6 svijetle. Ulančati uzorke koji koriste iste pločice na dvije stranice kao početne/krajnje točke (npr. 1 i 5), držite pločicu za prvi uzorak, prijedite na stranicu 2, zatim pustite pločicu. U ovom primjeru, tada se stvara lanac uzoraka od 1 do 5.

Ono što je važno zapamtiti jest da obrasci koje lančano povezujete moraju biti susjedni, to jest brojčano uzastopni. Možete lančano povezati uzorke 1, 2, 3 i 4 zajedno, ili 5, 6 i 7 zajedno, ili 4 i 5 zajedno, ali ne možete lančano povezati 1,2 i 6 zajedno. (Međutim, značajka Scene Circuit Tracks omogućuje vam da prevladate ovo ograničenje: pogledajte stranicu 82 za detalje o tome kako koristiti scene.)

Sljedeći primjer će ilustrirati ulančavanje:



Prikaz uzoraka – Stranica 1



Prikaz uzoraka – stranica 2

Gornji primjer prikaza uzoraka pokazuje mogući raspored uzoraka za niz od 8 uzoraka. Koristimo sljedeće uzorke, a radi jednostavnosti pretpostavit ćemo da se svi obrasci sastoje od 16 koraka:

- Synth 1 - obrasci 1 do 4
- Synth 2 - samo uzorak 1
- MIDI 1 – obrasci 1 i 2
- MIDI 2 – obrasci 6 i 7
- Bubanj 1 - obrasci 2 i 3
- Bubanj 2 – obrasci 3 do 6
- Bubanj 3 - obrasci 5 i 6
- Bubanj 4 – obrasci od 1 do 8

Kada pritisnete Reproduciraj, svaka pjesma će se vrtjeti oko vlastitog lanca uzoraka. Najduži lanac je bubanj 4 – to definira ukupnu duljinu niza, u ovom slučaju 128 (8 x 16) koraka. Bubanj 4 će reproducirati uzorke 1 do 8 redom, zatim se vratiti na uzorak 1 i početi ispočetka. Nasuprot tome, Synth 1 će reproducirati Patterns 1 do 4 redom, a zatim se vratiti i ponoviti; Synth 2 ima samo jedan uzorak, tako da će se ovo ponoviti osam puta u nizu od 8 uzoraka. Bubanj 1 i bubanj 3 imaju dva uzorka u svojim lancima, dakle

svaki od njih će se reproducirati četiri puta, a Drum 2 ima četiri uzorka u svom lancu, tako da će se reproducirati dva puta. Ono što čujete ilustrirano je na vremenskoj traci u nastavku:



Gornji primjer ilustrira osnovne točke uključene u lančano povezivanje uzoraka kako bi se napravio a duži niz. Stvaranje duljih, složenijih i zanimljivijih sekvenci samo je

proširenje ovih načela. Circuit Tracks omogućuje lance uzoraka od do 256 (8 x 32) koraka, gdje bilo koja od osam staza može promijeniti svoj uzorak svakih 16 koraka (ili manje ako su početne/krajnje točke također promijenjene u odnosu na zadane).

Svaki put kad pritisnete  (gumb za reproduciranje), uzorak počinje od početne točke i nastavlja se dok pritisnete gumb za zaustavljanje (gumb za pauzu).
 na Play
 dok držite pritisnut Shift.

Uzorak oktave

Visinu cijelog sintisajzera ili MIDI uzorka možete pomaknuti gore ili dolje za jednu ili više oktava tako da držite pritisnutu tipku Shift  i zatim pritisnete J ili K . To možete učiniti ili dok Pattern svira, ili u Zaustavljenom načinu. Pattern Octave se može promijeniti u bilo kojem od koraka prikaza, tj. Note View, Velocity View, Gate View ili Pattern Settings View. Podešava se samo visina trenutno odabranog zapisa, onaj od ostali će ostati nepromijenjeni.

Ako uzorak sadrži note koje su već u najvišoj oktavi koju Circuit Tracks može generirati, na njih neće utjecati pomak oktave obrasca prema gore; isto vrijedi i za najniže note i pomak oktave prema dolje. Ako je to slučaj, gumb J ili K svijetlit će crveno kako bi označio da je naredba se ne može izvršiti.

Prikaži zaključavanje

Prema zadanim postavkama, prikaz koraka uzorka u gornja dva retka mijenja se s odabranim uzorkom (i trenutnom stranicom), tako da je kursor za reprodukciju uvijek vidljiv. Ako želite urediti jedan uzorak dok nastavljate svirati drugi uzorak ili cijeli lanac uzoraka, možete upotrijebiti View Lock. Jedna upotreba zaključavanja prikaza je "zamrzavanje" prikaza koraka uzorka na trenutnom uzorku (i stranici) držanjem tipke Shift i pritiskom na Uzorci 10. Gornja dva retka sada će biti zaključana za uzorak koji je bio prikazan kada ste odabrali Zaključavanje prikaza.

U prikazu uzoraka, uzorci koji se trenutno gledaju bit će osvjetljeni bijelom bojom. Pulsirajuća bijela ploča označava da se obrazac i gleda i svira, dok postojana bijela označava da se uzorak gleda dok se druga (iste pjesme) svira: ova ploča će pulsirati u boji zapisa. Za promjenu pregledanog uzorka, držite shift i pritisnite tipku uzorka. I dalje možete promijeniti uzorke i

Lanci uzoraka igraju se na uobičajeni način, opisan u Prikazu uzoraka na stranici 74.

View Lock vam također omogućuje zamrzavanje prikaza koraka na trenutnoj stranici uzorka kada radite na uzorku od 32 koraka. Kada je zaključavanje pogleda aktivno, uzorak će se nastaviti reproducirati obje stranice, ali sada se prikazuje samo ona stranica koja je bila vidljiva kada je odabrano zaključavanje prikaza. The alternativna stranica koraka može se prikazati pritiskom na gumb stranice koraka 8.

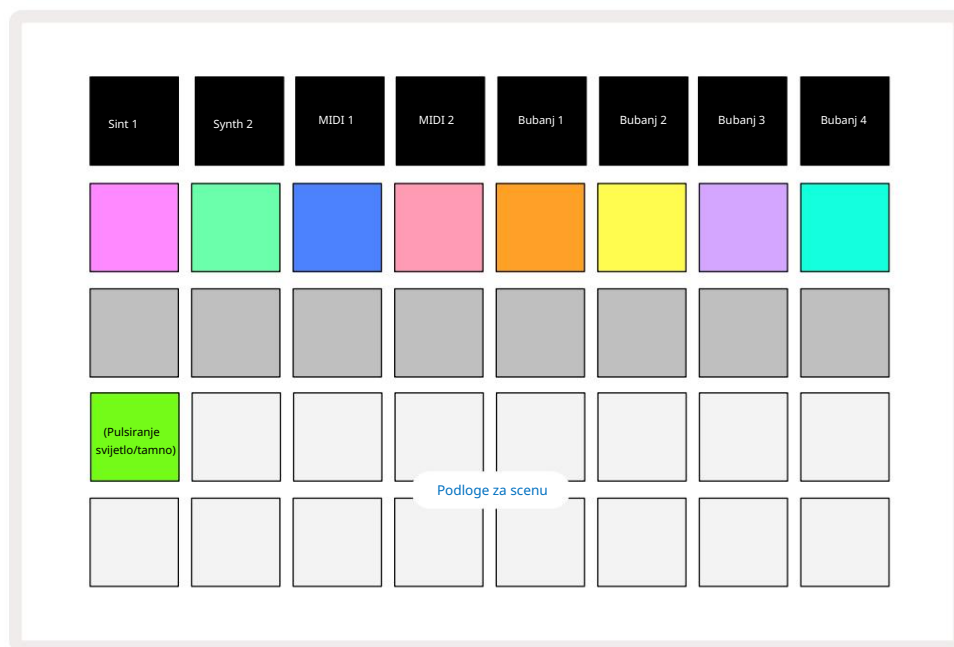
Dok se drži tipka Shift, gumb Patterns svijetli zeleno kada je View Lock aktivan; kada je neaktivan je crven. Možete pritisnuti Shift u bilo kojem trenutku: boja gumba potvrdit će je li zaključavanje pogleda aktivno ili ne.

Zaključavanje pogleda primjenjuje se na sve zapise, a također se primjenjuje na sve prikaze koji imaju prikaz Pattern Step (tj. Velocity View, Gate View, itd., kao i Note View). Može se poništiti pritiskom na Shift + Patterns opet. Imajte na umu da se stanje zaključavanja prikaza ne sprema. Zadano će biti 'neaktivno' kad god Circuit Staze su uključene.

Scene

Scene vam omogućuju dodjeljivanje višestrukih uzoraka i lanaca uzoraka unutar projekta jednom padu, što vam omogućuje jednostavno pokretanje dijela pjesme. Same scene također se mogu ulančati kako bi se posložile mnogo duže sekvence i tako izgradile potpune strukture pjesama.

Scenama se pristupa u Mixer View: pritisnite Mixer da otvorite ovo:



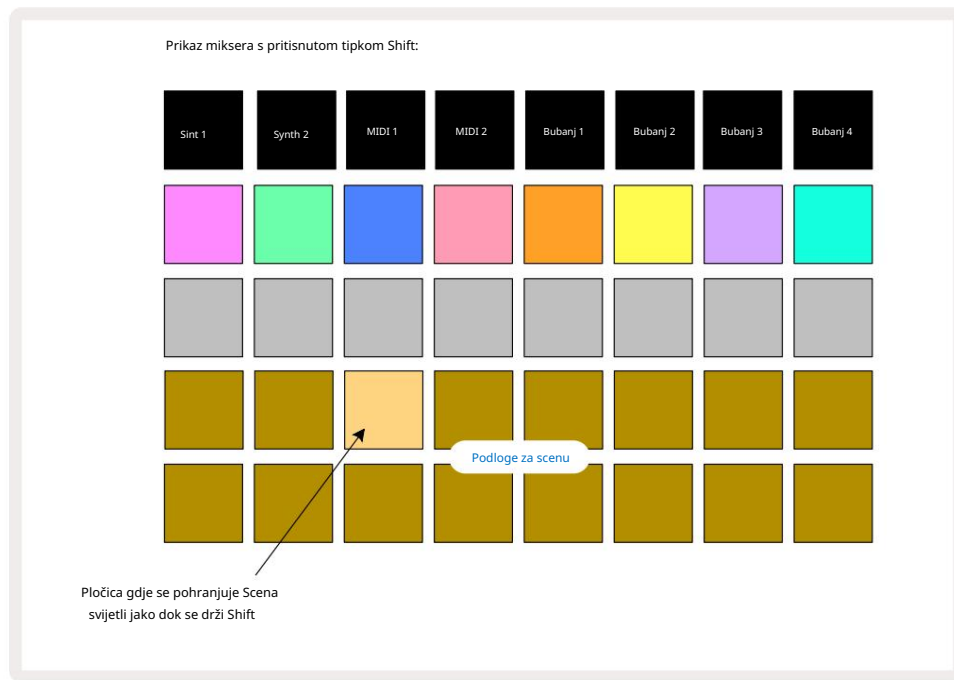
Dva donja reda padova u Mixer Viewu predstavljaju 16 scena koje su dostupne u Circuit Tracks.

