



CIRCUIT TRACKS

User Guide

Prosim preberi:

Zahvaljujemo se vam za prenos tega uporabniškega priročnika.

Uporabili smo strojno prevajanje, da zagotovimo, da imamo uporabniški priročnik na voljo v vašem jeziku.
Opravičujemo se za morebitne napake.

Če bi raje videli angleško različico tega uporabniškega priročnika, da bi uporabili svoje orodje za prevajanje, ga lahko najdete na naši strani za prenose:

downloads.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

Blagovne znamke

Blagovna znamka Novation je v lasti Focusrite Audio Engineering Ltd. Vse druge blagovne znamke, imena izdelkov in podjetij ter vsa druga registrirana imena ali blagovne znamke, omenjene v tem priročniku, pripadajo njihovih lastnikov.

Zavrnitev odgovornosti

Novation je sprejel vse možne ukrepe za zagotovitev, da so tukaj podane informacije pravilne in popolne. Novation v nobenem primeru ne more prevzeti nobene odgovornosti ali odgovornosti za kakršno koli izgubo ali škodo lastnika opreme, katere koli tretje osebe ali katere koli opreme, ki bi lahko nastala zaradi uporabe tega priročnika ali opreme, ki jo opisuje. Informacije v tem dokumentu se lahko kadar koli spremenijo brez predhodnega opozorila. Specifikacije in videz se lahko razlikujejo od navedenih in ilustrirano.

Avtorske pravice in pravna obvestila

Novation in Circuit sta blagovni znamki Focusrite Audio Engineering Limited.

2020 © Focusrite Audio Engineering Limited. Vse pravice pridržane

Novacija

Oddelek podjetja Focusrite Audio Engineering Ltd.

Windsor House, poslovni park

Turnpike Road Cressex, High Wycombe

Buckinghamshire, HP12 3FX

Združeno kraljestvo

Tel.: +44 1494 462246

Faks: +44 1494 459920

Elektronski naslov: sales@novationmusic.com

Splet: www.novationmusic.com

Vsebina

Uvod	6
Ključne funkcije.....	7 O tem
priručniku	8
Kaj je v škatli.....	8
Vstajanje in tek	9 Če uporabljate
Mac:	9
Če uporabljate Windows :	9
Pregled komponent Novation.....	9 Začetek uporabe
Circuit Tracks.....	10 Imate
težave?	10 Zahteve za
napajanje	10
Pregled strojne opreme.....	12
Glosar.....	12 Pogled od
zgoraj	16 Pogled od
zadaj.....	19
Osnove	20
Vkllop enote	20 Kako
začeti.....	22 Nalaganje in
varčevanje.....	23 Začetek iz
nič.....	25
Sintetizatorji	28 Predvajanje
sintetizatorja.....	28 Razširjen pogled
opomb.....	29
Lestvice	31
Izbira merila.....	32
Korenska opomba	33
Izbira popravkov	34
Predogled popravka.....	34
Izbira zunanjega popravka	35
Raziskovanje makrov	35 Snemanje
sintetičnega vzorca v realnem času	36 Premiki gumba za
snemanje	37
Nekvantiziran zapis	38
Snemanje z zunanjega upravljalnika	39
Urejanje po korakih.....	39 Brisanje
zapiskov	41
Vstavljanje opomb.....	41
Počisti in podvoji	41 Koraki
čiščenja	41
Koraki podvajanja..	41
Hitrost, vrata in verjetnost	42
Hitrost.....	42
Vrata.....	46
Verjetnost.....	48 Urejanje v mikro
korakih	49
Vezani / Drone Notes	52
Nastavitve vzorca.....	54 Začetna in
končna točka	54

Vrstni red igranja.....	56	Hitrost
sinhronizacije vzorca	56	
Mutiraj	57	
Skladbe MIDI	58	
Uvod.....	58	
Izbira predlog	58	Privzete
predloge	59	Nastavitve
predlog v komponentah	59	Povezovanje
z zunanjo strojno opremo prek MIDI izhoda	60	
Bobni.....	61	
Igranje bobnov	61	Razširjen pogled
bobna	62	Izbiranje
vzorcev	63	Uporaba makrov za oblikovanje
bobna.....	64	Snemanje bobnarskega
vzorca	65	Nekvantiziran
zapis	65	
Ročni vnos zadetkov in urejanje korakov	65	Urejanje v mikro
korakih	67	
Hitrost.....	69	
Verjetnost.....	71	
Snemanje premikov gumba.. ..	72	Počisti in
podvoji	73	
Vzorci	74	
Pogled vzorcev	74	
Čiščenje vzorcev	75	Podvajanje
vzorcev.....	76	Korak Stran in 16/ 32-stopenjski
vzorci	76	Verižni
vzorci	77	Vzorčna
oktava	80	
Zaklepanje pogleda	81	
Prizorišča	82	
Dodeljevanje vzorcev prizorom	82	Veriženje
prizorov za ustvarjanje aranžmaja.....	84	Prizori v čakalni
vrsti	85	Čiščenje
prizorov.....	85	Podvajanje
prizorov	85	
Tempo in zamah.....	86	
Tempo	86	
Zunanja ura.....	86	
Tap Tempo	87	
Gugalnica.....	87	Sledenje
klika.....	88	
Analogni sinhronizacijski izhod	88	
Mešalnik	89	
Oddelek FX.....	91	
Odmev	92	
Zakasnitev	92	Glavni
kompresor.....	93	

Stranske verige	94
Gumb filtra.....	95
Projekti.....	96
Zamenjava projektov	96 Klirinški
projekti	96 Shranjevanje projektov na nove
reže.....	97 Spreminjanje barv
projekta	97
Paketi	98
Nalaganje paketa	99 Podvajanje
paketov	99 Uporaba kartic
microSD	100
Komponente	102 O komponentah in navigaciji do
tirnic kroga	102
Dodatek	103 Posodobitve vdelane programske
opreme	103 Nastavitve
Pogled	103
Svetlost	104
MIDI kanali	104
MIDI I/O	105
Nastavitve ure	106
Hitrosti analogne ure	106
Pogled naprednih nastavitvev	107 Orodje za enostaven
zagon (naprava za množično shranjevanje)	107
Konfiguracija MIDI Thru	107
Glavni kompresor.....	107
Shrani ključavnico	108
Težave pri nalaganju projekta	108 parametrov
MIDI	108 Način zagonskega
nalagalnika	109

Uvod

Circuit Tracks je agilen groovebox za hitro in enostavno ustvarjanje in izvajanje elektronske glasbe.

Njegov priznani, praktični sekvencer vam omogoča brezhiben potek dela, njegovi dve izpopolnjeni polifonični digitalni sintetični skladbi pa vam omogočata, da razširite svoje zvočne zmogljivosti. Štiri sledi za bobne vam omogočajo, da naložite svoje vzorce in jih oblikujete do popolnosti. Dve namenski skladbi MIDI omogočata brezhibno povezljivost z drugo opremo. Z vgrajeno polnilno baterijo lahko odklopite in ustvarjate glasbo kjer koli. Naj vaša ustvarjalnost uspeva!

Circuit Tracks je hkrati orodje za kompozicijo in instrument za izvajanje v živo. To je instrument z osmimi stezami - dva za polifonične sinte, štiri za vzorce in dva za povezovanje z zunanjimi napravami MIDI, kot so analogni sinti. Omogoča vam hitro ustvarjanje glasbe: sestavljanje vzorcev je hitro in intuitivno. Če delate v studiu, vrhunska kakovost zvoka Novation pomeni, da lahko uporabite Circuit Tracks kot osnovo vaše končne skladbe.

Igralna mreža je niz 32 osvetljenih, na hitrost občutljivih padov, ki delujejo kot tipke za sintetizatorje, bobnarske ploščice, koraki sekvencerja in opravljajo številne druge funkcije. Notranja osvetlitev blazinic je inteligentna RGB barvno kodiran*, tako da lahko na prvi pogled vidite, kaj se dogaja.

Na voljo je osem vrtljivih kontrolnikov, ki vam omogočajo, da zvoke sintetizatorjev in bobnov prilagodite do popolnosti, nadzor glavnega filtra pa je vedno na voljo za nadaljnje izboljšanje vaše zmogljivosti. Obstaja množica drugih hitro dostopnih funkcij: sintetični popravki in vzorci bobnov, med katerimi lahko izbirate, izbira glasbenih lestvic, nastavljen tempo, zamah in dolžina not ter več. Začnete lahko s preprostim vzorcem iz 16 ali 32 korakov in jih nato hitro sestavite v bolj zapletene vzorce velike dolžine.

Svoje delo lahko shranite v enega od 64 notranjih pomnilnikov projekta. Poleg tega vam zmogljiva funkcija paketov Circuit Tracks omogoča dostop, ustvarjanje in shranjevanje na tisoče projektov, sintetizacijskih popravkov in vzorcev na odstranljiva kartica microSD.

Circuit Tracks se popolnoma integrira z Novation Components, zmogljivo programsko aplikacijo, ki vam omogoča prenos, urejanje in ustvarjanje sintetičnih popravkov, zamenjavo vzorcev, ustvarjanje predlog skladb MIDI in shranjevanje vašega dela v oblaku.

Za dodatne informacije, najnovejše članke o podpori in obrazec za stik z našo tehnično podporo
Ekipa obiščite center za pomoč Novation na: <https://support.novationmusic.com/>

* RGB LED osvetlitev pomeni, da ima vsaka ploščica notranje rdeče, modre in zelene LED, od katerih lahko vsaka sveti z različnimi intenzivnostmi. S kombiniranjem treh barv pri različnih stopnjah svetlosti je mogoče doseči skoraj vsako barvo osvetlitve.

Ključne funkcije

- Dve sintetični skladbi s 6-glasno polifonijo
- Dve MIDI skladbi s programabilnim CC izhodom
- Štiri bobnarske skladbe na podlagi vzorcev
- Mreža RGB z 32 blazinicami, občutljivimi na hitrost, za predvajanje in prikaz informacij
- Osem prilagodljivih makro kodirnikov za nadaljnje »prilagoditev« zvokov
- Praktično zaporedje z osmimi verižnimi 32-stopenjskimi vzorci, nekvantiziran zapis, korak verjetnost, mutacija vzorca, stopnje sinhronizacije in drugo
- Reverb, delay in side chain FX
- Glavni filter v stilu DJ-ja (nizkoprepustni/visokoprepustni)
- Podpora za microSD – shranite na tisoče sintetičnih popravkov, vzorcev in projektov v 32 paketih.
- Vgrajena polnilna baterija s 4 urami delovanja
- Integracija Novation Components – popolno urejanje sintetičnega mehanizma, nalaganje vzorcev in projekt rezerva
- 5-polni MIDI vhod, izhod in prehod polne velikosti
- Analogni sinhronizacijski izhod
- 2 mono zvočna vhoda – zmešajte zunanji zvok z izvornimi zvoki, uporabite tudi FX
- Stereo avdio izhod
- Izhod za slušalke

O tem priročniku

Poskušali smo narediti ta priročnik kar se da koristen za vse tipe uporabnikov, tako za novince v ustvarjanju elektronske glasbe kot za tiste z več izkušnjami, kar neizogibno pomeni, da bodo nekateri uporabniki želeli preskočiti določene dele, medtem ko bodo novinci se želijo izogniti določenim delom, dokler niso prepričani, da so obvladali osnove.

Vendar pa obstaja nekaj splošnih točk, ki jih je koristno poznati, preden nadaljujete z branjem priročnika. V besedilu smo sprejeli nekaj grafičnih dogovorov, za katere upamo, da bodo v pomoč vsem vrstam uporabnikov pri krmarjenju po informacijah, da bi našli tisto, kar potrebujejo hitro več:

Okrajšave, konvencije itd.

Kadar govorimo o kontrolnikih zgornje plošče ali konektorjih zadnje plošče, smo uporabili številko tako: X za navzkrižno sklicevanje na diagram zgornje plošče in tako: X za navzkrižno sklicevanje na diagram zadnje plošče. (Glejte strani 16 in 19). Krepko besedilo smo uporabili za poimenovanje fizičnih stvari – kontrolnikov na zgornji plošči in konektorjev na zadnji plošči ter si prizadevali za uporabo istih imen, ki se uporabljajo na samem Circuit Tracks. Za poimenovanje različnih pogledov, ki jih lahko prikaže mreža, smo uporabili manjše krepko ležeče črke .

Nasveti



Ti delajo, kar piše na pločevinki: vključujemo nekaj nasvetov, pomembnih za obravnavano temo, ki bi morali poenostaviti nastavitve Circuit Tracks, da delajo, kar želite. Ni obvezno, da jih upoštevate, a na splošno naj bi olajšale življenje.

Kaj je v škatli

Circuit Tracks je bil skrbno zapakiran v tovarni in embalaža je bila zasnovana tako, da prenese grobo ravnanje. Če se zdi, da je bila enota med prevozom poškodovana, ne zavržite embalaže in obvestite svojega prodajalca glasbe.

Če je praktično, shranite embalažni material za prihodnjo uporabo, če boste morali enoto še kdaj poslati.

Preverite spodnji seznam glede na vsebino embalaže. Če kateri predmeti manjkajo oz poškodovan, se obrnite na prodajalca ali distributerja Novation, kjer ste kupili enoto.

- Novation Circuit Tracks Groovebox
- Kabel USB vrste A do vrste C (1,5 m)
- Varnostni list
- AC napajalnik: 5 V DC, 2 A; vključuje zamenljive AC vtiče

Vstajanje in tek

Poskrbeli smo, da je začetek in tek s Circuit Tracks čim lažji, ne glede na to, ali ste povsem nov beatmaker ali izkušen producent.

Za dostop do orodja Easy Start Tool najprej povežite Circuit Tracks z računalnikom s priključkom USB-A. Priložen kabel USB-C.

Če uporabljate Mac:

1. Na namizju poiščite in odprite mapo TRACKS.
2. V mapi kliknite datoteko Circuit Tracks – Getting Started.
3. Kliknite Novation Components za dostop do celotnega potenciala vaših Circuit Tracks ali kliknite Register Circuit Tracks za dostop do vaših prenosov.

Druga možnost je, če imate odprt Google Chrome, ko povežete Circuit Tracks, se prikaže pojavno okno, ki vas popelje naravnost do orodja Easy Start.

Če uporabljate Windows:

1. Kliknite gumb Start in vnesite »This PC«, nato pritisnite Enter.
2. V oknu »Ta računalnik« poiščite pogon z imenom TRACKS in ga dvokliknite.
3. V pogonu kliknite povezavo Click Here to Get Started.html.
4. Preusmerjeni boste v orodje Easy Start, kjer vam bomo omogočili nastavitve.

Pregled komponent Novation

Obiščite Novation Components na components.novationmusic.com da sprostite polni potencial Circuit Tracks. Uporabite programsko opremo Components, da se poglobite v zmogljive sintetizatorje Circuit Tracks, naložite lastne vzorce v svojo enoto, nastavite predloge MIDI za svojo zunanjo opremo in varnostno kopirajte vaše projekte.

Uvod v Circuit Tracks

Če ste novinec v Circuit, lahko sledite našemu vodniku za enostaven začetek, da začnete delovati. Za dostop do vodnika za enostaven začetek povežite Circuit z računalnikom Mac ali PC in kliknite mapo Tracks . V notranjosti boste našli dve datoteki z imenom Kliknite tukaj za začetek.url in Circuit Tracks - Getting Started.html.

Kliknite datoteko .url, da se odpre naravnost vodnik za enostaven začetek, ali odprite datoteko .html , če želite izvedeti več o tem.

Imeti težave?

Če imate kakršne koli težave pri nastavitvi, ne oklevajte in kontaktirajte našo ekipo za podporo!

Več informacij in odgovore na pogosta vprašanja najdete v centru za pomoč Novation na support.novationmusic.com.

Zahteve glede napajanja

Circuit Tracks je mogoče napajati na enega od treh načinov:

- iz računalnika z USB 3.0 priključkom, preko USB-C povezave
- iz električnega omrežja z uporabo priloženega napajalnika in povezave USB-C
- iz notranje litij-ionske baterije.

Napajanje iz računalnika

Circuit Tracks se lahko napaja iz računalnika ali prenosnika prek povezave USB. S priloženim kablom priključite enoto na vrata USB tipa 'A' na računalniku ali prenosniku. Notranja baterija se bo polnila, medtem ko je enota povezana (pod pogojem, da je sam računalnik ali prenosnik vklopljen).

Uporaba napajalnika

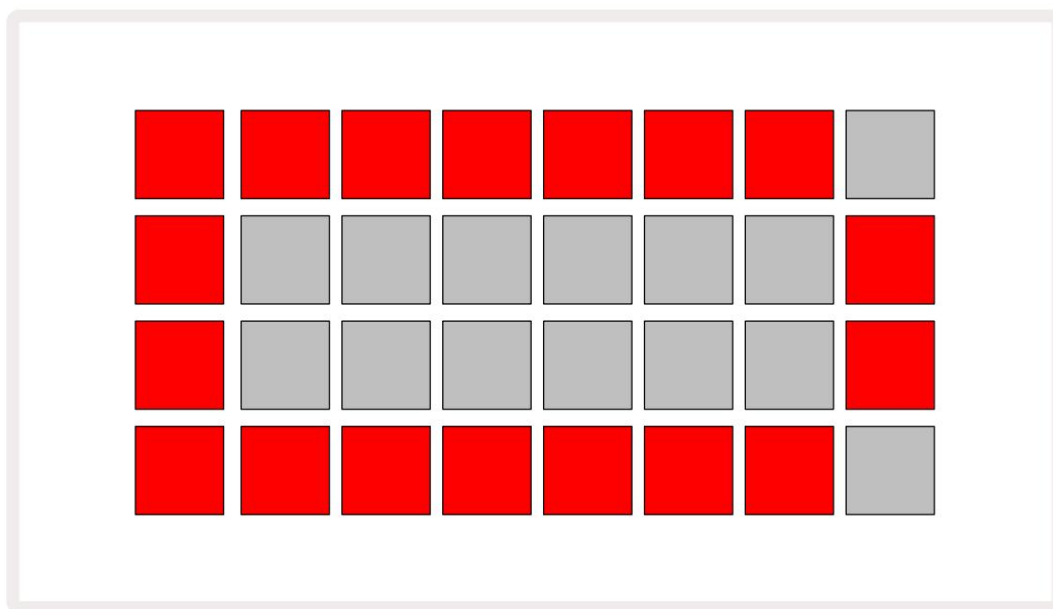
Napajalnik za izmenični tok, ki je priložen enoti, je 5 V DC, 2 A z izhodom USB tipa 'A' in lahko deluje na omrežni napetosti od 100 V do 240 V, 50 ali 60 Hz. Adapter ima zamenljiv drsnik v AC vtičnih glavah; priložene so različne vtične glave, zaradi katerih je adapter združljiv z AC vtičnicami v številnih različnih državah. Glave vtičev lahko po potrebi preprosto zamenjate tako, da pritisnete vzmetni polkrožni gumb na sredini adapterja in potisnete glavo vtiča navzgor, da jo ločite od telesa adapterja. Nato potisnite pravilno glavo vtiča (kot prikazujejo puščice) in se prepričajte, da se trdno zaskoči.

S priloženim kablom povežite napajalnik za izmenični tok z vrati USB tipa 'C' na zadnji plošči Circuit Tracks (6 na strani 19).

Uporaba napajalnikov, ki niso priloženi, ni priporočljiva. Po potrebi se obrnite na prodajalca Novation za nasvet glede alternativnih napajalnikov.

Uporaba notranje baterije

Circuit Tracks bo deloval tudi iz notranje litij-ionske baterije. Baterija ni odstranljiva in ni zamenljiva. Circuit Tracks bo deloval do 4 ure, odvisno od stanja baterije. Ko zmogljivost baterije pade pod 15 %, se prikaže simbol za nizko raven baterije:



Baterija se bo polnila, medtem ko je Circuit Tracks priključen na električno omrežje prek napajalnika ali na računalniška vrata USB 3.0: čas polnjenja je do 4 ure, odvisno od začetnega stanja baterije.

Za prikaz, da se Circuit Tracks polni, bo gumb za vklop (8 na strani 19) zasvetil zeleno.

Glejte tudi Pomembna varnostna navodila, priložena izdelku, za informacije o odlaganju baterij; te informacije lahko prenesete tudi s spletne strani Novation.

Pregled strojne opreme

Glosar

Nekateri izrazi, uporabljeni v tem priročniku, imajo poseben pomen, ki se uporablja za Circuit Tracks. Tukaj je a

seznam:

Izraz	Gumb	Opredelitev
Razširjen pogled	Shift + opomba	Podvoji površino padov za zmogljivost za sintetizatorje in vam omogoča ustvarjanje vzorcev na vseh skladbah bobnov hkrati z uporabo trenutno izbranih vzorcev.
Popravljen	Shift + hitrost	Omogoča onemogočanje hitrostnega odziva mrežnih ploščic.
Pogled FX	FX	Uporabniku omogoča dodajanje odjeka in zakasnitve posameznim skladbam.
Pogled na vrata	Vrata	Vrednost Gate note je, koliko korakov zveni. Pogled vrat omogoča urejanje dolžine koraka. Posamezne vrednosti vrat je mogoče nastaviti za vsako noto, dodeljeno posameznemu koraku, z uporabo zapisa v živo.
Podloga za mrežo		Eden od 32 padov, ki sestavljajo glavno predstavo območje.
Zapis v živo	Zapis	Omogoča dodajanje sintetičnih not v realnem času med predvajanjem vzorca. Beleži tudi morebitne premike kontrolnikov makra.
Makro kontrole		Osem vrtljivih gumbov, katerih funkcija se spreminja glede na trenutno izbran pogled; uporablja se predvsem za "prilagoditev" zvokov sintetizatorja in bobnov.
Ročna opomba Vstop		Dodelitev sintetičnih not določenemu koraku v vzorcu. Ko pritisnete step pad, pritisnite performance pad za noto, ki jo želite dodati. To je mogoče storiti, ko sekvencer deluje ali je ustavljen.
Mikro korak	Shift + vrata	Interval med zaporednimi koraki je nadalje razdeljen na šest mikro korakov; ti se lahko uporabljajo za "off-beat" časovno usmerjanje sintetičnih not in udarcev bobnov.

Izraz	Gumb	Opredelitev
Mutirajte	Shift + podvoji	Naključno določi korake vzorca, pri katerih se bodo predvajale dodeljene sintetizacijske note ali udarci na bobne.
Pogled opombe	Opomba	Pogled, ki se uporablja za vnos sintetičnih not, podatkov MIDI in udarci bobnov.
Pack		Popoln nabor projektov, popravkov in vzorcev. Do 32 paketov je mogoče izvoziti na kartico Micro SD za zunanji pomnilnik.
obliž	Prednastavitev (z izbrana skladba za sintetizator)	Eden od 128 popravkov (štiri strani od 32), ki jih je mogoče izbrati za vsako sintetično skladbo.
Vzorec		Ponavljajoči se cikel sintetizacijskih not in/ali udarcev bobnov do 32 korakov. Vključuje podatke na korak za hitrost, vrata, verjetnost in avtomatizacijo.
Vzorčna veriga		Ciklični niz vzorcev, ki se predvajajo neprekinjeno drug za drugim.
Vzorčni spomin		Kje je shranjen vzorec; v vsakem projektu jih je osem na skladbo.
Nastavitve vzorca Pogled	Nastavitve vzorca	Pogled, ki vam omogoča nastavitev začetne in končne točke vzorca, hitrost vzorca glede na BPM in smer predvajanja vzorca.
Pogled vzorcev	Vzorci	Ta pogled prikaže osem pomnilnikov vzorcev na skladbo (kot dve strani po štiri) in omogoča njihovo izbiro posamezno ali kot verigo vzorcev, brisanje in podvajanje.
Performance Pad		Mrežne ploščice, ki se uporabljajo za vnos sintetičnih not ali udarcev na bobne.
Kazalec predvajanja		Med predvajanjem bela ploščica, ki se premika skozi prikaz vzorca in označuje, kateri korak se trenutno predvaja. V načinu snemanja se obarva rdeče.
Način predvajanja		Način delovanja Circuit Tracks z delujočim sekvencerjem; gumb Predvajaj bo osvetljen svetlo zeleno.

Izraz	Gumb	Opredelitev
Verjetnost		Parameter vsakega koraka v vzorcu, ki določa, kako verjetno je, da bo zaigrana sintetizatorska nota, podatki MIDI note ali udarec bobna, dodeljen koraku.
Pogled verjetnosti	Shift + Nastavitve vzorca	Omogoča, da vsakemu aktivnemu koraku dodelite vrednosti verjetnosti skladba.
Projekt		Nabor vseh potrebnih podatkov za popolno predvajanje vseh skladb, vključno z vzorci, sekvencami, podatki o avtomatizaciji itd. Do 64 projektov je mogoče shraniti kot paket v flash pomnilnik.
Način snemanja		Način delovanja Circuit Tracks, ko je mogoče vzorcu dodati sintetične note ali ko je mogoče shraniti prilagoditve z uporabo kontrolnikov makra. Gumb Snemaj bo sveti svetlo rdeče.
Pogled merila	Luske	Uporabniku omogoča izbiro ene od 16 glasbenih lestvic za synth in tudi za transponiranje lestvic.
Pogled projekta	Projekti	Pogled, ki se uporablja za shranjevanje in nalaganje projektov.
Vzorec	Prednastavitev (z Skladba za bobne izbrano)	Eden od 64 vzorcev (dve strani po 32), ki jih lahko izberete za vsako bobnarno skladbo.
Scena	Držite Shift (medtem Mixer View je izbrano)	Eden od 16 pomnilnikov, ki jim je mogoče dodeliti več vzorcev in verig vzorcev, tako da lahko daljše zaporedje sproži ena sama ploščica. Prizore lahko dodatno povežete v verigo, da ustvarite zaporedje.
Sekundarni pogled	Shift + gumb, ali dvakrat tapnite a gumb	Vsi pogledi, do katerih dostopate s tipko Shift v kombinaciji z drugim gumbom, se imenujejo sekundarni pogledi. Do teh pogledov lahko dostopate tudi tako, da večkrat pritisnete ustreznega gumba za preklapljanje med sekundarnim in primarnim pogledom.
Zaporedje		Komplet prikljenjenih prizorov.
Nastavitvena stran	Shift + Shrani	Omogoča nadzor MIDI ure in nastavitev Tx/Rx, izbiro MIDI kanala za vsako skladbo in nastavitev svetlosti ploščice. Običajno delovanje je prekinjeno, medtem ko je stran z nastavitvami odprta.

Izraz	Gumb	Opredelitev
Stranska veriga	Shift + FX	Metoda, ki dovoljuje udarcem bobnarske skladbe, da spremenijo dinamiko not Synth.
korak		Vsaka skladba v vzorcu na začetku temelji na 16 ali 32 korakih, čeprav lahko krajše vzorce poljubne dolžine določite v pogledu nastavitve vzorca. Glej tudi Micro step.
Stopenjski gumbi		Skupno ime za skupino gumbov, ki jo sestavljajo gumbi Note, Velocity, Gate in Probability .
Način zaustavitve		Način delovanja Circuit Tracks, ko sekvencer ne deluje.
Predloga	Prednastavitev (z izbrano skladbo MIDI)	Ena od osmih predlog, za katere lahko izberete vsako skladbo MIDI.
Track		Eden od osmih elementov, ki lahko prispevajo k projektu: Synths 1 in 2, MIDI 1 in 2. Bobni 1 do 4. Ko pritisnete gumb za skladbo, se za to skladbo vedno pomaknete v pogled opombe.
Pogled hitrosti	Hitrost	Omogoča urejanje hitrosti koraka.
Pogled		Eden od različnih načinov uporabe 32 mrežnih ploščic za prikaz informacij in omogočanje interakcije uporabnika.
Zaklepanje pogleda	Shift + vzorci	Funkcija, ki ohranja prikaz korakov trenutno izbranega vzorca, medtem ko vam omogoča izbiro drugega vzorca ali predvajanje drugih vzorcev v vzorcu Veriga.

Pogled od zgoraj



- 1 Igralna mreža z 32 ploščicami – matrica ploščic 4 x 8; notranja osvetlitev z RGB LED.
Odvisno od izbranega pogleda je lahko mreža "razdeljena" na logična področja z različnimi funkcije.
- 2 Glavni filter – vrtljivi gumb s sredinsko zaporo in RGB LED: nadzoruje frekvenco filtra celotne mešanice, kot pri analognem sintetizatorju. Vedno je aktiven.
- 3 Makro krmilniki od 1 do 8 – osem večfunkcijskih rotacijskih dajalnikov s pripadajočo RGB LED.
Razpoložljivost in funkcija teh kontrolnikov se razlikujeta glede na različne poglede Circuit Track: vendar pa legende plošč na splošno opisujejo funkcijo vsakega kodirnika, ki se uporablja za sintetične skladbe za privzete popravke. Gibanje kontrolnikov makra med delovanjem se lahko posname in ponovno predvaja.
- 4 Glavna glasnost – nadzoruje splošno raven zvočnih izhodov Circuit Tracks.

Večina preostalih gumbov izbere mrežo z 32 ploščicami za prikaz določenega pogleda. Vsak pogled zagotavlja informacije in nadzor nad določenim vidikom določene skladbe, vzorca ali zvoka izbira, časovne prilagoditve itd. Upoštevajte tudi, da ima več gumbov dodatno funkcijo 'Shift', ki je na (ali nad) gumbom označena z legendo v manjši pisavi.

Številni gumbi – vključno z **G** Record – imajo tako trenuten (dolg pritisk) kot način zaklepanja (kratek pritisk).

Dolg pritisk bo začasno prikazal pogled tega gumba, vendar le, ko je gumb pritisnjen. Ko ga spustite, se pogled vrne na tisto, kar je bil pred pritiskom na gumb.

Kratek pritisk na gumb preklopi pogled mreže na tistega, ki je programiran v gumbu. The

Gumb za snemanje je poseben primer, saj ne prikliče alternativnega mrežnega prikaza, vendar njegovo trenutno dejanje omogoča hiter vstop in izstop iz načina snemanja.

5 gumbov za skladbo: Synth 1 in 2/MIDI 1 in 2/Drum 1 do 4 – teh osem gumbov izbira različne poglede mreže. Njihovo delovanje se nekoliko razlikuje glede na druga dejanja uporabnika.

Gumbi za 6 korakov: Note, Velocity, Gate in Probability – ti preklopijo mrežo na nadaljnje poglede in omogočajo posamezen vnos, brisanje ali spreminjanje parametrov vsakega koraka vzorca za trenutno izbrano skladbo. Upoštevajte, da je verjetnost funkcija Shift gumba za nastavitve vzorca .

7 Nastavitve vzorca – preklopi mrežo na pogled , ki omogoča prilagajanje dolžine vzorca, hitrost in smer predvajanja za trenutno izbrano skladbo.

Stran z 8 koraki (1-16/17-32) – izbere, ali je vzorec za trenutno izbrano skladbo sprva 16 ali 32 korakov. Ko je izbran 32-stopenjski vzorec, se barva legende gumba med izvajanjem zaporedja spremeni, da pokaže, katero »polovico« zaporedja mreža trenutno prikazuje. Izberete lahko 16- ali 32-stopenjski vzorec na kateri koli skladbi.

9 Lestvice – odpre pogled lestvic: omogoča izbiro ene od šestnajstih različnih glasbenih lestvic za sintetizacijsko tipkovnico in omogoča tudi prestavljanje sintetizacijske tipkovnice na višjo ali nižjo tipko.

10 vzorcev – odpre pogled vzorcev: omogoča shranjevanje več vzorcev za vsak sintetizator, MIDI in stezo bobna in ju združiti, da naredite verigo vzorca.

11 Mešalnik – omogoči pogled mešalnika, kjer lahko utišate ali prilagodite nivo vsakega sintetizatorja, bobna in zvočni vhod, ki sestavlja zaporedje, in tudi za premikanje vsake skladbe po stereo sliki.

12 FX – odpre pogled FX; omogoča dodajanje učinkov odjeka in zakasnitve vsakemu sintetizatorju, bobnu in zvoku vnos posamično.

13 **G** Snemaj in **H** Predvajaj – ta dva gumba zažene in ustavi zaporedje (Predvajaj) ter vstopita Način snemanja (Snemanje). V načinu predvajanja bo slišano vse, kar predvajate na mreži; v načinu snemanja bo vse, kar predvajate, slišano in dodano v zaporedje.

14 Prednastavitev – odpre pogled prednastavitev za trenutno izbrano skladbo. Vsaka sintetizatorska skladba lahko uporablja katerega koli od 128 popravkov, vsaka MIDI skladba lahko uporablja katero koli od osmih MIDI predlog in vsaka bobnarska skladba lahko uporablja katerega koli od 64 vzorcev tolkal. Prednastavitve za sintetizatorje in bobne so razvrščene po 32 straneh.

- 15 J in K - ta dva gumba imata različna dejanja (in barve), odvisno od trenutno izbran Pogled. V pogledu Note vam omogočajo, da pri vnosu not premaknete višino tona sintetizacijskih ploščic ali skladb MIDI navzgor za eno do pet oktav ali navzdol za eno do šest oktav: obseg višine vsake skladbe je nastavljen neodvisno. V nekaterih drugih pogledih omogočajo izbiro druge strani, npr. v pogledu vzorcev vam to omogoča izbiro med osmimi vzorci na skladbo, čeprav so naenkrat prikazani samo štirje.
- 16 Tempo in Swing – Tempo vam omogoča nastavitvev BPM (tempo) zaporedja z uporabo makro nadzora 1; Swing spremeni časovni razpored med koraki, da spremeni "občutek" vzorca, z uporabo makra 2 za prilagajanje. V tem načinu Macro 5 prilagodi raven sledi klika.
- 17 Počisti – omogoča brisanje posameznih korakov zaporedja, shranjenih premikov nadzora makrov, vzorcev ali projektov.
- 18 Podvoji – deluje kot funkcija kopiranja in lepljenja za vzorce in posamezne korake.
- 19 Shranjevanje in projekti – omogoča shranjevanje trenutnega projekta in odpiranje predhodno shranjenega.
- 20 Shift – več gumbov ima "drugo funkcijo", do katere dostopate tako, da držite pritisnjen Shift in pritisnete zadevni gumb. Da se izognete držanju gumba Shift, lahko omogočite »Lepljivi premik«. Ko pritisnete Shift, deluje, kot da ga držite, dokler ga ne pritisnete drugič. Če želite omogočiti Sticky Shift, odprite pogled nastavitvev in pritisnite Shift. Sticky Shift je vklopljen, ko Shift gumb je svetlo zelen.

Vzvrtni pogled



- 1 Izhodi – L/mono in R – glavni avdio izhodi Circuit Tracks na dveh ¼" vtičnicah TS.
maks. izhodna raven je +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Brez vtiča v vtičnici R ima vtičnica L/Mono mono mešanico L in R kanalov.
- 2 Sync – 3,5 mm vtičnica TRS, ki dovaja signal ure z amplitudo 5 V s hitrostjo sorazmerno z uro tempa: dejansko razmerje lahko nastavite v pogledu nastavitvev. Privzeta hitrost je dva impulza na četrtinko.
- 3 (Slušalke) – tukaj priključite par stereo slušalk. Glavni izhodi ostanejo aktivni, ko je vtič vstavljen. Ojačevalnik za slušalke lahko poganja +5 dBu v par 150 ohmskih stereo slušalk.
- 4 MIDI In, Out in Thru – standardni komplet treh MIDI konektorjev na 5-polnih DIN vtičnicah. Omogoča proženje zunanje opreme s sekvencami MIDI Circuit Tracks ali zunanjim krmilnikom za predvajanje sintetizatorjev Circuit Tracks ter spreminjanje parametrov sintetizatorjev in FX. Upoštevajte, da lahko vrata MIDI Thru konfigurirate v pogledu naprednih nastavitvev, da delujejo kot klon vrat MIDI Out; glejte stran 107 za podrobnosti.
- 5 Vhoda 1 in 2 – dva zunanja avdio vhoda: tukaj priključene signale ravni linije je mogoče mešati z interno ustvarjenimi zvoki in jih je mogoče individualno obravnavati v razdelku FX. Prav tako se lahko umaknejo po bobnah. Vhodi so neuravnoteženi na vtičnicah ¼" TS.
- 6 – vrata USB-C. To je tudi vhod enosmernega toka v enoto za zunanje napajanje in polnjenje baterije. Enoti je priložen kabel vrste C na vrsto A. Povežite se z računalniki za povezavo z Novation Components. Vrata so skladna z razredom MIDI; povežite se z drugimi napravami, ki podpirajo MIDI prek USB-ja, da prenašate in sprejemate podatke MIDI. Uporablja se tudi za posodobitve vdelane programske opreme. OPOMBA – Vrata USB Circuit Tracks ne prenašajo zvoka.
- 7 microSD – tukaj priključite združljivo kartico microSD, da shranite ali uvozite pakete projektov.
- 8 – "soft" stikalo za vklop/izklop; da preprečite nenamerno vklop/izklop, pritisnite pribl. eno sekundo je potrebna za vklop ali izklop enote. Gumb ima vgrajeno LED, ki sveti zeleno in nakazuje, da se notranja baterija polni.
- 9 Kensington MiniSaver – po želji pritrdite svoje Circuit Tracks na ustrezno konstrukcijo.