U novom projektu, svi će jastučići pokrenuti Pattern 1 od svih osam pjesama budući da nema lanaca uzoraka još definirana ili dodijeljena. Prva (pločica 17) će pulsirati svijetlo zeleno, što označava da trenutno reproducirani obrasci odgovaraju posljednjoj odabranoj sceni (Scena 1 prema zadanim postavkama).

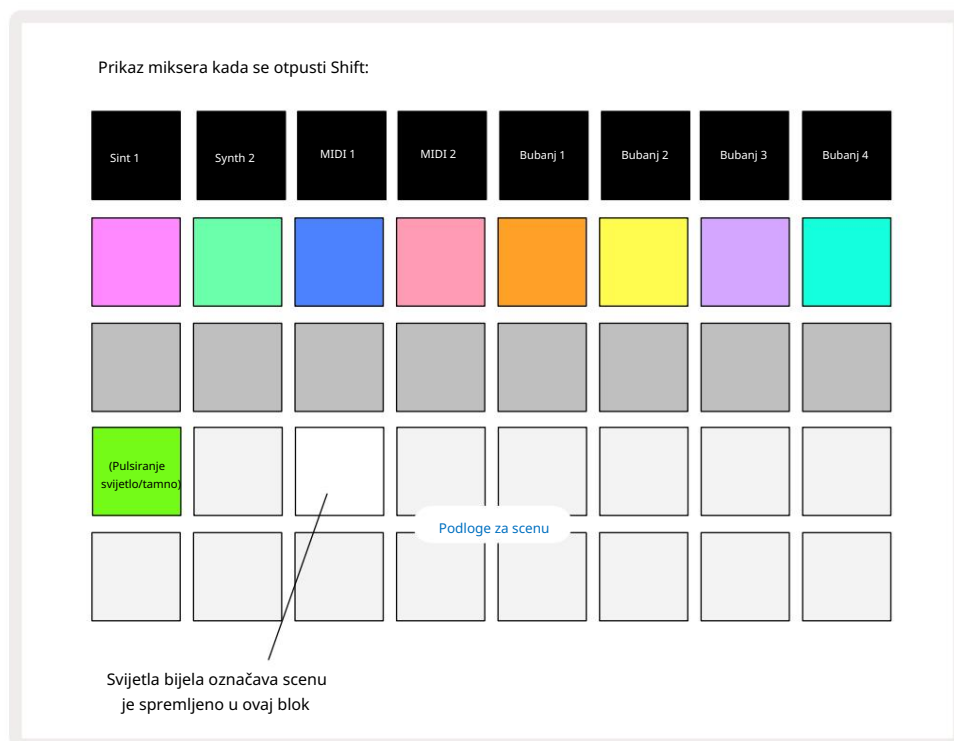
Dodjeljivanje uzoraka scenama

Otvorite Patterns View i definirajte sve Pattern Chains za svaki zapis koji će činiti Scene.

Promijenite u prikaz miksera, pritisnite i držite Shift: jastučići scene mijenjaju boju u tamno zlatnu. Pritisnite tipku Scene (dok još držite Shift) – svijetlit će jarko zlatno dok je pritisnuta, što znači da su obrasci sada dodijeljeni tome.



Svi odabrani lanci uzoraka sada su pohranjeni kao ta scena. Nakon otpuštanja tipke Shift, podloga s pohranjenom scenom sada pokazuje svijetlu bijelu boju:



Sada kada pritisnete tipkovnicu, odabrana je scena i reproducirati će niz lanaca uzoraka koji su bili dodijeljen mu sljedeći put kada pritisnete Reproduciraj.

Kada odaberete Mixer View, odmah ćete moći vidjeti gdje su scene već pohranjene, budući da će njihovi jastučići biti osvijetljeni svijetlo bijelo ili svijetlo zlatno kada pritisnete Shift.

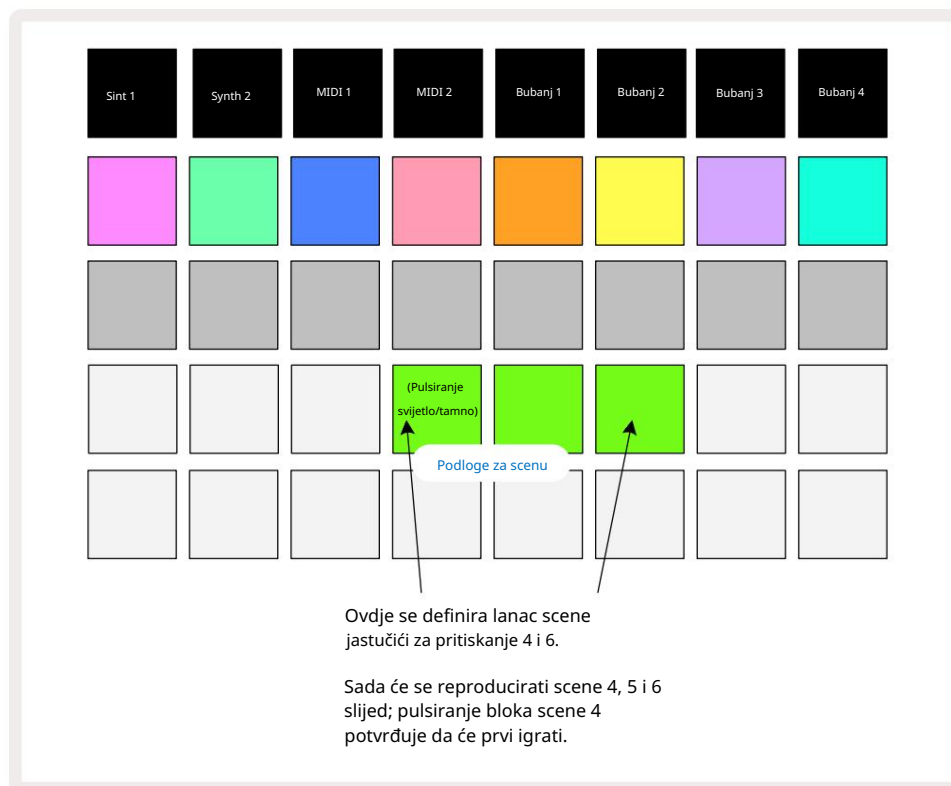
Dodjeljivanje lanaca uzoraka sceni ne utječe na trenutnu reprodukciju i neće odabrati scenu niti promijeniti vaš lanac scene (pogledajte dolje) ako ste već u načinu reprodukcije: odabrana scena će započeti kada je trenutni uzorak ili lanac uzoraka dovršen – pogledajte “Scene čekanja” u nastavku.

Podaci o sceni pohranjuju se s trenutnim projektom kada izvršite Spremi pritiskom na Spremi  dvaput. Ako polje Scene pulsira zeleno, to znači i) da je ovo trenutno odabrana scena i ii) da trenutno odabrani uzorci odgovaraju onima koji su dodijeljeni sceni. Ako se odabrani obrasci promijene u Patterns Viewu, Scene pad će se vratiti u prigušenu bijelu boju. Ako se ponovno odaberu odgovarajući obrasci, polje Scene ponovno će pulsirati zeleno. Imajte na umu da će se ovo ponašanje pojaviti samo za posljednju odabranu scenu – ako odaberete uzorke scene koji nisu posljednji odabrani prvo, odgovarajuća pločica neće postati zelena.

Ulančavanje scena za stvaranje aranžmana

Baš kao što možete ulančati uzorke u Patterns View, tako možete ulančati scene u Mixer Viewu za stvaranje dužih nizova. To činite tako da držite tipku za prvu scenu, a zatim pritisnete tipku za posljednju scenu: ove tipke i sve one između njih će svijetliti zeleno. Lanac scena koji će se svirati sada će se sastojati od scena dodijeljenih svim padovima između dva koja ste pritisnuli; npr. ako želite lanac scena sastavljen od scena 1 do 5, držite tipku Scene 1 i pritisnite tipku Scene 5. Svaka scena će jednom reproducirati lanac uzoraka koji joj je dodijeljen i zatim se prebaciti na sljedeću scenu. The

Scene će se reproducirati numeričkim redoslijedom, a zatim će se ponoviti.



Imajte na umu da možete koristiti Scene kako biste prevladali ograničenje u Patterns View nemogućnosti definiranja lanac uzoraka nesusjednih uzoraka. Susjedne grupe uzoraka možete dodijeliti uzastopnim memorijama scena i zatim ih reproducirati kao lanac scena. Na primjer, ako želite reproducirati obrasce 1, 2, 5 i 6 redom, možete napraviti lanac uzoraka od uzoraka 1 i 2 i dodijeliti ga memoriji scene, a njima drugi lanac uzoraka od obrazaca 5 i 6 i dodijeliti im to na sljedeći

Sjećanje na scenu. Zatim možete definirati lanac scena te dvije scene i dobit ćete četiri potrebne Uzorci u nizu.

Scene čekanja u redu

Scene mogu biti "unaprijed odabrane" na isti način kao uzorci, tako da ako se scena već reproducira, sljedeća je u redu čekanja. Podloga za scenu koja je u redu čekanja treperi zeleno i na kraju uzorka bubnja 1 koji se trenutno svira, nova scena će početi svirati od početka bez gubitka sinkronizacije.

Čišćenje scena

Za brisanje memorije scene, držite Clear **17** i pritisnite tipku za scenu koju želite izbrisati. Ovo će vratiti memoriju scene u zadano stanje - Pattern 1 za sve pjesme.

Umnožavanje scena

Za kopiranje scene, držite Duplicate **18**, pritisnite tipku za scenu koju želite kopirati, zatim pritisnite tipku za memoriju scene gdje želite pohraniti kopiju. Otpustite duplikat. Međutim, možete zalijepiti kopiranu scenu više puta (na različite memorijske lokacije) ako držite Duplikat zadržan.

Tempo i Swing

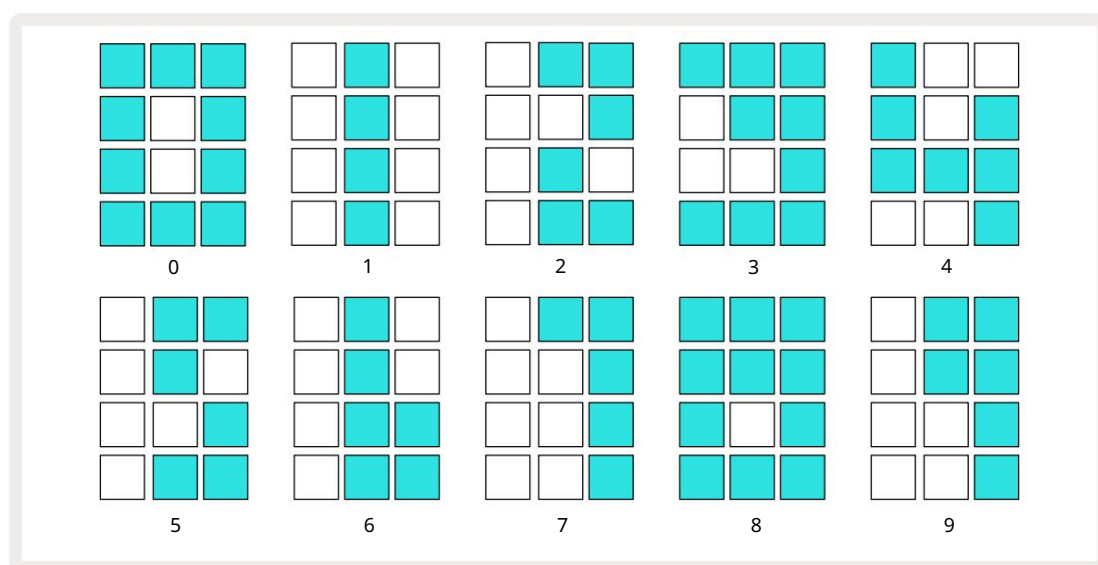
Tempo i Swing su blisko povezani i metode njihova podešavanja vrlo su slične.

Vrijeme

Circuit Tracks će raditi u bilo kojem tempu u rasponu od 40 do 240 BPM; zadani tempo za novi Projekt je 120 BPM. Tempo se može podesiti internim taktom tempa ili vanjskim MIDI taktom izvor. Vanjski MIDI sat može se primijeniti putem USB priključka ili MIDI ulaznog priključka.

Za prikaz i podešavanje BPM internog sata tempa, pritisnite tipku Tempo /Swing **16** da otvorite Tempo View. (Kao i kod većine tipki Circuit Tracks, možete kratko pritisnuti za prebacivanje mreže na Tempo View ili dugo pritisnite da biste trenutno provjerili BPM.)

BPM je prikazan na mreži podloga kao dvije ili tri velike znamenke u plavoj i bijeloj boji. Znamenka "stotine" (koja uvijek može biti samo "1", "2" ili isključena) zauzima rešetkaste stupce 1 i 2, dok "desetice" i Znamenke "jedinica" zauzimaju po tri stupca, kako su znamenke od 0 do 9 prikazane ilustrirano je u nastavku.



Makro kontrola 1 koristi se za podešavanje tempa; njegova LED dioda svijetli svijetlo plavo.

Vanjski sat

Nije potrebno prebacivanje kako bi se Circuit Tracks podredio izvoru vanjskog MIDI takta (podložno postavkama sata – pogledajte "Postavke sata" na stranici 106). Ako je primijenjen važeći vanjski sat, on automatski će se odabrati kao izvor takta, a mreža će prikazati "SYN" crvenom bojom ako je Makro 1 okrenuo. Podešavanje Macro 1 neće promijeniti interni tempo kada se koristi vanjski sat.

Dok interni takt tempa dopušta samo cjelobrojne otkucaje u minuti (tj. bez frakcijskih vrijednosti tempa), Circuit Tracks će se sinkronizirati s bilo kojim vanjskim taktom – uključujući frakcijske vrijednosti – u rasponu od 30 do 300 BPM.

Ako se vanjski sat ukloni (ili izađe izvan dometa), Circuit Tracks će prestati svirati. "SYN" ostaje prikazan dok se ne pritisne Play. Mreža tada prikazuje BPM koji je spremljen s projektom, Macro 1 će biti ponovno omogućen i tada možete prilagoditi tempo.

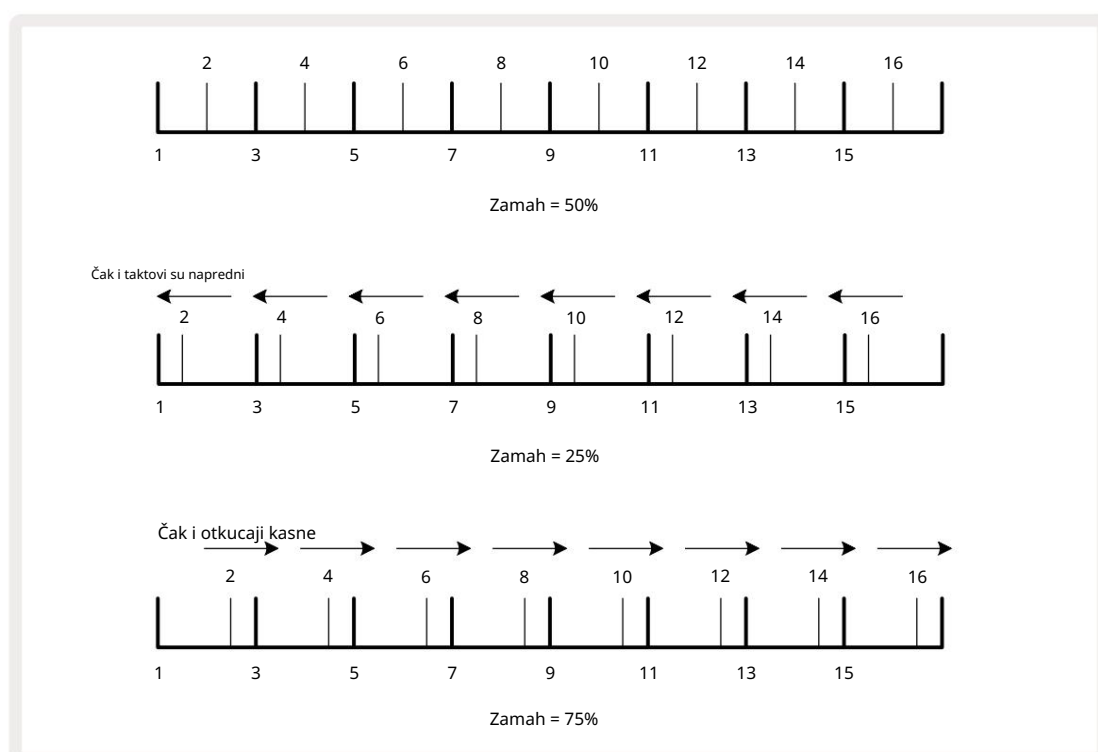
Dodirnite Tempo

Ako želite uskladiti tempo Circuit Tracksa s postojećim glazbenim djelom, a ne znate njegov BPM, možete koristiti Tap Tempo. Držite pritisnut Shift i dodirnite gumb Tempo/Swing u ritmu pjesme koju slušate. Potrebna su vam najmanje tri dodira da bi Circuit Tracks promijenio postavku tempa u vašu ručni unos, a zatim će izračunati BPM izračunavanjem prosjeka posljednjih pet dodira.

Možete koristiti Tap Tempo bilo kada, ali ako ste u Tempo Viewu, vidjet ćete ažuriranje BPM prikaza sama na step tempo.

Swing

Prema zadanim postavkama, svi su koraci u uzorku jednako raspoređeni u vremenu. Pri tempu od 120 otkucaja u minuti, uzorak od 16 koraka ponavljat će se svake 2 sekunde, čineći korake u razmaku od jedne osmine sekunde. Promjena parametra Swing sa njegove zadane vrijednosti od 50 (raspon je 20 do 80) mijenja vrijeme koraka s parnim brojevima (isključeno otkucaji); niža vrijednost zamaha skraćuje vrijeme između parnog koraka i prethodnog neparnog koraka, viša vrijednost zamaha ima suprotan učinak.



Swing se podešava s Macro 2, dok je u Tempo View; njegova LED dioda svijetli narančasto. Imajte na umu da kada

naizmjenice prilagođavajući tempo i zamah, možete primijetiti kratku odgodu prije nego što podešavanje gumba stupi na snagu. Ovo vam omogućuje da provjerite trenutne vrijednosti Tempa i Swinga bez da ih mijenjate.

Swing se može koristiti za dodavanje dodatnog "utora" vašem uzorku. Imajte na umu da su to parni koraci "swung", oni se mogu protumačiti kao 1/16-note (poluglasovi).

Pritisnite trag

Klik (ili metronom) se može aktivirati ili deaktivirati držanjem Shift i pritiskom na Clear .

Jasno će svijetliti svijetlo zeleno kada je Klik omogućen i prigušeno crveno kada nije. Kada je omogućeno, čut ćete otkucaj metronoma na svakoj četvrtini na svim audio izlazima kad god sekvencer svira.

Ovo je globalna postavka stoga će klik ostati uključen ili isključen bez obzira na promjene paketa ili projekta. Postavka se ne sprema kada se Circuit Tracks isključi.

Za podešavanje glasnoće klika, pritisnite Tempo/Swing i koristite Macro 5 (onaj iznad Clear/

Kliknite gumb). Razina klika također je globalna postavka i stoga se primjenjuje na sve pakete i projekte. Postavka razine se sprema kada se uređaj isključi pomoću tipke za napajanje .

Analogni izlaz za sinkronizaciju

Vrlo je jednostavno sinkronizirati vanjsku opremu – npr. analogne sintisajzere – na Circuit Tracks pomoću Sync Out konektora

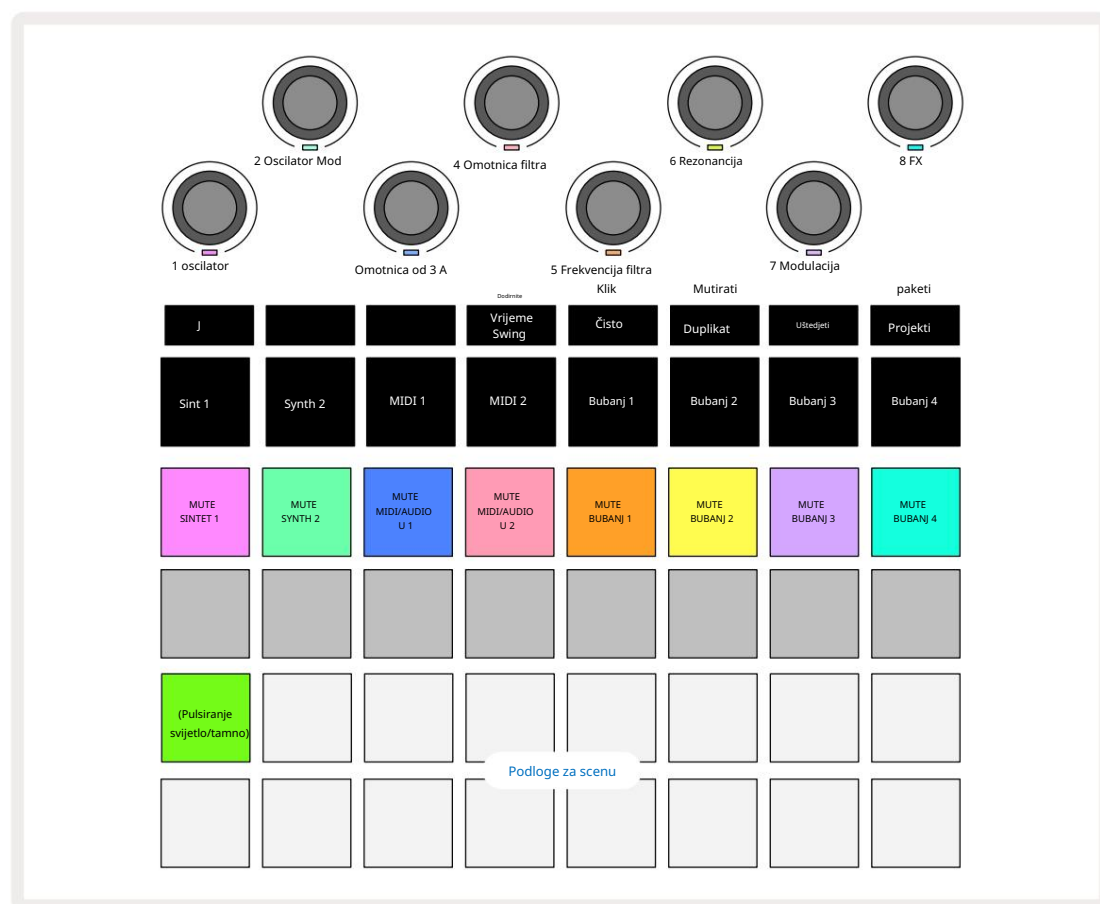
 na stražnjoj ploči. Ovo daje sinkronizacijski impuls i postavlja brzinu u postavki analognog stratičera (103 BPM) na stvarni udarac po četvrtini.

po četvrtini.