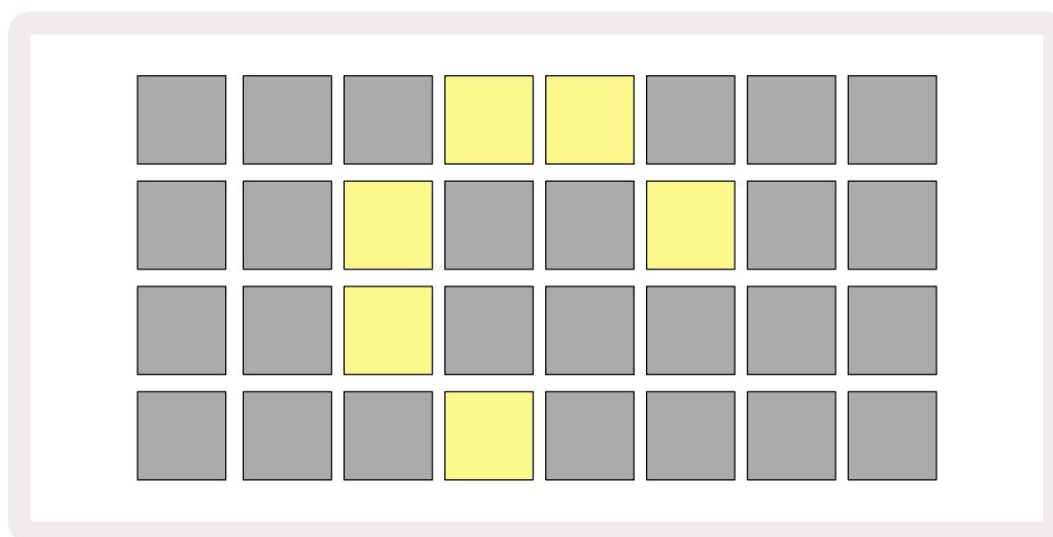
Osnove

Vklop enote

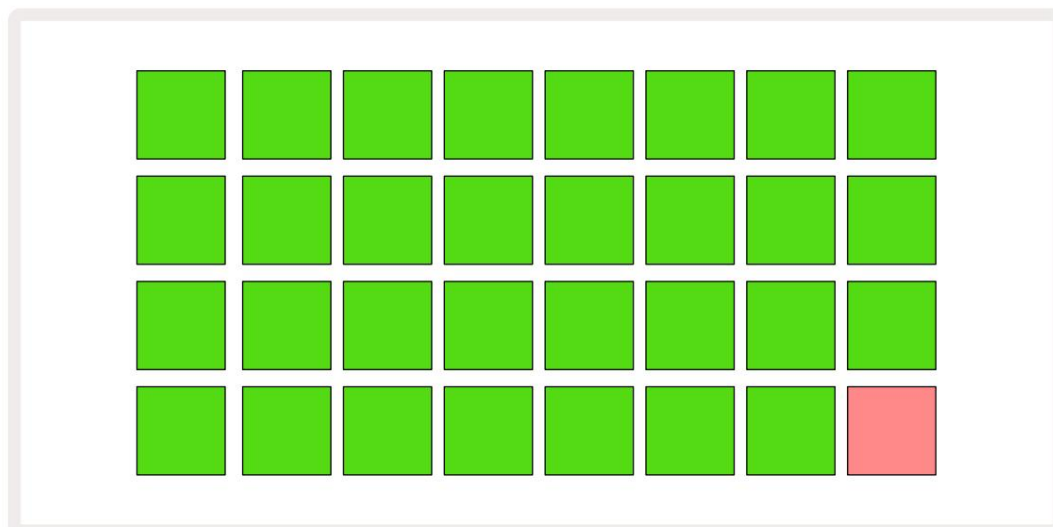
Povežite priloženi napajalnik na vrata USB 6 s priloženim kablom in napajalnik priključite na električno omrežje. To bo zagotovilo, da bo notranja litijeva baterija popolnoma napolnjena.

Povežite glavne izhode s sistemom za spremljanje (napajanimi zvočniki ali ločenim ojačevalnikom in pasivni monitorji); ali pa priključite par slušalk, če želite.

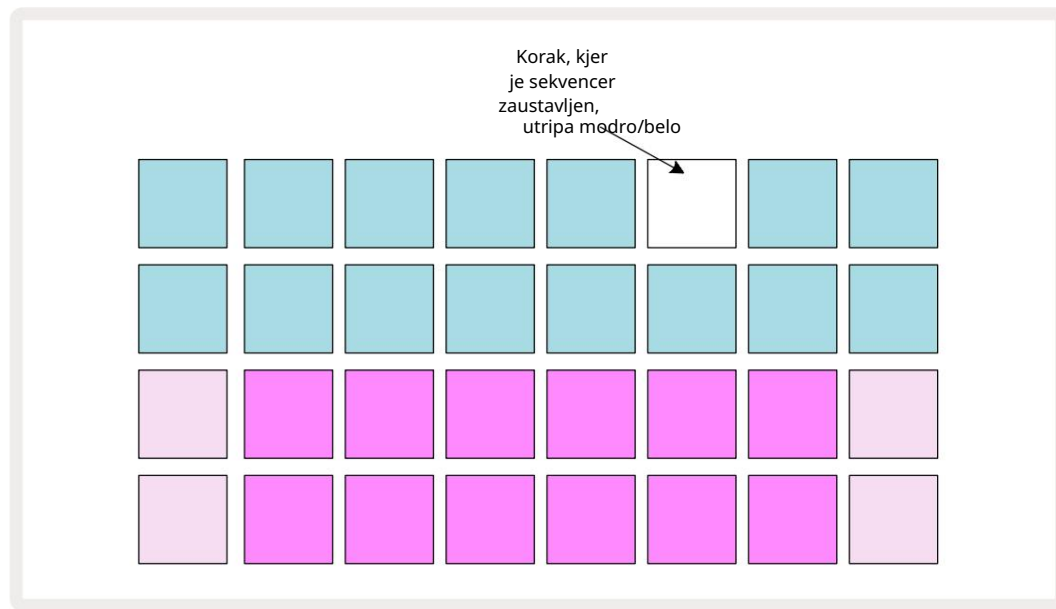
Dolgo pritisnite gumb POWER 8 , in mreža bo prikazala zaslon ob zagonu približno pet sekund:



Po začetnem zagonu bo zaslon spremenil barvo iz blede rdeče v svetlo zeleno zaporedoma od zgornje leve proti spodnji desni, kar kaže na nalaganje paketa.



Po zagonu se bo prikaz mreže spremenil v nekaj takega, kot je prikazano spodaj:



Začetek

V spomine smo vnaprej naložili 16 predstavitevnih projektov, da boste dobili predstavo o tem, kako Circuit Tracks dela. Pritisnite  Gumb za predvajanje 13; bi morali slišati prvo demo sejo.

Če še ne sveti, pritisnite gumb Synth 1 5; Circuit Tracks zdaj prikazuje pogled opomb za sint 1. Dve spodnji vrstici – sintetizacijske ploščice – sta »Play Area«, kjer se lahko sprožijo note, medtem ko zgornji dve vrstici – koraki vzorca – prikazujeta napredovanje skozi vzorec.

Pritisnite Synth 2 za ogled igralnega območja in vzorcev Synth 2. Upoštevajte, da so note Synth 1 kodirane vijolično, tiste Synth 2 pa blede zelene; ko pritisnete korak vzorca, ki vključuje noto, se ploščica, ki ustreza noti, se spremeni v belo. Podobno so vzorčne blazinice blede modre, vendar obrnjene bela, ko se »predvajalni kazalec« premika po vzorcu.

Zdaj pritisnite gumb Drum 1 : zasloni za bobne so zelo podobni tistim za sintetizatorje.

Dve zgornji vrstici sta koraka vzorca, dve spodnji vrstici pa sta ena od štirih strani vzorcev tolkal: druge strani lahko izberete z gumboma J in K. To boste našli vsaka stran predstavlja komplet. Bobna 1 in 2 sta udarna bobna, 3 in 4 sta snare, 5 in 6 sta zaprta hi klobuki, 7 in 8 sta odprti hi hat, od 9 do 12 so ponavadi dodatna tolkala, od 13 do 16 pa so melodični zvoki.

Na skladbah Drum lahko sprožilce vnašate po korakih s tapkanjem temno modrih ploščic, ki zasedajo zgornjo polovico mreže. Korak, ki vsebuje sprožilec, bo osvetljen svetlo modro (ali rožnato, če korak vsebuje obrnjen vzorec). Če želite odstraniti sprožilec iz koraka, znova tapnite ustrezno ploščico.

Prav tako ste že opazili, da različne steze uporabljajo različne barve za hitro prepoznavanje: to načelo velja za večino pogledov Circuit Tracks. Barve so (približno):

Track	Barva blazinice
Sint 1	Vijolična
Sint 2	Bledo zelena
MIDI 1	Modra
MIDI 2	Roza
boben 1	Oranžna
boben 2	Rumena
boben 3	Vijolična
boben 4	Aqua

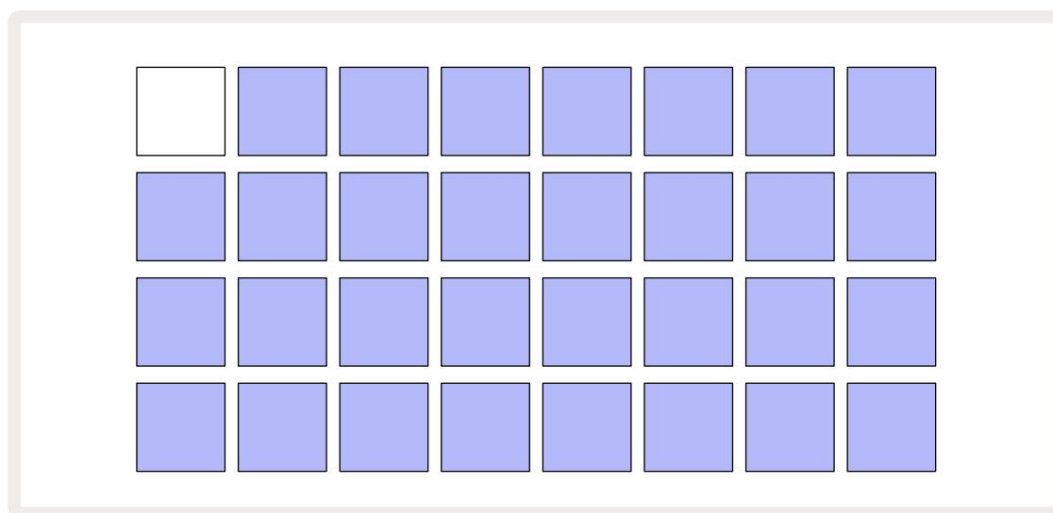
Pritisnite  Gumb za predvajanje za ustavitev.

Kasneje v priročniku razložimo, kako lahko izberete zvok sintetizatorja in bobna, ki ga želite v svojem vzorcu, in tudi, kako lahko manipulirate z zvoki v realnem času.

Nalaganje in shranjevanje

Ko pritisnete, bodo  Predvajajte prvič po vklopu, Project which Circuit Tracks predvajanja zadnja uporabljena, ko je bil izklopljen. Tovarniška predstavitev, opisana v prejšnjem razdelku, je bila naložena v pomnilniško režo 1.

Če želite naložiti drug projekt, uporabite Pogled projektov. Pritisnite Projekti 19, da odprete tole:



Na voljo je 64 pomnilniških rež, razporejenih kot dve strani po 32. Za pomikanje med stranmi uporabite gumba J in K. Vsaka ploščica ustreza eni od pomnilniških rež. Barva ploščice kaže stanje reže:

- Bela – trenutno izbrani projekt (samo ena ploščica bo bela)
- Svetlo modra – reža vsebuje projekt, ki ga je shranil uporabnik*, ali tovarniški demo projekt
- Temno modra – reža je prazna

* Toda glejte odstavek »Spreminjanje barv projekta« na strani 97.

Če še vedno eksperimentirate, lahko izberete drugo tovarniško predstavitev za poslušanje in igranje. V načinu predvajanja lahko skaačete med shranjenimi projekti: trenutni projekt se bo zaključil njegov trenutni vzorec, preden se začne nov projekt. (Če med izbiranjem drugega projekta držite pritisnjeno tipko Shift, se bo takoj začelo predvajati.)



Projekti, naloženi, ko se sekvencer ne izvaja, bodo predvajani v tempu, ki je veljal, ko je bil projekt shranjen.

Projekti, naloženi med delovanjem sekvencerja, bodo predvajani v tempu, ki je trenutno nastavljen.

To pomeni, da lahko zaporedno prikličete različne projekte z prepričanjem, da bo tempo ostal konstanten.

Nič posebnega ni v režah, ki vsebujejo tovarniške predstavitvene projekte: če želite, jih lahko prepisete: vedno jih lahko znova naložite z uporabo Novation Components.

Ni vam treba biti v Pogledu projektov, da shranite projekt, na katerem ste delali. Če pritisnete gumb Save  , utripa  , the belo; če ga pritisnete drugič, na kratko hitro utripne zeleno, da potrdi postopek shranjevanja. Vendar bo v tem primeru vaše delo shranjeno v zadnji izbrani pomnilnik projekta, ki bo najverjetneje tisti, ki je vseboval prejšnjo različico; prejšnja različica bo prepisana.

Če želite svoje delo shraniti v drug pomnilnik projekta (pri čemer pustite prvotno različico nespremenjeno), odprite pogled projektov. Pritisnite Shrani; Shrani in ploščica za trenutno izbrani projekt bosta utripala belo .

Pritisnite drugo pomnilniško ploščico: vse druge ploščice bodo zatemnjene, izbrana ploščica pa bo za kakšno sekundo hitro utripala zeleno za potrditev postopka shranjevanja.

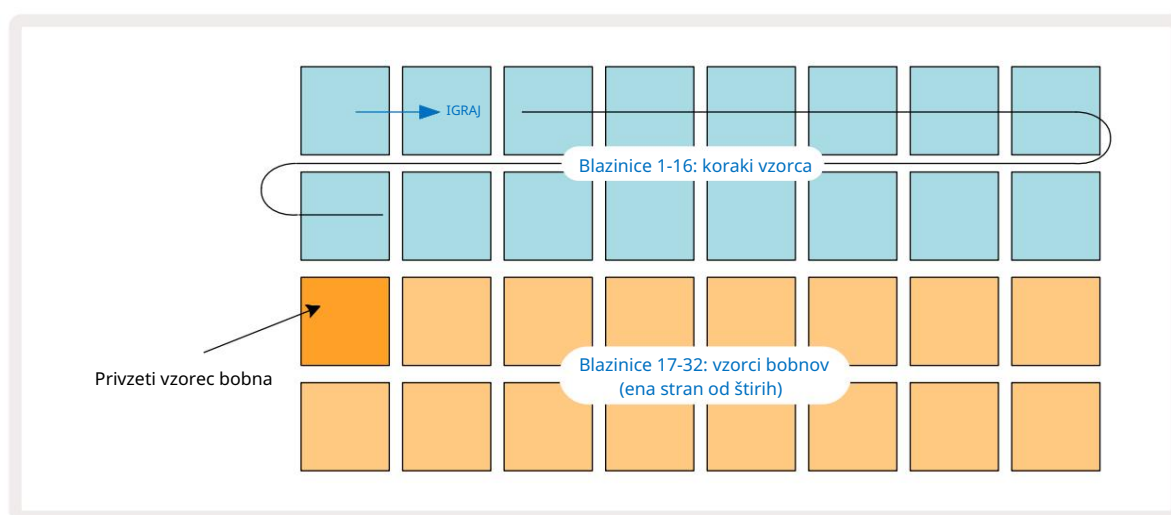
Za lažje prepoznavanje projektov lahko dodelite eno od 14 barv kateri koli ploščici v pogledu projektov. Glejte "Spreminjanje barv projekta" na strani 97.

Začetek iz nič

Če ste že seznanjeni s produkcijo glasbe s pomočjo strojne opreme, lahko ta razdelek verjetno preskočite!
Če pa ste novinec, se vam bo morda zdelo koristno.

Ko boste nekaj časa eksperimentirali s tovarniškimi predstavitvenimi vzorci, boste verjetno želeli ustvariti vzorec iz nič.

Izberite Projekti in izberite prazno pomnilniško režo. Zdaj izberite Drum 1 v pogledu Note. Ko pritisnete **Med** igranjem boste videli belo ploščico (kurzor za predvajanje), ki napreduje čez 16 korakov vzorca:



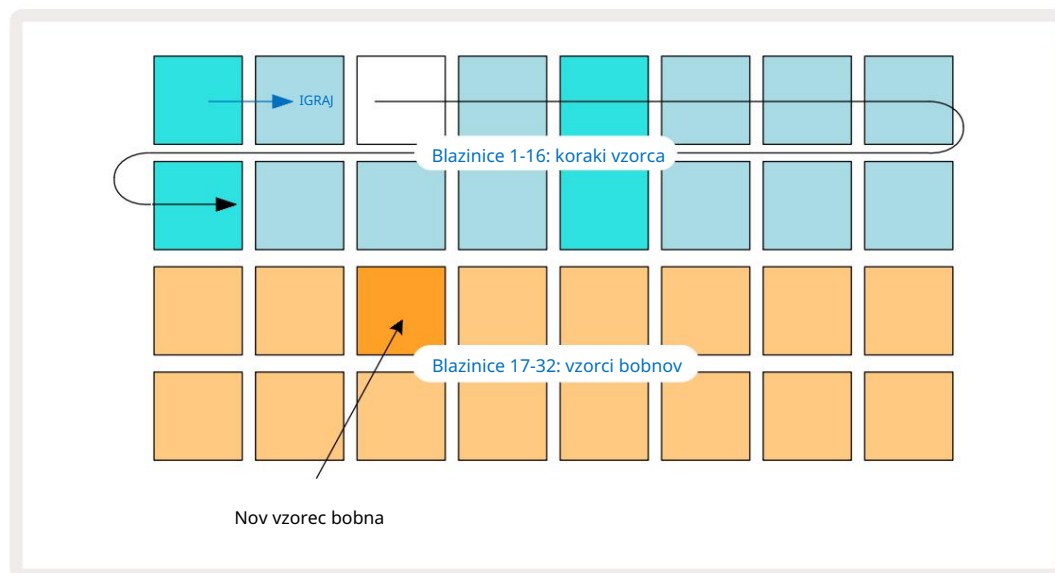
Ne boste še ničesar slišali.

OPOMBA: Na Circuit Tracks so vzorci privzeto dolgi 16 korakov. To lahko spremenite v 32 korakov za katero koli ali vseh osem skladb. Ta tema je razložena v "Stran s koraki" na strani 76.

Zaradi enostavnosti razprava v tem razdelku kot primere uporablja 16-stopenjske vzorce. (Pravzaprav imajo lahko vzorci poljubno število korakov do 32; dolžina vzorca je obravnavana kasneje v uporabniškem priročniku.)

Če želite narediti udarni boben »štiri na tleh«, izberite zvok bobna, ki vam je všeč, iz vzorčnih rež 1 ali 2 kompleta z dvema spodnjima vrstama blazinic: izbrana ploščica sveti močno. Nato kratko pritisnite* ploščice 1, 5, 9 in 13 v zgornjih dveh vrsticah, kot je prikazano, in pritisnite Predvajaj:

*Številni gumbi Circuit Tracks se obnašajo drugače, odvisno od tega, ali je gumb »kratko pritisnjen« (pol sekunde ali manj) ali »dolgo pritisnjen«. V tem primeru bo dolg pritisk na stopnico vklopil stopnico za obračanje vzorca: ta funkcija je obravnavana na strani 63.



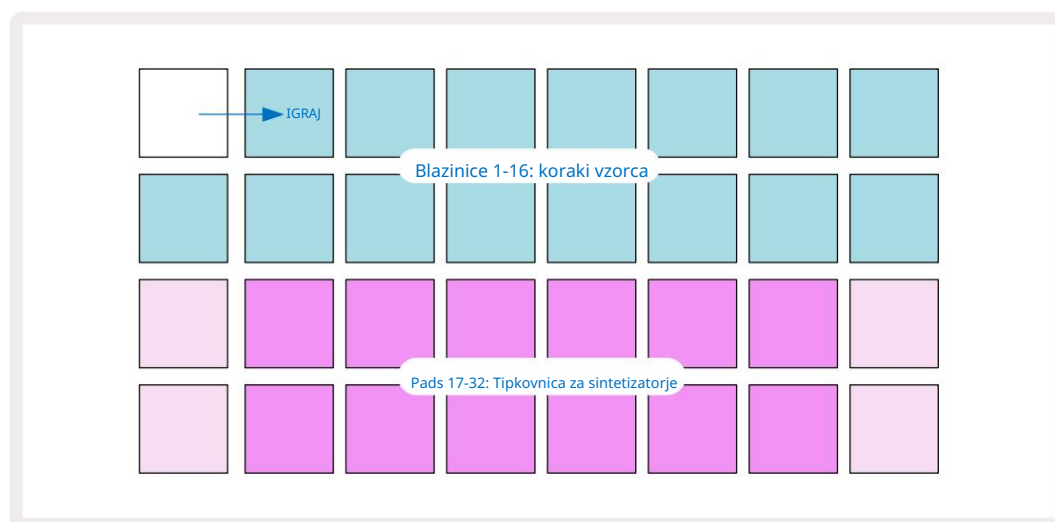
Med predvajanjem vzorca lahko izberete drug vzorec bobna tako, da preprosto pritisnete drugo ploščico v spodnjih dveh vrsticah: uporabite lahko katero koli od štirih vzorčnih strani.

Zdaj dodajte mali boben drugim korakom v zaporedju na enak način, tako da izberete Drum 2 in Opomba Ogled in izbira drugega vzorca bobna; mali bobni so večinoma v vzorčnih režah 3 ali 4 komplet.. Seveda lahko imate hite iz bobna 1 in bobna 2 na istem koraku, če želite. Dodajanje nadaljnjih udarcev bobnov na skladbah Drum 3 in Drum 4 je enak postopek.

Če želite izbrisati udarec bobna, znova pritisnite njegovo ploščico: to lahko storite med predvajanjem sekvence ali ustavljeno. Svetlo osvetljeni bloki vam povedo, kje so zadetki.

Zdaj lahko dodate sintetizacijske note. Pritisnite Synth 1, da odprete pogled opomb Synth 1. Spodnji dve vrstici predstavljata glasbeno tipkovnico, zgornji dve pa prikazujeta, kje v zaporedju ste. Ko Predvajaj pritisnete, lahko vidite belo ploščico, kako napreduje skozi korake (in slišite vse bobne, ki jih imate že programirano).

Pri vseh lestvicah (glejte »Lestvice« na strani 31), razen kromatične, je mrežni prikaz videti takole:



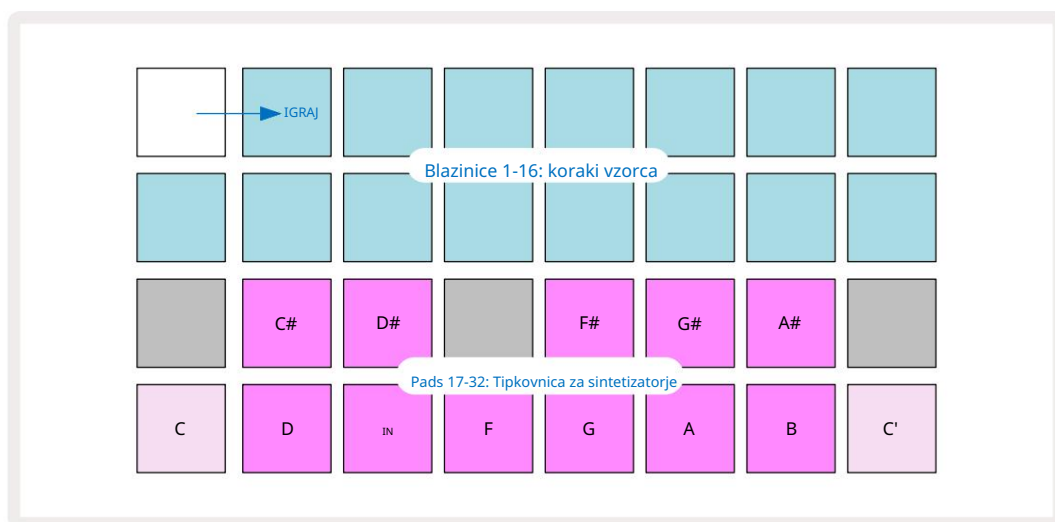
"Klaviatura" je sestavljena iz dveh oktav, pri čemer "blede" blaznice predstavljajo korenske note. Medtem ko je Gumb za snemanje sveti, vse, kar igrate v katerem koli od pogledov sintetiziranja (sinteza 1 ali sintetizator 2), bo posneto v korakih v vzorcu.

Ko ste v pogledu Note za enega od sintetizatorjev, gumba K in J 15 spremenita obseg tona trenutno izbrane tipkovnice sintetizatorja za eno oktavo vsakič, ko ju pritisnete. Če hkrati pritisnete K in J, se tipkovnica ponastavi na privzeto oktavo za Patch.

Osnovna nota privzete oktave je "srednji C" na standardni klavirski tipkovnici.



Za običajno klavirsko tipkovnico izberite Scales 9 in nato pritisnite Pad 32 (spodaj desno), ki bo močno zasvetil. To daje tipkovnici kromatsko lestvico, postavitev pa se razlikuje od tiste v drugih lestvicah:



Kromatsko lestvico ponuja vseh dvanajst not v oktavi; da se jim prilagodi, je "velikost" tipkovnice zmanjšana na eno oktavo.

Sintetizatorji

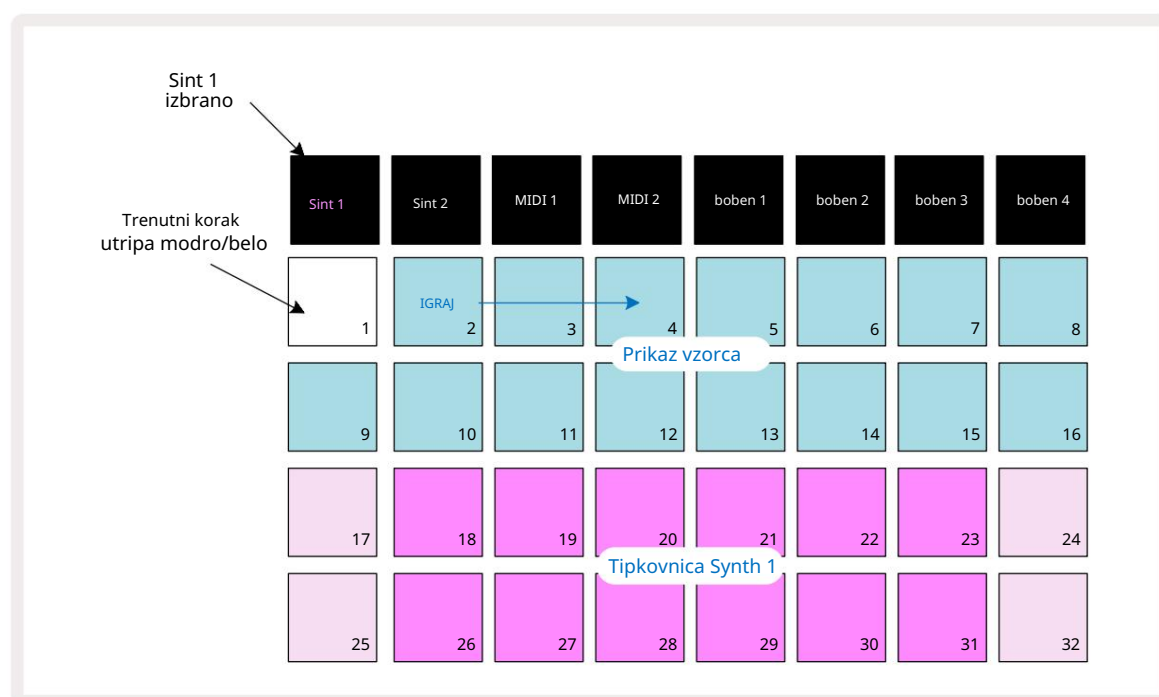
Vsaka sintetična skladba uporablja zmogljiv in vsestranski sintetični pogon. Circuit Tracks vam ponuja preprost uporabniški vmesnik, ki vam omogoča, da zelo hitro pričarate odlične zvoke. Oddelek za sintetizatorje je naložen s 128 odličnimi tovarniškimi popravki, ki vam nudijo široko paleto zvokov, s katerimi lahko začnete.

Ta del uporabniškega priročnika podrobneje obravnava funkcije sintetizatorja.

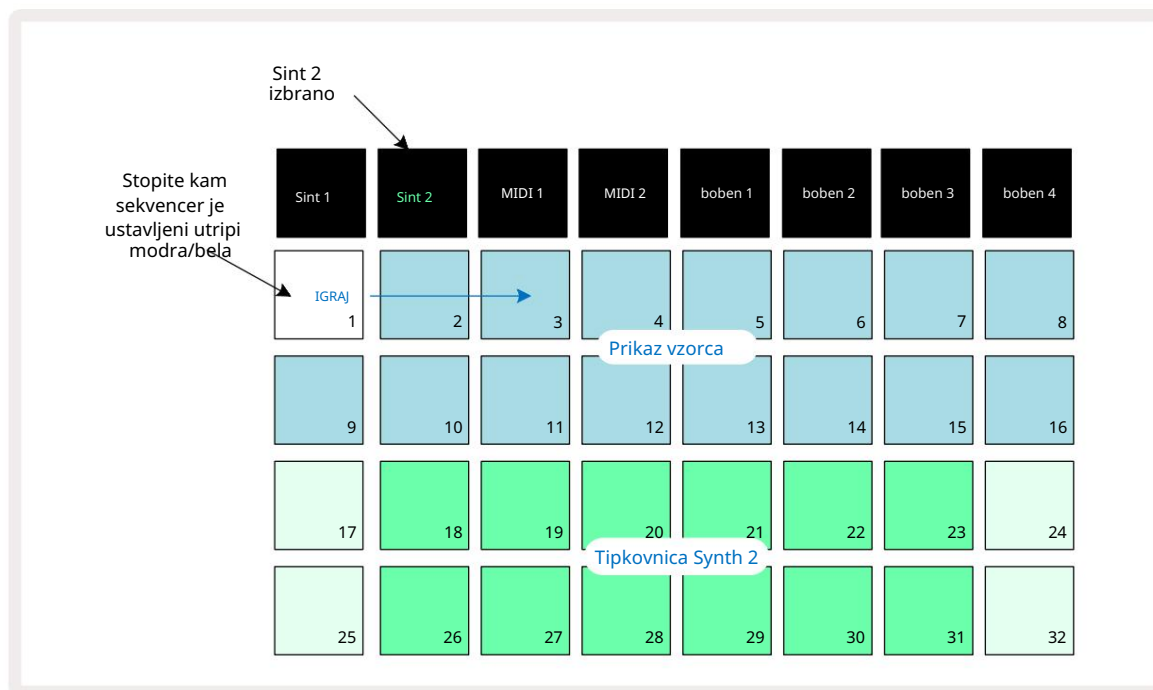
Igranje sintetizatorja

Dve sintetični skladbi – Synth 1 in Synth 2 – delujeta enako. Edina razlika je barva ploščice – tipke Synth 1 so osvetljene vijolično, tipke Synth 2 pa blede zelene; visoko in nizko note v vsaki oktavi so bolj blede barve kot vmesne tipke v obeh primerih. Ta barva kodiranje je dosledno v drugih pogledih.

Če želite predvajati sintetizator v realnem času, izberite eno od skladb sintetizatorja Synth 1 ali Synth 2 in nato Note 6. To postavi mrežo v Pogled not za izbrani sintetizator. Opomba bo zasvetila vijolično ali blede zeleno glede na to, katera skladba je izbrana. Dve spodnji vrstici mreže sestavljata sintetizator tipkovnico, zgornji dve vrstici pa prikazujeta 16 korakov vzorca*. Upoštevajte, da so osvetljeni blede modro, razen "kurzorja", ki utripa belo.



*Imate lahko tudi vzorce do 32 korakov – glejte stran 76.



Z izjemo kromatične lestvice (glejte »Lestvice«, stran 31), zgornja vrstica sintet.

tipkovnica vsebuje note eno oktavo nad tistimi v drugi vrstici. Najvišja nota nižje

oktava (Pad 32) je vedno enaka najnižji noti višje oktave (Pad 17). Tako do

igrajte note v dveh oktavah v naraščajočem vrstnem redu, začnite s ploščicami od 25 do 32, nato od 18 do 24.

Ko je Circuit Tracks vklopljen in je izbran prazen projekt, ga je mogoče spremeniti

'postavitve' tipkovnice, tako da je spodnja nota v oktavi nekaj drugega kot C – glejte stran 33.