Mikser

Circuit Tracks uključuje osmokanalni mikser koji vam omogućuje podešavanje glasnoće svake pjesme u odnosu na ostale. Prema zadanim postavkama, svi zapisi se reproduciraju na razini glasnoće od 100 (proizvoljne jedinice, raspon 0-127), ostavljajući vam glavnu kontrolu glasnoće 4 za podešavanje izlazne razine prema potrebi.

Pritisnite Mixer 1 da otvorite Mixer View:



Osvjetljeni podlozi u retku 1 su gumbi za isključivanje zvuka za svaku pjesmu. Pritisnite tipku kako biste zaustavili sekvencer koji pokreće note sintetičke pjesme, udarce pjesme bubnja, izlaze nota MIDI pjesme i CC automatizaciju, što će zauzvrat utišati pjesmu; ponovno pritisnite za uključivanje zvuka. Osvjetljenje podloge se prigušuje kako bi označilo stanje isključenog zvuka.

Kontrola ulazne razine

Prema zadanim postavkama, u prikazu miksera makronaredbe kontroliraju razinu glasnoće svake pjesme. To je označeno tipkom J 15 svijetli. Makro LED diode svijetle u odgovarajućoj boji staze i slabe kako se razina staze smanjuje.

Makro kontrole 3 i 4 (MIDI zapisi) kontroliraju razinu vanjskih analognih audio izvora spojen na ulaze 1 i 2 na stražnjoj ploči 5. Oni se mogu koristiti za dodavanje vanjskih izlaza

sintisajzere u miks Circuit Tracksa.

Podešavanje razine staze pomoću makronaredbi može biti automatizirano. Ako je Circuit Tracks u načinu snimanja, promjene pojedinačnih razina staza bit će snimljene u obrazac. Za brisanje automatizacije razine glasnoće, držite Clear **17** i okrenite Macro kontrolu. Makro LED će svijetliti crveno kao znak brisanje je dovršeno.

Pomicanje

Također možete postaviti svaki zapis bilo gdje na stereo slici (ali morat ćete pratiti i lijevi i desni izlaz, naravno). Pritiskom na gumb J **15** makro kontrole se pretvaraju u pan kontrole za svaku pjesmu. Gumb J se gasi, a gumb K svijetli. Zadana pozicija pomicanja svake pjesme je stereo središte, što je označeno bijelim makro LED diodama. Pomicanjem staze ulijevo LED dioda postaje sve jače plava; pomicanje udesno postaje sve jače ružičasto.

Za brzo vraćanje pomaknute staze u središte stereo slike, držite Clear **17** i okrenite Macro kontrolu u smjeru kazaljke na satu. Makro LED svijetlit će ljubičasto kao znak da je radnja dovršena.

Pan kontrole su automatizirane na isti način kao i Level kontrole. Za brisanje Pan automatizacije, držite Clear i okrenite Macro kontrolu suprotno od kazaljke na satu. Makro LED svijetlit će crveno kako bi označio da je akcija je završena.

Pritiskom na K vratit će se makronaredbe na njihovu funkciju kontrole razine.

Izvođenje uz utišane pjesme

Isključivanje zvuka može se koristiti u kreativnije svrhe od jednostavnog utišavanja zapisa; omogućuje vam izvođenje u stvarnom vremenu na neutišanim pjesmama. Kad je pjesma utišana, njezini step padovi sekvencera postaju neaktivni. Međutim, tada postaju dostupni za sviranje nota ili akorda sintisajzera ili udaranja bubnjeva u stvarnom vremenu.

Da biste eksperimentirali s ovim, odaberite projekt s aktivnim zapisima bubnja i utišajte zapis sintisajzera u mikseru Pogled. Odaberite Note View za utišanu pjesmu: step padovi će i dalje prikazivati sekvencu u tijeku, ali budući da je pjesma utišana, sekvencer neće aktivirati note. Step padovi se sada mogu koristiti za sviranje sintetičkih nota "ručno" - u stvarnom vremenu. Već možete svirati note ili akorde dodijeljeni koracima pritiskom na step padove ili, ako je pjesma prazna, možete dodijeliti notu(e) bilo kojem od step padova. Sada imate set od 16 jastučića koji se mogu koristiti za pokretanje bilo koje kombinacije nota kako i kada želite. Nadalje, automatizacija makronaredbi može se primijeniti u načinu uređivanja koraka na bilo koji od programiranih koraka, što bi bilo vrlo teško učiniti u stvarnom vremenu.

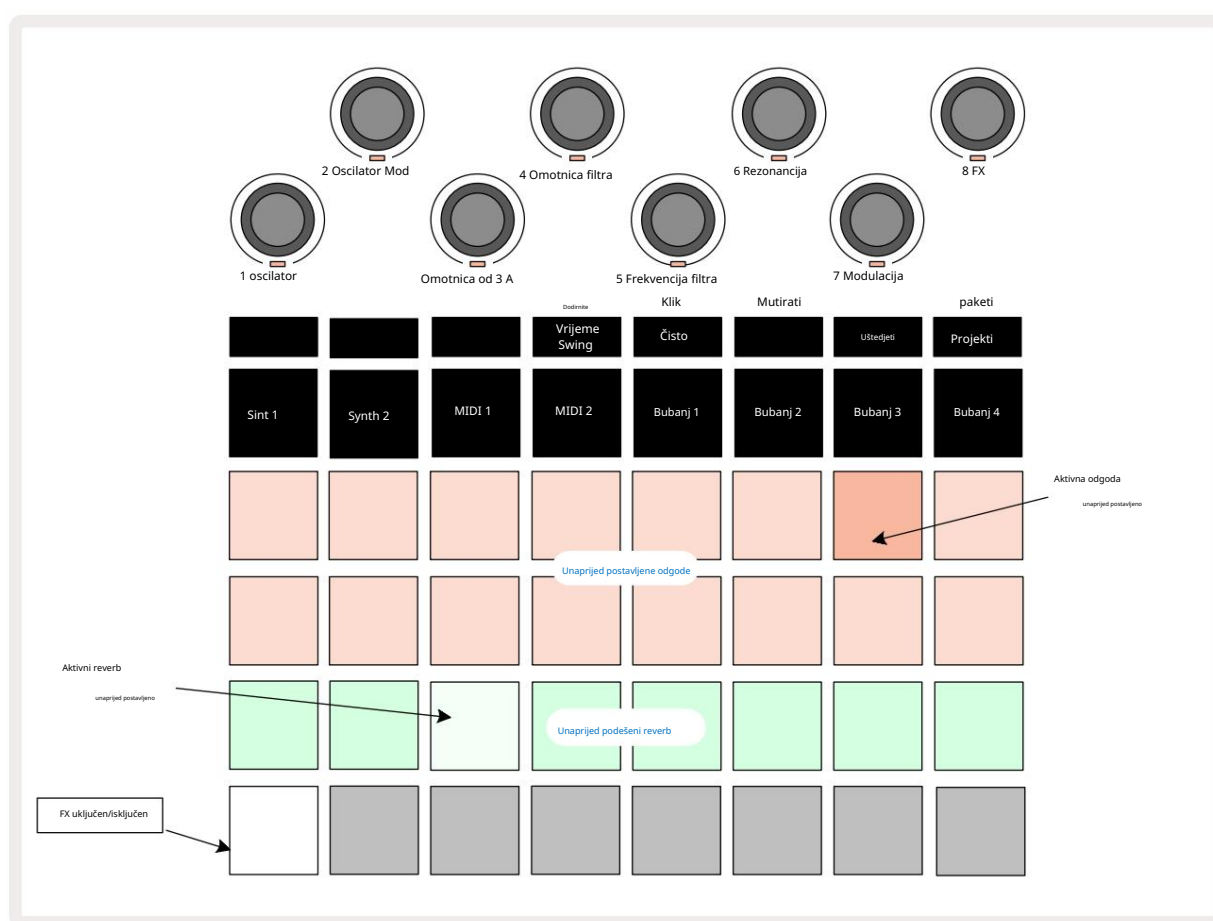
Isti princip se može koristiti sa zapisima bubnja, ali ovdje će biti potrebno odabrati ili Velocity View ili Gate View, jer staze bubnja ne prikazuju zaseban skup koraka sekvencera. Ako koristite Gate View, imate dodatnu prednost pristupa Drum Micro Steps.

FX odjeljak

Circuit Tracks uključuje procesor digitalnih efekata (FX) koji vam omogućuje dodavanje efekata kašnjenja i/ili reverbiranja bilo kojoj ili svim stazama koje čine vaš projekt. Tu je i glavni kompresor koji se prema zadanim postavkama primjenjuje na vaš miks.

Dostupno je šesnaest odgoda i osam reverb unaprijed postavljenih postavki, a možete odabrati bilo koju od svake vrste. Razine slanja iz svake pjesme – tj. koliko je reverba i/ili kašnjenja dodano – mogu se individualno podesiti za svaku pjesmu pomoću makro kontrola. Svi dodani efekti mogu se spremići u projekt na uobičajeni način.

Pritisnite FX 12 da otvorite FX View.



Svaki od "breskvastih" padova u redovima 1 i 2 poziva unaprijed postavljenu odgodu, a slično tome, "krem" padovi u redu 3 omogućuju unaprijed postavljene reverb. Daleko najbolji način za procjenu različitih efekata je njihovo slušanje, najučinkovitije korištenjem jednog ponavljajućeg udarca poput malog bubnja. Međutim, kao opće pravilo, unaprijed postavljene postavke reverberacije raspoređene su s povećanjem vremena odjeka od Pad 17 do Pad 24, a unaprijed postavljene odgode s rastućom složenosti od Pad 1 do Pad 16. Sve unaprijed postavljene odgode imaju povratnu informaciju za višestruke odjeke, a neke uključuju zanimljive promijenjeno vrijeme i stereo "ping-pong" efekte također. U svim slučajevima, vrijeme odgode je povezano s BPM-om: pogledajte tablicu na stranici 92 za potpuni popis unaprijed postavljenih postavki.

Reverb

Za dodavanje reverb-a jednoj ili više pjesama, odaberite unaprijed postavljenu reverb. Pločica koja odgovara aktivnoj unaprijed postavljenoj postavci svijetli jako. Makronaredbe su sada kontrole razine slanja reverberacije za osam zapisa: ovo je potpuno isti raspored koji se koristi u Mixer View. Makro LED diode sada su slabo osvijetljene; kako povećavate razinu slanja, čut ćete kako se reverb dodaje pjesmi koju kontrolira i LED će povećati svjetlinu.

Možete dodati odabrani efekt reverb-a bilo kojoj ili svim svojim pjesmama u različitim stupnjevima pomoću drugih makro kontrola. Međutim, nije moguće koristiti različite postavke reverb-a na različitim zapisima.

Pojedinosti o 8 unaprijed postavljenih reverberacija dane su u nastavku:

PRESET	VRSTA KAŠNJENJA
1	Mala komora
2	Mala soba 1
3	Mala soba 2
4	Velika soba
5	Dvorana
6	Velika dvorana
7	Dvorana – dugo razmišljanje
8	Velika dvorana – dugo razmišljanje

Odgoditi

Dodavanje efekta kašnjenja potpuno je isti postupak: odaberite efekt s podloga u redovima 1 i 2. Makronaredbe su sada kontrole razine slanja kašnjenja; vidjet ćete da njihove LED diode sada pokazuju boju breskve za potvrdu njihova preraspodjela na kašnjenje FX.

Iako se iste makronaredbe koriste kao razine slanja reverb-a i razine slanja kašnjenja, dva efekta ostaju neovisni: Makronaredbe preuzimaju jednu ili drugu funkciju ovisno o tome je li zadnja pritisnuta FX tipka bila unaprijed postavljena reverb ili odgoda.

Pojedinosti o 16 unaprijed postavljenih odgoda dane su u tablici ispod:

PRESET	VRSTA KAŠNJENJA	GLAZBENI OPIS
1	Slapback Fast	Vrlo brza ponavljanja
2	Slapback Sporo	Brza ponavljanja
3	32. trojke	48 ciklusa po baru
4	32	32 ciklusa po baru
5	16. trojke	24 ciklusa po baru
6	16	16 ciklusa po baru
7	16. ping pong 16.	16 ciklusa po baru
8	ping pong zamah 8. trojke	16 ciklusa po taktu sa zamahom
9	8. točkasti ping pong	12 ciklusa po baru
10		8 ciklusa po 3 otkucaja sa stereo širenjem
11	8	8 ciklusa po baru
12	8th Ping Pong	8 ciklusa po baru
13	8th Ping Pong Swung	8 ciklusa po taktu sa zamahom
14	4th Triplets 4th dotted	6 ciklusa po baru
15	Ping Pong Swung 4th Triplets	4 ciklusa po 3 takta sa zamahom
16	Ping Pong Wide	6 ciklusa po baru

Automatiziranje FX slanja

Razine slanja odjeka i odgode mogu se automatizirati okretanjem makro kontrole dok je aktivan način snimanja.

Možete promijeniti količinu efekta tijekom niza. Gumb Clear **17** može se koristiti za brisanje podataka automatizacije za kontrolu slanja FX: držite Clear i okrenite kontrolu slanja za koju ne duže zahtijevaju automatizaciju; LED svijetli crveno za potvrdu akcije.

Također pogledajte “Snimanje pokreta gumba” na stranici 37 i stranici 72.

Glavni kompresor

Ovo je omogućeno ili onemogućeno tipkom FX u prikazu postavki: pogledajte stranicu 103.

Bočni lanci

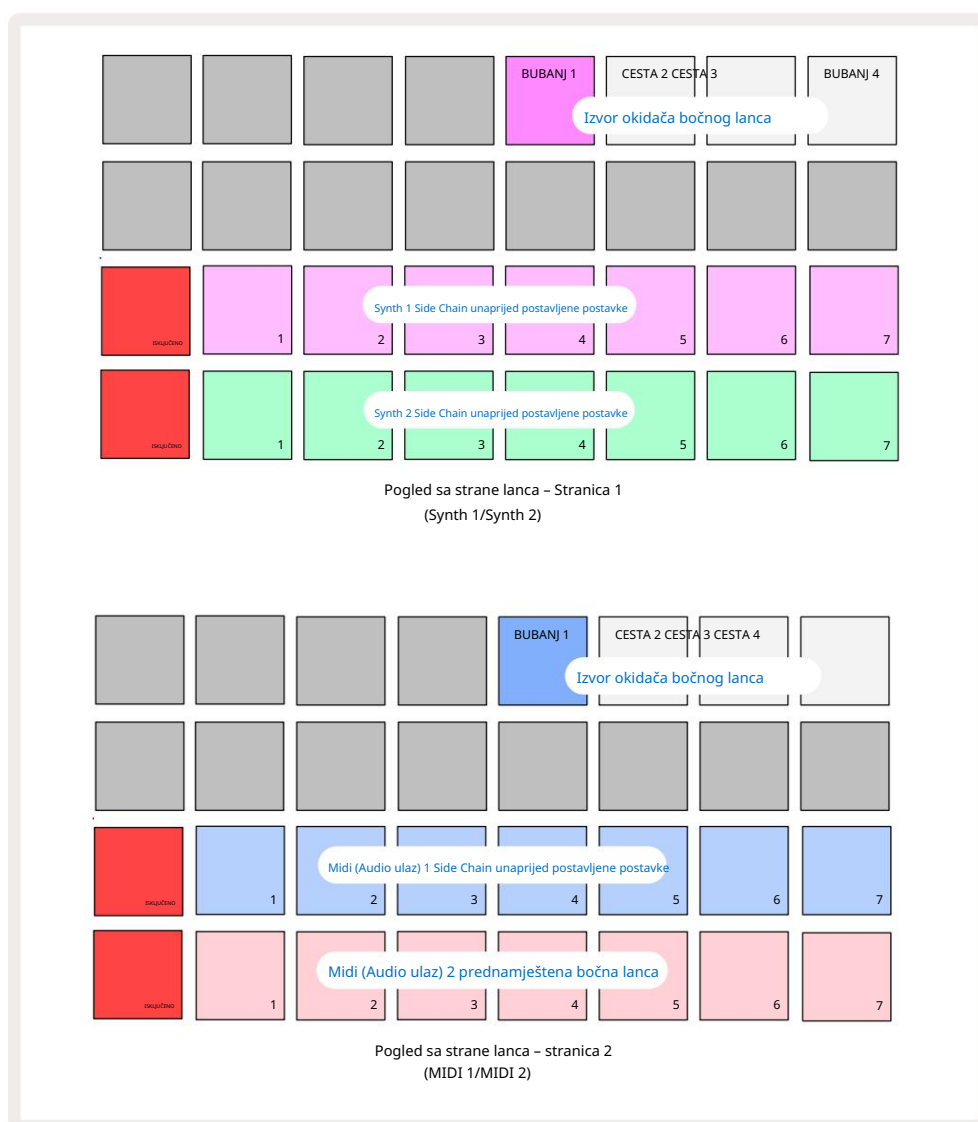
Svaka sintisajzerska staza i vanjski audio ulazi (predstavljeni MIDI stazama) mogu biti bočno povezani.

Side Chains rade na isti način kao u uobičajenim dinamičkim procesorima kao što su kompresori, i mogu se koristiti za promjenu "omotnice" sintetičkih nota u ritmu bilo koje pjesme bubnja.

Side Chain omogućuje da udarci odabrane pjesme bubnja priguše razinu zvuka sintisajzera. Koristeći sintetičke zvukove s dugim sustainom ili dugim Gate vremenima, možete natjerati uzorak bubnja da "pumpa" sintetičke zvukove kako bi proizveo neke zanimljive i neobične efekte.

Dostupno je sedam Side Chain unaprijed postavljenih postavki, od kojih svaka omogućuje odabranom zapisu bubnja da modificira zvuk sintisajzera (ili signale na vanjskim audio ulazima) na suptilno različite načine. Zadano stanje je da bočni lanac bude ISKLJUČEN na oba sintisajzera i na oba MIDI zapisa.

Pogled bočnog lanca je sekundarni prikaz gumba FX 12. . Otvorite tako da držite Shift i pritisnete FX ili pritisnete FX drugi put ako ste već u FX prikazu da biste promijenili prikaz.



Side Chain View prikazat će ili kontrole bočnog lanca za Synth staze ili MIDI staze (vanjski ulazi) ovisno o tome koja je staza odabrana kada je pritisnut Shift + FX . Možete koristiti tipke J i K 15 za prebacivanje između Synth i MIDI staze Side Chain Views.



Dva donja reda padova odgovaraju sedam Side Chain unaprijed postavljenih postavki (padovi 2 do 8 u svakom redu) za Synth 1 i Synth 2 (ili MIDI 1 i MIDI 2); prvi pad u svakom redu je 'gumb za ISKLJUČIVANJE' – to onemogućuje obradu bočnog lanca za sintisajzer (ili audio ulaz). Jastučić 1 svijetli jarko crveno kada je bočni lanac ISKLJUČEN; pritisnite bilo koju drugu pločicu u nizu kako biste omogućili jednu od Side Chain unaprijed postavljenih postavki, i pločica 1 postaje zatamnjena, a odabrana pločica svijetli u boji zapisa.

Padovi od 5 do 8 u gornjem redu omogućuju vam da odaberete koji će zapis bubnja biti okidač bočnog lanca za odabranu stazu (odabire se pritiskom na predefiniranu stazu bočnog lanca).

Kao i kod mnogih drugih značajki Circuit Tracksa, daleko najbolji način za razumijevanje obrade bočnog lanca je eksperimentiranje i slušanje. Dobro polazište je postaviti jednu sintisajzersku notu da ima Gate vrijednost 16 tako da zvuči kontinuirano i natjerati Drum 1 da odsvira nekoliko udaraca bubnja. Dok odabirete različite Side Chain unaprijed postavljene postavke, čut ćete različite načine na koje kontinuiranu sintisajzersku notu "prekida" bubanj. Isti Side Chain Preset može imati znatno drugačiji učinak kada se koristi s različitim zakrpama sintisajzera, stoga vrijedi eksperimentirati i s različitim zvukovima sintisajzera. Također imajte na umu da će učinak biti više ili manje zanimljiv ovisno o relativnim vremenima uzoraka sintetizatora i bubnja 1.

Spuštanje bočnog lanca nastaviti će se čak i kada se razina izvorne staze smanji na nulu u prikazu miksera. Ovo je značajka koja se može koristiti vrlo kreativno! Međutim, ako utišate pjesmu bubnja odabran kao ključ u prikazu miksera, okidanje bočnog lanca je onemogućeno.

Gumb filtra

Cjelokupni audio izlaz Circuit Tracksa – zbroj zvukova sa svih šest unutarnjih zapisa plus dva vanjska audio ulaza – prolazi kroz tradicionalni DJ dio filtera. Kontrola za to je velika tipka Master Filter 2 Gumb filtra jedna je od ključnih kontrola performansi i može biti



koristi se za radikalnu promjenu ukupnog zvuka.