Sint ima skupni obseg 10 oktav; z uporabo lahko dostopate do višjih ali nižjih parov oktav

gumba J in K 15. Upoštevajte, da je pri najnižji nastavitvi oktave 'velikost' tipkovnice

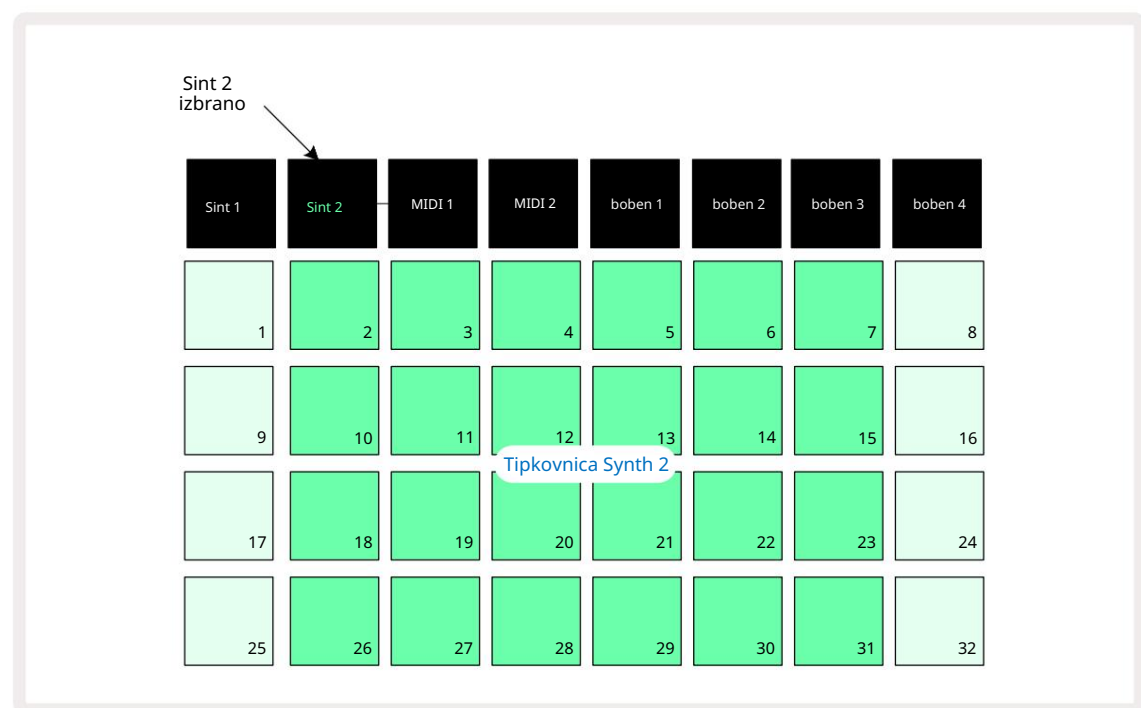
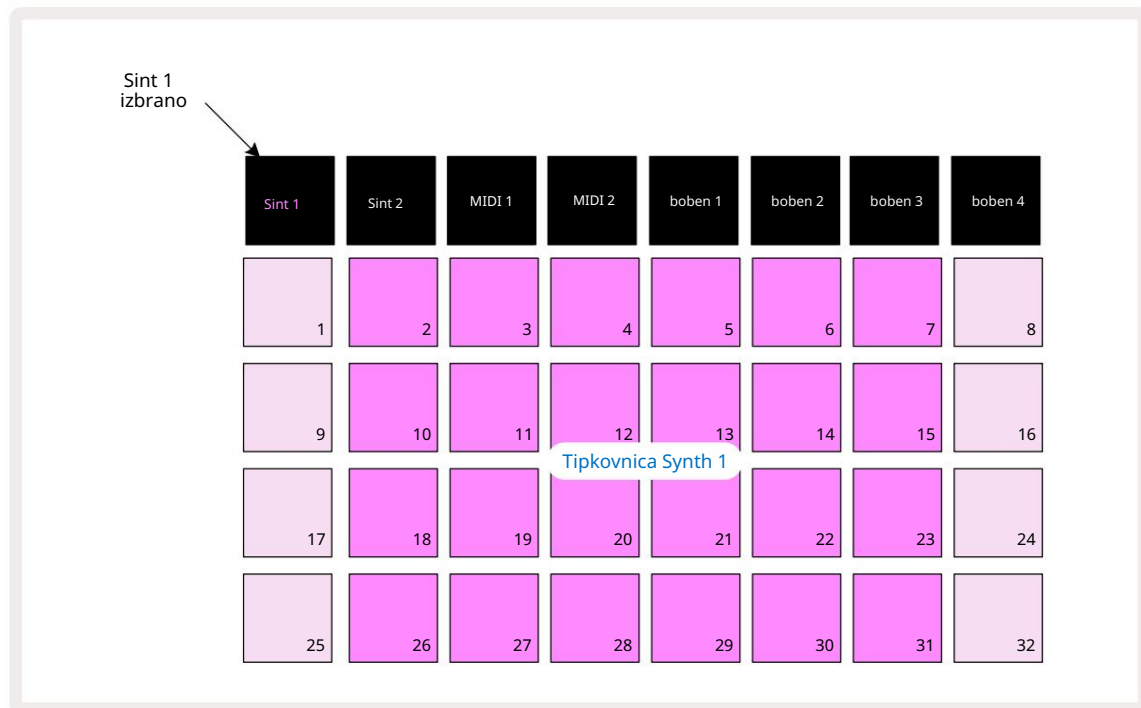
omejeno.

Razširjen pogled opombe

Če želite pridobiti tipkovnico s širšim razponom, držite tipko Shift 20 in pritisnite opombo 6; Opomba zdaj sveti zlato. To se imenuje Razširjeni pogled not in odstrani prikaz vzorca v dveh zgornjih vrsticah mreže ter ga nadomesti s tipkami za naslednji dve višji oktavi izbrane lestvice.

Druga možnost je, da pritisnete Note, ko ste že v pogledu Note, da preklapljate med pogledom Note in Expanded

Pogled opombe.



Ta pogled je zelo uporaben pri snemanju sintetičnih not v realnem času.

Razširjen pogled opombe lahko prekličete s ponovnim pritiskom na opombo ; zgornji dve vrstici mreže bosta nadaljevali s prikazom korakov vzorca.

Luske

Circuit Tracks je izjemno prilagodljiv glede tega, kako vam omogoča, da konfigurirate notne bloke v igralni mreži, da ustrezajo različnim glasbenim zamislim tako v ključu kot v lestvici. Obstajata dva vidika, kako določiti, kako opomba blazinice so razporejene: lestvica in korenska nota.

Na voljo je do 16 glasbenih lestvic: med njimi so tiste, ki so običajne v zahodnih glasbenih stilih, kot so dur, naravni mol, pentatonika in kromatika, pa tudi bolj nenavadne lestvice (ali načini), kot so dorska, lidijska in miksolidijska. Vse te lestvice ne vsebujejo osem not, čeprav je edina, ki ima več kot osem, kromatična z 12.



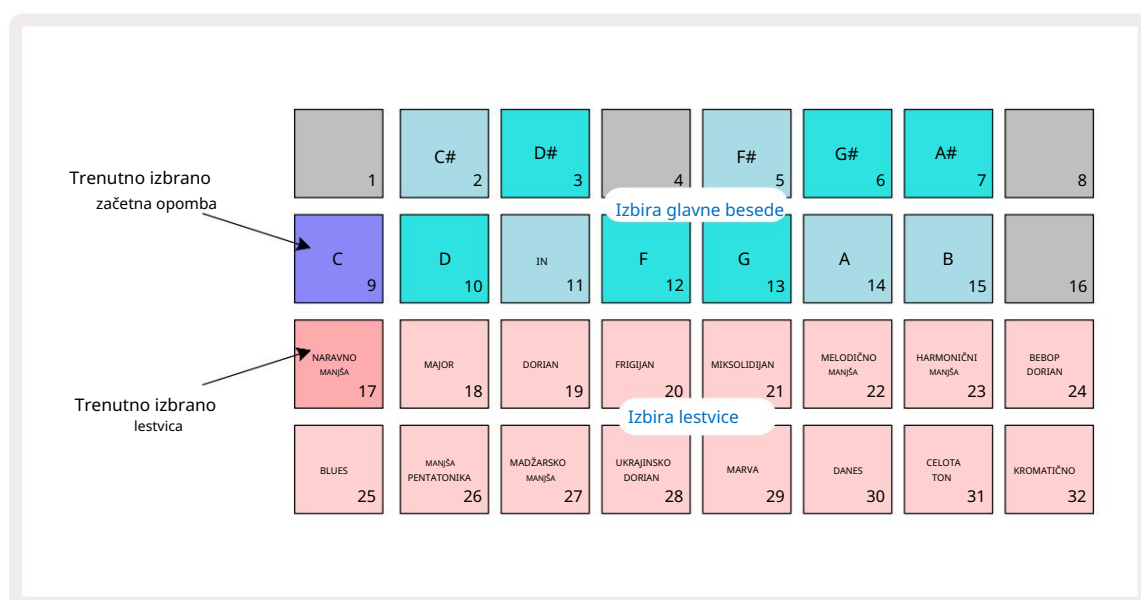
Za uporabo različnih lestvic vam ni treba razumeti glasbene teorije. Ker

Circuit Tracks vam omogoča, da spremenite lestvico, ki jo uporabljate, potem ko ustvarite vzorec, zlahka dobite predstavo o njihovem učinku in razlikah. Posnemite preprost vzorec sintetičnih not in

nato ga predvajajte z različnimi lestvicami. Opazili boste, da se pri nekaterih lestvicah določene note premaknejo navzgor oz polton navzdol in da to daje "melodiji", ki ste jo sestavili, precej različna "razpoloženja" ali "občutke", od katerih bodo nekateri bolj primerni za to, kar poskušate doseči, kot drugi.

Nadalje, čeprav privzeta tipkovnica temelji na noti C (kot je opisano v prejšnjem razdelku), je možno redefinirati najnižjo zvonečo noto kot katero koli noto izbrane lestvice.

Tako lestvica kot korenska nota sta nastavljena s pogledom Scales, do katerega dostopate s pritiskom na gumb Scales ⁹. Pogled tehtnice bo videti podoben spodnjemu:



Izbira lestvice

V pogledu lestvic spodnji dve vrstici omogočata izbiro ene od 16 razpoložljivih glasbenih lestvic. te so podane v spodnji tabeli, ki navaja tudi note, ki jih vsaka lestvica vključuje pri najnižji noti v lestvici je C:

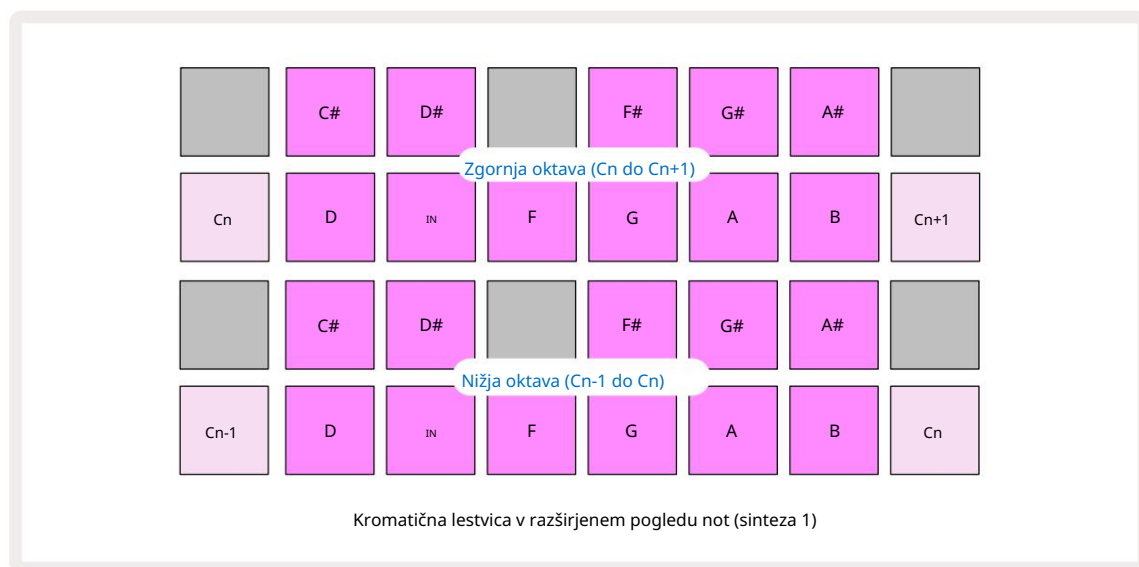
Pad Scale	CC#	DD#	EF				F#	G#	AA#	B			
17 Natural Minor													
18 Major													
19 Dorian													
20 frigijsko													
21 Miksolidijsko													
22 Melodični mol (naraščajoče)													
23 harmonični mol													
24 Bebop Dorian													
25 Blues													
26 mol pentatonika													
27 Madžarska manjša													
28 ukrajinski dorian													
29 Marva													
30 Danes													
31 Celoten ton													
32 kromatsko													

Lestvica, ki jo izberete za igro, bo shranjena, ko shranite projekt.

To boste videli, ko izberete drugo lestvico v pogledu lestvic, osvetlitev ploščic v zgornjih dveh vrstah spremembe. Če poznate klavirsko tipkovnico, boste videli, da je razporeditev ploščic simulira razporeditev tipk v eni oktavi (sprva se začne pri C), z 2. vrstica predstavlja bele note, 1. vrstica pa črne note. Upoštevajte, da so blazinice 1, 4, 8 in 16 v tem pogledu vedno onemogočeno, da lahko ploščice 2 in 3 ter 5, 6 in 7 delujejo kot črne note. The močno osvetljeni bloki so tisti, ki pripadajo izbrani lestvici, zatemnjeni so note, ki ne sodijo.

Ko zapustite pogled lestvic s ponovnim pritiskom na tipko Note, spodnji dve vrstici v pogledu not zdaj vsebujeta note v izbrani lestvici v dveh oktavah. Pri tem obstaja ena izjema – kromatična lestvica. Pri tej izbrani lestvici je na voljo vseh 12 not v lestvici, kar pomeni, da jih lahko sprejme samo enooktavna tipkovnica. Tipkovnice za sintetizatorje v pogledu Note imajo zdaj

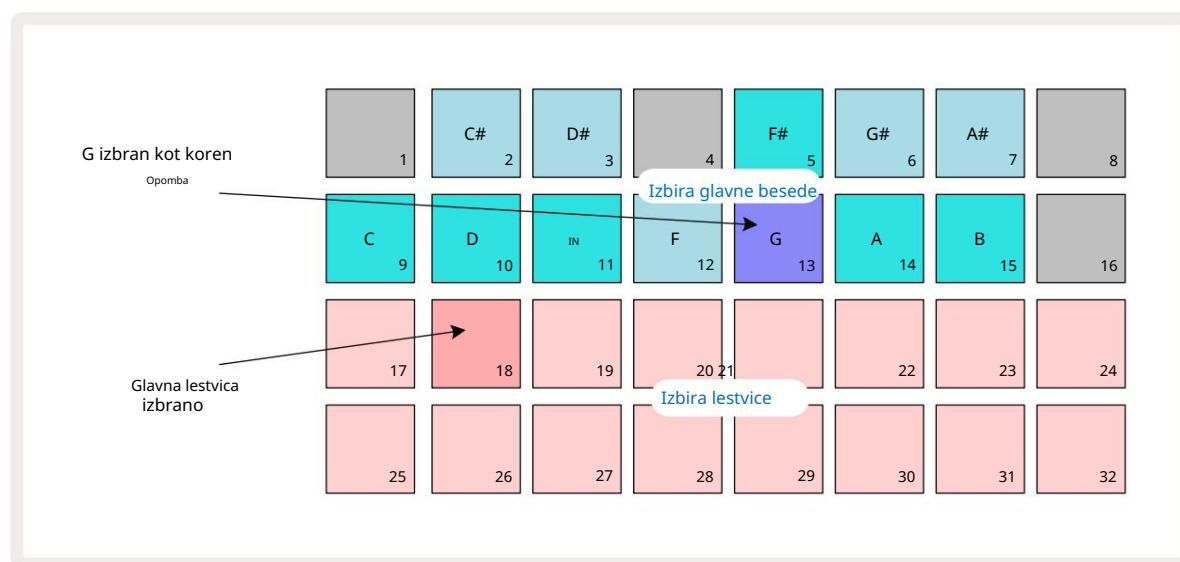
enaka postavitev kot izbirne ploščice ključnih besed v pogledu lestvic. V razširjenem pogledu not z izbrano kromatično lestvico je predstavljena dvooktavna tipkovnica:



Korenska nota

Privzeta osnovna nota za vse lestvice je C. V pogledu lestvic, prikazanem na strani 31, je ploščica 9, ki ustreza C, osvetljena temneje modro kot druge ploščice. Če želite spremeniti korensko noto tipkovnice v pogledu opomb pritiskate drugo izbirno tipko za ključne besede v pogledu merila. (Upoštevajte, da je glavni govor izbirne ploščice vedno prikazujejo oktavo od C do B.) Ko je izbrana druga korenska nota, se osvetlitev ploščice spremeni, da prikaže note, ki so na voljo v trenutno izbrani lestvici za novo tipko.

Če na primer delate v durovi lestvici in izberete G kot korensko noto, se pogled lestvic bo izgledal takole:



Zgornji dve vrstici zdaj prikazujeta note, ki sestavljajo G-dur lestvico: G, A, B, C, D, E in F#.

V pogledu opombe bo vsaka od dveh spodnjih vrstic (ali vsaka od vseh štirih vrstic v razširjenem pogledu opombe) zdaj zvenijo note G-dur lestvice, ki potekajo od G do G' (kjer G' označuje noto eno oktavo nad G). Enako načelo je mogoče uporabiti za ponovno skaliranje notnih blokov sintetizatorjev v pogledih opomb na katero koli željeno korensko tipko.

Če ste že ustvarili projekt, ki vključuje sintetične note, lahko spremenite glavni ton, da prenesete note, tudi med predvajanjem projekta. Lahko tudi spremenite samo lestvico za obstoječo

Projekt. V tem primeru nekatere opombe, ki so bile prisotne, ko je bila ustvarjena, morda ne bodo obstajale v novi lestvici. V takih v tem primeru se Circuit Tracks pametno odloči, katero noto bo zaigral namesto tega, katere bo običajno bodisi en polton nad ali pod izvirno noto. Spreminjanje lestvice na ta način ni uničujoče: lahko se vrnete na prvotno lestvico in note bodo zvenele kot prej.

Izbiranje popravkov

Vsaka od dveh sintetičnih skladb lahko uporablja katerega koli od 128 vnaprej naloženih popravkov, ki so bili razviti posebej za Circuit Tracks. Popravi so urejeni kot štiri strani po 32 v pogledu popravkov.

Če želite odpreti Patch View za trenutno izbrani sint (tj. Synth 1 ali Synth 2), pritisnite Preset 14. To odpre stran Patch View 1, če je izbran Synth 1, in stran Patch View 3, če je izbran Synth 2. V vsakem primeru lahko druge strani izberete z uporabo gumbov J in K 15. Upoštevajte, da se svetlost simbolov gumbov J in K spremeni, da pokaže, na kateri strani ste.

Blazinica, ki ustreza trenutno izbranemu popravku, bo osvetljena belo, ostale pa bodo vijolične (Synth 1) ali blede zelene (Synth 2). Popravek 1 (Pad 1 na strani 1) je privzeti popravek za Synth 1 in Popravek 33 (Pad 1 na strani 2) je privzeti popravek za Synth 2.

Če želite izbrati drug Patch, pritisnite njegovo ploščico. Sintetizator (1 ali 2) bo zdaj prevzel zvok, ki ga določa novi Patch. Patch lahko spremenite, medtem ko se vzorec izvaja, čeprav prehod morda ne bo popolnoma gladek, odvisno od točke v vzorcu, ko pritisnete ploščico. Spreminjanje Popravek ne spremeni popravka, ki je bil prvotno shranjen skupaj z vzorcem, razen če je projekt ponovno shranjen.

Komponente lahko uporabite za nalaganje popravkov na steze vezja; na ta način imate nadzor nad začetnim popravkom za nove projekte.

Predogled popravka

S funkcijo Predogled popravkov Circuit Tracks lahko slišite, kako zvenijo popravki v pogledu popravkov. Patch Preview pri avdiciji upošteva trenutno nastavev Scale in Root Note a obliž.

Če držite tipko Shift, medtem ko pritiskate ploščico v pogledu popravkov, je predogled onemogočen; to je morda zaželeno

pri izvedbi v živo, ko veste, kateri popravek uporabljate, in vam ga ni treba slišati pri izbiri.

Predogled popravkov je onemogočen, ko je Circuit Tracks v načinu snemanja in je predvajanje aktivno.

Izbira zunanega popravka

Sintetične popravke je mogoče priklicati tudi iz zunanjega krmilnika MIDI s pošiljanjem sporočil Circuit Tracks MIDI Program Change (PGM): privzeti kanali MIDI so kanal 1 (sinteza 1) in kanal 2 (sinteza 2), čeprav se lahko kanali MIDI prerazporedijo v nastavitvah .

Pogled. Poleg tega morajo biti Circuit Tracks nastavljeni za prejemanje sporočil o spremembi programa: spet je to privzeta nastavev, vendar glejte stran 104 za celotno informacije.

Ločen dokument, ki ga je mogoče prenesti, Circuit Tracks Programmer's Reference Guide vsebuje celotno vsebino podrobnosti.

Raziskovanje makrov

Sintetizacijske zvoke Circuit Tracks lahko v veliki meri spreminjate z makro kontrolami  3 . Vsaka od 128 tovarniških popravkov, ki so na voljo za vsak sintetizator, ima lahko do štiri svoje parametre, ki jih "popravi" vsak makro nadzor, da spremeni zvok. Primarna funkcija vsakega makra je navedena pod gumbom, vendar bo zvočni učinek kakršne koli prilagoditve v veliki meri odvisen od samega izvirnega popravka: na nekaterih

Pri popravkih bo učinek določenega makra bolj očiten kot pri drugih.

Vsak Macro ima RGB LED pod gumbom, ki sveti v vijolični ali blede zeleni barvi glede na izbran sintetizator. Vrtljivi gumbi so 'neskončni'; LED diode torej zagotavljajo prikaz vrednosti parametra, pri čemer svetlost LED diod kaže trenutno vrednost parametra kot

gumb je obrnjen.



Z določenimi popravki bo nekaterim makrom dodeljena funkcija, ki se precej razlikuje od običajne. To bo verjetno veljalo tudi za popravke, ki niso privzeti tovarniški, kot so tisti, ustvarjeni z urejevalnikom sintov Novation Components.

Daleč najboljši način za razumevanje učinka vsakega makro nadzora je, da naložite nekaj različnih popravkov in eksperimentirate s kontrolniki med poslušanjem. Ugotovili boste, da z določenimi popravki, obračanje nekaterih kontrolnikov makra bo imelo slišno drugačen učinek kot obračanje drugih kontrolnikov makra imajo različne nastavitve. Poskusite skupaj premikati pare kontrolnikov, da ustvarite nenavaden in zanimiv zvok variacije. Vendar je treba poudariti, da se bodo učinki makrov spreminjali v večjo oz nižji stopnji z različnimi popravki in da ni nadomestila za eksperimentiranje!

Med predvajanjem vzorca lahko uporabite makre za spreminjanje zvokov sintetizatorja v realnem času. Če način snemanja je aktiven, se LED diode spremenijo v rdeče takoj, ko obrnete gumb, in spremembe parametrov bodo zdaj zabeležene v projektu. Za več podrobnosti glejte stran 37.

Makre lahko spreminjate tudi z zunanjim krmilnikom MIDI katere koli vrste. V/I konfiguracijo MIDI Circuit Tracks bo treba nastaviti za prejetje podatkov MIDI Control Change (CC) – to je privzeta nastavev, vendar glejte stran 104 za vse informacije. Variacije makro parametrov, ki izvirajo iz zunanjega

Krmilnik MIDI lahko posnamete v Circuit Tracks na povsem enak način kot fizični gumb zgoraj opisana gibanja.

Snemanje sintetičnega vzorca v realnem času

Če želite v realnem času posneti sintetični vzorec, boste verjetno najprej želeli posneti skladbo bobna. bobni vzorci so podrobno obravnavani v kasnejšem poglavju, vendar je enostavno izhodišče za ritemsko »posteljo«, da izberete bobni 1, izberete vzorec bas bobna iz vzorčnih rež 1 ali 2 kompleta in pritisnete blazinice 1, 5, 9 in 13. Potem, ko pritisnete dodatna  Igrajte, slišali boste preprost 4/4 bas bobni. Lahko dodate nekaj tolkala - snare udarce na ali izven takta bobna ali kakšen 1/8 ali 1/16 hi-hat, če želite - z izbiro ene ali več drugih bobnastih skladb, ki vnesejo nekaj zadetkov v vzorec.



Če želite, lahko omogočite sledi klikanja za vodenje: držite Shift in pritisnite Počisti. Ponovite za preklic. Več na strani 88.

Odprite pogled not za Synth 1 ali Synth 2 (pritisnite Note in nato Synth 1 ali Synth 2, če še niste izbrano) in zaženite vzorec. Če želite, da se vaše sintetične note razširijo na štiri oktave in ne na dve (ali dve namesto ene, če ste izbrali kromatsko lestvico), izberite možnost Razširjen pogled not (Shift + opomba). Sintetizatorske note lahko »avdicirate« preprosto tako, da jih predvajate ob kliku in/ali vaše druge skladbe nekajkrat, dokler ne boste zadovoljni – posnete bodo šele, ko pritisnete gumb **G** za snemanje. Ko ste pripravljeni, da jih shranite v vzorec, pritisnite Snemaj in nadaljujte z igranjem; po zaključku vzorca bodo note ponovno predvajane. Sintetični motorji Circuit Tracks so »šesttonski polyphonic« – to pomeni, da lahko vsakemu koraku v vzorcu dodelite do šest not, če je Patch, ki ste ga izbrana je primerno večglasna.

Medtem ko ste v načinu snemanja, se korakni kazalec (običajno bel) spremeni v rdečo, ko napreduje skozi vzorec, kot dodaten opomnik, da boste zdaj spremenili vzorec.

Ko zaigrate zahtevane note, znova pritisnite Snemaj, da ustavite snemanje. Lahko tudi izbrišete ali dodate opombe »ročno« – to je, medtem ko se vzorec ne izvaja. Če delate v hitrem tempu, je to pogosto lažje. Ta tema je podrobno obravnavana v razdelku »Urejanje korakov« uporabniškega priročnika (stran 39).



Gumb **G** Record ima dvojno trenutno/zaskočno delovanje, ki je na voljo na več drugih gumbih. Če gumb držite pritisnjen več kot pol sekunde, Circuit Tracks izstopi iz načina snemanja takoj, ko ga spustite. To pomeni, da lahko z enim samim dejanjem zelo preprosto vnesete in izključite zapis.



Tovarniško privzeti projekti se naložijo z monofonimi zvoki za Synth 1 in polifonimi zvoke za Synth 2. To pomeni, da lahko preprosto uporabite Synth 1 za bas linijo in Synth 2 za zvoki tipkovnice. Lahko pa to seveda poljubno spremenite.

Ker se običajno med snemanjem odločite, v kateri oktavi boste igrali, oba gumba Octave **15** ne vplivata na višino not, ko ponovno predvajate vzorec. Če želite po snemanju spremeniti oktavo vzorca, pridržite tipko Shift in nato pritisnite gumb Octave .

Kot pri vseh spremembah, premik oktave na ta način ne spremeni shranjenega projekta, dokler ni shranjen ročno.

Oba parametra v pogledu Scales – Scale in Root Note – lahko spremenite tudi med predvajanjem, tako da, če vam je vzorec všeč, vendar je v napačni tonaliteti, da bi ustrezal drugemu glasbenemu elementu, lahko preprosto pritisnete Scales in izberete drug korenska nota. Izbrana lestvica in korenska nota veljata za obe skladbi Synth in obe skladbi MIDI.

Igranje iste note v različnih oktavah v istem koraku lahko zvoku doda veliko globino in značaj. Polifonija s šestimi notami Circuit Tracks vam omogoča igranje poljubnih šest not iz vsakega sintetizatorja, ki pa ne vsi morajo biti v isti oktavi.

Ko posnamete preprost vzorec, lahko tudi eksperimentirate z različnimi popravki. Vstopite v Patch View , medtem ko se vzorec predvaja (glejte stran 34) in izberite nekaj različnih Patches; njihov učinek boste slišali takoj, ko se sproži naslednja nota. Če med tem držite tipko Shift , ne boste slišali nizka koreninska nota, ki se uporablja za avdicijo Patches.

Snemanje premikov gumba

Zvoke sintetizatorja lahko prilagajate v realnem času s katerim koli od osmih kontrolnikov makra **3**. Circuit Tracks ima avtomatizacijo, kar pomeni, da lahko učinek teh popravkov dodate posnetemu vzorcu tako, da vstopite v način snemanja (s pritiskom na **G** Record **13**) med premikanjem gumbov.

Ko vstopite v način snemanja, lučke LED pod kontrolniki za makro sprva ohranijo barvo in svetlost, ki so ju imele prej, a takoj ko izvedete prilagoditev, lučka LED za potrditev zasveti rdeče.
da zdaj snemate premikanje gumba.

Da bi se premiki gumba ponovno predvajali, morate zapustiti način snemanja pred zankami zaporedja, sicer bodo Circuit Tracks prepisali avtomatizirane premike, ki ste jih pravkar posneli, s tistimi, ki ustrezajo novemu položaju gumba. Če to storite, boste slišali učinek krmiljenja makra, ki se ponovno predvaja, ko se zaporedje naslednjič zaokroži, na točki vzorca, kjer ste obrnili nadzor.

Posnamete lahko tudi spremembe nadzora makra, ko se sekvenca ne predvaja; v pogledu opombe pritisnite **G** Snemanje, izberite korak, pri katerem naj pride do spremembe, tako da pritisnete in držite tipko, ki ustreza koraku; to bo v tem koraku predvajalo sintetizacijske note. Nato po želji prilagodite kontrolnike makra; nove vrednosti bodo zapisane v podatke avtomatizacije; znova pritisnite Record, da zapustite način snemanja. Ko se zaporedje izvaja, boste slišali učinek premikanja gumba Macro na tem koraku. Na enak način lahko med predvajanjem sekvencerja urejate tudi avtomatizacijo kontrolnikov makrov za določene korake. Ko je omogočen način snemanja, preprosto držite

navzdol po stopnicah in obrnite krmilnik makra.

Podatke o makro avtomatizaciji, ki jih ne želite obdržati, lahko izbrišete tako, da držite tipko Clear in zadevni gumb premaknete za vsaj 20 % njegovega obrata – lučka LED pod gumbom bo za potrditev zasvetila rdeče.

Vendar upoštevajte, da bodo s tem izbrisani avtomatizacijski podatki za ta makro za celoten vzorec, ne samo za trenutni korak sekvencerja.

Nekvantiziran zapis

Ko posnamete sintetizacijske note v realnem času, kot je opisano zgoraj, bo Circuit Tracks "kvantiziral" vaš čas in dodelil note, ki jih igrate, najbližjemu koraku. Šest "finejših" intervalov - ali "mikro korakov" - v med sosednjimi koraki vzorca je mogoče omogočiti v načinu snemanja v živo tako, da onemogočite kvantizirano snemanje.

Kvantizirano snemanje je onemogočeno, če držite tipko Shift in pritisnete **G** Snemanje (upoštevajte, da je gumb označen tudi z oznako Rec Quantise). Zdaj bodo vaši zapiski časovno poravnani na najbližji mikro korak. Vedno lahko preverite, ali je kvantizirani zapis omogočen, tako da pritisnete Shift: če je gumb Snemaj svetil zeleno, kvantizacija je omogočena; če je rdeča, snemanje ne bo kvantizirano.

Svoje sintetizatorske note lahko prilagodite tudi intervalom mikro korakov, potem ko jih posnamete. To je opisano v "Urejanje korakov" na strani 39.

Snemanje iz zunanjega krmilnika

Prav tako lahko ustvarite sintetični vzorec v Circuit Tracks tako, da mu pošljete podatke not MIDI iz zunanjega krmilnika. To vam daje možnost predvajanja sintetizacijskih popravkov Circuit Tracks iz standardne glasbe tipkovnico. Privzete nastavitve so: Prejemanje podatkov o notah MIDI je VKLOPLJENO; Synth 1 uporablja MIDI kanal 1 in Synth 2 uporablja kanal MIDI 2. Te nastavitve lahko spremenite v pogledu nastavitvev, glejte stran 104 za celotno besedilo. Informacije o nastavitvi, kako Circuit Tracks na splošno pošilja in prejema podatke MIDI.

Upoštevajte, da izbrana lestvica in korenska nota še vedno veljata, ko Circuit Tracks prejme notne podatke MIDI.



Če nota, ki se ne pojavlja v trenutno izbrani lestvici, predvajate na zunanjem krmilniku, se bodo Circuit Tracks 'zaskočile' na najbližjo noto v trenutni lestvici. Morebitnim "napačnim notam", ki izhajajo iz tega, se lahko izognete z izbiro kromatske lestvice: to bo zagotovilo, da bodo na voljo vse note na običajni tipkovnici.

Urejanje korakov

Postopke urejanja korakov v Circuit Tracks je mogoče izvajati, ko se vzorec izvaja (tj. v predvajanju načinu) ali ne deluje (tj. v načinu zaustavitve).

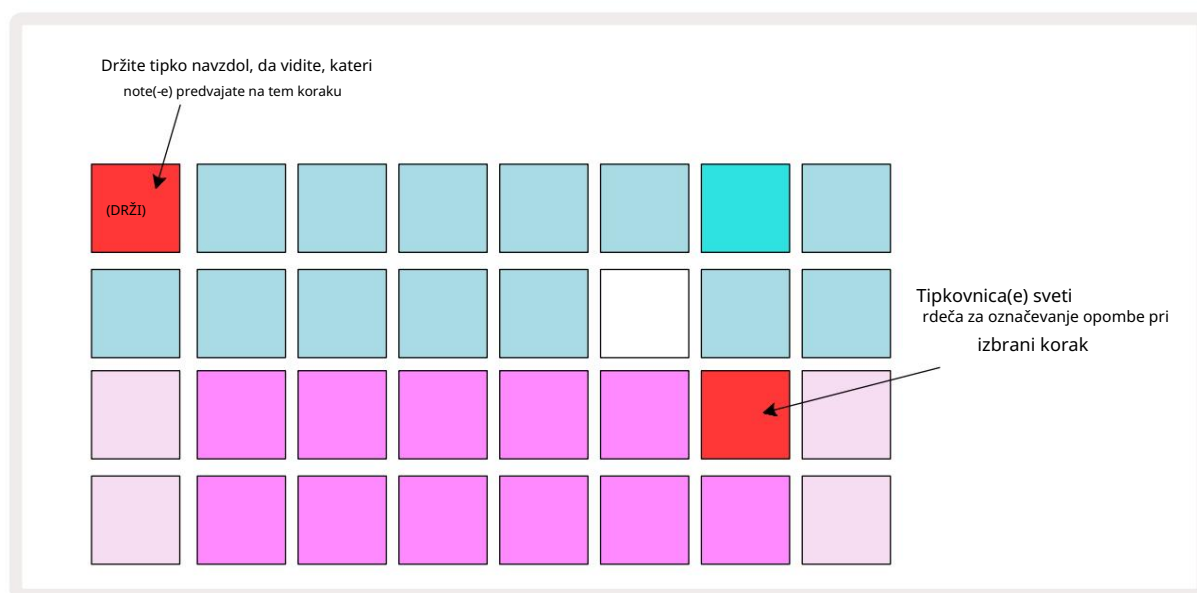
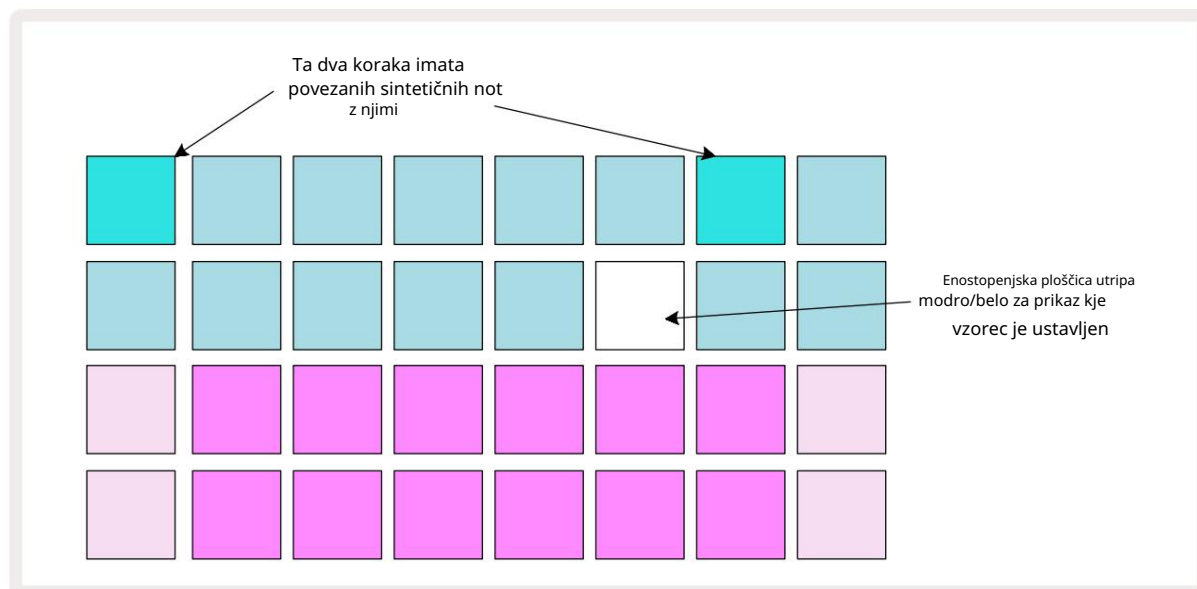
Vse naslednje podrobnosti veljajo enako – in neodvisno – za Synth 1 in Synth 2; uporabite Synth 1 ali gumb Synth 2, da vidite posamezne prispevke obeh skladb k celotnemu vzorcu.

V pogledu opombe (opomba – ne razširjen pogled opombe) sta zgornji dve vrsti mrežnih podstavkov 16-stopenjski vzorec zaslon in dve spodnji vrstici sestavljata sintetično tipkovnico. Ko se igra vzorec, lahko vidite belo ploščico, ki se premika skozi 16 korakov. Če ima korak prisotno noto, tipkovnica, ki ustreza noti, ki se igra, sveti belo, medtem ko nota zveni (vendar glejte spodaj glede oktav).