Filtar obuhvaća niskopropusne i visokopropusne vrste. Visokopropusni filtar uklanja niske frekvencije (bas) iz izlaza, a niskopropusni filtar uklanja visoke frekvencije (visoki tonovi). Circuit Tracks ' Master Filter kotačić kontrolira niskopropusni filtar kada ga okrenete u smjeru suprotnom od kazaljke na satu iz središnjeg položaja i visokopropusni filtar kada ga okrenete u smjeru kazaljke na satu iz središnjeg položaja. Imajte na umu da kontrola ima blokadu u sredini - u ovom položaju nema filtriranja i LED dioda ispod gumba slabo svijetli bijelo. Dok okrećete gumb u smjeru kazaljke na satu, čut ćete bubnjeve i niže note nestaju ostavljajući vam mnogo tanji zvuk; u suprotnom smjeru, visoke note prvo nestaju, ostavljajući vas s prigušenim zvukom. LED lampica postaje blijedoplava kada bilo koji filter Vrsta je aktivna, a svjetlina se povećava okretanjem kontrole.

Projekti

Osnovni pregled učitavanja i spremanja projekata može se pronaći na stranici 23. Ovo poglavlje razmatra neke dodatne aspekte koji okružuju korištenje projekata.

Prebacivanje projekata

Postoje neka pravila koja određuju kako Circuit Tracks reagira kada prijeđete s jednog projekta na drugi. Ako ste u načinu rada Stop (tj. s neaktivnim sekvencerom) i promijenite projekt u gumbu za reprodukciju projekata, novi projekt Pogled, kada pritisnete  uvijek počinje od koraka definiranog kao Početna točka uzorka (Korak 1 prema zadanim postavkama) za svaku stazu; ako se projekt sastoji od ulančanih obrazaca, početak će na početnoj točki prvog uzorka. To će biti slučaj bez obzira na koji korak sekvencer je bio kada je posljednji put zaustavljen. Tempo novog projekta zamijenit će tempo prethodni.

Postoje dvije opcije za mijenjanje projekata dok ste u načinu reprodukcije:

1. Ako odaberete novi projekt pritiskom na njegovu pločicu, trenutni uzorak će se reproducirati do zadnjeg koraka (napomena – samo trenutni uzorak, ne scena ili cijeli lanac uzoraka), a podloga za novi projekt bljeskat će bijelo kako bi označila da je u "čeku čekanja". Novi će se projekt tada početi reproducirati od početne točke (korak 1 prema zadanim postavkama) svojeg uzorka ili početne točke prvog uzorka u nizu ili njegove prve scene, ovisno o slučaju.
2. Ako držite pritisnutu tipku Shift prilikom odabira novog projekta, započet će reprodukcija novoodabranog projekta odmah. Novi projekt će se reproducirati od istog koraka u lancu obrasca do kojeg je došao prethodni projekt. Trenutačno prebacivanje projekata može postati posebno zanimljivo kada dva projekta ili sadrže uzorke različitih duljina ili različit broj uzoraka koji čine lanac uzoraka. Kao što smo spomenuli drugdje u ovom korisničkom vodiču, eksperimentiranje je često najbolji način da se razumije kako Circuit Tracks rješava ovo.

Kliring projekti

Clear  može se koristiti u prikazu projekata za brisanje neželjenih projekata. Pritisnite i držite Clear; to svijetli jarko crveno i svi se elementi rešetke gase osim za trenutno odabrani projekt, koja pokazuje blistavo bijelo. Pritisnite ovu pločicu za brisanje projekta.

Imajte na umu da ovaj postupak omogućuje brisanje samo trenutno odabranog projekta; čime se osigurava zaštita od brisanja pogrešnog projekta. Uvijek provjerite sadrži li Project pad projekt koji želite izbrisati tako da ga pustite prije nego što koristite Clear.

Spremanje projekata u nove utore

Upotrijebite  Save 19 za pohranu pjesama na kojima ste radili u utor za memoriju projekta. Spremi treba pritisnuti dvaput kako bi se dovršio proces pohranjivanja: prvim pritiskom treptat će gumb Spremi ; drugi pritisak će spremiti vaš rad u posljednju projektnu memoriju koja je bila u upotrebi. To znači da ako se vaš trenutni rad temelji na prethodno spremljenom projektu, izvorna verzija će biti prebrisana.

Kako biste bili sigurni da će vaš rad biti spremljen u drugu memoriju projekta, prebacite se na Prikaz projekata. Vidjet ćete da prvi pritisak na Save uzrokuje bijelo pulsiranje podloge za zadnji odabrani projekt. Ako želite spremiti svoj rad u novi memorijski utor, pritisnite pločicu za taj utor: svi ostali pločice će se zatamniti, a odabrana pločica će brzo treperiti zeleno nekoliko sekundi.

Imajte na umu da možete "prekinuti" rutinu Spremi nakon prvog pritiska na Spremi pritiskom na bilo koju drugu tipku.

Promjena boja projekta

Također možete dodijeliti drugu boju bilo kojoj ploči u Project Viewu – to može biti od velike pomoći u izvedbi uživo. Vi birate boju kao dio gore opisanih postupaka spremanja. Nakon što prvi put pritisnete Spremi , LED pod Makro 1 rotirajućom kontrolom zasvijetlit će u trenutnoj boji podloge za trenutno odabrani projekt: ako već niste promijenili boju, bit će tamnoplava. Sada se možete pomicati kroz paletu od 14 boja okretanjem gumba Macro 1. Kada vidite željenu boju, ili pritisnite Spremi po drugi put ili pritisnite pločicu koja odgovara memorijskoj lokaciji: ovo dovršava proces Spremanja trepćućim zelenim pločicom kao što je gore opisano.

Imajte na umu da će podloga postati bijela nakon operacije Spremi, tako da nećete odmah vidjeti novu boju, ali ćete to učiniti čim odaberete drugi projekt.

paketi

Paket je definiran kao sve što je trenutno spremljeno na vašim Circuit Tracks: trenutni paket možete izvesti na izmjenjivu microSD karticu. Utor za karticu nalazi se na stražnjoj ploči .

Paket sadrži ukupnost trenutnog rada Circuit Tracksa, uključujući sadržaj svih 64

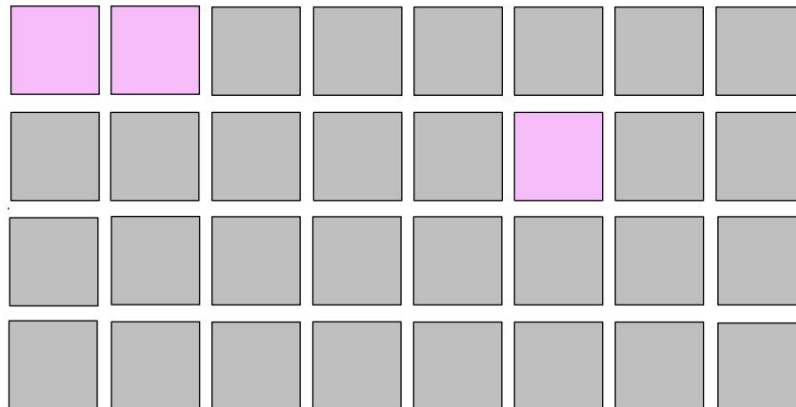
Memorije za projekte, svih 128 zakrpa za sintisajzere i svih 64 uzorka za bubnjeve. Kartica može sadržavati 31 dodatni paket: to vam omogućuje sigurno spremanje ogromne količine radnog sadržaja u postojan medij, a to može uključivati projekte vrlo različitih žanrova, zajedno s personaliziranim zakrpama i uzorcima prema potrebi. Načelo se može još više proširiti, jer možete, naravno, koristiti što više

microSD kartice po želji.

Pogled paketa je sekundarni prikaz gumba Projekti  19. Otvorite tako da držite Shift i pritisnete Projekti ili pritisnete Projekti drugi put ako ste već u Prikazu projekata da biste prebacili Prikaz.

VAŽNO:

Pregledu paketa možete pristupiti samo kada je microSD kartica prisutna u utoru na stražnjoj ploči.



Paketi se mogu poslati na Circuit Tracks pomoću Novation Components na [https://](https://components.novationmusic.com/)

components.novationmusic.com/. Svaka pločica predstavlja paket: trenutno učitana bit će upaljena

bijelo, a ostali podlošci će svijetliti u svojim dodijeljenim bojama, koje su postavljene u Novation Components.

Punjenje paketa

Prvo odaberite paket pritiskom na bilo koju osvijetljenu pločicu osim one za trenutno učitani paket. Počet će pulsirati između prigušenog i svijetlog (u dodijeljenoj boji) kako bi potvrdio da je "pripremljen" i da se sada može učitati. Nije moguće učitati "prazan utor paketa", jer neće sadržavati zakrpe za sintisajzere, MIDI šablone ili uzorke bubnja. Također nije moguće ponovno učitati trenutni paket.

[Ako ne želite učitati pripremljeni paket, pripremite drugi paket za učitavanje ili izađite iz prikaza paketa. Kada se vratite u prikaz paketa, nijedan paket se neće prikazati kao pripremljen.]

Nakon što je paket pripremljen, pritisnite gumb za reprodukciju da biste ga učitali. Animacija će se reproducirati na podlogama nekoliko sekundi dok se paket učitava, a kada učitavanje završi, Prikaz paketa ponovno će se prikazati s podlogom za novo učitani paket koja svijetli bijelo.

Umnožavanje paketa

Ako vam je ponestalo projekata u paketu, ali želite nastaviti raditi na novim projektima s istima set sintetičkih zakrpa i uzoraka, možete duplicirati trenutni paket.

Za dupliciranje trenutnog paketa, prvo uđite u Prikaz paketa. Držite Duplikat 18 i trenutno odabrani  Paket će treptati zeleno, dok će dostupni utori za paket svijetliti prigušeno plavo. Pritisnite tamnoplavi utor za pisanje trenutni paket na novu lokaciju.

Imajte na umu da se paketi mogu ukloniti samo putem komponenti i ne mogu se izbrisati s uređaja direktno.

Korištenje microSD kartica

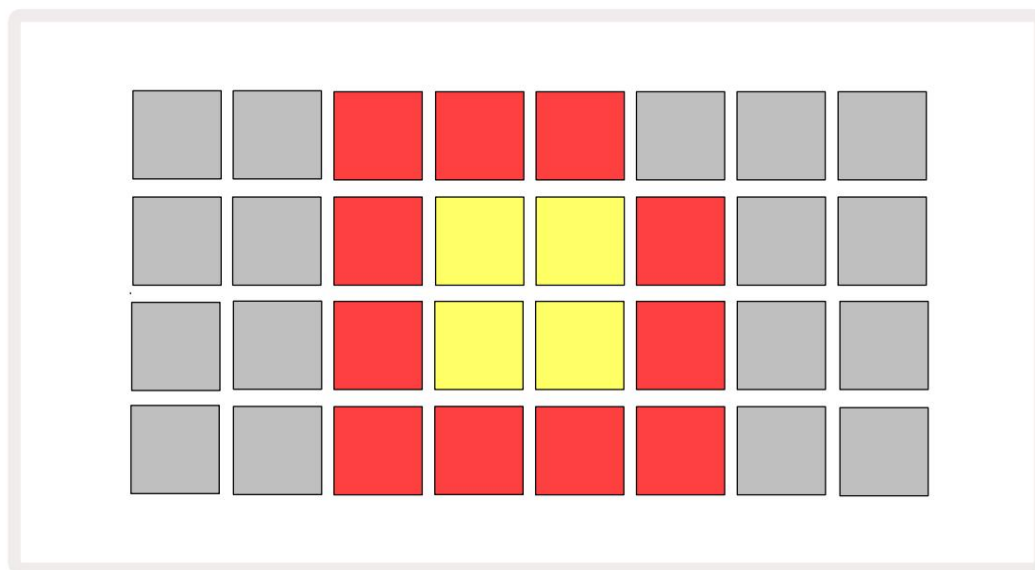
UPOZORENJE:

Nemojte uklanjati microSD karticu iz Circuit Tracks tijekom operacija spremanja ili učitavanja. To može dovesti do gubitka prethodno spremljenog rada. Imajte na umu da operacije spremanja uključuju proces dupliciranja paketa i prijenos sadržaja iz komponenti.