V načinu Stop lahko poslušate note, dodeljene vsakemu koraku, in ročno spremenite vzorec. V načinu predvajanja boste slišali le note, povezane z vsakim korakom, ko zaporedje doseže korak.

(Če pa med predvajanjem zaporedja utišate skladbo sintetiziralnika v pogledu mešalnika, lahko pritisnete katero koli od osvetljenih vzorčnih stopnic, da slišite noto(e), dodeljeno koraku.)

Blazinice za korake, ki imajo povezane opombe, bodo osvetljene svetlo modro. Ena stopnička bo utripala belo/modro: to kaže, kje je vzorec dosegel, ko je bil ustavljen. To je prikazano na prvem diagramu spodaj. Vendar upoštevajte, da ko znova pritisnete Predvajaj, se bo vzorec znova zagnal od 1. koraka: vendar lahko to preglasite tako, da med pritiskom na Predvajaj držite Sijajni, v čem primeru se katerem je bil ustavljen.



Če pritisnete in držite svetlo modro stopničko (tj. tisto, ki ustreza sintetični noti), zasveti rdeče, zasliši se nota(e) na tem koraku in tudi nota(e) na tipkovnici zasveti rdeče (bo biti dve blazinici, če je najvišja nota v spodnji oktavi ali obratno). To je prikazano v drugem diagramu zgoraj. Blazinice ostanejo rdeče in note se slišijo, dokler držite stopničko.

Če pritisnete močno osvetljeno stopnico, vendar nobena tipkovnica ne svetli rdeče, to pomeni, da je nota, ki jo slišite – tista, posneta za ta korak – v drugi oktavi. Za iskanje uporabite gumbe Octave 15  kjer je nota: tipkovnica (ali ploščice) bo zasvetila rdeče, ko pritisnete desno oktavo.

Brisanje zapiskov

Če želite izbrisati opombo iz koraka, pritisnite stopnico (sveti rdeče) in nato pritisnite neželeno tipkovnico (prav tako sveti rdeče). Tipkovnica bo obnovila izvirno barvo drugih (nezaigranih) not.

Vstavljanje opomb

Koraku lahko dodate sintetično noto tako, da držite steppad in pritisnete zeleno noto. Upoštevajte, da načina snemanja ni treba omogočiti. Zdaj, ko zaženete vzorec, boste ugotovili, da je opomba je bila dodana. Če želite, lahko istemu koraku dodate več opomb.

Počisti in podvoji

Koraki čiščenja

Z gumbom Počisti 17 lahko naenkrat izbrišete vse dodeljene sintetizacijske note iz koraka . To ima prednost, da vam ni treba iskati po več oktavah, da bi našli vse note, dodeljene koraku.

Pritisnite in držite Clear; gumb je svetlo rdeč za potrditev Clear Mode. Zdaj pritisnite stopnico; obarvala se bo rdeče in vse note v tem koraku za trenutno izbrano sintetično skladbo bodo izbrisane. Step pad bo vrne na zatemnjeno "nedodeljeno" osvetlitev, ko je to storjeno. Spustite gumb Počisti .

Gumb Počisti ima dodatno funkcijo v Pogledu vzorcev (glejte stran 85) in Projektih Pogled; (glejte stran 96). Upoštevajte tudi, da korakov ne morete počistiti, ko ste v pogledu nastavitve vzorca.

Podvajanje korakov

Gumb Podvoji 18 izvaja dejanja »kopiraj in prilepi« na korakih .

Uporabite Duplicate , da kopirate vse sintetizacijske note na koraku, skupaj z njihovimi različnimi atributi, v drug korak v vzorcu.

Če želite sintetično noto kopirati iz enega koraka v drugega, pritisnite in držite Podvoji: prikaže se svetlo zeleno. Pritisnite tipko na zaslonu vzorca, ki ustreza koraku, ki ga želite kopirati ("izvirni" korak); obarvala se bo zelena, note, ki so ji dodeljene, pa rdeče (pod pogojem, da so v trenutno izbrani oktavi).

Zdaj pritisnite tipko, ki ustreza koraku, v katerega želite kopirati podatke (korak 'cilj'); to bo povzročilo en sam rdeči utrip. Vse informacije o opombah v izvirnem koraku bodo zdaj podvojene v cilju. Vse obstoječe informacije o opombah v ciljnim koraku bodo prepisane. Če želite kopirati podatke opombe v več korakih, lahko še naprej držite pritisnjen gumb Podvoji in preprosto ponovite del operacije »prilepi« v druge korake.

Hitrost, vrata in verjetnost

Vsak korak v vzorcu ima tri dodatne parametre, ki so vam na voljo za prilagajanje. To sta Velocity, ki določa, kako je glasnost note povezana s tem, kako močno se udari po blazini; Gate, ki nastavi trajanje opombe; in verjetnost, ki določa, kako verjetno je, da se korak sproži.

Privzeto bodo vrednosti teh treh parametrov veljale za vsako noto, dodeljeno temu koraku, čeprav je možno različnim notam v istem koraku dodeliti tudi različne vrednosti Velocity (glejte Per-note Hitrost na strani 45).

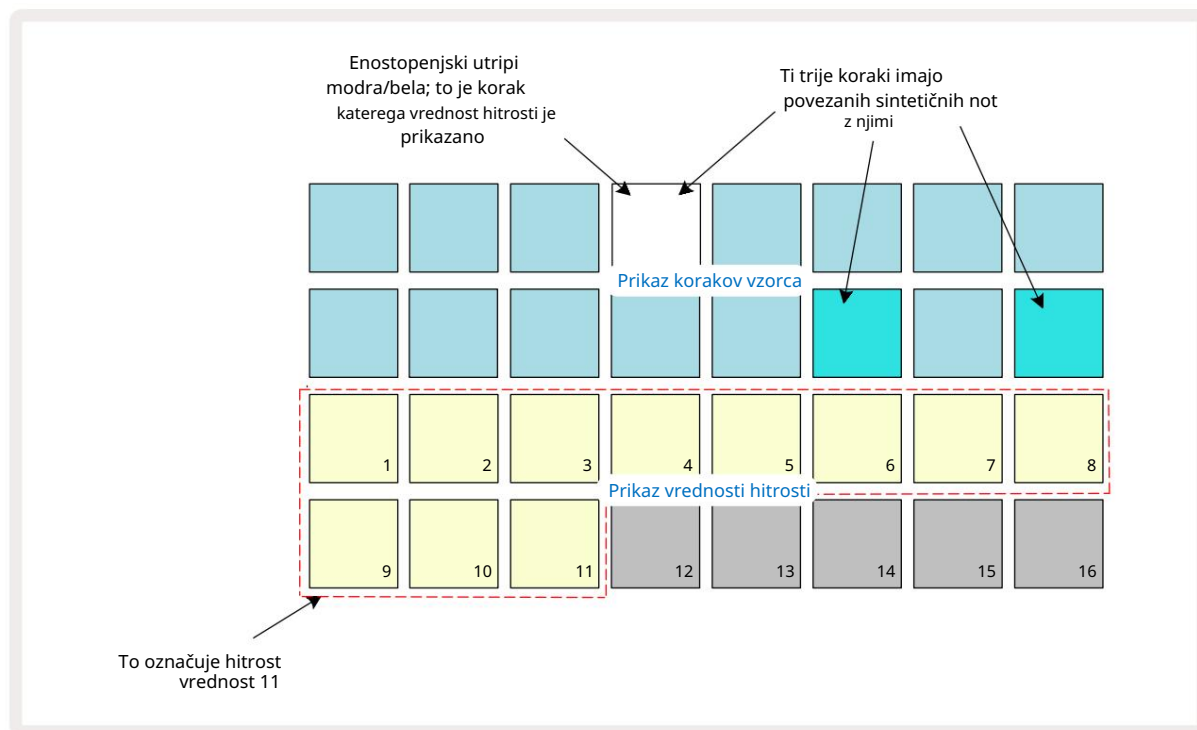
Ker so vrednosti Velocity, Gate in Probability dodeljene koraku in ne notam na koraku, bodo ohranjene, če spremenite noto na stopnici, pod pogojem, da najprej dodate novo noto, nato pa izbrišete neželeno noto. Na ta način nova nota prevzame vrednosti parametrov Velocity, Gate in Probability prejšnje note.

Upoštevajte tudi, da se vrednosti hitrosti, vrat in verjetnosti lahko nastavijo neodvisno za isti vzorec stopite na vsak sint.

Hitrost

V večini sintetizatorjev parameter Velocity določa razmerje med hitrostjo gibanja in glasnostjo note. Visoka vrednost za Velocity pomeni, da bo nota glasna; nizka vrednost pomeni, da bo glasnost note nižja. Vrednosti hitrosti se shranijo v vsak korak skupaj s podatki o notah, bodisi med igranjem na sintetizacijske ploščice ali ročno dodeljevanjem not korakom (tj. v načinu Stop).

Pozneje lahko spremenite parameter Velocity vsakega koraka. Circuit Tracks vam omogoča, da po tem, ko ustvarite vzorec, koraku dodelite eno od 16 vrednosti hitrosti. To se naredi v Pogledu hitrosti, ki ga izberete s pritiskom na Velocity . Upoštevajte, da besedilo gumba zdaj prikazuje barvo skladbe.



V pogledu hitrosti dve zgornji vrstici mreže predstavljata korake vzorca. V prikazanem primeru zgoraj so koraki 4, 14 in 16 močno osvetljeni, kar pomeni, da so s temi koraki povezane opombe.

Ena ploščica na zaslonu koraka vzorca bo utripala izmenično belo/modro: to je korak, katerega vrednost hitrosti je prikazana.

Dve spodnji vrstici mreže sestavljata 16-pad "fader"; število osvetljenih blazinic "pesek" je vrednost hitrosti za izbrani korak. V prikazanem primeru je prikazana vrednost hitrosti 11 (enakovredno dejanski vrednosti hitrosti 88 – glejte stran 44); preostali del prikaza vrednosti hitrosti ni osvetljen.

Če snemate v realnem času – tj. medtem ko sekvencer deluje in snema – je vrednost hitrosti interno nastavljena na 7-bitno natančnost: vrednost med 0 in 127. Vendar pa lahko Velocity View prikaže samo vrednost Velocity z ločljivostjo 16 korakov po 8 korakov vrednosti (ker je na voljo le 16 blazinic). To pomeni, da boste verjetno videli "zadnjo" ploščico na zaslonu osvetljeno z nižjo svetlostjo.

Na primer, če je vrednost Velocity 100, boste videli Pad 1 do 12 popolnoma osvetljene in Pad 13 slabo osvetljeno, ker je vrednost 100 na sredini med dvema večkratnikoma osem.

Spodnja tabela prikazuje razmerje med dejanskimi vrednostmi Velocity in prikazom ploščice:

Število prižganih ploščic	Vrednost hitrosti	Število prižganih ploščic	Vrednost hitrosti
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

Vrednost hitrosti lahko spremenite tako, da pritisnete tipko na zaslonu vrednosti hitrosti, ki ustreza

Vrednost hitrosti. Če želite, da ima nota(e) v 4. koraku v zgornjem primeru vrednost Velocity 48

namesto 88 bi pritisnili tipko 6 v vrstici 3; Blazinice od 1 do 6 bodo nato osvetlile pesek.

Pogled hitrosti lahko uporabite tudi za spreminjanje vrednosti hitrosti med predvajanjem vzorca. V tem primeru ti morate pritisniti in držati ploščico za korak, da se spremeni njegova vrednost Velocity; to lahko storite na kateri koli točki vzorca. Držana stopnička bo zasvetila rdeče, spodnji dve vrsti pa bosta "zamrznili".

prikaže vrednost hitrosti izbranega koraka. Pritisnite tipko Velocity, ki ustreza novi vrednosti

potrebno. Vzorec se še naprej predvaja, tako da lahko v resničnem življenju eksperimentirate z različnimi vrednostmi hitrosti časa in slišati razlike.

Fiksna hitrost

Včasih boste raje onemogočili Velocity; potem bodo note, ki sestavljajo vaše sintetično zaporedje

imajo bolj "mehanski" občutek, ne glede na to, kako močno dejansko udarjate po blazinicah.

Circuit Tracks ima funkcijo fiksne hitrosti, ki nastavi hitrost na vrednost 96.

Način Fixed Velocity lahko vklopite in izklopite tako, da pritisnete Velocity, medtem ko držite Shift. Fiksna hitrost se potrди tako, da gumb Velocity sveti zeleno, medtem ko je pritisnjen Shift; v načinu spremenljive hitrosti sveti rdeče, medtem ko je pritisnjen Shift.

Če izberete Fixed Velocity, boste ugotovili, da imajo vse note sinteze, ki jih igrate, vrednost Velocity 96 (12

blazinice osvetljene).

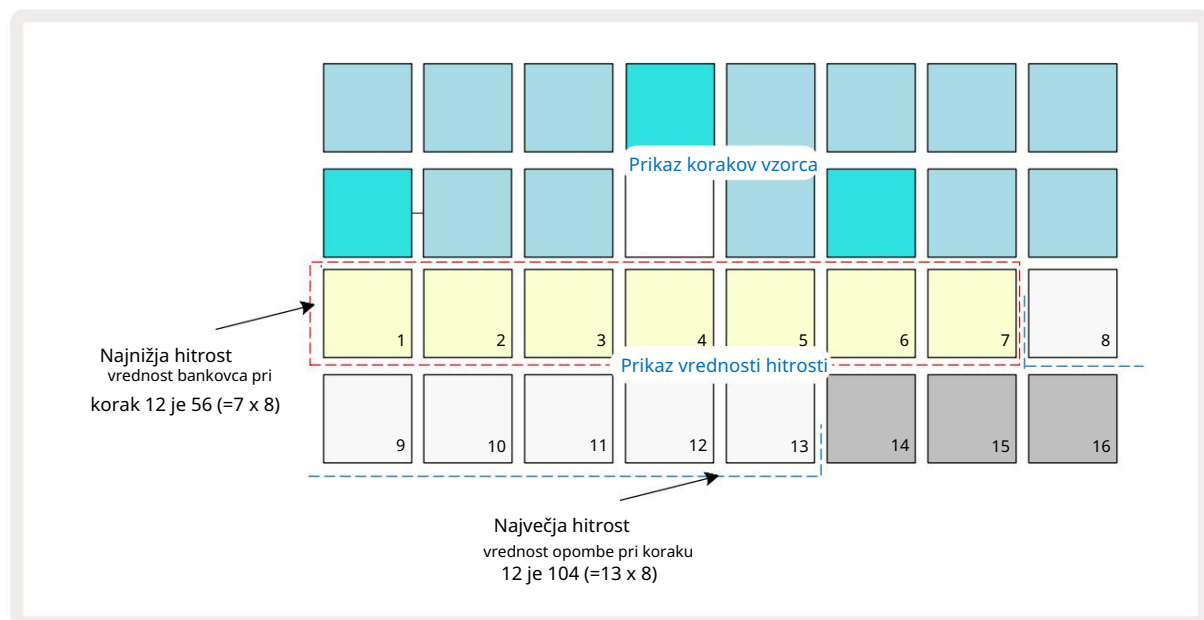
Upoštevajte, da nastavev Velocity na Fixed ne spremeni vrednosti Velocity vseh predhodno posnetih not.

Hitrost na noto

Možno je tudi, da imajo sintetične note na istem koraku različne vrednosti Velocity, pod pogojem Circuit. Skladbe niso v načinu fiksne hitrosti. Ko so note vstavljene ročno, je vrednost hitrosti, ki jo vsaka opomba, ki je udarjena z bo shranjena v korak. Na primer, če udarite sintetično noto z visoko hitrostjo, bo vrednost hitrosti za noto shranjena; če potem - z enakim izbranim korakom - zadenete drugega noto z nizko hitrostjo, se vrednost hitrosti za to noto shrani neodvisno od prve.

Vrednost hitrosti za eno od not lahko spremenite tako, da preprosto izbrišete to noto iz koraka in ponovno udarite noto z želeno hitrostjo.

Razpon vrednosti hitrosti, prisotnih v posameznem koraku, si lahko ogledate v pogledu hitrosti. Svetlo osvetljene ploščice predstavljajo najnižjo vrednost hitrosti pri koraku, medtem ko slabo osvetljene ploščice predstavljajo najvišjo hitrost vrednost pri koraku. Spodnji primer prikazuje, da se za note, dodeljene koraku 12, uporablja razpon vrednosti Velocity, od 56 (7 blazinic močno osvetljenih) do 104 (Pads 8 do 13 slabo osvetljenih):

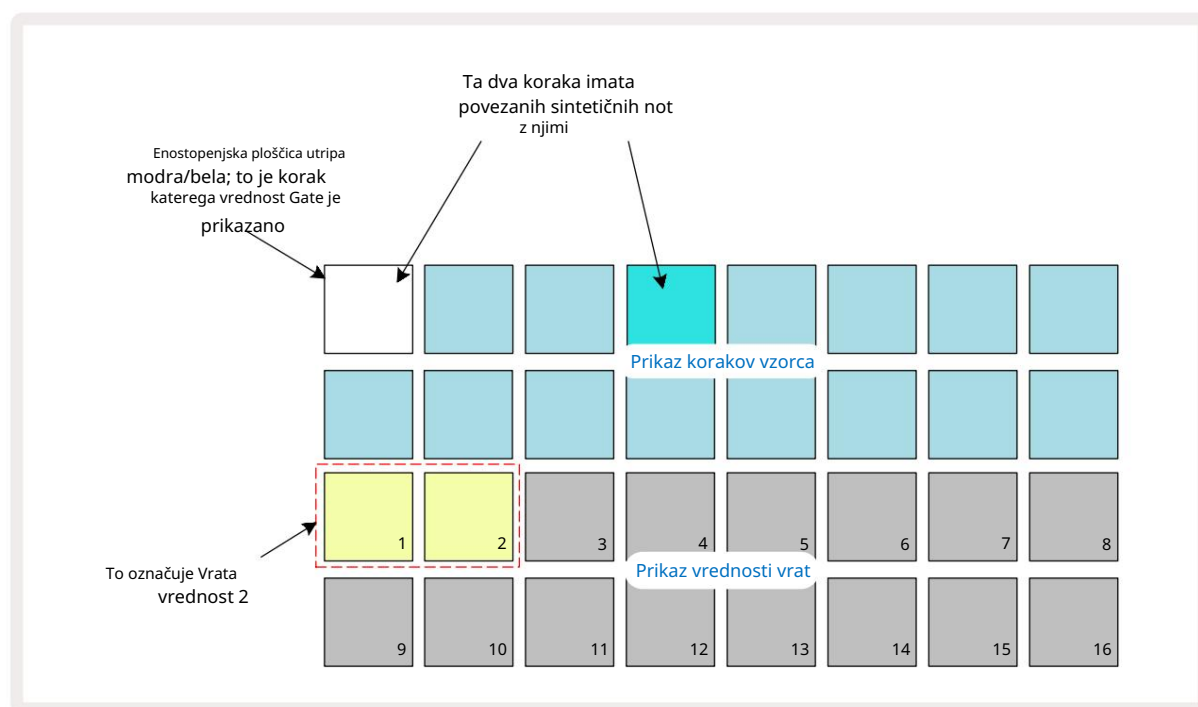


Vrata

Gate je v bistvu trajanje note na koraku v enotah korakov. Parameter Gate ni omejeno na celoštevilске vrednosti, dovoljene so tudi delne vrednosti: lahko ima katero koli vrednost med eno šestino in 16, v korakih po eno šestino koraka, kar daje skupaj 96 možnih vrednosti. Število predstavlja čas – kot število korakov –, za katerega bodo zvene le note v koraku.

Vrednosti vrat so dodeljene vsaki noti, ko igrate na sintetizatorje; Circuit Tracks jih kvantizira na najbližja od 96 možnih vrednosti. Kratek vbod v blazinicco bo povzročil nizko vrednost vrat; če tipko držite pritisnjeno dlje, bo vrednost Gate višja. Vrednost Gate 16 pomeni, da note na tem koraku bo zvenel neprekinjeno v celotnem 16-stopenjskem vzorcu.

Circuit Tracks vam omogoča, da spremenite vrednost Gate koraka, potem ko ste ustvarili vzorec. To se naredi v pogledu Gate View, ki ga izberete s pritiskom na Gate 6 .



V pogledu vrat dve zgornji vrstici mreže predstavljata korake vzorca. V primeru 16 korakov, prikazanem zgoraj, sta koraka 1 in 4 močno osvetljena, kar pomeni, da so s temi koraki povezane opombe. Ena ploščica na zaslonu koraka vzorca bo utripala izmenično belo/modro: to je korak, katerega vrednost vrat je prikazana.

Dve spodnji vrstici prikazujeta vrednost Gate za izbrani korak na podoben način kot Velocity: v Gate

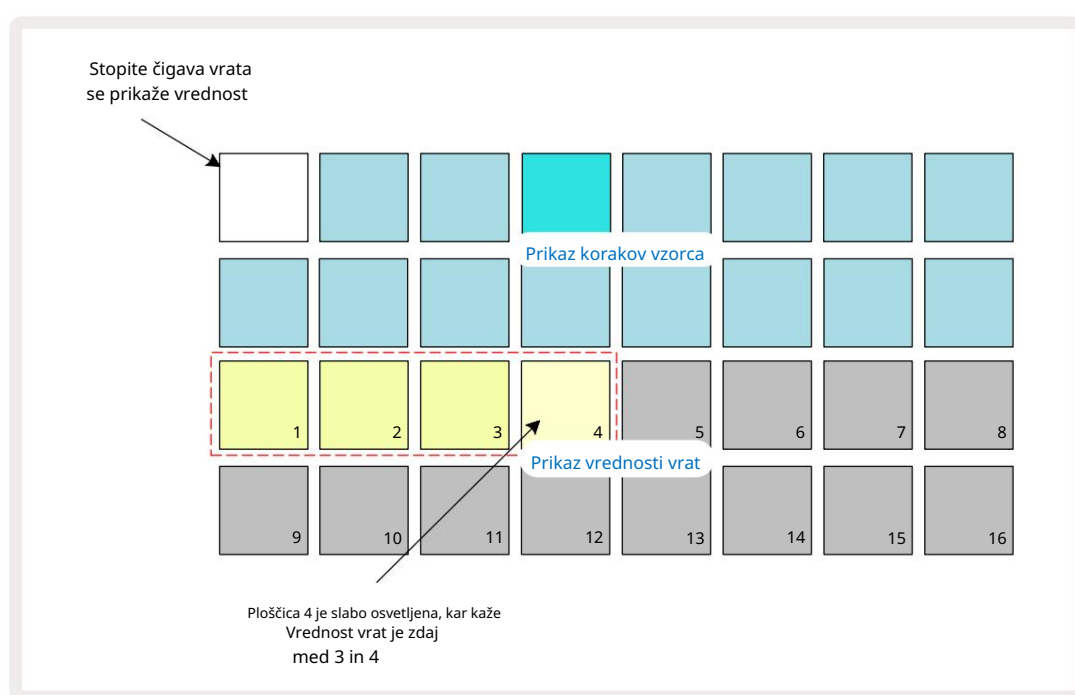
Pogled, število osvetljenih ploščic je trajanje note v enotah korakov vzorca. V

V primeru, prikazanem zgoraj, je vrednost vrat 2: preostali del zaslona vrednosti vrat ni osvetljen.

Vrednost vrat lahko spremenite tako, da pritisnete tipko na zaslonu vrednosti vrat, ki ustreza vrednosti vrat; to je število korakov vzorca, za katere naj zveni nota v koraku. Če bi želeli, da nota pri 1. koraku v zgornjem primeru zveni štiri korake namesto dveh, bi pritisnili tipko 4; Blazinice 1 do 4 nato osvetlijo pesek (umazano belo). Na ta način lahko beležko podaljšate ali skrajšate.

Delne vrednosti vrat se dodelijo tako, da dodatno številokrat pritisnete osvetljeno ploščico z najvišjo številko na zaslonu vrednosti vrat: to bo vedno skrajšalo čas prehodov. Vsak dodatni pritisk skrajša čas prehoda za eno šestino koraka, osvetlitev pa se ob vsakem pritisku postopoma zatemni.

Če bi bilo torej za 1. korak zahtevano trajanje vrat 3,5, bi zgornji primer izgledal takole:



Po petem pritisku na ploščico se Gate time povrne na prejšnjo integralno vrednost ob šestem in ploščica ponovno pridobi prvotno polno svetlost.

Pogled vrat lahko uporabite tudi za spreminjanje vrednosti vrat med predvajanjem vzorca. V tem primeru morate pritisniti in držite tipko za korak, da spremenite njegovo vrednost vrat; to lahko storite na kateri koli točki vzorca. Pridržana stopnička bo zasvetila rdeče, prikaz vrednosti vrat pa bo »zamrnil« in prikazal vrata vrednost izbranega koraka. Pritisnite tipko, ki ustreza novi zahtevani vrednosti. Vzorec se še naprej predvaja, tako da lahko eksperimentirate z različnimi vrednostmi vrat v realnem času.

Koraki vzorca brez not imajo vrednost Gate nič; vse ploščice vrat v pogledu vrat za takšne korake ne bodo osvetljene. Vrednosti prehoda koraka ne morete urejati, če temu koraku ni dodeljenih opomb.

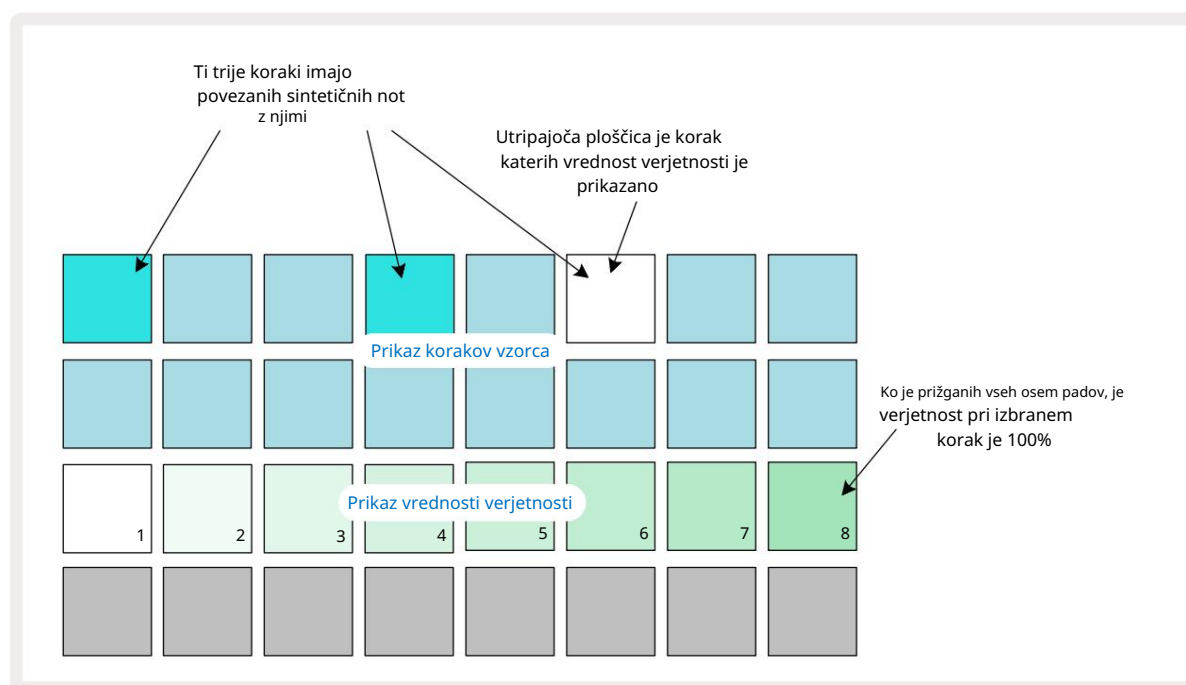
Verjetnost

S funkcijo verjetnosti Circuit Tracks lahko v vzorec vnesete določeno stopnjo naključne variacije.

Verjetnost je v bistvu nadaljnji parameter koraka, ki odloča o tem, ali so opombe na koraku ali ne se bo predvajal med vsakim prehodom vzorca.

Vsem korakom je na začetku dodeljena vrednost verjetnosti 100 %, kar pomeni, da bodo vse opombe vedno igrali, razen če se njihova vrednost verjetnosti zmanjša: to se naredi s pogledom verjetnosti.

Pogled verjetnosti je sekundarni pogled gumba za nastavitve vzorca 7. Odprite tako, da držite Shift in pritisnete Nastavitve vzorca ali pritisnete Nastavitve vzorca drugič, če ste že v pogledu nastavitve vzorca za prekllop pogleda. Izberite korak v prikazu vzorca, za katerega želite spremeniti verjetnost bankovcev v tem koraku. Blazinice 17 – 24 predstavljajo "merilec verjetnosti": na začetku bo vseh osem ploščic osvetljeno, z poglobljanjem barve od 17 do 24.



Obstaja osem možnih vrednosti verjetnosti, ki določajo verjetnost, da bodo note na izbranem koraku zaigrale pri katerem koli prehodu skozi vzorec. Število osvetljenih ploščic označuje vrednost verjetnosti: višje ploščice v vrsti bodo temne. Možne vrednosti verjetnosti so:

Osvetljene blazinice	Verjetnost		Osvetljene blazinice	Verjetnost
1 – 8	100 %		1 - 4	50 %
1 – 7	87,5 %		1 - 3	37,5 %
1 - 6	75 %		1 - 2	25 %
1 - 5	62,5 %		samo 1	12,5 %

Če želite dodeliti verjetnost koraku v načinu zaustavitve, pritisnite in spustite tipko za korak, ki ga želite urediti, in pritisnite tipko v vrstici 3, ki ustreza vrednosti verjetnosti. Če želite v načinu predvajanja koraku dodeliti verjetnost, morate med nastavljanjem verjetnosti držati tipko za korake. Vse note, dodeljene koraku, bodo imele skupno možnost, da bodo odigrane v skladu z zgornjimi odstotki. To pomeni, da bodo predvajane vse note v koraku ali pa nobena od njih.

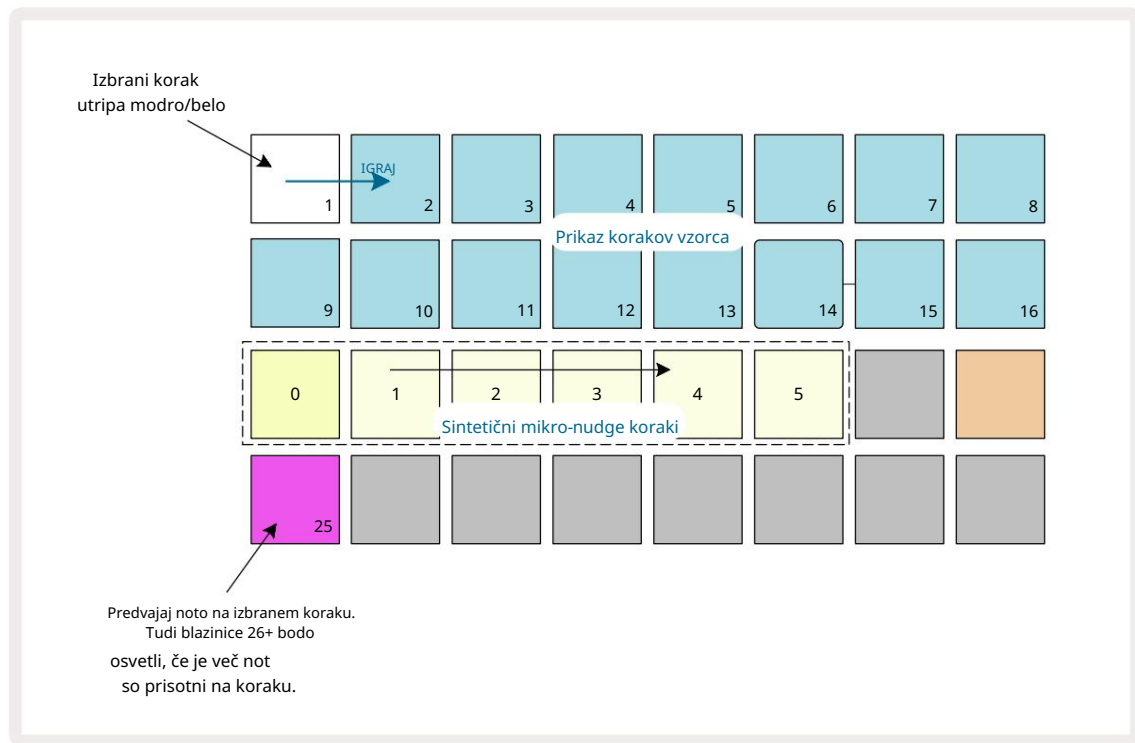
- Verjetnost 100 % pomeni, da bodo note v koraku vedno predvajane.
- Verjetnost 50 % pomeni, da bodo v povprečju note v koraku zaigrane v polovici vzorcev.
- 25-odstotna verjetnost pomeni, da bodo note v koraku v povprečju odigrane v četrtini vzorci.

Čiščenje korakov, vzorcev in projektov bo prav tako ponastavilo vse verjetnosti na 100 %. Posnetek novega v živo opomba k koraku bo prav tako ponastavila verjetnost v tem koraku na 100 %.

Urejanje mikro korakov

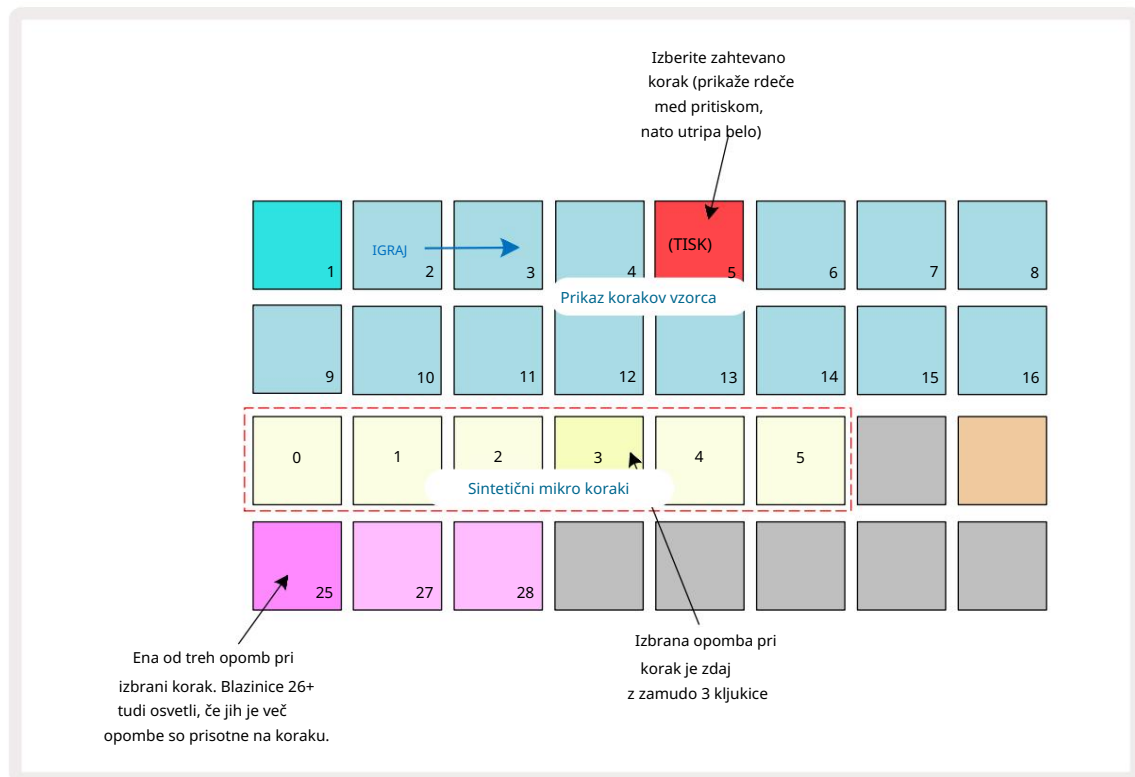
Niste omejeni na to, da se vaše sintetične note igrajo natančno na koraku vzorca, ki so mu dodeljene. Svojo glasbo lahko "izklopite" tako, da posamezne note na koraku zakasnite za eno do pet "kljukic", kjer je kljukica šestina koraka. To vam omogoča ustvarjanje bolj zapletenih ritmov, ki sicer ne bi bili mogoči, na primer trojke v taktu.

Micro Step View je sekundarni pogled gumba Gate 6 . Odprite tako, da držite Shift in pritisnete Gate ali pritisnete Gate drugič, če ste že v pogledu Gate , da preklopite pogled. V pogledu mikro korakov izberite korak, da si ogledate lokacijo not (not) na koraku: prvih šest postavkov tretje vrstice mreže bo to prikazalo. Privzeto, ne glede na to, ali je bila nota vnesena v načinu Stop ali prek snemanja v živo (z omogočeno Rec Quantise), bo svetila prva ploščica. To pomeni, da imajo bankovci začetno zakasnitev nič in bodo slišati točno na stopnici.



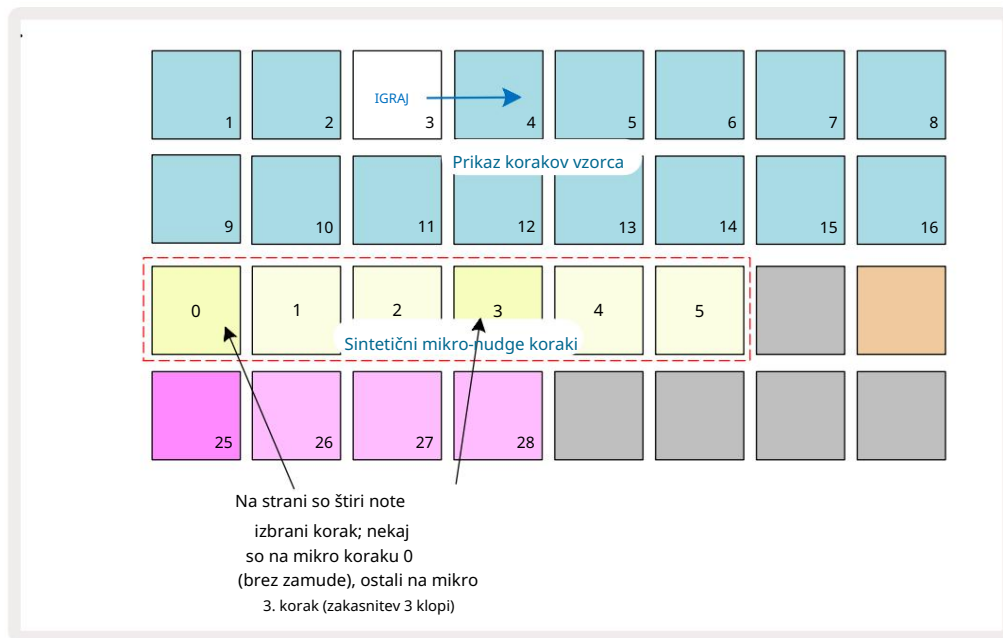
V četrti mrežni vrstici bo prikazana ena ali več ploščic v barvi sledi. Te vam omogočajo, da izberete katero noto na koraku je spremeniti zakasnitev: če je dodeljena samo ena nota, bo osvetljena samo ena ploščica. Več opomb je prikazanih od leve proti desni v vrstnem redu, kot so jim bile dodeljene, kar pomeni, da je prva nota, ki je bila dodeljena koraku, je skrajna leva ploščica, naslednja dodeljena nota pa bo njeni desno, in tako naprej. Posameznemu koraku je lahko dodeljenih do 6 not. Če tukaj izberete opombo, bo poslušajte, da boste lahko prepričani, katero noto prilagajate. Izbrani zapisek bo močno osvetljen, medtem ko bodo drugi zatemnjeni.

Ko je nota izbrana, uporabite mikrokoračne ploščice sintetizatorja, da nastavite mikrokorak, na katerem se bo nota sprožila. Podloga za izbrani mikrostopenjski korak bo močno osvetljena, medtem ko bodo druge mikrostopenjske ploščice zatemnjene. Vsaka opomba se lahko sproži samo enkrat na korak, razen če je v živo več iste opombe posneto v enem koraku.



Več not lahko izberete tako, da istočasno pritisnete njihove ploščice ali tako, da držite eno ploščico in tapkanje drugih. Vse opombe, dodeljene koraku, so privzeto izbrane pred ročno opombo izbor je narejen.

Ko je izbranih več not, so prikazani vsi mikro koraki, na katerih se sprožijo izbrane note. To je prikazano na spodnji sliki Gate View – izbrane so štiri note, od katerih se nekatere sprožijo na mikro koraku 1, medtem ko se druge sprožijo na mikro koraku 4. Vsako posamezno noto lahko nato izberete, da določite, na katerem mikro koraku se sproži.



Pri avdiciji koraka, ki vsebuje note z različnimi mikro koraki, bo predvajanje not zamaknjeno glede na njihove zakasnitve mikro korakov. To omogoča predvajanje "brenčanih" akordov.

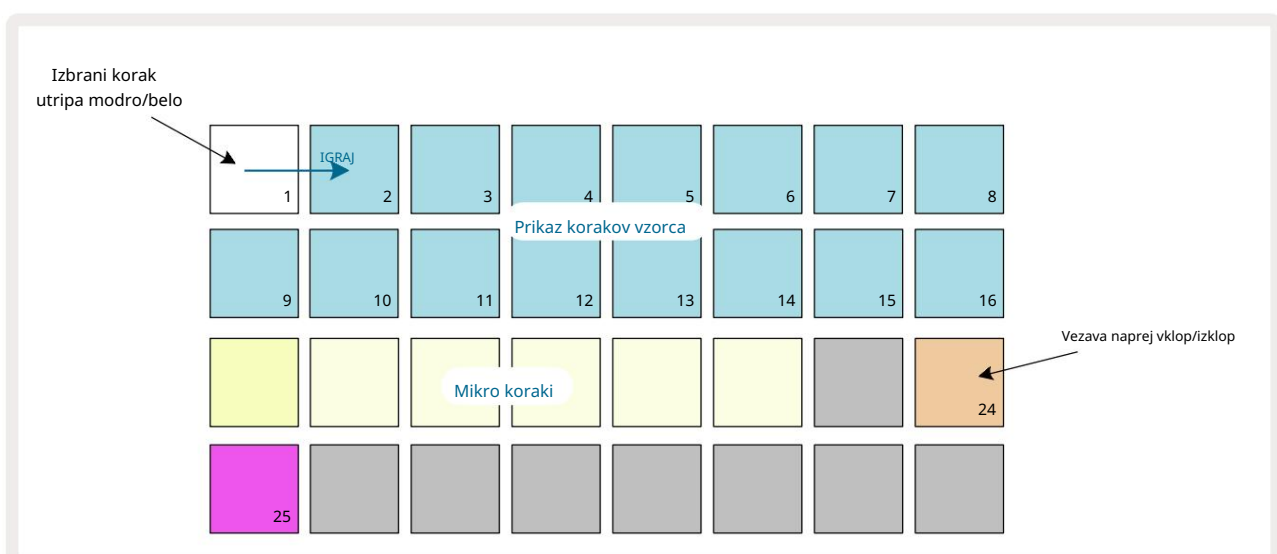
Korak se bo predvajal v trenutnem tempu vzorca - znižanje tega lahko pomaga pri slišanju posamezne note individualno.

Vezani / Drone Notes

Beležke je mogoče povezati skupaj, da ustvarite zapiske za drone in dolge ambientalne bloke.

Vsak korak ima lahko nastavitev vezave naprej. Do te funkcije lahko dostopate s pogledom Gate. V pogledu vrat, izberite korak, ki vsebuje opombo, ki jo želite vezati naprej.

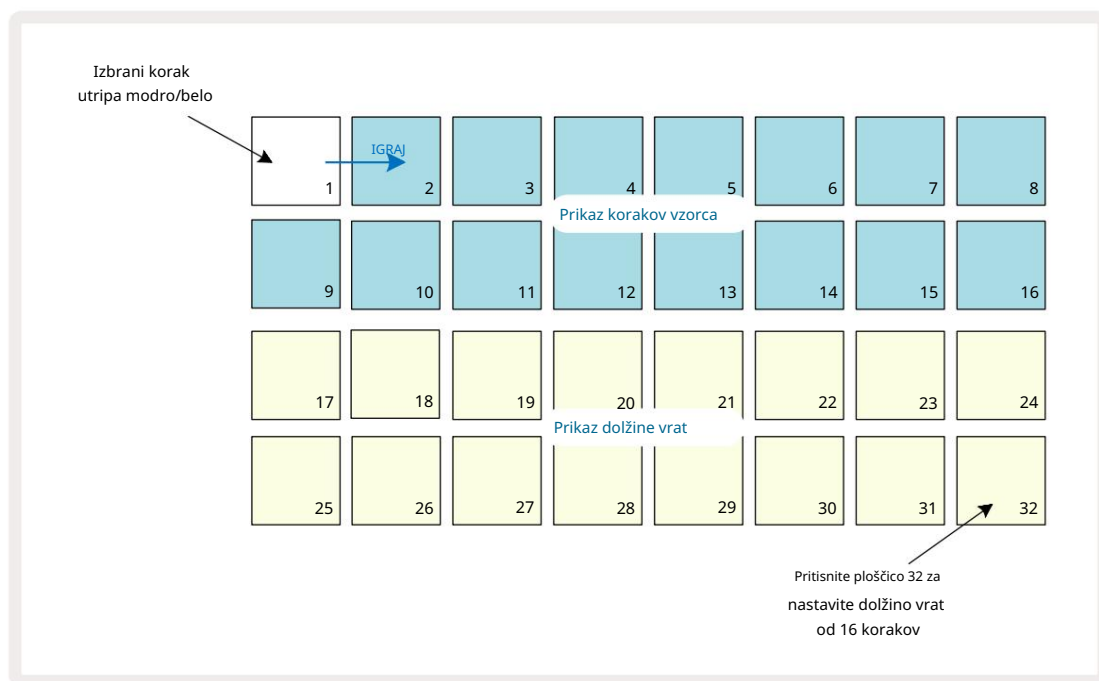
Izberite Micro Step View (glejte prejšnji razdelek) in videli boste naslednje:



Zdaj lahko za ta korak vklopite/izklopite nastavev tie-forward s pritiskom na tipko 24, kot je prikazano zgoraj.

Da bo vezana nota delovala, morate nastaviti dolžino vrat tako, da se nota konča tik pred se igra naslednja nota ali se z njo prekriva.

V tem primeru je nota za izenačenje na prvem koraku, tako da nastavev dolžine vrat na 16 korakov pomeni, da se bo končala tik preden se sproži naslednji vzorec, kot sledi:



Če je ta vzorec edini izbran za predvajanje v pogledu vzorcev, se bo nota zdaj predvajala za nedoločen čas. Druga možnost je, da na začetku naslednjega vzorca ustvarite novo noto iste višine igranje v verigi vzorca in noti bosta povezani.

V pogledu zapiskov so vezani zapiski prikazani oranžno, ko so stopnice pritisnjene v nasprotju z običajnim rdeča. Če so opombe dodane koraku, ki ima že dodeljeno vezano opombo, ne bodo podedovale nastavitve vezane naprej in bodo prikazane rdeče. To zagotavlja presnemavanje na koraku z vezano noto ne povzroči več vezi.

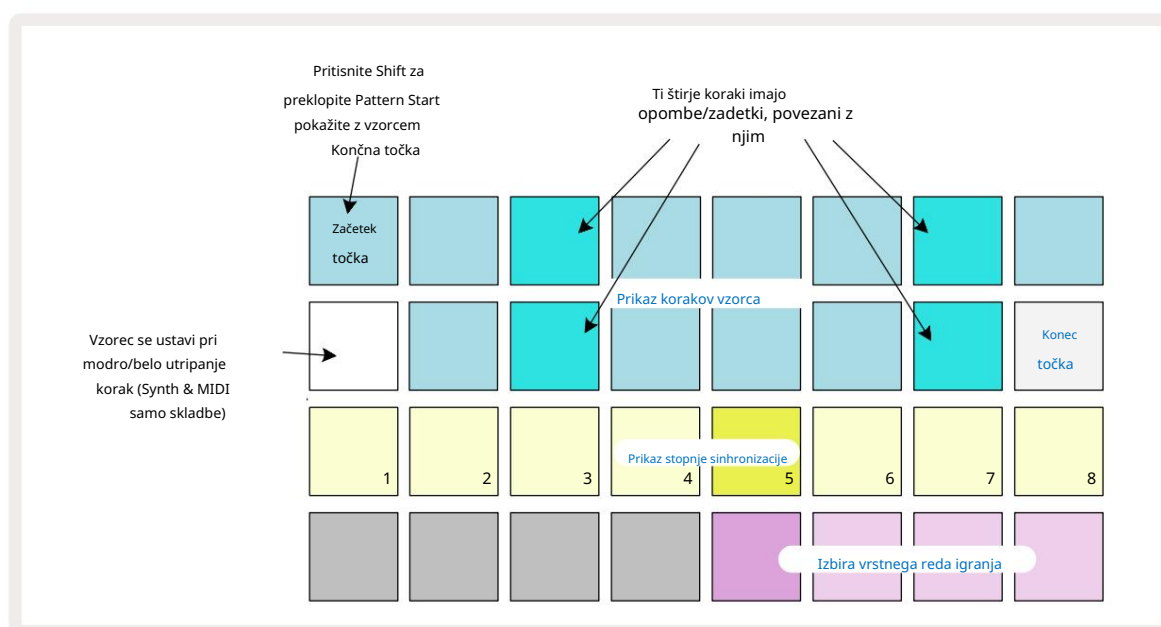
Prav tako velja, da bodo imele na novo dodane note lastne dolžine vrat, ki so lahko drugačne na dolžino morebitnih že obstoječih opomb.

Če želite kravati dodati novo noto, preprosto uporabite Gate View, da izberete korak in zavrtite izklopite in znova vklopite, da uporabite nastavev vezanega naprej za vse note na koraku tako kot pri urejanju dolžine vrat na stopnici, vse note podedujejo isto novo dolžino vrat.

Nastavitve vzorca

Čeprav so privzete dolžine vzorca 16 ali 32 korakov (glejte tudi »Stran s koraki in vzorci s 16/32 koraki« na strani 76), je možno, da je vzorec v kateri koli skladbi dolg poljubno število korakov, do največ 32 korakov. Poleg tega je mogoče začetno in končno točko vzorca določiti neodvisno, tako da se lahko pododdelki vzorca poljubne dolžine predvajajo proti drugim skladbam z različnimi dolžinami vzorca, kar ustvari nekaj zelo zanimivih učinkov. Izberete lahko tudi vrstni red predvajanja vzorca in nastavite hitrost skladbe glede na druge skladbe.

Vse te možnosti so nastavljene v pogledu nastavitve vzorca; pritisnite Nastavitve vzorca , da odprete to:



Vse spremembe vzorca skladbe, narejene v pogledu nastavitve vzorca , lahko shranite v projekt v običajen način.

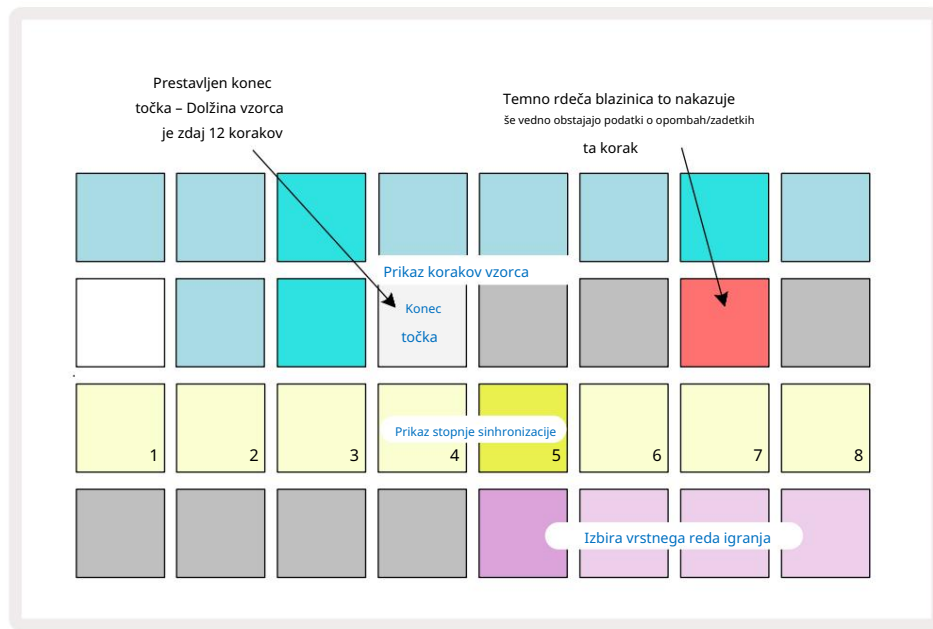
Začetna in končna točka

Zgornji dve vrstici pogleda nastavitve vzorca prikazujeta korake vzorca za trenutno izbrano skladbo. Če dolžina vzorca še ni bila prilagojena, bo blazinica 16 osvetljen pesek: to

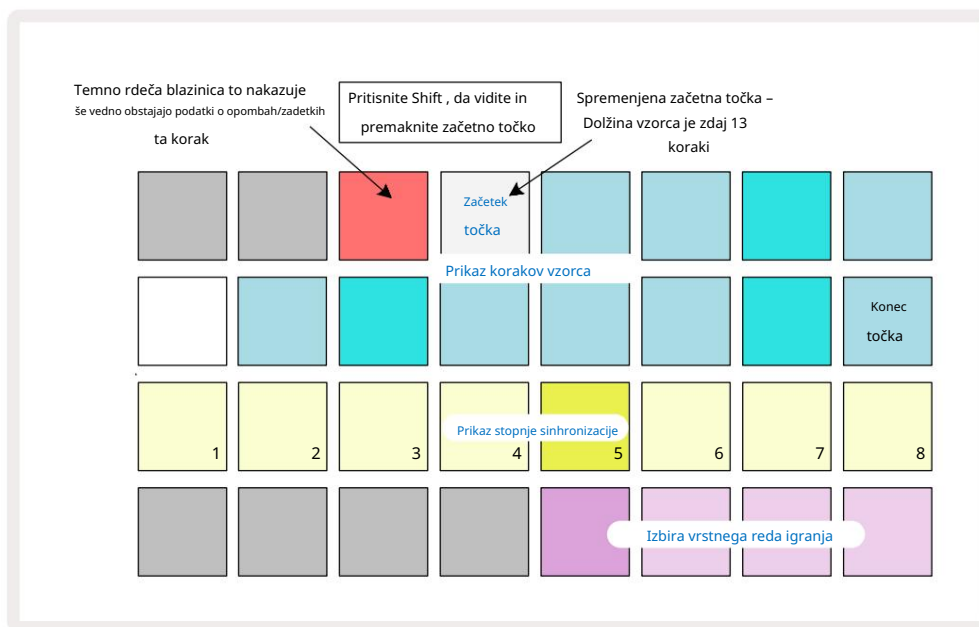
označuje zadnji korak v vzorcu. Če pa je dolžina vzorca 32 korakov, boste morali pritisniti gumb Stran korakov 8 , da odprete stran 2 in si ogledate indikacijo končnega koraka . Da vidim kateri korak je trenutno začetna točka vzorca, pritisnite in držite Shift. Korak končne točke se vrne v modro in a različne stopnice luči pesek: to bo blazinica 1, če dolžina vzorca še ni bila spremenjena.

Spremenite lahko končno točko za skladbo – in s tem skrajšate dolžino vzorca – s pritiskom na drugo stopničko za vzorec. Nova končna točka je označena s peščeno osvetlitvijo, »višja«

blazinice postanejo temne ali zatemnjene rdeče, pri čemer slednje pomeni, da so bili podatki o noti/zadetu že dodeljeni do tega koraka. Če znova izberete prvotno končno točko, bodo ti podatki še vedno tam in se bodo predvajali.



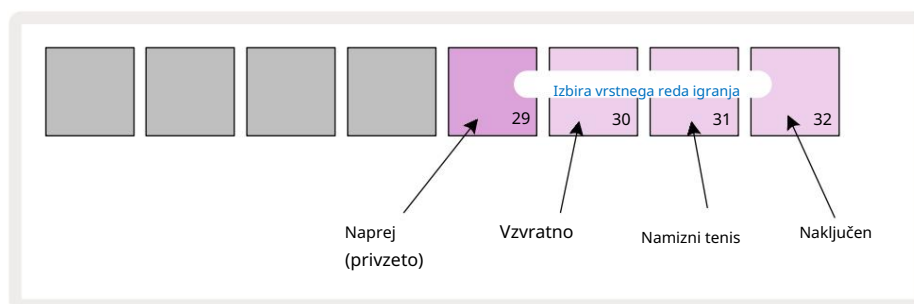
Spreminjanje začetne točke je popolnoma enak postopek, le da morate med izbiro nove začetne točke držati tipko Shift :



Če delate z 32-stopenjskimi vzorci, bodite previdni, na kateri od dveh strani korakov ste. Barva gumba koraka stran 8 to vedno označuje – modra za stran 1 (koraki od 1 do 16) in oranžna za stran 2 (koraki od 17 do 32).

Igralni vrstni red

Blazinice 29 do 32 v pogledu nastavitve vzorca vam omogočajo, da izberete vrstni red predvajanja, ki ga bo uporabljal trenutno izbrani vzorec. Ploščica za izbrani vrstni red predvajanja sveti močno: privzeti vrstni red predvajanja je naprej (tj. normalno), označen s ploščico 29.



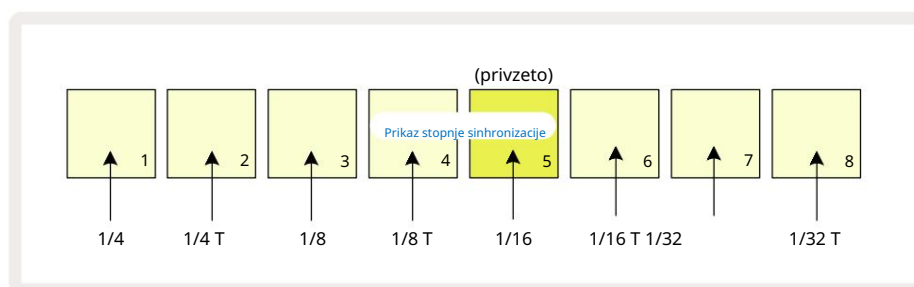
Alternative običajnemu vrstnemu redu igre naprej so:

- Nazaj (Pad 30). Vzorec se začne predvajati na končni točki, predvaja korake v obratnem vrstnem redu od začetne točke in se ponovi.
- Ping-pong (Pad 31). Vzorec se predvaja naprej od začetka do konca, vzvratno nazaj na začetek točka, in ponavlja.
- Naključno (Pad 32). Koraki vzorca se predvajajo naključno, vendar še vedno v korakih.

Če se vrstni red predvajanja spremeni v načinu predvajanja, vzorec vedno zaključi svoj trenutni cikel, preden začne cikel z novo smerjo. To velja ne glede na trenutno dolžino vzorca ali stran koraka izbor.

Stopnja sinhronizacije vzorca

Tretja vrstica pogleda nastavitve vzorca določa hitrost predvajanja skladbe glede na BPM projekta. Dejansko je množitelj/delilnik BPM.



Izbrano stopnjo sinhronizacije označuje močno osvetljena ploščica: privzeta stopnja je "x1" (pad 5 v vrstici 3), kar pomeni, da se bo skladba predvajala z nastavljenim BPM. Izbira ploščice z višjo številko poveča hitrost, s katero igralni kazalec napreduje skozi vzorec glede na prejšnjega. podobno padci z nižjimi številkami bodo zmanjšali hitrost predvajanja. Razpoložljive stopnje sinhronizacije so 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, pri čemer T predstavlja trojčke.

1/16 je privzeta hitrost sinhronizacije, kjer vsak korak ustreza 16. noti. Povečanje stopnje sinhronizacije je odličen način za povečanje ločljivosti korakov sekvencerja za ceno celotnega časa predvajanja. Zmanjševanje stopnja sinhronizacije je uporabna za ustvarjanje daljših vzorcev, ki ne zahtevajo tako finih podrobnosti, kot so dolgi, razvijajoče se blazinice.

Če se stopnja sinhronizacije spremeni v načinu predvajanja, vzorec vedno zaključi trenutni cikel z obstoječo hitrostjo in se na koncu cikla spremeni v novo hitrost. To velja ne glede na trenutno izbiro dolžine vzorca ali koraka.

Mutirajte

Mutate je funkcija, ki vam omogoča uvajanje nadaljnjih naključnih variacij v posamezne vzorce na podlagi posamezne skladbe. Mutate »premeša« note ali zadetke v trenutnem vzorcu v različne korake. Število not/zadetkov v vzorcu in sami sintetični noti ali vzorci bobnov so nespremenjeni, le prerazporejeni so v različne korake. Vse parametre korakov ponovno dodeli Mutate, vključno z mikro koraki, vrednostmi vrat, obračanjem vzorcev, verjetnostjo in podatki o avtomatizaciji.

Če želite spremeniti vzorec, držite tipko **Shift 20** in pritisnite **Duplicate 18**. To lahko storite v katerem koli pogledu, ki ima a Prikaz korakov vzorca, tj. pogled not, pogled hitrosti, pogled vrat ali pogled nastavitev vzorca. Samo mutiraj vpliva na vzorec, ki se trenutno predvaja, tako da, če je del verige vzorcev, ostali vzorci v verigi ne bodo prizadeti. Prerazporeditev opomb/zadetkov bo upoštevala dolžino koraka strani. Mutate lahko uporabite tolikokrat, kot želite za kateri koli vzorec, tako da večkrat pritisnete Shift + Duplicate: note/zadeti v vzorcu bodo vsakič naključno prerazporejeni.

Upoštevajte, da Mutate ni mogoče "razveljaviti"; dobro je, da shranite izvirni projekt, da se lahko vrnete vanj po uporabi Mutate.

Skladbe MIDI

Uvod

Ti dve skladbi MIDI se obnašata tako kot skladbi Synth in podpirata vse iste funkcije sekvencerja, vendar imata nekaj ključnih razlik. Ne krmilijo notranjega sintetičnega mehanizma, ampak so namenjeni nadzoru zunanje opreme ali programske opreme prek MIDI. Podatki o notah se prenašajo iz plošč za izvedbo v pogledu Note View in iz sekvencerja, tako kot skladbe za sintetizatorje. CC podatke prenašajo tudi makro gumbi, odvisno od izbrane predloge MIDI. Te kontrole je mogoče avtomatizirati tako kot sintetične makre. Trenutno ima vsaka predloga MIDI privzeto osem indeksov CC z vrednostmi 1, 2, 5, 11, 12, 13, 71 oziroma 74.

Tako kot pri skladbah Synth in Drum tudi skladbe MIDI uporabljajo gumbe Macro za nastavitve glasnosti in premikanja ravni v pogledu mešalnika in ravni pošiljanja FX za zakasnitev in odmev v pogledu FX. Vendar pa na MIDI skladbe, ti delujejo na analogni zvočni signal, ki se uporablja na dveh zvočnih vhidih 5 na zadnji plošči. Priporočen potek dela je pošiljanje podatkov MIDI iz Circuit Tracks na vaš zunanji sintetizator ali boben stroj, medtem ko zvočne izhode te naprave usmerja nazaj v zvočne vhode Circuit Tracks: to vam omogoča popoln nadzor nad prispevkom zunanje naprave k celotnemu miksu skladb MIDI. Nadzirate in avtomatizirate lahko glasnost, pomikanje in učinke tako kot druge notranje skladbe.

Seveda je to le ena možna možnost usmerjanja in zvočne vhode lahko uporabite za katero koli drugo zunanji vhodni signali so vedno speljani skozi odseke Mixer in FX.

Izbiranje predlog

Izberite skladbo MIDI in pritisnite Preset 14 za dostop do pogleda predloge. Osem MIDI predlog je shranjenih v Circuit Tracks, ki jih predstavlja zgornja vrstica modrih ploščic. Vsaka predloga definira sporočila MIDI CC, ki jih prenašajo krmilniki makra; izberite predlogo, ki se ujema s specifikacijo MIDI vašega zunanja oprema. Te predloge je mogoče urejati in varnostno kopirati v urejevalniku komponent. Izberite novo predlogo s pritiskom tipke; sveti belo. Ko je ta skladba izbrana, bodo kontrolniki makra zdaj poslali drugačen niz sporočil. Vsaka skladba lahko uporablja drugačno predlogo. Kontrolniki bodo posredovali svoje podatke po kanalu MIDI, ki je določen za skladbo MIDI v pogledu nastavitve (glejte stran 103).

Parametre predloge MIDI je mogoče avtomatizirati tako kot vse druge parametre (pritisnite Predvajaj, Posnemi in premakni gumb). Upoštevajte, da bodo avtomatizirani kontrolniki predlog MIDI pošiljali podatke tudi v vrata MIDI Out DIN vrata USB, za razliko od parametrov na drugih stezah, ki se pošiljajo samo na vrata USB.

Ko je izbrana nova predloga, se morebitni obstoječi podatki avtomatizacije ne izbrišejo in bodo uporabljeni za novo sporočilo MIDI, ki je zdaj dodeljeno kontrolniku makra, ki je bil uporabljen za njegovo snemanje.

Privzete predloge

Osem privzetih predlog MIDI je enakih. Izberite katerega koli in uporabite urejevalnik komponent, da naredite kakršne koli spremembe, ki so potrebne za učinkovito delovanje kontrolnikov makra z vašo zunanjo opremo.

Morda boste ugotovili, da so privzete nastavitve uporabne, saj številni sintetizatorji uporabljajo ista sporočila CC za prilagoditev podobnih parametrov: poleg tega številni sintetizatorji omogočajo interno ponovno preslikavo sporočil CC.

S privzetimi predlogami kontrolniki makra prenašajo sporočila MIDI CC v skladu s tabelo:

Macro Control MIDI CC	Običajna uporaba	Opombe
1	CC1	Modulacijsko kolo. Pogosto ga je mogoče ponovno preslikati v sintetizatorju
2	CC2	Nadzor dihanja
3	CC5	Čas za portamento
4	CC11	Izraz
5	CC12	Nadzor učinka 1
6	CC13	Nadzor učinka 2
7	CC71	Resonanca
8	CC74	Frekvenca filtra

Prenesete lahko različne vnaprej pripravljene predloge iz Novation Components; ti zajemajo vrsto izdelkov Novation kot tudi izdelkov drugih proizvajalcev.

Nastavitev predlog v komponentah

Nadzorno območje predloge MIDI

Z urejevalnikom komponent lahko določite začetno in končno vrednost vsakega kontrolnika v predlogi.

Začetna vrednost nastavi vrednost, ki bo prikazana, ko se kontrolnik zavrti do konca v nasprotni smeri urinega kazalca, končna vrednost pa nastavi vrednost, ki bo prikazana, ko se kontrolnik zavrti do konca v smeri urinega kazalca.

MIDI Template Control Polarity

Urejevalnik komponent vam omogoča tudi, da vsak kontrolnik makra definirate kot unipolarnega ali bipolarnega. To vpliva samo na odziv LED diode pod krmiljenjem in ne vpliva na poslana sporočila. Ko izberete unipolarno, se bo svetlost LED linearno spreminjala od zatemnjene do svetle, ko premaknete kontrolnik iz ena meja njegovega dosega do druge. Ko je nastavljena na bipolarno, bo LED zasvetila v zatemnjenem stanju v središču obsega in povečala svetlost, ko se krmilnik vrti v obe smeri.

Povezovanje z zunanjo strojno opremo prek MIDI Out

Za zaporedje in nadzor zunanje opreme iz Circuit Tracks povežite 5-pinski kabel MIDI iz

Izhodna vrata MIDI Circuit Tracks (ali MIDI Thru , če je nastavljena za podvojitev vrat MIDI Out, glejte Pogled nastavitv, stran 103). Če vaša zunanja strojna oprema ne sprejema beležk, ure ali sporočil CC, naredite

Prepričajte se, da je vseh osem padov v spodnji vrstici močno osvetljenih v pogledu nastavitv (do katerega dostopate tako, da držite tipko Shift in pritisnete Save.) Več o funkciji teh padov lahko preberete v dodatku razdelek Pogled nastavitv.

Bobni

Circuit Tracks ima štiri ločene bobnarske skladbe, od Drum 1 do Drum 4. Mrežni prikazi za bobnarske skladbe so podobni tistim za sintetične skladbe, saj zgornji dve vrstici prikazujeta isti prikaz vzorca.

Vsak od 16 padov v spodnjih dveh vrstah sproži drugačen vzorec tolkal: na voljo so štiri strani teh (vsaka s 16 vzorci), ki jih lahko izberete z gumboma J in K ¹⁵. Upoštevajte, da je intenzivnost osvetlitve teh označuje stran, ki je trenutno v uporabi. Prednastavljeni pogled lahko uporabite tudi za izberite vzorec, ki ga želite uporabiti (glejte stran 63).

Vsaakega od štirih bobnov je mogoče izbrati in programirati neodvisno z uporabo gumbov Track Drum 1 to Drum 4 ⁵. Sledi uporabljajo barvno kodiranje za vzorčne ploščice in drugod za lažjo identifikacijo (glejte stran 22).

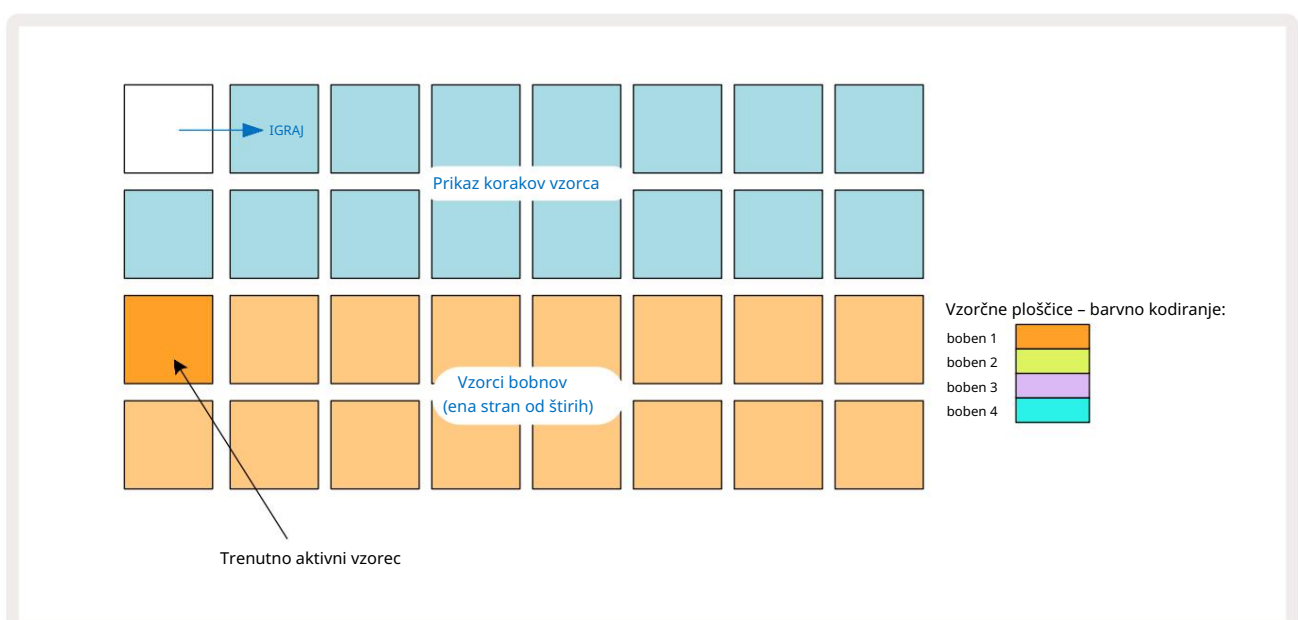
Privzeta dodelitev vzorčne strani je:

- Boben 1: Stran 1, reža 1 (Kick 1)
- Boben 2: Stran 1, reža 3 (Snare 1)
- boben 3: Stran 1, reža 5 (zaprt hi hat 1)
- Boben 4: Stran 1, reža 9 (dodatna tolkala 1)

Vsaka stran predstavlja komplet. Bobni 1 in 2 so udarni bobni, 3 in 4 sta snare, 5 in 6 sta zaprta hi hat, 7 in 8 sta odprta hi hat, od 9 do 12 so ponavadi dodatna tolkala, od 13 do 16 pa so melodični zvoki.