MicroSD kartica umetnuta u utor za karticu na stražnjoj ploči omogućuje pristup više paketa. Kružne staze'

interna memorija drži samo jedan paket: microSD kartica može držati dodatnih 31 paketa, čime se omogućuje dostupnost do 32 paketa za učitavanje u Circuit Tracks dok je kartica umetnuta.

Ako microSD kartica nije umetnuta od uključivanja, Packs View će prikazati crvenu i žutu ikonu to znači "SD nije dostupan":



(Ikona "no SD" također se prikazuje u drugim situacijama, pogledajte `Uklanjanje SD kartice` u nastavku za više pojedinosti.) Circuit Tracks je potpuno operativan bez Micro SD kartice, ali korisnik će imati pristup samo internom paketu. Ako je prisutna microSD kartica, Prikaz paketa će prikazati dostupne pakete i omogućiti korisniku da učitava novi paket kao što je opisano u `Učitavanje paketa` gore.

Ako je jedinica uključena bez microSD kartice (što rezultira učitavanjem internog paketa), jedan se može umetnuti u bilo kojem trenutku kako bi se dobio pristup sadržaju kartice. Ako kartica ima prethodno uklonjena, ponovnim umetanjem omogućit će se ponovni pristup sadržaju kartice i normalan rad nastavite ako je prethodno uklanjanje kartice poremetilo bilo koju funkcionalnost. Uklanjanje microSD kartice je detaljno opisan u nastavku.

Ako se microSD kartica ukloni dok je interni paket učitán, Circuit Tracks će se ponašati kao što je opisano gore za rad od uključénja bez prisustva kartice. Time ne ometate sposobnost korisnika za učitavanje sintetičkih zakrpa i uzoraka ili za spremanje i učitavanje projekata.

Moguće je izvaditi microSD karticu dok je trenutno paket učitán sa SD kartice u uporabi. Reprodukcijski sekvencerom se neće zaustaviti i sve nespremljene promjene neće biti izgubljene u ovom trenutku. Međutim, budući da kartica nije prisutna, nema dostupnih podataka za učitavanje. Projekt će se nastaviti reproducirati jer se trenutni projektni podaci učitavaju u RAM jedinice, ali nije moguće promijeniti projekt ili spremite trenutni projekt dok ste u ovom stanju. Međutim, možete promijeniti zakrpu ili uzorak tijekom pakiranja opterećenje. Kao takav, Prikaz projekata prikazat će ikonu 'No SD' kao što je gore opisano i gumb Spremi ¹⁹ neće svijetliti dok se kartica ponovno ne umetne. Packs View također će prikazivati ikonu 'No SD' dok se kartica ponovno ne umetne. Ako želite učitati interni paket bez ponovnog umetanja microSD kartice, morate isključiti jedinicu i ponovno napraviti sigurnosnu kopiju kako biste učitali interni paket.

Ako umetnete drugu microSD karticu, ponašanje Circuit Tracka je nedefinirano. Ako trebate učitati paket s druge microSD kartice, trebali biste isključiti jedinicu i ponovno napraviti sigurnosnu kopiju. Nova microSD kartica može se umetnuti bilo kada prije, tijekom ili nakon ciklusa napajanja, ali ciklus napajanja mora biti dovršen prije učitavanja sadržaja nove kartice kako bi se izbjeglo nedefinirano ponašanje.

Kompatibilnost s microSD karticom

MicroSD kartice moraju biti najmanje klase 10 i koristiti FAT32 format. Za više informacija o specifične microSD kartice koje se preporučuju za korištenje s Circuit Tracks, pogledajte Centar za pomoć Novation.

Komponente

O komponentama i navigaciji do kružnih staza

Novation Components je online pratilac za Circuit Tracks. S komponentama možete:

- Preuzmite novi sadržaj
- Stvorite i uredite sintetičke zakrpe
- Učitajte vlastite uzorke
- Uredite MIDI predloške pjesama
- Sigurnosno kopirajte svoje projekte
- Napunite nova pakiranja
- Ažurirajte na najnoviju verziju firmvera

Komponente zahtijevaju preglednik s omogućenim web MIDI-om za komunikaciju s vašim uređajem. Preporučamo korištenje preglednika Google Chrome ili Opera. Alternativno, možete preuzeti samostalnu verziju komponenti nakon što registrirate svoj proizvod.

Pristupite komponentama na <https://components.novationmusic.com/>.

BILJEŠKA:

“Ako imate problema s korištenjem web verzije komponenti, pokušajte instalirati samostalnu aplikaciju s Novation korisničkog portala. Osim toga, ako koristite Windows, preporučujemo da instalirate Novation Driver.

dodatak

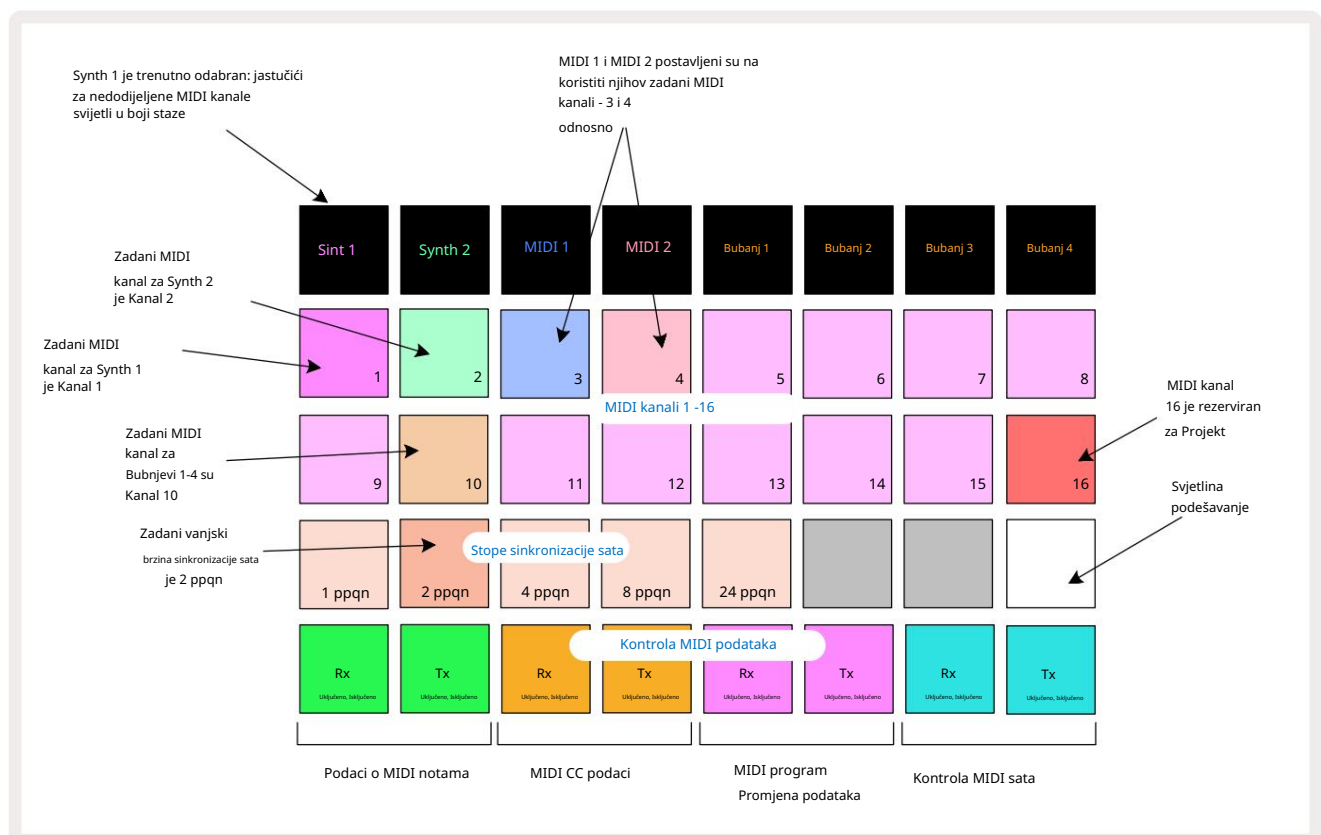
Ažuriranja firmvera

Kako biste pristupili svim značajkama, možda ćete morati ažurirati Circuit Tracks na najnoviju verziju firmvera. Komponente će vas obavijestiti je li povezana jedinica ažurna, a ako nije, Komponente mogu ažurirati firmware jedinice na najnoviju verziju.

Prikaz postavki

Prikaz postavki je omogućen kako bi se omogućile "globalne" postavke jedinice: one uključuju dodjelu MIDI kanala, MIDI I/O konfiguraciju, odabir izvora takta, eksterni takt, glavni kompresor uključen/isključivanje i podešavanje svjetline. U njega se ulazi tako da se drži pritisnut Shift i pritisne Spremi, a izlazi se pomoću prešanje  Igraj .

Otvaranje prikaza postavki proizvodi prikaz prikazan u nastavku:



Svjetlina

Podloga 24 (osvijetljena bijelom bojom) kontrolira svjetlinu podloga rešetke. Zadana postavka je za punu svjetlinu, ali pritiskom na Pad 24 zatamnjuje ih za približno 50%. To može biti od koristi ako Circuit Tracks pokrećete na unutarnju bateriju. Možda biste također željeli trčati sa smanjenom svjetlinom ako radite u uvjetima slabog ambijentalnog osvjetljenja.

Postavka svjetline se sprema kada se Circuit Tracks isključi.

MIDI kanali

Tvornički zadani MIDI kanali su sljedeći:

Staza	MIDI kanal
Sint 1	1
Synth 2	2
MIDI 1	3
MIDI 2	4
Bubnjevi 1-4	10

Možete promijeniti MIDI kanal koji svaka pjesma koristi u Pregledu postavki. Svaki zapis - Synth 1, Synth 2, MIDI 1, MIDI 2 i Drum 1 - 4 može se postaviti na bilo koji od MIDI kanala 1-15. Kanal 16 rezerviran je za Projekt. Imajte na umu da sva četiri zapisa bubnja koriste isti MIDI kanal.

Za promjenu MIDI kanala koji će koristiti bilo koji sintisajzer ili bubanj, pritisnite Synth 1, Synth 2, MIDI 1, MIDI 2 ili bilo koju od tipki za bubanj 5 za odabir željene pjesme. Gornja dva reda padova u Setup Viewu predstavljaju MIDI kanale 1-16. Pritisnite tipku za željeni MIDI kanal.