Igranje bobnov

Pogledi not za štiri skladbe za bobne so enaki, razen barvnega kodiranja; spodnji primer ilustrira boben 1:



Vzorci lahko poslušate s pritiskom na vzorčne ploščice. Če želite spremeniti aktivni vzorec, hitro tapnite drugo ploščico za vzorce: daljši pritisk bo predvajal vzorec, vendar bo prejšnji vzorec ostal dodeljen kot aktivni.

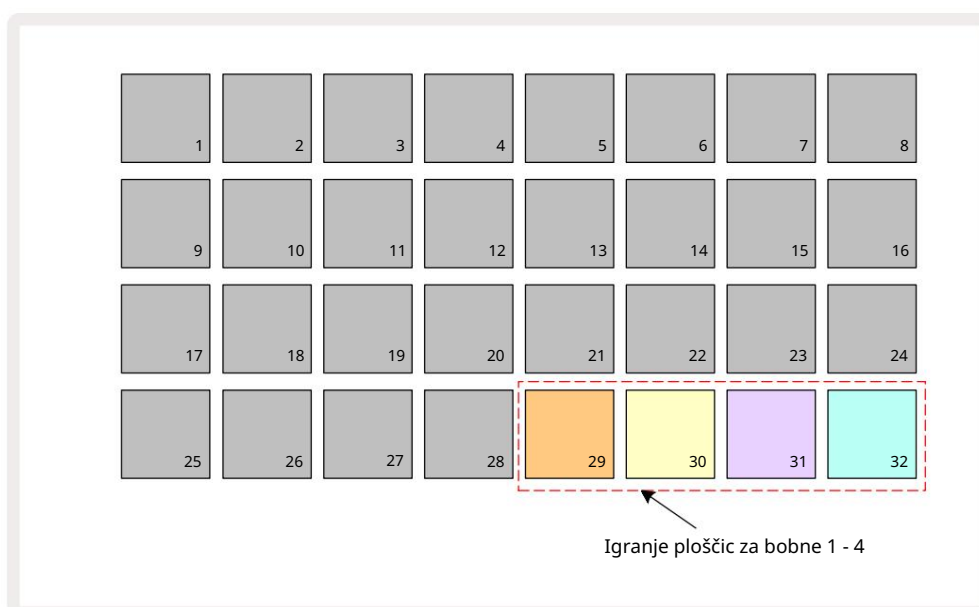
Če želite aktivni vzorec dodeliti korakom vzorca v načinu za zaustavitev ali predvajanje, tapnite podloge za korake vzorca, ki ustrezajo mestu, kjer želite, da se sprožijo udarci bobnov. Stopnice z zadetki bodo zasvetile svetlo modro. Step pads so preklopniki – če želite izbrisati udarec bobna iz koraka, znova tapnite step pad.

Logika kratkih/dolгих pritiskov ploščic vam omogoča predvajanje dodatnih udarcev na bobne z druge vzorčne ploščice prek vzorca: s pritiskom (v nasprotju s tapkanjem) druga ploščica bo predvajala svoj vzorec, vendar vzorec ne bo prevzel novega vzorca. Če se med predvajanjem vzorca dotaknete druge vzorčne ploščice, se bo Vzorec se bo nadaljeval z novim vzorcem.

Udarci bobna, programirani v načinih za zaustavitev ali predvajanje, kot je opisano zgoraj, bodo dodeljeni korakom s privzetimi vrednostmi Velocity, Micro Step in Probability: te parametre je mogoče naknadno urejati. Če uporabljate Record Mode za snemanje na bobnarske skladbe, predvajate uspešnice v realnem času na vzorčni ploščici. V tem primeru je hitrost zadetka dodeljena koraku in njeno vrednost je mogoče pregledati v Velocity Pogled.

Razširjen pogled bobna

Z uporabo razširjenega pogleda lahko vnesete vzorec bobna za vse bobnarske skladbe hkrati na namenskem nizu štirih blazinic – enega za vsako bobnasto skladbo. Razširjeni pogled bobna je sekundarni pogled note gumb  Odprite tako, da držite Shift in pritisnete Note ali pritisnete Note drugič, če ste že v pogledu Note, da preklopite pogled. V tem pogledu so vse mrežne ploščice razen 29-32 onemogočene, kot je prikazano:



Vzorci, ki jih igra vsaka od štirih ploščic, so trenutni aktivni vzorec za vsako bobnasto skladbo.

V Expanded Note View lahko prosto igrate na bobnarske blazinice v realnem času ali jih posnamete v vzorec, če pritisnete **G Record**. Če je omogočeno Rec Quantise, bo Circuit Tracks kvantiziral čas, da udarce bobnov natančno postavi na korak vzorca; če je Rec Quantise onemogočen, bodo postavljeni na eno od šestih kljukic med sosednjimi koraki.

Za snemanje dodatnih zadetkov lahko med predvajanjem že obstoječega vzorca uporabite tudi razširjen pogled not.

Izbiranje vzorcev

Vsaka od štirih skladb za bobne v Circuit Tracks lahko uporablja katerega koli od 64 vnaprej naloženih vzorcev. Ti lahko bodisi opravite avdicijo in izberite vzorce v pogledu opombe, štiri strani po 16 naenkrat, ali pa uporabite prednastavljeni pogled, ki se odpre s pritiskom ustreznega gumba skladbe in nato Preset 14.  V prednastavljenem pogledu za bobnarske skladbe so vzorci razporejeni kot dve strani po 32: v enakem vrstnem redu kot pri dostopu prek pogleda Note. Prednastavljeni pogled se odpre na lokaciji aktivnega vzorca za vsako skladbo. Če je izbran boben 1 ali boben 2, se prednastavljeni pogled odpre na strani 1, če je izbran boben 3 ali boben 4, se odpre na strani 2. Za zamenjavo strani uporabite gumba J in K. Izbrani vzorec bo takoj postal aktivni vzorec za izbrano skladbo bobna in v Opomba Pogled, vzorčne ploščice predpostavljajo stran (blok 16), ki vključuje vzorec.

Drum Patches je mogoče priklicati tudi z uporabo zunanje krmilnice MIDI s pošiljanjem sporočil MIDI CC na kanalu MIDI 10. Circuit Tracks mora biti konfiguriran za prejemanje sporočil CC: to je privzeta nastavitve, vendar glejte stran 104 za vse informacije.

Ločen dokument, ki ga je mogoče prenesti, Circuit Tracks Programmer's Reference Guide vsebuje celotno vsebino podrobnosti.

Vzorec Flip

Če pritisnete **G Record** 13,  lahko v realnem času predvajate izbor vzorcev bobnov in Circuit Tracks bo posnel vaš nastop. Ta funkcija se imenuje Sample Flip in jo lahko naredite v pogledu opomb bobnarske skladbe ali v njenem prednastavljenem pogledu (ki vam omogoča dostop do dvakratnega števila vzorcev hkrati). To lahko storite neodvisno za vsakega od štirih bobnov: to je zelo zmogljiva funkcija, saj premaga omejitve enega vzorca na skladbo in vam omogoča uporabo celotne palete semplov bobna v celotnem vzorcu. Morda bi bilo koristno, če posnamete osnovni vzorec na drugo skladbo, da bi dobili časovno referenco, ko to počnete.

Na korak lahko uporabite tudi vzorec obračanja na podoben način kot dodeljevanje sintetičnih not. Pritisnite in držite

ploščico za zahtevani vzorec (postane rdeča) in nato pritisnite stopničke v prikazu vzorca, kjer želite ta vzorec postaviti v vzorec – postanejo tudi rdeče. Ko zaženete vzorec, se bo nov vzorec predvajal v korakih, ki so mu bili dodeljeni, namesto v tistem, ki je bil dodeljen prej.

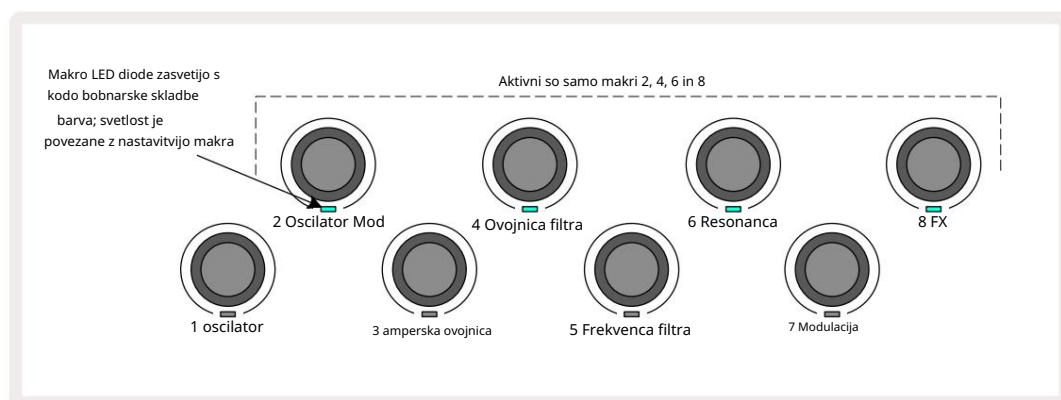
Prikaz vzorca razlikuje med koraki, ki so obrnjeni vzorci: koraki z zadetki aktivnega vzorca svetijo svetlo modro, vsi, ki so bili obrnjeni, pa svetijo rožnato.

Uporaba makrov za oblikovanje bobna

S kontrolniki Makro 3 lahko prilagodite zvoke bobnov na enak način kot zvoke sintetizatorjev.

Za razliko od sintetizacijskih makrov so funkcije fiksne za bobne, vendar se bo dejanska zvočna narava premikanja gumbov močno razlikovala glede na uporabljen vzorec. Kot pri zvokih sintetizatorjev priporočamo, da naložite različne zvoke bobnov in eksperimentirate z makri, da slišite, kaj zmorejo.

Samo sodi makri so aktivni, ko je izbrana skladba bobna.



Spodnja tabela povzema funkcije vsakega makro nadzora, ki se uporablja za bobnaste skladbe:

Makro funkcija	
2	Višina tona
4	Čas ovojnice razpada
6	Popačenje
8	EQ

Snemanje vzorca bobna

Ustvarjanje bobnarskega vzorca je nekoliko drugačen postopek od ustvarjanja sintetičnega vzorca. Ko ste v načinu snemanja in pogledu not za skladbo bobnov, samo udarjanje po vzorčnih ploščicah v realnem času ustvari zadetke na teh stopnicah v vzorcu in vzorčne stopnice svetlo modre.

Upoštevajte, da mora biti vzorec v teku (pritisnite skladbo,  v pogledu, da boste slišali ničesar, če za razliko od sintetičnega vzorca, ko je vzorec ustavljen.

(Vendar lahko slišite zadetke na ta način z uporabo Velocity View ali Gate View – glejte stran 69.)

16-stopenjski bobnarski vzorec se ustvari preprosto tako, da vstopite v način snemanja in udarite nekaj vzorčnih ploščic.

Med štirimi skladbami za bobne lahko poljubno preklapljate. Ni slaba ideja, če bi postavili osnovni boben

Vzorec z uporabo privzetih zvokov bobna; ko mislite, da ste z groovom dosegli nekaj, lahko eksperimentirate z različnimi zvoki bobnov v pogledu Note View ali Preset View in/ali z Makri.

Vzorec, ki ga naredite, bo predstavljal vzorec 1 (od osmih) za trenutno aktivni projekt. Za vsako od osmih skladb je osem vzorcev – dva sinta, dva MIDI in štirje bobni. Vzorec 1 je privzeti vzorec v vseh projektih in bo tisti, na katerega boste posneli, in tisti, ki ga boste slišali, ko pritisnete

Igraj. Ustvarite lahko daljša zaporedja tako, da vzorce povežete skupaj, to je razloženo na strani 77.

Nekvantiziran zapis

Igranje vzorcev bobnov v živo se lahko posname kvantizirano ali nekvantizirano. Kvantizirano snemanje

bo ob snemanju udarce bobnov postavil na najbližji korak, medtem ko bo nekvantizirano snemanje udarce postavilo neposredno na vmesne mikro korake. Če želite preklapljati med kvantiziranim in nekvantiziranim snemanjem, držite Shift in pritisnite **G** Snemanje. Če je omogočeno Record Quantise, gumb za snemanje sveti močno

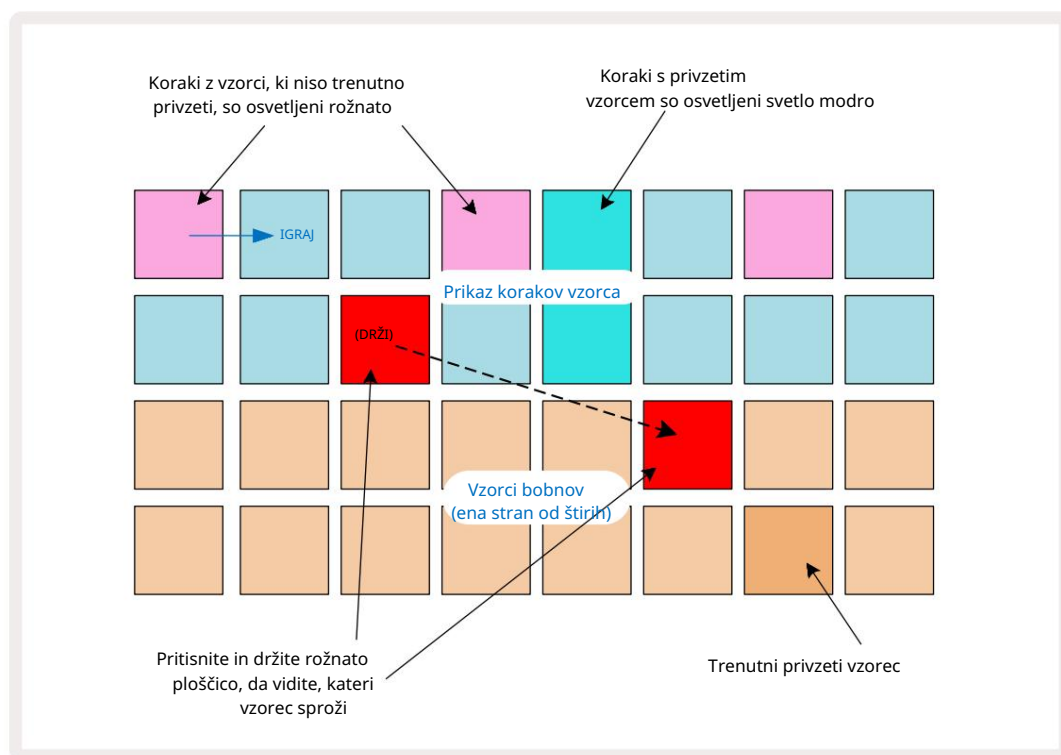
zelena, ko držite Shift . Če je funkcija Record Quantize onemogočena (brez kvantizacije), gumb za snemanje sveti temno rdeče, ko držite Shift .

Ročni vnos zadetkov in urejanje korakov

Čeprav ne morete slišati udarcev na bobne, če pritisnete osvetljene stopničke v pogledu Note , ko se vzorec ne izvaja (tj. Stop način), vam Circuit Tracks omogoča dodajanje ali brisanje posameznih udarcev na bobne v/iz vzorca, dejansko »off-line«.

V pogledu opomb bo ena vzorčna ploščica vedno osvetljena, čeprav morda ne bo na trenutno vidni strani od štirih. To je trenutni privzeti vzorec: če se dotaknete (kratko pritisnete) stopnice, bo privzeti vzorec dodeljen temu koraku, stopnica pa bo svetlo modra.

Če dolgo pritisnete na step pad, se bo prikazal rdeče: zdaj lahko pritisnete kateri koli vzorec, ta vzorec bo zdaj dodeljen izbranemu koraku, step pad pa bo rožnat.

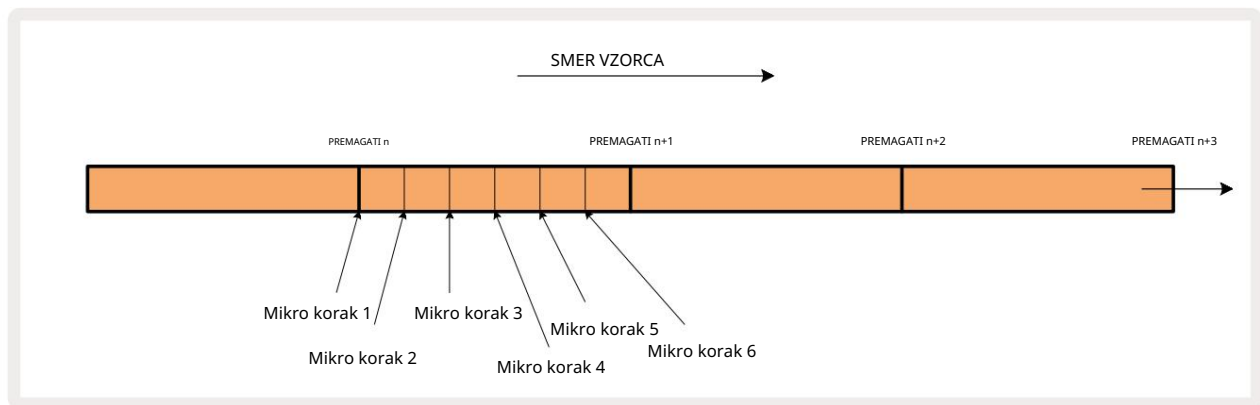


Obračanje vzorca deluje v načinih za zaustavitev in predvajanje: pridržite stopničko: ploščica s trenutno dodeljenim vzorcem bo zasvetila rdeče. Izberite alternativni vzorec in korak bo zdaj sprožil nov vzorec.

Če pritisnete osvetljeno step pad, boste počistili udarec bobna pri tem koraku.

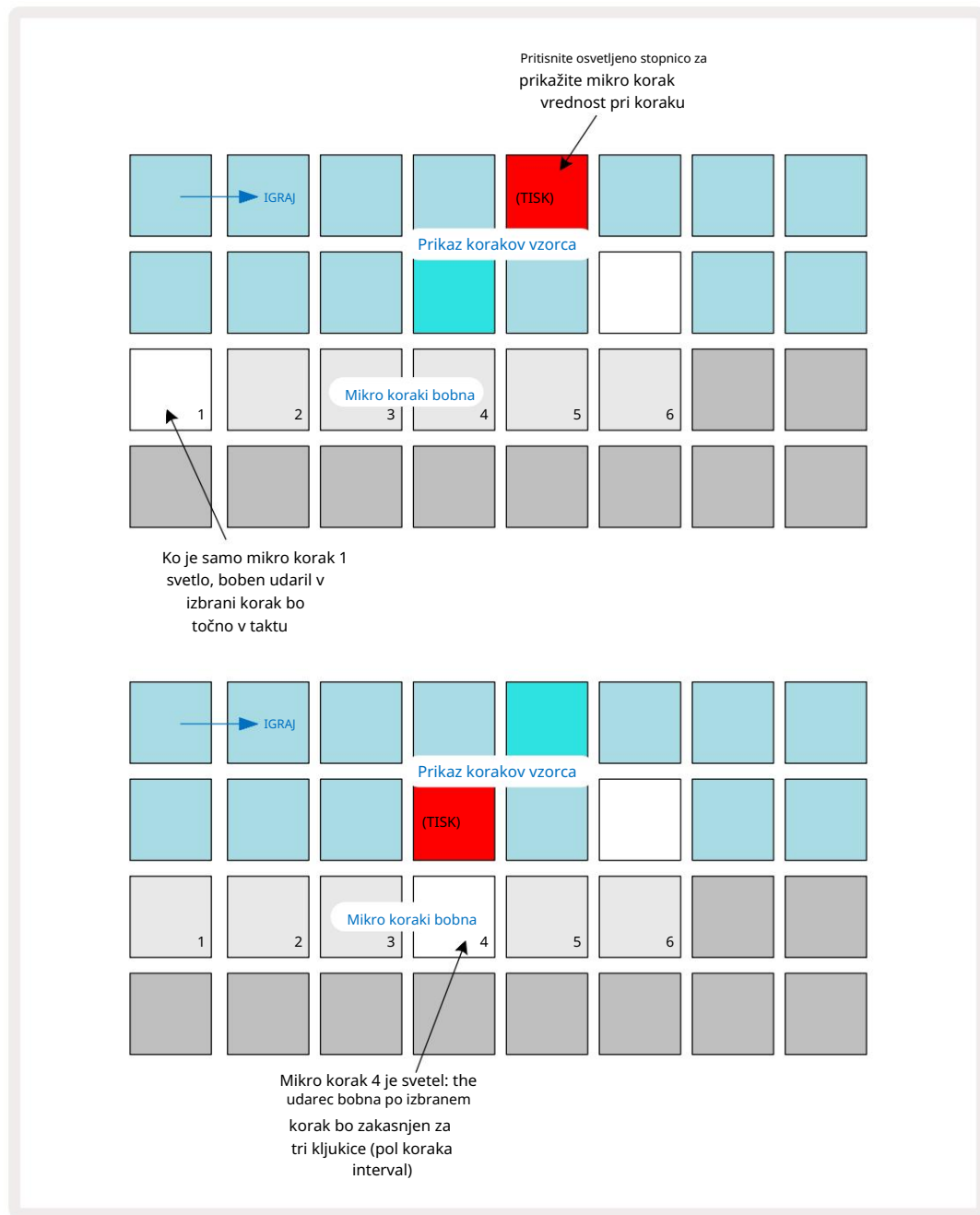
Urejanje mikro korakov

Ko kvantizirano snemanje ni omogočeno, je časovna razporeditev udarcev bobna, posnetih v realnem času, dodeljena enemu od šestih "mikro korakov" med sosednjimi koraki vzorca. Vsi udarci na bobne, dodani »off-line« (tj. v načinu Stop, glejte prejšnji razdelek), bodo vedno dodeljeni prvemu mikro koraku koraka, ki je na točnem taktu koraka.



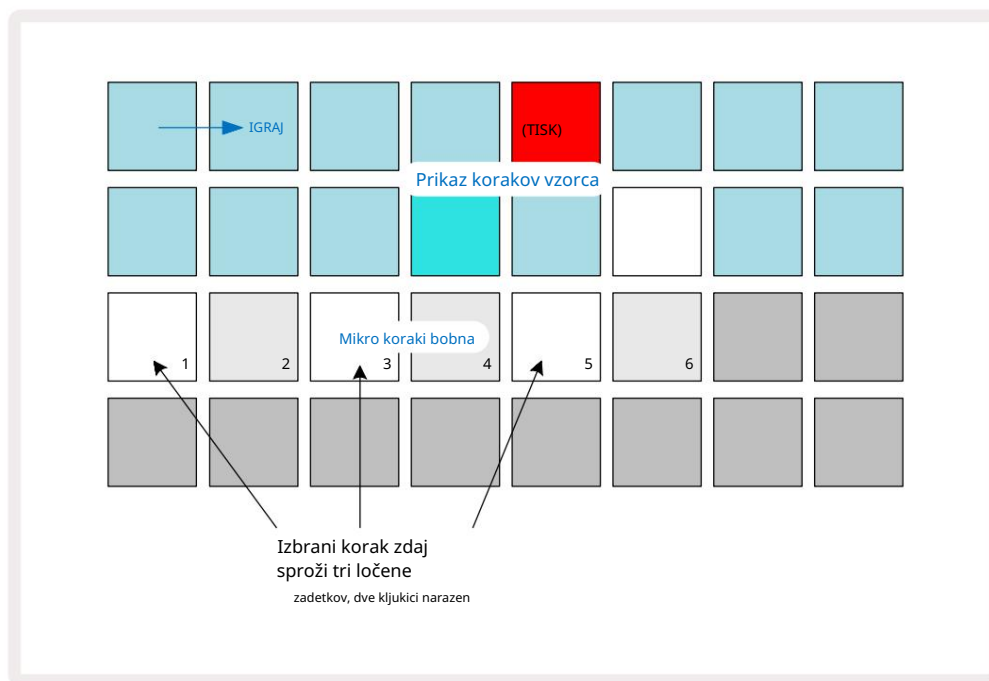
Tako kot pri sintetizacijskih skladbah lahko udarce bobnov premaknete v intervale mikro korakov, lahko pa tudi izberete, da so podvojeni zadetki dodeljeni drugim mikro korakom znotraj istega intervala.

Če želite prilagoditi vrednosti mikro korakov, pritisnite Gate View za ustrezno skladbo bobna. Blazinice 17 do 22 prikazujejo vrednosti mikro korakov. Pritisnite tipko za korake, katere vrednosti mikro korakov želite prilagoditi, in enega od micro step blazinice močno sveti.



Če je prva ploščica osvetljena (kot v prvem primeru zgoraj), to pomeni, da je boben udaril ob izbrani korak bo natančno "v taktu" na koraku vzorca. V drugem zgornjem primeru preklic izbora mikro koraka 1 in izbor mikro koraka 4 zakasni zadetek za tri šestine intervala med koraki.

Niste omejeni na prilagajanje časa udarca bobna – udarec lahko izberete na poljubnem številu mikro korakov: vsako mikrokoračno ploščico lahko vklopite ali izklopite. V spodnjem primeru bo 5. korak trikrat sprožil vzorec, ki mu je dodeljen, enkrat ob utripu in še dvakrat, dva in štiri tike pozneje.



Če vnašate udarce bobnov v načinu snemanja (z onemogočenim Rec Quantise) in lahko igrate dovolj hitro, lahko (odvisno od BPM!) ustvarite več udarcev v enem koraku. Preglejte zaslon mikro korakov, da vidite to.

Uporaba mikro korakov lahko kateremu koli vzorcu doda povsem nov obseg ritmičnih možnosti in lahko ustvari subtilne ritmične učinke ali dramatično majave utore. Tako kot pri številnih drugih vidikih Circuit Tracks tudi mi pozivam k eksperimentiranju!

Upoštevajte, da lahko spremenite elemente vzorca bobna znotraj Micro Step View in jih tudi dodate dodatne zadetke z dodajanjem vrednosti mikro korakov praznim korakom: ti bodo zapolnjeni s trenutnim privzetim vzorcem za skladbo bobna v uporabi.

Upoštevajte tudi, da vsi zadetki mikro korakov sprejmejo vrednost hitrosti in vzorec, dodeljen glavnemu koraku (glejte spodaj).

Hitrost

Tako kot pri sintetizacijskih skladbah lahko udarci bobnov, vneseni v Pogled not, uporabljajo fiksno ali spremenljivo hitrost. Spremenljiva hitrost je privzeta nastavev; če pritisnete Shift, boste videli, da Velocity 6 sveti rdeče, kar potrjuje to. Če izberete Variable Velocity, bodo udarci bobnov, posneti v živo z vzorčnimi ploščicami

imajo vrednosti hitrosti, določene glede na to, kako močno so udarjene vzorčne blazinice. To velja tako za normalno Pogled opombe in razširjen pogled opombe.

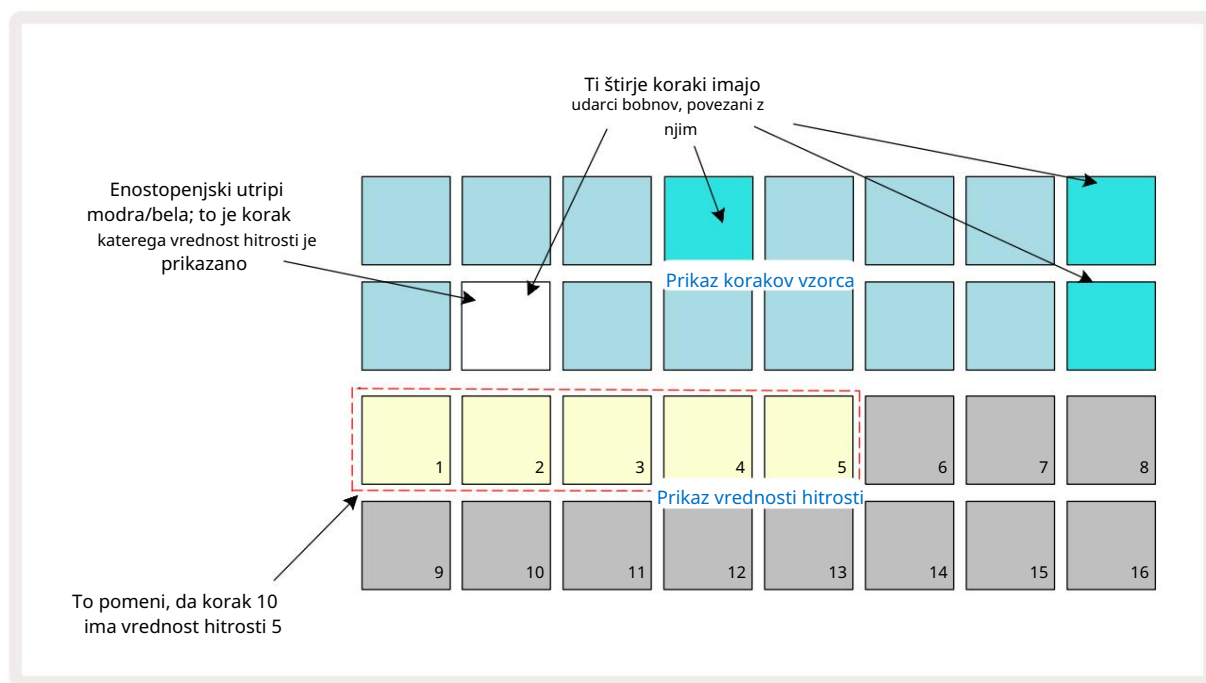
Če želite izbrati Fixed Velocity, držite Shift in pritisnite Velocity: gumb Velocity spremeni barvo v zeleno.

Zdaj bodo imeli vsi udarci bobna, vneseni z vzorčnimi ploščicami, vedno fiksno hitrost 96 (12 ploščic osvetljenih Pogled hitrosti – glejte spodaj). To velja tudi za običajni pogled opombe in razširjen pogled opombe.

Udarci na bobne, programirani z vzorčnimi stopnicami, bodo vedno uporabljali Fixed Velocity, ne glede na izbrani način velocity. Upoštevajte, da je izbira fiksne ali spremenljive hitrosti globalna, tj. velja za vse skladbe.

Ko ustvarite vzorec, lahko spremenite vrednost hitrosti koraka. To se naredi v Velocity

Pogled, ki ga izberete s pritiskom na Velocity 6 .



V pogledu Velocity View dve zgornji vrstici mreže predstavljata 16-stopenjski vzorec za trenutno izbrani boben, medtem ko dve spodnji vrstici predstavljata 16-segmentni "fader", razlit po dveh vrsticah; število blazinice osvetljen pesek predstavlja vrednost hitrosti za izbrani korak.

V zgornjem primeru so koraki 4, 8, 10 in 16 močno osvetljeni, kar pomeni, da imajo ti koraki bobnarske udarce povezanih z njimi. Ena ploščica na zaslonu koraka vzorca bo utripala izmenično modro/belo: to je korak, katerega vrednost hitrosti je prikazana. V primeru je vrednost hitrosti za ta korak 40; prvih pet blazinic vrstice 3 je osvetljenega peska (ker je $5 \times 8 = 40$), preostali del prikaza vrednosti hitrosti je neosvetljen. Če vrednost Velocity ni večkratnik števila 8, bo "zadnja" ploščica na zaslonu Velocity slabo osvetljena. Upoštevajte tudi, da slišite udarec bobna ob stopnici, ko pritisnete na step pad.

Vrednost hitrosti lahko spremenite tako, da pritisnete tipko v vrsticah prikaza vrednosti hitrosti, ki ustreza vrednosti hitrosti. Če želite, da ima zadetek pri koraku 12 v zgornjem primeru vrednost Velocity 96 namesto 40, bi pritisnili tipko 12; Blazinice od 1 do 12 zdaj osvetljujejo pesek. Če želite zmanjšati vrednost Velocity, pritisnite tipko, ki ustreza zahtevani vrednosti.

Št. osvetljenih ploščic	Vrednost hitrosti	Št. osvetljenih ploščic	Vrednost hitrosti
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

Pogled hitrosti lahko uporabite tudi za spreminjanje vrednosti hitrosti med predvajanjem vzorca. V tem primeru ti morate pritisniti in držati ploščico za korak, da se spremeni njegova vrednost Velocity; to lahko storite na katero koli točko v vzorcu. Zadržana stopnička bo zasvetila rdeče, drugi dve vrstici pa bosta "zamrznili", da se prikaže vrednost hitrosti izbranega koraka. Pritisnite tipko, ki ustreza novi zahtevani vrednosti. Vzorec se še naprej predvaja, tako da lahko v resničnem življenju eksperimentirate z različnimi vrednostmi hitrosti čas.



V Velocity View lahko dodate tudi udarce bobnov. Držite tipko, ki ustreza koraku, kjer želite dodati zadetek, in pritisnite ploščico v spodnjih dveh vrsticah; blazinica določa hitrost tega zadetka. To je super za dodajanje niza "duhov" zadetkov pri nizki glasnosti.

Verjetnost

Verjetnostno funkcijo Circuit Tracks je mogoče uporabiti za posamezne korake na kateri koli sledi Drum na povsem enak način kot pri posameznih korakih na obeh skladbah Synth. Upoštevajte, da kar zadeva skladbe bobna se verjetnost uporablja na korak, ne na mikro korak, tako da, če je na različnih mikro korakih več zadetkov, se bodo sprožili vsi ali pa noben.

Pogled verjetnosti je sekundarni pogled gumba za nastavitve vzorca 7. Odprite tako, da držite Shift in pritisnete Nastavitve vzorca ali pritisnite Nastavitve vzorca drugič, če ste že v pogledu nastavitve vzorca za preklop pogleda.

Celoten opis možnosti Probability je na voljo v razdelku Synth uporabniškega priročnika: glejte stran 48.

Snemanje premikov gumba

Tako kot pri zvokih sintetizatorjev lahko zvoke bobnov prilagodite v realnem času z uporabo kontrolnikov Makro 3 . Circuit Tracks ima avtomatizacijo, kar pomeni, da lahko učinek teh popravkov dodate posnetemu vzorcu tako, da vstopite v način snemanja (s pritiskom na **G Record 13**) med premikanjem gumbov. Vključeno bobnaste skladbe, se uporabljajo samo sodo oštevilčeni makro kontrolniki in samo premiki gumbov posneto, ko so izbrani Pogled hitrosti, Pogled vrat ali Verjetnostni pogled .

Ko vstopite v način snemanja, lučke LED pod aktivnimi kontrolniki makra sprva ohranijo barvo in svetlost, ki so ju imele prej, a takoj ko izvedete prilagoditev, lučka LED za potrditev zasveti rdeče. da zdaj snemate premikanje gumba.

Da se premiki gumba ohranijo, morate zapustiti način snemanja, preden se sekvenca kroži v desno, sicer bo Circuit Tracks prepisal podatke o avtomatizaciji s tistimi, ki ustrezajo novemu položaju gumba. Če to storite, boste slišali učinek krmiljenja makra, ki se ponovno predvaja, ko se zaporedje naslednjič vrti, na točki v vzorcu, kjer obrnil krmilnik.

Posnamete lahko tudi spremembe nadzora makra, ko se sekvenca ne predvaja; v Pogledu hitrosti, Pogledu vrat ali Pogledu verjetnosti pritisnite **G Record**, izberite korak, pri katerem naj pride do spremembe, tako da pritisnete in držite tipko, ki ustreza koraku; to bo zaigralo udarec bobna v tem koraku. Potem po želji prilagodite makro kontrolnike; nove vrednosti bodo zapisane v podatke avtomatizacije; znova pritisnite Record , da zapustite način snemanja. Ko se zaporedje izvaja, boste slišali učinek premikanja gumba Macro na tem koraku. Na enak način lahko med predvajanjem sekvencerja urejate tudi avtomatizacijo kontrolnikov makrov za določene korake. Ko je omogočen način snemanja, preprosto držite tipko za korake in obrnite kontrolnik za makro.

Upoštevajte, da se podatki o avtomatizaciji snemajo neodvisno od podatkov vzorca. To pomeni, da bodo vse spremembe makrov bobna, ki so posnete kot del vzorca, ohranjene, tudi če boben vzorec se spremeni med vzorcem (glejte »Sample Flip« na strani 63). Zvok bobna lahko nastavite v določenem koraku in nato spremenite vzorec v tem koraku: nastavev bo še vedno učinkovita.

Podatke o makro avtomatizaciji, ki jih ne želite obdržati, lahko izbrišete tako, da držite Počisti 17 in zadevni gumb premaknete v nasprotni smeri urinega kazalca za vsaj 20 % njegovega vrtenja – lučka LED pod gumbom se za potrditev obarva rdeče. Vendar upoštevajte, da bodo s tem v celoti izbrisani podatki o avtomatizaciji za ta makro Vzorec, ne le pri trenutnem koraku sekvencerja.

Počisti in podvoji

Gumba Počisti in Podvoji opravljata enake funkcije s skladbami za bobne kot za note sintetizatorja (glejte stran 41), čeprav je spreminjanje vzorca bobna tako preprost postopek za izvajanje v pogledu not, zato ju verjetno ne boste nikoli uporabili za preprosto dodajte ali odstranite bobnarske udarce.

Upoštevajte, da boste z brisanjem koraka izbrisali vse parametre (hitrost, mikro korake in verjetnost), ki so bili dodeljeni koraku.

Vzorci

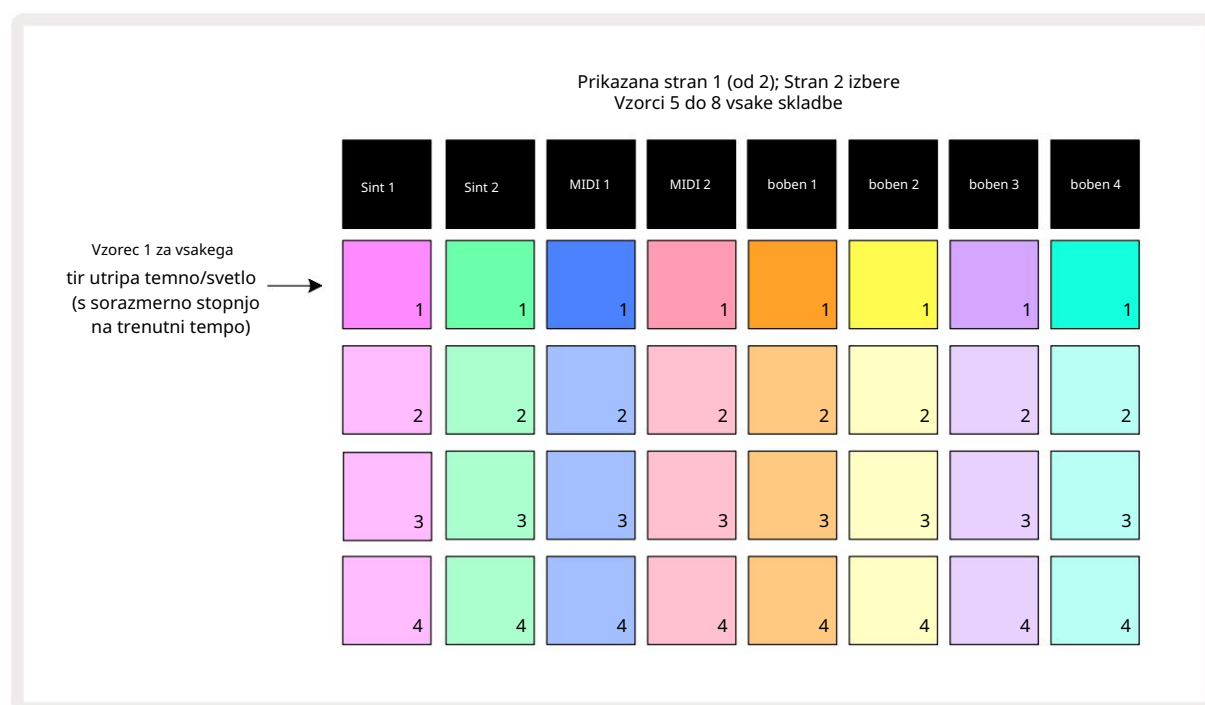
Vsak projekt v Circuit Tracks ima pomnilniški prostor za osem ločenih vzorcev na skladbo, tako da lahko ustvarite osem vzorcev za vsak sintetizator, osem vzorcev za vsak boben in osem vzorcev za vsakega od dveh zunanjih instrumentov MIDI znotraj projekta.

Pravi potencial Circuit Tracks se začne uresničevati, ko začnete ustvarjati zanimive različice vzorca, jih shranite in nato združite, da se predvajajo kot popolna veriga do 256 (8 x 32) korakov. Poleg tega ni treba, da so vsi vzorci za vsako skladbo veriženi na enak način: lahko bi imeli 64-stopenjske vzorce bobnov za vsako skladbo bobnov v kombinaciji z daljšim zaporedjem linij nizkih tonov in/ali sintetizatorjev, na primer. Ni omejitev, kako kombinirate vzorce iz različnih skladb (čeprav obstaja omejitev, kako vzorce za posamezne skladbe

so priključeni; to je razloženo na strani 77).

Pogled vzorcev

Če želite urediti in organizirati svoje vzorce, uporabite Pogled vzorcev, do katerega dostopate s pritiskom na Patterns 10. Ko prvič odprete pogled vzorcev v novem projektu, bo videti takole:



Pogled vzorcev ima dve strani, izbrani z gumboma J in K 15. Strani so enake in spomini vzorcev so razporejeni navpično; na strani 1 blazinice izberejo vzorce od 1 do 4 za vsako skladbo, na strani 2 pa izberejo vzorce od 5 do 8.

Kako je posamezna ploščica osvetljena, kaže njen status. Zatemnjena ploščica pomeni, da vzorec trenutno ni izbran

igrati. Ena ploščica na skladbo bo počasi utripala med temno in svetlo: to je vzorec, ki se je predvajal, ko je bilo predvajanje nazadnje ustavljeno. Na začetku (tj. ko se začne nov projekt), vzorec 1 v vsakem skladba bo v tem stanju z vsemi ostalimi pomnilniki praznimi in ploščicami slabo osvetljenimi.

Če želite izbrati drug vzorec za katero koli skladbo, preprosto pritisnite njeno ploščico. To lahko storite v načinu Stop ali Play. Pomembna značilnost preklapljanja vzorcev je, da če izberete vzorec, medtem ko se drug že predvaja, lahko izberete, da "postavite v čakalno vrsto" naslednji vzorec za predvajanje na koncu trenutnega ali da takoj preklopite na drug vzorec. Privzeto je, da se trenutni vzorec predvaja do konca pred nov vzorec se začne predvajati. To vam omogoča gladek prehod med vzorci. V tem primeru bo ploščica za naslednji vzorec hitro utripala, medtem ko je v čakalni vrsti, dokler se ne začne predvajati. Vendar, če med izbiranjem naslednjega pomnilnika vzorca držite pritisnjeno tipko Shift, se bo predvajanje začelo takoj od ustreznega koraka vzorca, s čimer se zagotovi kontinuiteta celotnega časa. Na primer, če je trenutni vzorec dosegel 11. korak, ko pritisnete drugo ploščico vzorca, medtem ko držite pritisnjeno tipko Shift, si bo Circuit Tracks zapomnil, kje je kazalec, in drugi vzorec se bo začel predvajati od 12. koraka.

Ko na ta način izberete dva vzorca, se bosta vrtela kot par vsakič, ko pritisnete

 Igrajte, dokler ne prekličete izbire enega od njih. To je najpreprostejši primer veriženja vzorcev, ki je podrobno obravnavano na strani 77.

Trenutno izbrani vzorec je tisti, ki ga boste slišali v načinu predvajanja ali snemanja: zaradi tega je delovanje zelo preprosto in pregledno. Trenutna vsebina izbranega vzorca se bo predvajala, ko pritisnete Predvajaj, in če dodate dodatne informacije o skladbi – sintetizacijske note, udarce na bobne ali podatke MIDI – bo shranjena v isti pomnilnik vzorca.

vsakič, ko pritisnete v pogledu  Predvajajte vzorec. Če želite začeti predvajati vzorec od (ali iz) koraka, ki kaže na ploščici, vemo možnost izbje ustavljen, hkrati pritisnite Shift in Play.

Čiščenje vzorcev

Pomnilnik vzorcev lahko počistite v pogledu vzorcev tako, da držite Clear  in pritisnete ustrezno blazinico. Tako Clear kot sama ploščica bosta svetila svetlo rdeče, medtem ko ju pritiskate za potrditev izbrisa. Ko je predvajanje ustavljeno, če vzorec, ki je izbrisan, ni trenutno aktivni vzorec (označeno z utripajočo barvo sledi) in ni del verige vzorcev, bo svetil belo. To pomeni, da bo ta vzorec prikazan v vseh pogledih korakov za skladbo. To se ujema z vedenjem o View Lock, glejte stran 81.

Podvajanje vzorcev

V pogledu vzorcev lahko gumb Podvoji **18** uporabite za izvajanje preproste funkcije kopiranja in lepljenja, kar vam omogoča kopiranje vzorca iz enega pomnilnika v drugega. To je zelo uporabna funkcija, saj vam omogoča uporabo obstoječega vzorca kot osnove za drugega, nekoliko drugačnega: pogosto je lažje spremeniti obstoječ vzorec, da bo takšen, kot želite, kot ustvariti novega iz nič.

Če želite kopirati vzorec iz enega pomnilnika v drugega, pridržite tipko Duplicate (sveti zeleno), pritisnite ploščico z vzorcem, ki ga želite kopirati (med pritiskanjem sveti zeleno) in nato pritisnite ploščico za pomnilnik, kamor želite kopijo, ki bo shranjena (svetila bo rdeče, nato pa bo, če se predvajanje ustavi obarvavo belo, ko spustite Duplicate, kar pomeni, da bo ta vzorec prikazan, ko preklopite na postopni pogled). Zdaj imate identično kopijo vzorca. Če želite kopirati podatke vzorca v več pomnilnikov, lahko še naprej držite pritisnjen gumb Podvoji in preprosto ponovite del operacije »prilepi« v druge korake.

POMEMBNO:

Vzorec lahko kopirate iz ene skladbe Synth ali MIDI na drugo ali med skladbo Synth in skladbo MIDI s funkcijo Duplicate: uporabite jo lahko tudi za kopiranje vzorca iz ene skladbe Drum v drugo, ne morete pa kopirati podatkov iz Skladba za sintetizator ali MIDI v skladbo za bobne ali obratno.

Stran s koraki in vzorci s 16/32 koraki

Privzeta dolžina vzorca v Circuit Tracks je 16 korakov, vendar lahko dolžino podvojite na 32 korakov z gumbom Step Page **8** (legenda 1-16/17-32). Dolžina vzorca je 16 korakov ali manj označeno z gumbom Step Page, ki je temno modro. Če želite podaljšati dolžino vzorca, ki si ga trenutno ogledujete, prek 16 korakov, pritisnite gumb Korak strani: zdaj je prikazan svetlo modro za stran 1 - med prikazom korakov od 1 do 16 in oranžno za stran 2 - med prikazom korakov od 17 do 32.

Ta funkcija vam omogoča ustvarjanje bolj zanimivih in raznolikih zank v okviru enega vzorca.

Če so nekatere skladbe dolge 16 korakov in nekatere 32 korakov, se bodo 16-stopenjski vzorci ponovili po 16. koraku, medtem ko se bodo 32-stopenjski vzorci nadaljevali v korakih od 17 do 32, tako da boste slišali dve ponovitvi krajše skladbe za vsako daljšo.

Če med predvajanjem 32-stopenjskega vzorca pritisnete stran s koraki (1-16/17-32), se prikaže druga stran, vendar ne prekine vzorca. Dolžino vzorca lahko hitro nastavite nazaj na privzeto vrednost 16 korakov, tako da pridržite Clear in pritisnete gumb Step Page: vzorec bo zdaj ponastavljen na 16 korakov. Opombe/zadetki, dodeljeni vsem 32 korakom, so ohranjeni, vendar boste slišali le te

dodeljeno prvim 16 korakom po uporabi Clear. Če dolžino vzorca znova razširite na 32 korakov, bodo vse note/zadetki, ki so bili predhodno dodeljeni korakom od 17 do 32, še vedno tam.

Uporabite lahko tudi Podvoji z gumbom Step Page. Če držite tipko Duplicate in pritisnete gumb Step Page, boste podaljšali dolžino vzorca za trenutno izbrano skladbo na 32 korakov in kopirali vse podatke v korakih 1 do 16 v korake 17 do 32, vključno s podatki o avtomatizaciji. Že kakšni podatki prisoten na strani 2 bo s to operacijo prepisan.

Verižni vzorci

Ko ustvarite več vzorcev za eno ali več skladb, jih lahko začnete povezovati v verigo naredite daljše zaporedje. Pritisnite Patterns , da odprete pogled Patterns.

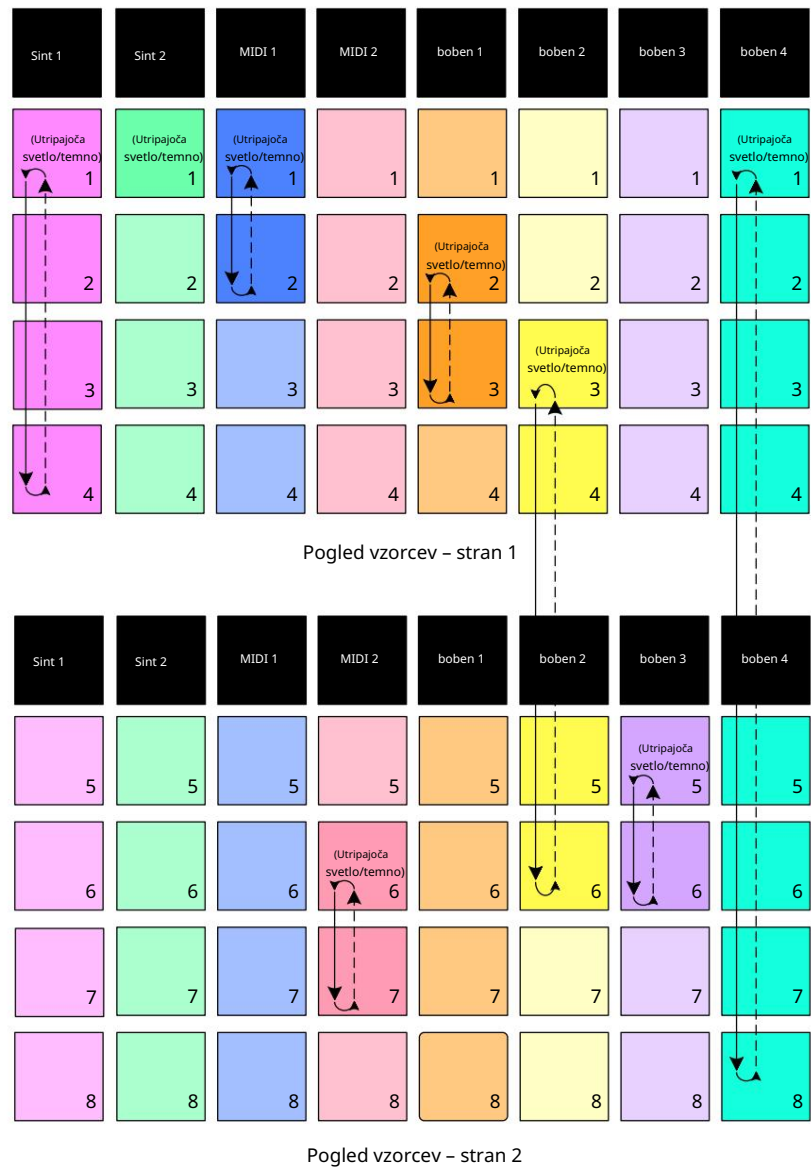
Vzorci je mogoče verižiti na podlagi posamezne skladbe. Ko so vzorci verižno povezani, se predvajajo zaporedno, npr. veriga vzorcev, sestavljena iz štirih vzorcev, jih bo predvajala v številčnem vrstnem redu enega za drugim in nato ponovila. Če so vsi 32-stopenjski vzorci, bo veriga dolga 128 korakov. Druga skladba s samo enim 32-stopenjskim vzorcem bo predvajana štirikrat med vsako verigo; 16-stopenjski vzorec bo igrali osemkrat.

Če želite ustvariti verigo vzorcev, pritisnite in držite tipko za zahtevani vzorec z najnižjo številko in nato pritisnite ploščico za zahtevani vzorec z najvišjo številko. (Ali ravno obratno.) Na primer, če želite vzorce skladbe v spominih 1 do 3 povezati skupaj, pridržite Pad 1 in nato pritisnite Pad 3. Videli boste, da zdaj vsi trije padi močno zasvetijo barvo sledi, kar kaže, da zdaj tvorijo verižno zaporedje. Če želite izbrati verigo vzorcev čez mejo strani, izbira deluje na enak način: na primer, če želite izbrati vzorce od 3 do 6 kot verigo, pritisnite

in držite ploščico za vzorec 3, nato pritisnite J, da se premaknete na stran 2, nato pritisnite ploščico za vzorec 6. Zdaj boste ugotovili, da svetijo vse blazinice za vzorce 3, 4, 5 in 6. Za veriženje vzorcev, ki uporabljajo isto ploščico na dveh straneh kot začetni/končni točki (npr. 1 in 5), držite ploščico za prvi vzorec, pomaknite se na stran 2, nato spustite ploščico. V tem primeru se nato ustvari veriga vzorcev od 1 do 5.

Pomembno si je zapomniti, da morajo biti vzorci, ki jih povezujete skupaj, sosednji, to je številčno zaporedni. Vzorce 1, 2, 3 in 4 lahko povežete skupaj ali 5, 6 in 7 skupaj ali 4 in 5 skupaj, vendar ne morete verižiti 1,2 in 6 skupaj. (Vendar vam funkcija Scene Circuit Tracks omogoča, da presežete to omejitev: glejte stran 82 za podrobnosti o uporabi scen.)

Naslednji primer bo ilustriral veriženje:



Zgornji primer pogleda vzorcev prikazuje možno razporeditev vzorcev za zaporedje 8 vzorcev.

Uporabljamo naslednje vzorce in zaradi enostavnosti bomo predpostavili, da so vsi vzorci sestavljeni iz 16 korakov:

- Synth 1 - vzorci od 1 do 4
- Synth 2 – samo vzorec 1
- MIDI 1 – vzorca 1 in 2
- MIDI 2 – vzorca 6 in 7
- Boben 1 - vzorca 2 in 3
- Boben 2 – vzorci 3 do 6
- Boben 3 - vzorca 5 in 6
- Boben 4 – vzorci od 1 do 8

Ko pritisnete Predvajaj, se bo vsaka skladba vrtela okoli svoje verige vzorcev. Najdaljša veriga je boben 4 – ta določa skupno dolžino zaporedja, v tem primeru 128 (8 x 16) korakov. Boben 4 bo predvajal vzorce od 1 do 8 po vrstnem redu, nato pa se bo vrnil na vzorec 1 in začel znova. Proti temu bo Synth 1 predvajal vzorce od 1 do 4 po vrstnem redu, nato pa se vrnil nazaj in ponovil; Synth 2 ima samo en vzorec, zato se bo to ponovilo osemkrat v zaporedju 8 vzorcev. Boben 1 in boben 3 imata v svojih verigah dva vzorca, torej vsak bo predvajan štirikrat in Drum 2 ima štiri vzorce v svoji verigi, tako da bo predvajan dvakrat. Kar slišite, je prikazano na spodnji časovnici:



Zgornji primer ponazarja osnovne točke, ki so vključene v veriženje vzorcev skupaj, da sestavi a daljše zaporedje. Ustvarjanje daljših, kompleksnejših in zanimivejših sekvenc je zgolj

razširitev teh načel. Circuit Tracks omogoča verige vzorcev do 256 (8 x 32) korakov, pri čemer lahko katera koli od osmih sledi spremeni svoj vzorec vsakih 16 korakov (ali manj, če sta tudi začetni/končni točki spremenjeni glede na privzeto).

Verigo lahko znova zaženete od točke, katere je zbir sekvenca nastavljen, da začne pritisniti  Predvajaj v verigi Vsakič, ko pritisnete.

medtem ko držite pritisnjeno tipko Shift.

Vzorec Octave

Višino celotnega sintetičnega ali MIDI vzorca lahko premaknete navzgor ali navzdol za eno ali več oktav tako, da držite Shift  in nato pritisnete J ali K . To lahko storite med predvajanjem vzorca ali v načinu zaustavitve. Oktavo vzorca lahko spremenite v katerem koli od pogledov korakov, tj. v pogledu not, pogledu hitrosti, pogledu vrat ali pogledu nastavitve vzorca. Prilagodi se le višina trenutno izbrane skladbe, tista od drugi bodo ostali nespremenjeni.

Če vzorec vsebuje note, ki so že v najvišji oktavi, ki jo lahko ustvari Circuit Tracks, nanje ne bo vplival oktavni premik vzorca navzgor; enako velja za najnižje tone in oktavni premik navzdol. V tem primeru bo gumb J ali K zasvetil rdeče, kar pomeni, da je ukaza ni mogoče izvesti.

Zaklepanje pogleda

Privzeto se prikaz koraka vzorca v zgornjih dveh vrsticah spreminja z izbranim vzorcem (in trenutno stranjo), tako da je kazalec za predvajanje vedno viden. Če želite urediti en vzorec, medtem ko nadaljujete s predvajanjem drugega vzorca ali celotno verigo vzorcev, lahko uporabite zaklep pogleda. Ena uporaba zaklepanja pogleda je "zamrznitev" prikaza koraka vzorca na trenutnem vzorcu (in strani), tako da držite Shift in pritisnete Patterns  10. Zgornji dve vrstici bosta zdaj zaklenjeni na vzorec, ki je bil prikazan, ko ste izbrali Zaklepanje pogleda.

V pogledu vzorcev bodo trenutno prikazani vzorci osvetljeni belo. Utripajoča bela ploščica označuje, da se vzorec gleda in predvaja, medtem ko neprekinjena bela barva označuje, da se vzorec gleda, medtem ko se predvaja druga (iste skladbe); ta ploščica bo utripala v barvi skladbe. Če želite spremeniti prikazani vzorec, držite shift in pritisnite tipko z vzorcem. Še vedno lahko spremenite, katere vzorce in

Verige vzorcev se igrajo na običajen način, opisan v Pogledu vzorcev na strani 74.

View Lock vam omogoča tudi zamrznitev prikaza korakov na trenutni strani vzorca, ko delate na 32-stopenjskem vzorcu. Ko je zaklepanje pogleda aktivno, se bo vzorec še naprej predvajal obe strani, vendar je zdaj prikazana le tista stran, ki je bila vidna, ko je bila izbrana zapora pogleda. The alternativno stran s koraki lahko prikažete s pritiskom na gumb za stran s koraki  8.

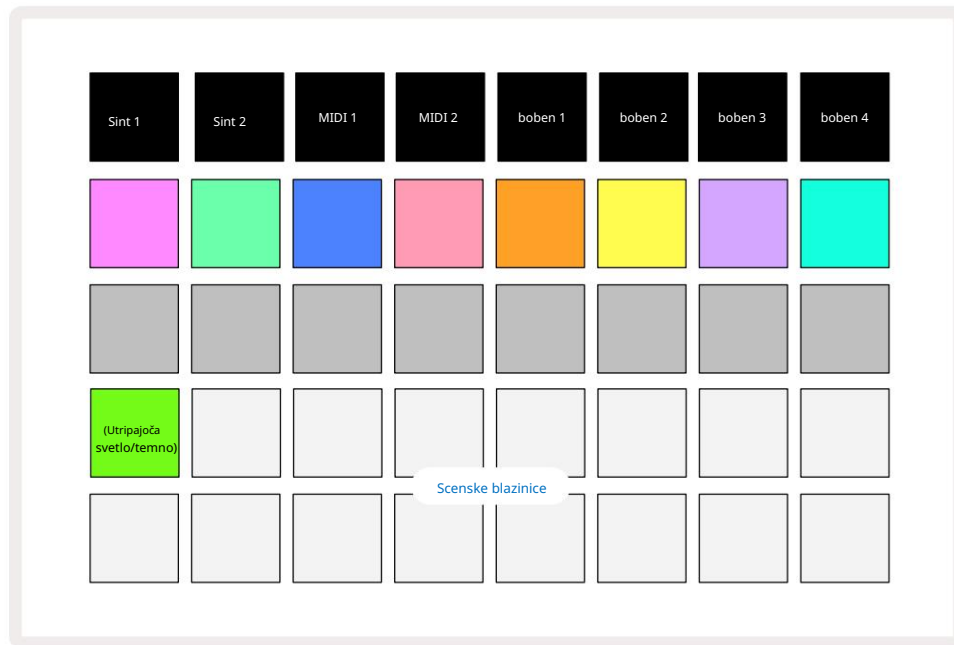
Medtem ko držite Shift, gumb Vzorci sveti zeleno, ko je zaklepanje pogleda aktivno; ko je neaktiven, je rdeč. Shift lahko pritisnete kadar koli: barva gumba bo potrdila, ali je zaklepanje pogleda aktivno ali ne.

Zaklepanje pogleda se uporablja za vse skladbe in velja tudi za vse poglede, ki imajo prikaz koraka vzorca (tj. pogled hitrosti, pogled vrat itd., kot tudi pogled not). Prekličete ga lahko s pritiskom na Shift + Patterns ponovno. Upoštevajte, da stanje zaklepanja pogleda ni shranjeno. Privzeto bo 'neaktivno', kadar koli Circuit Skladbe so vklopljene.

Prizorišča

Prizori vam omogočajo, da eni ploščici dodelite več vzorcev in verig vzorcev znotraj projekta, kar vam omogoča enostavno sprožitev dela pesmi. Same prizore lahko tudi povežete v verige, da uredite veliko daljše sekvence in tako zgradite popolne strukture pesmi.

Do scen dostopate v pogledu mešalnika: pritisnite mešalnik, da odprete to:



Dve spodnji vrsti ploščic v Mixer Viewu predstavljata 16 prizorov, ki so na voljo v Circuit Tracks.

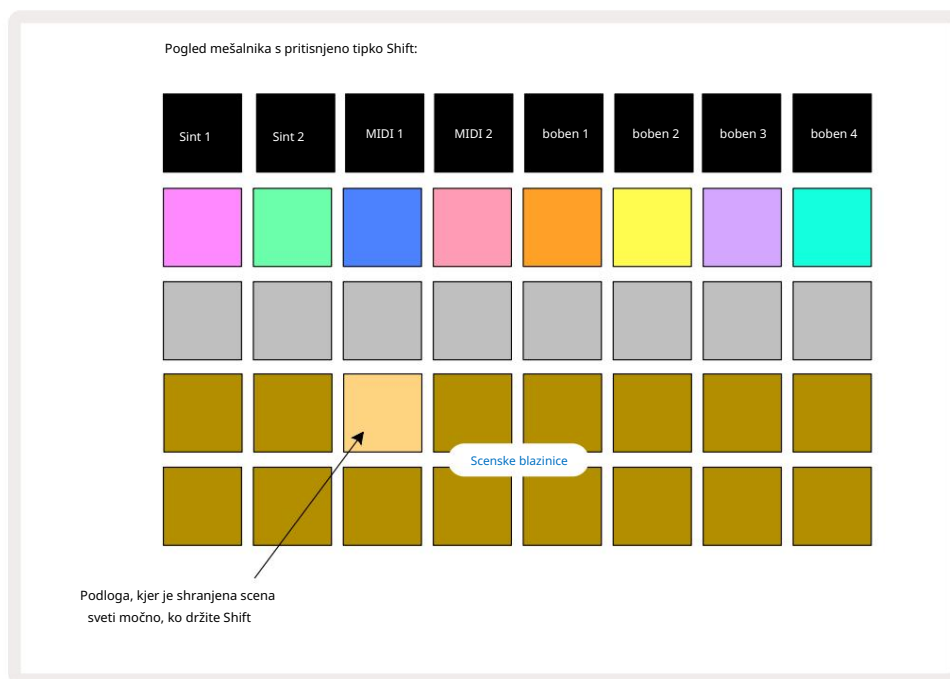
V novem projektu bodo vse blazinice sprožile vzorec 1 vseh osmih skladb, saj ni bilo nobenih verig vzorcev.

določena ali dodeljena. Prvi (Pad 17) bo utripal svetlo zeleno, kar pomeni, da se trenutno predvajani vzorci ujemajo z zadnjim izbranim prizorom (privzeto prizor 1).

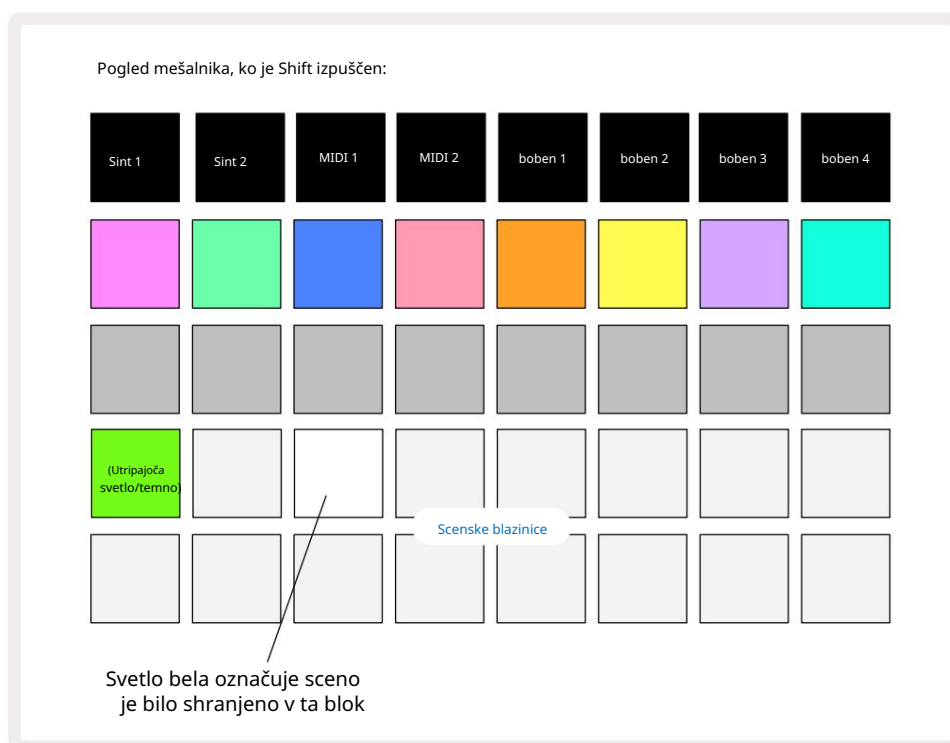
Dodeljevanje vzorcev prizorom

Odprite pogled vzorcev in definirajte vse verige vzorcev za vsako skladbo, ki naj sestavljajo sceno.

Preklopite v pogled mešalnika, pritisnite in držite tipko Shift: ploščice scene spremenijo barvo v temno zlato. Pritisnite tipko Scene (medtem ko še vedno držite Shift) – med pritiskom bo zasvetila svetlo zlato, kar pomeni, da so vzorci zdaj dodeljena temu.



Vse izbrane verige vzorcev so zdaj shranjene kot ta prizor. Ko sprostite Shift, je ploščica s shranjenim prizorom zdaj svetlo bela:



Zdaj, ko pritisnete ploščico, je izbrana scena in bo predvajal nabor verig vzorcev, ki so bili dodeljena, ko naslednjič pritisnete Predvajaj.

Ko izberete Mixer View, boste takoj lahko videli, kje so prizori že shranjeni, saj bodo njihove ploščice osvetljene svetlo belo ali svetlo zlato, ko pritisnete Shift.

Dodeljevanje verig vzorcev prizoru ne vpliva na trenutno predvajanje in ne bo izbralo prizora ali spremenilo vaše verige prizorov (glejte spodaj), če ste že v načinu predvajanja: izbrani prizor se bo začel ko je trenutni vzorec ali veriga vzorcev končan – glejte “Scene čakalne vrste” spodaj.

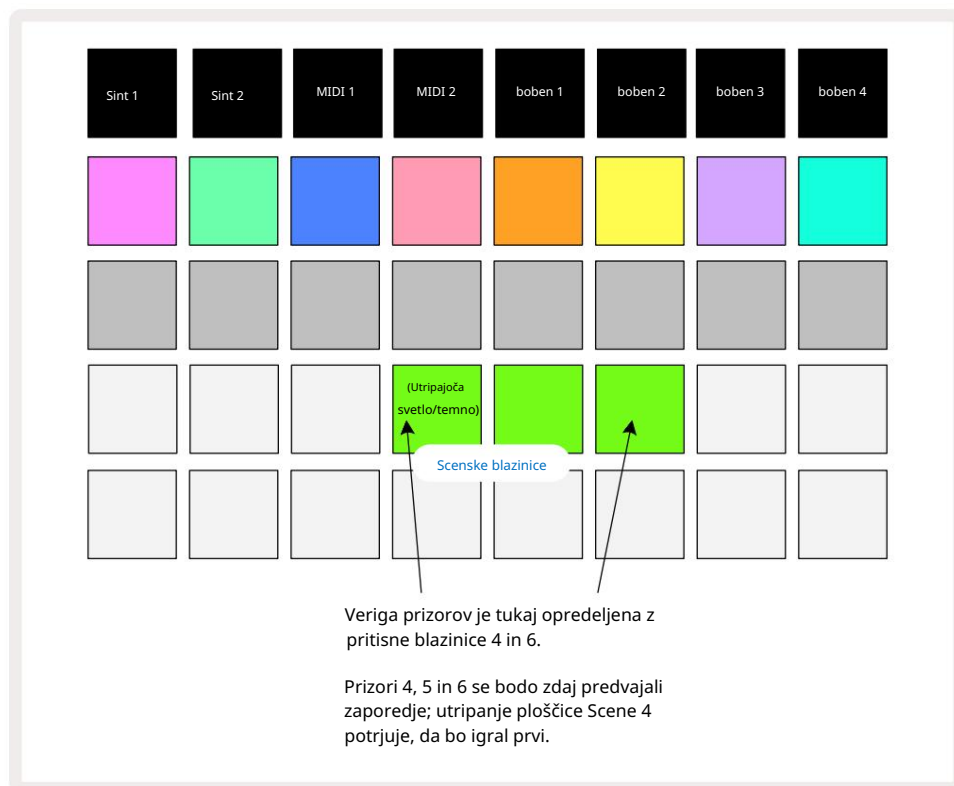
Podatki o prizoru so shranjeni s trenutnim projektom, ko izvedete Save tako, da dvakrat pritisnete Save  19. Če ploščica Scene utripa zeleno, pomeni i) da je to trenutno izbrana scena in ii) da se trenutno izbrani vzorci ujemajo s tistimi, ki so dodeljeni sceni. Če se izbrani vzorci spremenijo v pogledu vzorcev, se bo plošča Scene vrnila v temno belo. Če so ujemajoči se vzorci ponovno izbrani, bo Scene pad spet utripal zeleno. Upoštevajte, da se bo to vedenje zgodilo samo za nazadnje izbrano sceno – če izberete vzorce scene, ki niso nazadnje izbrana

ena, ustrezna ploščica ne bo postala zelena.

Veriženje prizorov za ustvarjanje aranžmaja

Tako kot lahko združite vzorce v pogledu vzorcev, lahko združite prizore v pogledu mešalnika za ustvarjanje daljših zaporedij. To storite tako, da držite tipko za prvo sceno, nato pritisnete ploščico za zadnjo sceno: te ploščice in vse tiste med njimi bodo zasvetile zeleno. Veriga prizorov, ki bo predvajana, bo zdaj vsebovala prizore, dodeljene vsem ploščicam med obema, ki ste ju pritisnili; Npr., če želite verigo prizorov, sestavljeno iz prizorov 1 do 5, držite ploščico Scene 1 in pritisnite ploščico Scene 5. Vsaka scena bo enkrat predvajala verigo vzorcev, ki ji je dodeljena, nato pa preklopila na naslednjo sceno. The

Prizori se bodo predvajali v številčnem vrstnem redu in nato ponovili.



Upošteвайте, da lahko uporabite prizore, da premagate omejitve v pogledu vzorcev, da ne morete definirati veriga vzorcev, ki niso sosednji. Sosednje skupine vzorcev lahko dodelite zaporednim spominom prizorov in jih nato predvajate kot verigo prizorov. Na primer, če želite igrati vzorce 1, 2, 5 in 6 po vrstnem redu, lahko naredite verigo vzorcev vzorcev 1 in 2 in jo dodelite pomnilniku scene, njim pa še eno verigo vzorcev vzorcev 5 in 6 ter dodelite do naslednjega

Spomin na prizorišče. Nato lahko določite verigo prizorov teh dveh prizorov in dobili boste zahtevane štiri Vzorci v zaporedju.