Važno: dva zapisa ne mogu se prenositi na istom MIDI kanalu.

Grafika na stranici 103 prikazuje prikaz kada je odabran Synth 1: boje podloga za nekoristene MIDI kanale razlikuju se za Synth 2, MIDI staze ili bubnjeve. Svijetla ljubičasta, blijedo zelena, plavi, ružičasti i narančasti jastučići označavaju MIDI kanal kojem je svaki zapis trenutno dodijeljen.

Kao i sa svim promjenama prikaza postavki, pritisnite Reproduciraj da biste spremili promjene i izašli iz prikaza postavki.

MIDI I/O

Circuit Tracks može slati i primati MIDI podatke putem USB priključka  i MIDI ulaza/izlaza/

Kroz utičnice  .

Prikaz postavki omogućuje vam da odlučite kako želite da Circuit Tracks radi s drugom MIDI opremom za četiri kategorije MIDI podataka neovisno: Note, CC (Control Change), Program Change (PGM) i MIDI Clock. Ovo vam osigurava visok stupanj fleksibilnosti u načinu na koji se Circuit Tracks integrira s ostatkom vašeg sustava.

MIDI Rx (prijem) i Tx (prijenos) mogu se omogućiti neovisno za svaku od kategorija podataka.

Jastučići 25 do 32 raspoređeni su kao četiri para gumba kao što je prikazano u tablici:

Funkcija	podloge	Boja
25	Uključi/isključi MIDI Note Rx	zelena
26	MIDI Note Tx uključen/isključen	
27	MIDI CC Rx uključen/isključen	naranča
28	MIDI CC Tx uključen/isključen	
29	MIDI Program Change Rx uključivanje/isključivanje	Ljubičasta
30	MIDI Program Change Tx uključen/isključen	
31	MIDI Clock Rx uključivanje/isključivanje	Svjetloplavo
32	MIDI Clock Tx uključivanje/isključivanje	

Prema zadanim postavkama, i MIDI Rx i MIDI Tx su UKLJUČENI (gumbi svijetle) za sve kategorije podataka.

Postavke sata

Kada je Clock Rx ISKLJUČEN, sat je u internom načinu rada i BPM Circuit Tracksa definira samo interni takt tempa. Svaki vanjski sat bit će zanemaren. Kada je Clock Rx UKLJUČEN, Circuit Tracks je uključen
 AUTO način rada i BPM bit će postavljeni vanjskim MIDI taktom na MIDI ulazu ili na
 USB priključci ako je primijenjen valjani; ako to nije slučaj, Circuit Tracks će se automatski prebaciti na svoj unutarnji sat.

Ako je Clock Tx uključen, Circuit Tracks je glavni sat i njegov će sat – bez obzira na izvor – biti
 dostupan kao MIDI sat na USB i MIDI Out priključcima na stražnjoj ploči . Postavljanje Clock Tx na OFF će
 rezultirati time da se podaci o satu ne prenose.

Također pogledajte "Vanjski sat" na stranici 86.

Brzine analognog sata

Circuit Tracks šalje kontinuirani analogni takt sa Sync Out konektora 2 na stražnjoj ploči pri amplitudi od 5 V. Frekvencija ovog takta povezana je s taktom tempa (unutarnjim ili vanjskim). Brzina izlaznog takta postavlja se s prvih pet gumba u trećem redu rešetke (pločice br. 17-21). Možete odabrati brzinu od 1, 2, 4, 8 ili 24 ppqn (puls po četvrtini) pritiskom odgovarajuće tipke

jastučić. Zadana vrijednost je 2 ppqn. Sljedeća tablica sažima postavke:

jastučić	Brzina analognog sata
17	1 ppqn
18	2 ppqn
19	4 ppqn
20	8 ppqn
21	24 ppqn

Imajte na umu da se Swing (ako je postavljen na nešto drugo osim 50%) ne primjenjuje na analogni izlaz sata.

Prikaz naprednih postavki

Neke dodatne postavke mogu se postaviti u prikazu naprednih postavki. U njega se ulazi pritiskom na tipku Shift dok uključujete jedinicu i izlazite pritiskom na ikonu za reprodukciju  Igraj .

Mreža 8 x 4 nije osvijetljena u prikazu naprednih postavki; prilagodbe se vrše pomoću različitih druge tipke.

Alat za jednostavno pokretanje (uređaj za masovnu pohranu)

Alat za jednostavno pokretanje može biti onemogućen u prikazu naprednog postavljanja ako ne želite da se Circuit Tracks pojavi kao uređaj za masovnu pohranu prilikom povezivanja s računalom.

Za uključivanje/isključivanje alata Easy Start pritisnite tipku Napomena . Ako Note svijetli svijetlo zeleno, omogućeno je, ako Note svijetli mutno crveno, onemogućeno je.

Za više informacija o alatu Easy Start, pogledajte stranicu 9.

MIDI Thru konfiguracija

Možete odrediti ponašanje MIDI Thru priključka na stražnjoj ploči Circuit Tracks u Advanced Setup View. Mogućnosti su da priključak djeluje kao uobičajeni MIDI Thru priključak (ovo je zadano) ili da duplicira izlaz MIDI izlaznog priključka. Ovo je korisno ako imate dva komada hardvera žele kontrolirati s MIDI stazama koje same nemaju MIDI thru priključke.

Koristite gumb Duplicate  za postavljanje ponašanja. Kada Duplicate svijetli svijetlo zeleno, MIDI Thru port će djelovati kao drugi MIDI izlaz. Kada svijetli prigušeno crveno, hardverski prekidač je aktiviran i priključak djeluje kao obični MIDI Thru.

Glavni kompresor

Circuit Tracks uključuje glavni kompresor koji se primjenjuje na sve audio izlaze s uređaja. To može se omogućiti ili onemogućiti pritiskom na FX  dok ste u prikazu naprednih postavki. Kada kompresor je omogućen, tipka FX svijetli svijetlo zeleno; kada je onemogućena, svijetli mutno crveno.

Spremi zaključavanje

Značajka Spremi zaključavanje omogućuje vam da privremeno onemogućite funkciju Spremi. Ovo može biti korisno ako pripremite live set na svojim Circuit Tracks i ne želite riskirati slučajno prepisivanje važnih projekata. Da biste omogućili zaključavanje spremanja, držite i Shift i Spremi dok uključujete jedinicu.

Dok je omogućeno zaključavanje spremanja, gumb Spremi cijelo vrijeme nije osvjetljen.

Status Save Lock zadržava se tijekom sljedećih ciklusa napajanja. Isključivanje je isti postupak kao i omogućavanje: uključite jedinicu dok držite pritisnute tipke Shift i Spremi.

Prema zadanim postavkama, zaključavanje spremanja je onemogućeno, tako da se projekti mogu spremati i slobodno prepisivati.

Problemi s učitavanjem projekta

Circuit Tracks učitava posljednji projekt u upotrebi kada se uključi. Moguće je da ako je napajanje prekinuto dok se spremao projekt, možda je na neki način oštećen. To može značiti da Circuit Tracks završi u nekom nenormalnom stanju pri uključivanju.

Iako je ovo vrlo malo vjerojatna pojava, uključili smo metodu uključivanja Circuit Tracksa i prisiljavanja na učitavanje praznog projekta umjesto toga. Da biste to učinili, držite pritisnute i Shift i Clear dok okrećete Kružne staze uključene.

Ako se neki projekti na bilo koji način oštete, uvijek ih je moguće izbrisati brisanjem projekta (pogledajte stranicu 96).

MIDI parametri

Circuit Tracks je dizajniran da na različite načine reagira na vanjske MIDI podatke. MIDI nota uključena/Note Off, Program Change (PGM) i Continuous Controller (CC) poruke su sve prepoznate.

Sve pojedinosti MIDI postavki i parametara dostupne su u zasebnom dokumentu: Circuit Tracks Programmer's Reference Guide, koji se može preuzeti s novationmusic.com/downloads.

Način pokretanja sustava

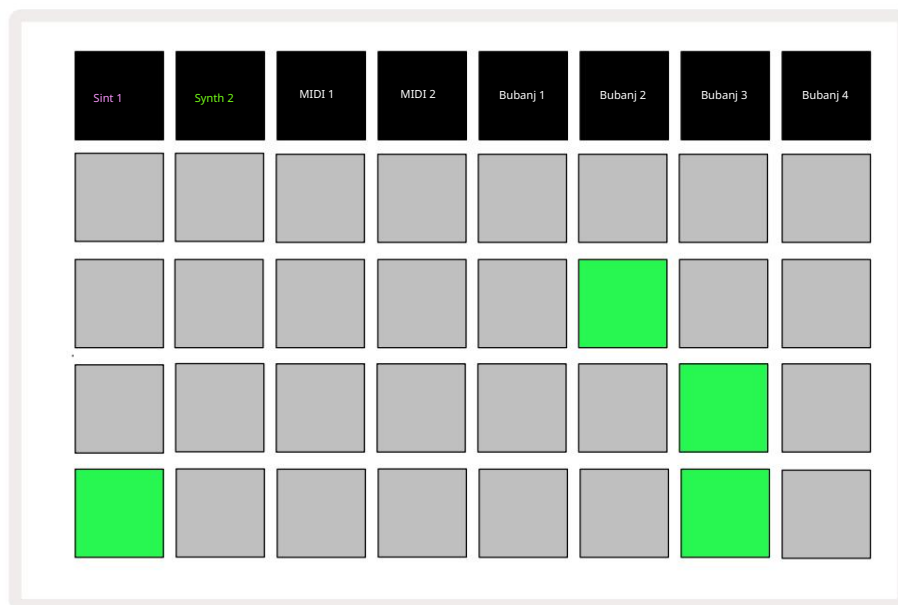
U malo vjerojatnom slučaju problema s vašim Circuit Tracks, možda će biti potrebno omogućiti Bootloader Mode. Ovo je isključivo "inženjerski način rada" i sve normalne funkcije jedinice postaju neoperativne. Ne biste trebali koristiti Bootloader Mode bez uputa za to od Novation-ovog tima za tehničku podršku.

Način rada pokretačkog programa omogućuje vam provjeru verzije trenutno instaliranog firmvera, kao i ažuriranje firmvera (i tvorničkih zakrpa) ako gore opisani postupak ažuriranja firmvera ne radi ispravno iz bilo kojeg razloga.

Za ulazak u način pokretanja sustava:

1. Isključite Circuit Tracks
2. Držite pritisnutu vagu 9 , Gumbi Preset 14 i Note 6  
3. Krug napajanja Trake se ponovno uključuju

Circuit Tracks će sada biti u načinu pokretanja sustava, a zaslom s mrežom prikazat će odabir svijetleće zelene boje jastučići (koji se mogu razlikovati od dolje prikazanog):



Synth 1 i Synth 2 svijetle; odabir bilo kojeg od ovih prikazuje uzorak osvijetljenih jastučića; the uzorak predstavlja brojeve verzija triju firmverskih elemenata u binarnom obliku. Možda ćeš trebati da opiše te obrasce Novationovom timu za tehničku podršku u slučaju problema.

Bootloader Mode najlakše je izaći jednostavnim pritiskom na reboot u normalno  Gumb za reprodukciju . Circuit Tracks će tada radno stanje.