Prizori čakalnih vrst

Prizori so lahko "predizbrani" na enak način kot vzorci, tako da, če se prizor že predvaja, je naslednji v čakalni vrsti. Plošča za sceno v čakalni vrsti utripa zeleno in na koncu vzorca bobna 1, ki se trenutno predvaja, se bo nova scena začela predvajati od začetka brez izgube sinhronizacije.

Čiščenje scen

Če želite počistiti pomnilnik scene, pridržite Clear **17** in pritisnite tipko za sceno, ki jo želite počistiti. To bo povrnilo pomnilnik scene v privzeto stanje - vzorec 1 za vse skladbe.

Podvajanje prizorov

Če želite kopirati sceno, pridržite Duplicate **18** in pritisnite tipko za sceno, ki jo želite kopirati, nato pritisnite tipko za pomnilnik scene, kamor želite shraniti kopijo. Sprosti dvojnik. Vendar pa lahko kopirano sceno prilepite večkrat (na različne pomnilniške lokacije), če ohranite Duplicate .

Tempo in Swing

Tempo in Swing sta tesno povezana in metode njunega prilagajanja so zelo podobne.

Čas

Circuit Tracks bo deloval v katerem koli tempu v razponu od 40 do 240 BPM; privzeti tempo za novo

Projekt je 120 BPM. Tempo lahko nastavite z notranjo uro tempa ali z zunanjo uro MIDI

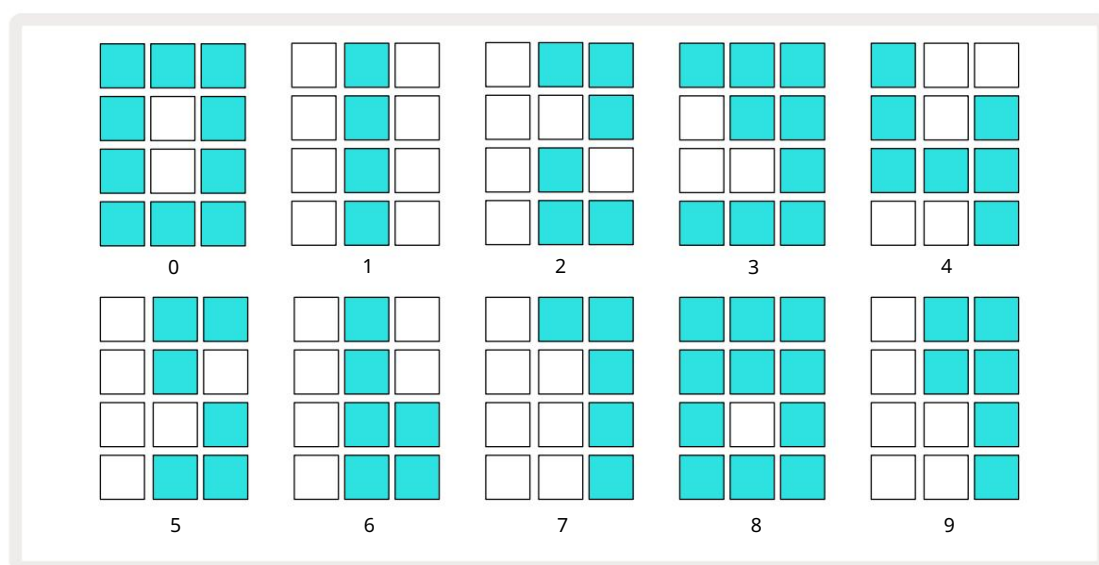
vir. Zunanjo uro MIDI je mogoče uporabiti prek vrat USB ali vhodnih vrat MIDI .

Za prikaz in prilagoditev BPM notranje ure tempa pritisnite gumb Tempo/Swing 16 , da odprete Tempo View. (Kot pri večini gumbov Circuit Tracks, lahko s kratkim pritiskom preklopite mrežo na

Tempo View ali dolgo pritisnite, da za trenutek preverite BPM.)

BPM je prikazan na mreži ploščice kot dve ali tri velike številke v modri in beli barvi. Številka »stotice« (ki je lahko le »1«, »2« ali izklopljena) zavzema stolpca 1 in 2 mreže, medtem ko »desetice« in

Številke »enote« zavzemajo po tri stolpce. Spodaj je prikazano, kako so prikazane številke od 0 do 9.



Makro krmilnik 1 se uporablja za prilagajanje tempa; njegova LED sveti svetlo modro.

Zunanja ura

Nobeno preklapljanje ni potrebno, da bi lahko Circuit Tracks podrejeni viru zunanje ure MIDI (odvisno od nastavitve ure – glejte »Nastavitve ure« na strani 106). Če je uporabljena veljavna zunanja ura, se

bo samodejno izbran kot vir ure, mreža pa bo rdeče prikazala »SYN« , če je makro 1

obrnjen. Prilagoditev Makra 1 ne bo spremenila notranjega tempa, ko je v uporabi zunanja ura.

Medtem ko notranja ura tempa dovoljuje samo cele številke BPM (tj. brez delnih vrednosti tempa), se bodo Circuit Tracks sinhronizirale s katerim koli zunanjim taktom – vključno z delnimi vrednostmi – v območju od 30 do 300 BPM.

Če je zunanja ura odstranjena (ali gre izven dosega), se Circuit Tracks preneha predvajati. "SYN" ostane prikazan, dokler ne pritisnete Play. Mreža nato prikaže BPM, ki je bil shranjen s projektom, Makro 1 bo znova omogočen in nato lahko prilagodite tempo.

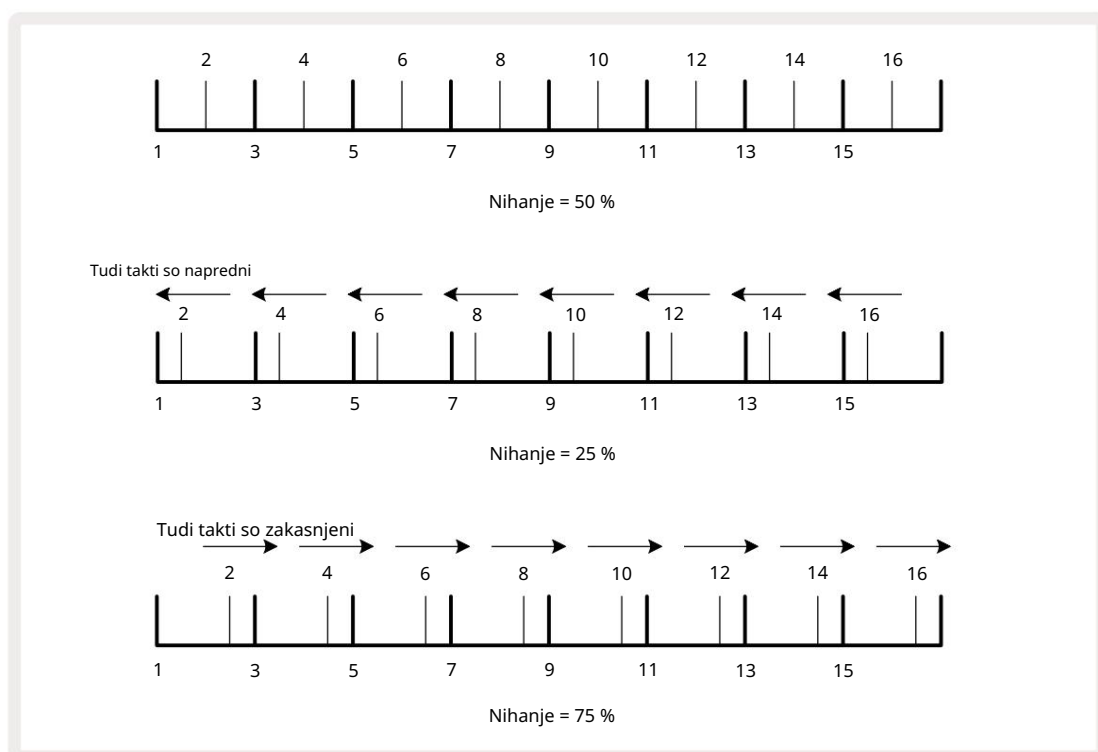
Tapnite Tempo

Če želite uskladiti tempo Circuit Tracks z obstoječim glasbenim delom in ne poznate njegovega BPM, lahko uporabite Tap Tempo. Pridržite Shift in tapnite gumb Tempo/Swing v skladu s skladbo, ki jo poslušate. Potrebujete vsaj tri dotike, da Circuit Tracks spremeni nastavitev tempa na vašo ročni vnos, nato pa bo izračunal BPM s povprečenjem zadnjih petih dotikov.

Tap Tempo lahko uporabite kadar koli, če pa ste v pogledu Tempo, boste videli posodobitev prikaza BPM sam v tempu tap.

Gugalnica

Privzeto so vsi koraki v vzorcu časovno enakomerno razporejeni. Pri tempu 120 BPM se bo 16-stopenjski vzorec ponovil vsaki 2 sekundi, tako da bodo koraki narazen za eno osmino sekunde. Spreminjanje parametra Swing z njegove privzete vrednosti 50 (razpon je od 20 do 80) spremeni čas sodo oštevilčenih korakov (izklop utripi); nižja vrednost nihanja skrajša čas med sodim in prejšnjim lihim korakom, višja vrednost nihanja pa ima nasprotni učinek.



Nihanje se prilagodi z Makro 2, medtem ko je v Pogledu tempa; njegova LED sveti oranžno. Upoštevajte, da ko

izmenično prilagajanje tempa in nihanja, boste morda opazili kratek zamik, preden začne veljati nastavitev gumba. To vam omogoča, da preverite trenutne vrednosti tempa in nihanja, ne da bi jih spreminjali.

Swing lahko uporabite za dodajanje dodatnega "utora" vašemu vzorcu. Upoštevajte, da gre za sode korake »swung«, jih je mogoče razlagati kot 1/16-note (polquavers).

Kliknite sledi

Klik (ali metronom) lahko aktivirate ali deaktivirate tako, da držite Shift in pritisnete Clear .

Clear bo svetil svetlo zeleno, ko je Click omogočen, in temno rdeče, če ni. Ko je omogočeno, boste med predvajanjem sekvencerja slišali tiktakanje metronoma pri vsaki četrtni na vseh zvočnih izhodih.

To je globalna nastavitev, zato bo klik ostal vklopljen ali izklopljen ne glede na spremembe paketa ali projekta. Nastavitev se ne shrani, ko je Circuit Tracks izklopljen.

Če želite prilagoditi glasnost klika, pritisnite Tempo/Swing in uporabite Macro 5 (tisti nad Clear/

Kliknite gumb). Raven klika je tudi globalna nastavitev, zato velja za vse pakete in projekte. Nastavitev ravni se shrani, ko napravo izklopite z gumbom za vklop .

Analogni sinhronizacijski izhod

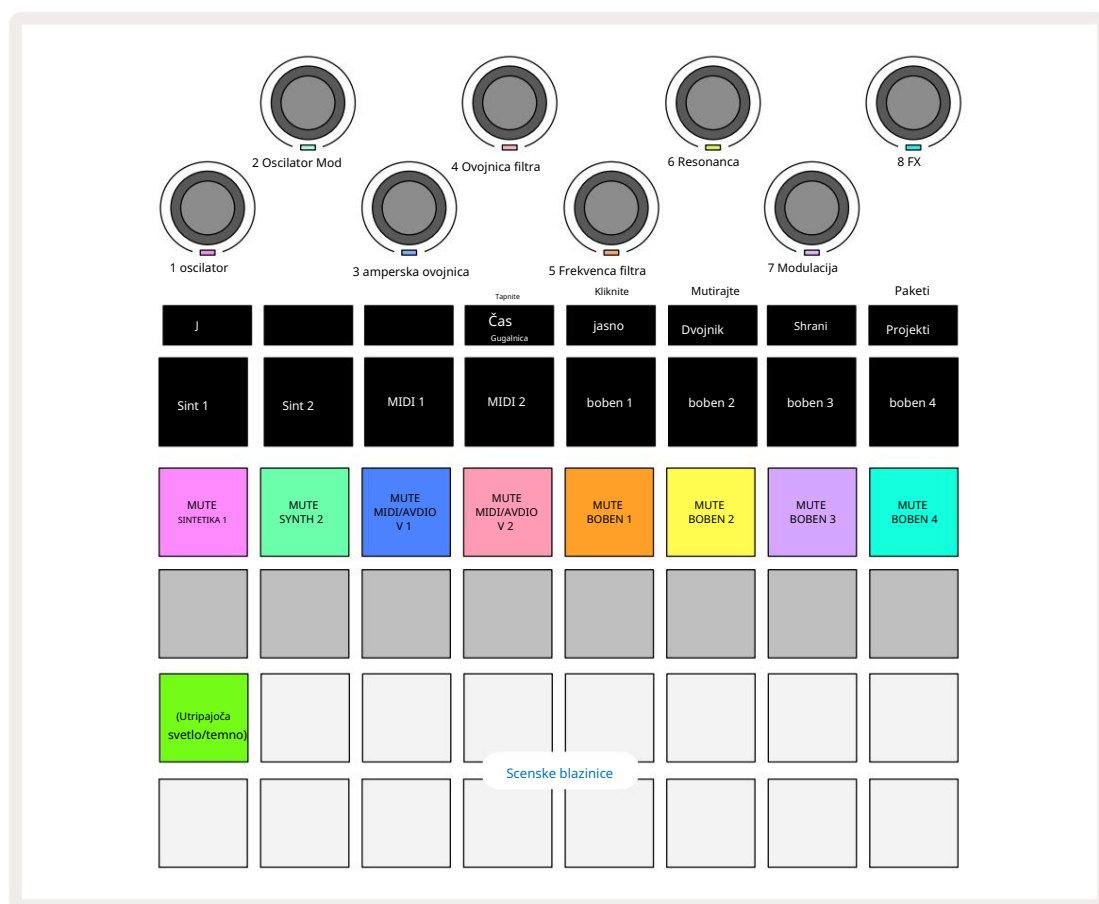
Zelo enostavno je sinhronizirati zunanjo opremo – npr. analogne sintetizatorje – na Circuit Tracks s priključkom Sync Out  na zadnji plošči. To zagotavlja sinhronizacijski impulz, ki je enak nastavitvi tempa (BPM), 108, in vsakega stopnja sta dva impulza na četrtniko.

Mešalnik

Circuit Tracks vključuje osemkanalni mešalnik, ki vam omogoča prilagajanje glasnosti vsake skladbe glede na druge.

Privzeto se vse skladbe predvajajo z glasnostjo 100 (poljubne enote, razpon 0-127), vam ostane z glavnim nadzorom glasnosti 4, da po potrebi prilagodite izhodno raven.

Pritisnite Mixer 11, da odprete pogled Mixer:



Osvetljene ploščice v 1. vrstici so gumbi za izklop zvoka za vsako skladbo. Pritisnite ploščico, da ustavite sekvencer, ki sproži note sintetizacijske skladbe, udarce skladbe bobna, izhode not skladbe MIDI in avtomatizacijo CC, kar bo utišalo skladbo; znova pritisnite za vklop zvoka. Osvetlitev ploščice se zatemni, kar označuje stanje Mute.

Nadzor vhodne ravni

Privzeto v pogledu mešalnika makri nadzirajo glasnost vsake skladbe. To je označeno z gumbom J

15 sveti. Makro LED lučke svetijo v ustrezni barvi steze in zatemnijo, ko se raven steze zmanjša.

Makro krmilnika 3 in 4 (skladbe MIDI) nadzirata raven zunanjih analognih zvočnih virov

priključen na vhoda 1 in 2 na zadnji plošči 5. Te lahko uporabite za dodajanje zunanjih izhodov

sintetizatorje v miks Circuit Tracks.

Prilagoditev nivoja sledi z makri je lahko avtomatizirana. Če je Circuit Tracks v načinu snemanja, bodo spremembe ravni posameznih tirov zabeležene v vzorcu. Če želite izbrisati avtomatizacijo ravni glasnosti, držite Počisti 17 in obrnite kontrolnik Makro. Lučka Macro LED sveti rdeče, kar nakazuje izbris je končan.

Premikanje

Vsako skladbo lahko tudi postavite kamor koli v stereo sliki (vendar boste morali spremljati levi in desni izhod, seveda). S pritiskom gumba J 15 se kontrolniki makra pretvorijo v panoramsko premikanje kontrole za vsako skladbo. Gumb J ugasne in gumb K sveti. Privzeti panoramski položaj vsake skladbe je stereo sredina, kar označujejo makro LED lučke, ki svetijo belo. Pomikanje sledi v levo spremeni LED-lučko v vse bolj svetlo modro; premikanje v desno ga obarva vedno bolj svetlo roza.

Če želite hitro vrniti pomaknjeno skladbo na sredino stereo slike, pridržite Clear 17 in obrnite kontrolnik za makro v smeri urinega kazalca. Makro LED sveti vijolično, kar pomeni, da je dejanje končano.

Krmilniki Pan so avtomatizirani na enak način kot kontrolniki Level. Če želite izbrisati Pan avtomatizacijo, držite Clear in obrnite gumb Macro v nasprotni smeri urinega kazalca. Makro LED sveti rdeče, kar pomeni, da je dejanje je zaključeno.

Če pritisnete K, se makri vrnejo na njihovo funkcijo nadzora ravni.

Izvajanje z utišanimi skladbami

Izklop zvoka lahko uporabite za bolj ustvarjalne namene kot preprosto utišanje skladbe; omogoča vam, da izvajate v realnem času prek neutihanih skladb. Ko je skladba utišana, njene stopnice sekvencerja postanejo neaktivne. Toda nato postanejo na voljo za igranje sintetizacijskih not ali akordov ali udarcev na bobne v realnem času.

Če želite eksperimentirati s tem, izberite projekt z aktivnimi skladbami bobna in utišajte sintetično skladbo v mešalniku Pogled. Izberite Note View za utišano skladbo: stopničke bodo še vedno prikazovale zaporedje v teku, a ker je skladba utišana, sekvencer ne bo sprožil nobenih not. Step pads se zdaj lahko uporabljajo za "ročno" predvajanje sintetičnih not - v realnem času. Že lahko igrate note ali akorde dodelite korakom s pritiskom na step pad, ali, če je skladba prazna, lahko dodelite noto(e) kateremu koli od step padov. Zdaj imate komplet 16 blazinic, ki jih lahko uporabite za sprožitev katere koli kombinacije not, kot in kadar želite. Poleg tega lahko avtomatizacijo makrov uporabite v načinu za urejanje korakov za katero koli od programiranih stopnic, kar bi bilo zelo težko narediti v realnem času.

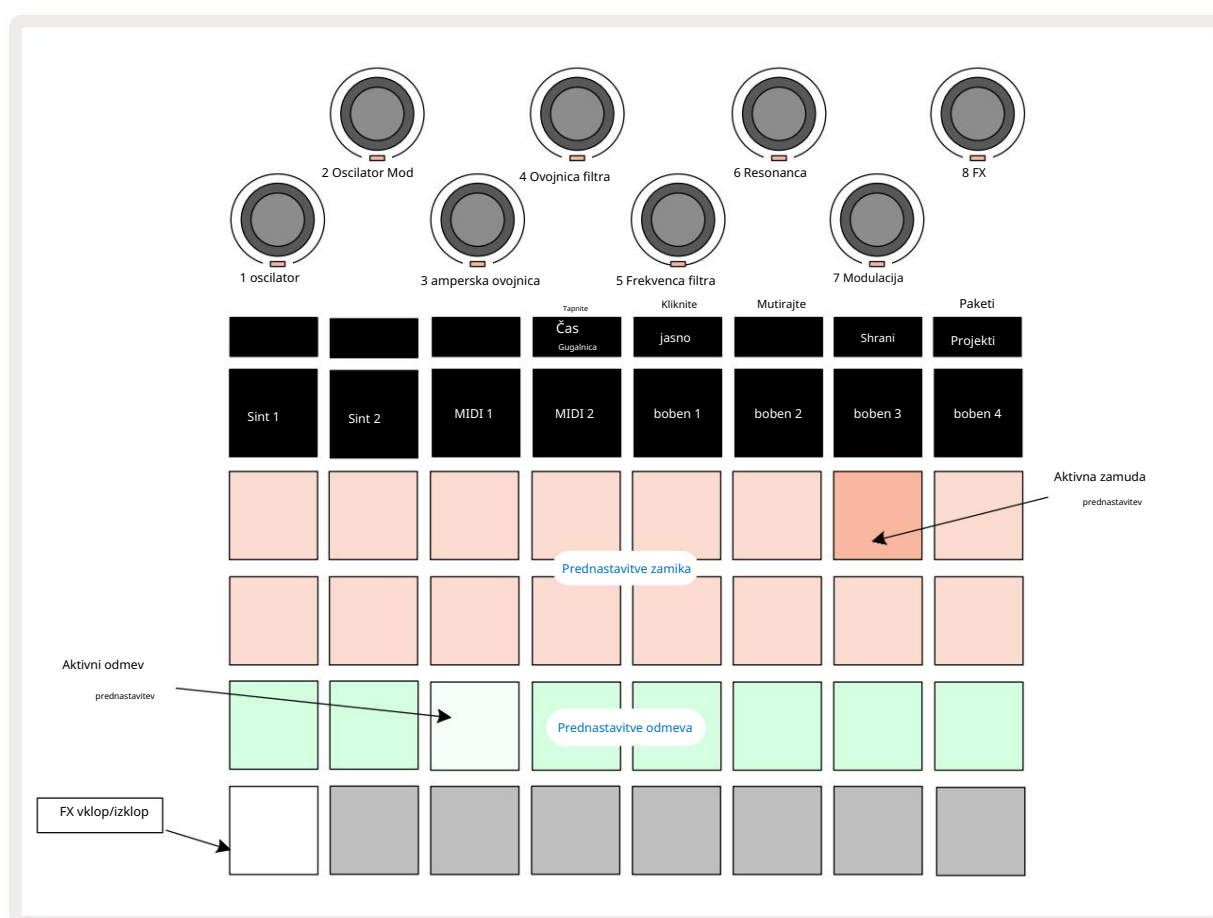
Isti princip je mogoče uporabiti pri skladbah bobna, vendar bo tukaj treba izbrati Velocity View ali Gate View, saj skladbe bobna ne prikazujejo ločenega niza korakov sekvencerja. Če uporabljate Gate View, imate dodatno prednost dostopa do Drum Micro Steps.

Oddelek FX

Circuit Tracks vključuje procesor digitalnih učinkov (FX), ki vam omogoča dodajanje učinkov zakasnitve in/ali odmeva kateri koli ali vsem skladbam, ki sestavljajo vaš projekt. Obstaja tudi glavni kompresor, ki je privzeto uporabljen za vašo mešanico.

Na voljo je šestnajst zakasnitev in osem prednastavitev za odmev in izberete lahko katero koli od vsake vrste. Ravni pošiljanja iz vsake skladbe – tj. koliko odjeka in/ali zakasnitve je dodano – so individualno nastavljive za vsako skladbo z uporabo makro kontrolnikov. Vse dodane učinke lahko shranite v projekt na običajen način.

Pritisnite FX 12 da odprete pogled FX.



Vsaka od "breskvinih" blazinic v 1. in 2. vrstici priključuje prednastavitev zakasnitve, podobno pa "kremne" blazinice v 3. vrstici omogočajo prednastavitve odmeva. Daleč najboljši način za ovrednotenje različnih učinkov je, da jim prisluhnete, najbolj učinkovito z uporabo enega samega ponavljajočega se udarca kot mali boben. Kot splošno pravilo pa so prednastavitve odmeva razporejene z naraščajočim časom odmeva od Pad 17 do Pad 24, prednastavitve zakasnitve pa z naraščajočo kompleksnostjo od Pad 1 do Pad 16. Vse prednastavitve zakasnitve imajo povratne informacije za več odmevov, nekatere pa vključujejo zanimive nihanje časa in tudi stereo "ping-pong" učinke. V vseh primerih je čas zakasnitve povezan z BPM: glejte tabelo na strani 92 za celoten seznam prednastavitev.

Odmev

Če želite eni ali več skladbam dodati odmev, izberite prednastavitev odmeva. Blazina, ki ustreza aktivni prednastavitvi, močno sveti. Makri so zdaj kontrolniki ravni pošiljanja odmeva za osem skladb: to je popolnoma enaka ureditev, kot se uporablja v pogledu mešalnika. Makro LED diode so zdaj slabo osvetljene; ko povečate stopnjo pošiljanja, boste slišali odmev, ki se doda skladbi, ki jo nadzoruje, in LED bo povečala svetlost.

Izbrani učinek odmeva lahko dodate kateri koli ali vsem svojim skladbam v različnih stopnjah z uporabo drugih makro kontrolnikov. Vendar ni mogoče uporabiti različnih prednastavitev odmeva na različnih skladbah.

Podrobnosti o 8 prednastavitvah odmeva so navedene spodaj:

PREDNASTAVITEV	VRSTA ZAKASNITVE
1	Majhna zbornica
2	Mala soba 1
3	Mala soba 2
4	Velika soba
5	hodnik
6	Velika dvorana
7	Dvorana – dolgo razmišljanje
8	Velika dvorana – dolg razmislek

Zamuda

Dodajanje učinka zakasnitve je popolnoma enak postopek: izberite učinek s ploščkov v vrstici 1 in 2. Makri so zdaj kontrolniki ravni pošiljanja z zakasnitvijo; videli boste, da njihove LED-diode zdaj prikazujejo barvo za potrditev njihova prerazporeditev na zamudo FX.

Čeprav se enaki makri uporabljajo kot ravni pošiljanja odmeva in ravni pošiljanja zakasnitve, oba učinka ostanejo neodvisni: makri prevzamejo eno ali drugo funkcijo glede na to, ali je bila zadnja pritisnjena ploščica FX prednastavitev za odmev ali zakasnitev.

Podrobnosti o 16 prednastavitvah zakasnitve so navedene v spodnji tabeli:

PREDNASTAVITEV	VRSTA ZAKASNITVE	GLASBENI OPIS
1	Slapback Fast	Zelo hitre ponovitve
2	Slapback Slow	Hitro ponavljanje
3	32nd Tripleti	48 ciklov na bar
4	32	32 ciklov na bar
5	16. Trojčki	24 ciklov na bar
6	16	16 ciklov na bar
7	16. Ping Pong	16 ciklov na bar
8	16. Ping Pong Swung 8.	16 ciklov na takt z zamahom
9	Trojke 8. Ping Pong s	12 ciklov na bar
10	pikami	8 ciklov na 3 utripe s Stereo Spread
11	8	8 ciklov na bar
12	8th Ping Pong	8 ciklov na bar
13	8th Ping Pong Swung	8 ciklov na takt z zamahom
14	4th Triplets 4th dotted	6 ciklov na bar
15	Ping Pong Swung 4th Triplets	4 cikli na 3 takte z zamahom
16	Ping Pong Wide	6 ciklov na bar

Avtomatizacija pošiljanja FX

Nivo pošiljanja odmeva in zakasnitve lahko avtomatizirate z obračanjem krmilnika Makro, medtem ko je aktiven način snemanja. Med zaporedjem lahko spremenite količino učinka. Gumb Clear  lahko uporabite za brisanje avtomatiziranih podatkov za kontrolnik pošiljanja FX: držite Clear in obrnite kontrolnik pošiljanja, za katerega ne dlje potrebujejo avtomatizacijo; LED zasveti rdeče, da potrdi dejanje.

Glejte tudi "Snemanje premikov gumba" na strani 37 in strani 72.

Glavni kompresor

To omogočite ali onemogočite z gumbom FX v pogledu nastavitve: glejte stran 103.

Stranske verige

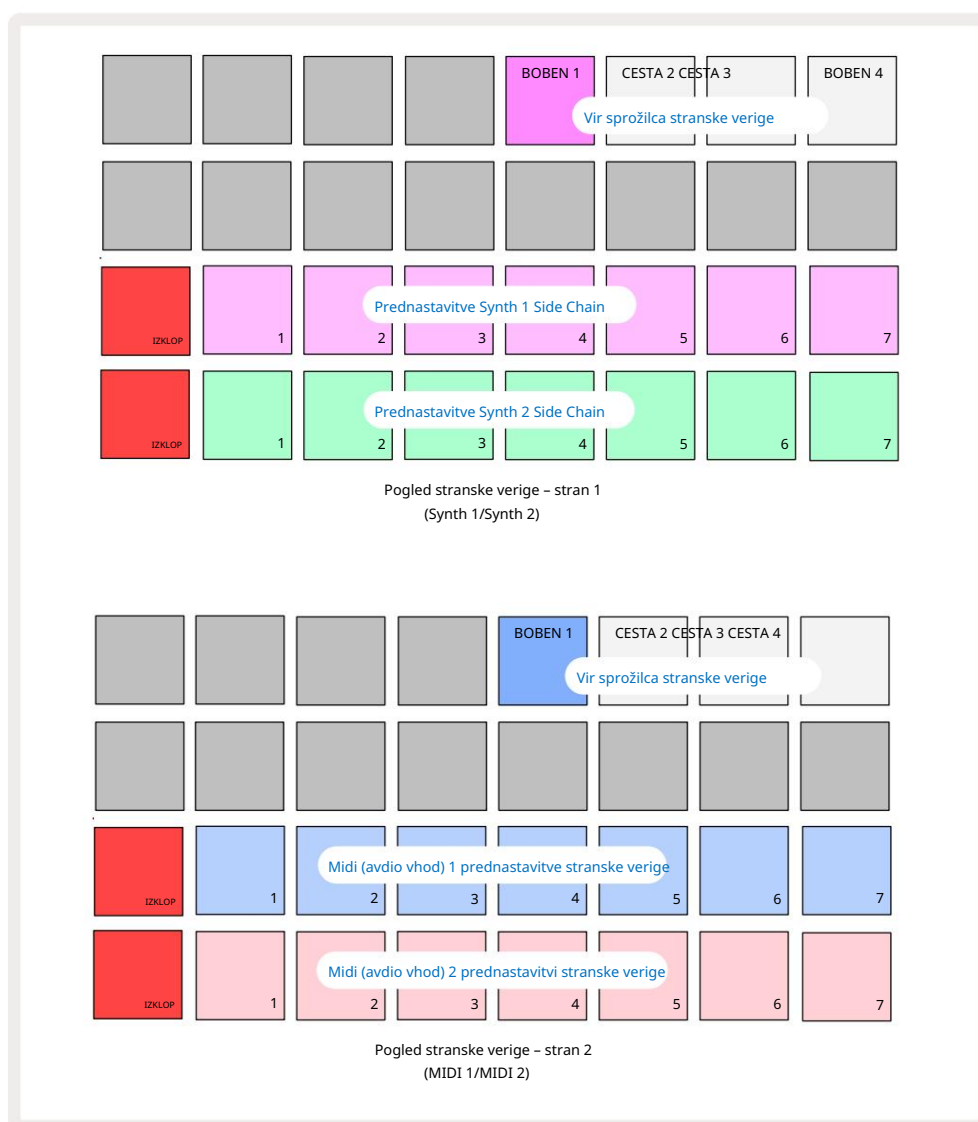
Vsako sintetično skladbo in zunanje zvočne vhode (predstavljene s skladbami MIDI) je mogoče stransko verižiti.

Stranske verige delujejo na enak način kot običajni dinamični procesorji, kot so kompresorji, in jih je mogoče uporabiti za spreminjanje "ovojnice" sintetizacijskih not v skladu s katero koli od bobnastih skladb.

Side Chain omogoča, da udarci izbrane bobnarske skladbe znižajo raven zvoka sintetizatorjev. Z uporabo sintetizacijskih zvokov z dolgimi vzdržljivimi ali dolgimi časi Gate lahko naredite, da vzorec bobna "črpa" sintetizacijske zvoke, da ustvari nekaj zanimivih in nenavadnih učinkov.

Na voljo je sedem prednastavitev stranske verige, od katerih vsaka omogoča, da izbrana skladba bobna spremeni zvok sintetizacijskih skladb (ali signalov na zunanjih audio vseh) na subtilno različne načine. Privzeto stanje je, da je stranska veriga IZKLOPLJENA na obeh sintetizatorjih in obeh skladbah MIDI.

Stranski verižni pogled je sekundarni pogled gumba FX 12. Odprite tako, da držite Shift in pritisnete FX ali pritisnete FX drugič, če ste že v pogledu FX, da preklopite pogled.



Pogled stranske verige bo prikazal kontrolnike stranske verige za skladbe Synth ali skladbe MIDI (zunanji vhodi), odvisno od tega, katera skladba je bila izbrana, ko ste pritisnili Shift + FX . Z gumboma J in K 15 lahko preklapljate med pogledi stranske verige skladb Synth in MIDI.

Dve spodnji vrstici padov ustrežata sedmim prednastavitvam stranske verige (padi 2 do 8 v vsaki vrsti) za Synth 1 oziroma Synth 2 (ali MIDI 1 in MIDI 2); prva ploščica v vsaki vrsti je 'gumb za IZKLOP' – to onemogoči obdelavo stranske verige za sintetizator (ali avdio vhod). Blazinica 1 sveti svetlo rdeče, ko je stranska veriga IZKLOPLJENA; pritisnite katero koli drugo ploščico v vrsti, da omogočite eno od prednastavitev stranske verige, in ploščica 1 postane zatemnjena, izbrana plošča pa postane svetla v barvi skladbe.

Blazinice 5 do 8 v zgornji vrstici vam omogočajo, da izberete, katera skladba bobna bo sprožilec stranske verige za izbrano skladbo (izberete jo s pritiskom na prednastavitev stranske verige za skladbo).

Kot pri mnogih drugih funkcijah Circuit Tracks je daleč najboljši način za razumevanje obdelave stranske verige eksperimentiranje in poslušanje. Dobro izhodišče je, da posamezno sintetično noto nastavite tako, da ima vrednost Gate 16, tako da zveni neprekinjeno, in poskrbite, da Drum 1 predvaja nekaj udarcev na bobnu. Ko izberete različne prednastavitve stranske verige, boste slišali različne načine, na katere neprekinjeno sintetično noto »prekine« boben. Ista prednastavitev stranske verige ima lahko izrazito drugačen učinek, če se uporablja z različnimi sintetičnimi popravki, zato je vredno eksperimentirati tudi z različnimi sintetičnimi zvoki. Upoštevajte tudi, da bo učinek bolj ali manj zanimiv, odvisno od relativnih časov vzorcev sintetizatorjev in bobna 1.

Spuščanje stranske verige se bo nadaljevalo tudi, ko se raven izvirne skladbe zmanjša na nič v pogledu mešalnika. To je funkcija, ki jo je mogoče uporabiti zelo ustvarjalno! Vendar, če utišate skladbo bobna izbran kot ključ v pogledu mešalnika, je proženje stranske verige onemogočeno.

Gumb filtra

Celoten zvočni izhod Circuit Tracks – vsota zvokov iz vseh šestih notranjih skladb plus dva zunanja zvočna vhoda – se napaja skozi tradicionalni del filtra v slogu DJ-ja. Upravljalnik za to je velik gumb glavnega filtra 2 . Gumb filtra je eden od ključnih kontrolnikov delovanja in je lahko  uporablja za radikalno spremembo celotnega zvoka.

Filter zajema tako nizkoprepustne kot visokoprepustne vrste. Visokofrekvenčni filter odstrani nizke frekvence (nizke tone) iz izhoda, nizkoprepustni filter pa visoke frekvence (visoke tone). Glavni filter Circuit Tracks krmili nizkopasovni filter, ko ga obrnete v nasprotni smeri urinega kazalca od sredinskega položaja, in visokofrekvenčni filter, ko ga zavrtite v smeri urinega kazalca od središča. Upoštevajte, da ima krmilnik zaporo na sredini – v tem položaju ne pride do filtriranja in lučka LED pod gumbom sveti slabo belo. Ko vrtite gumb v smeri urinega kazalca, boste slišali bobne in nižje note izginejo, zaradi česar boste imeli veliko tanjši zvok; v nasprotni smeri najprej izginejo visoke tone, pri čemer ostanete z zadušnim zvokom. Lučka LED se spremeni v blede modro, ko kateri koli filter tip je aktiven, pri čemer se svetlost povečuje z obračanjem krmilnika.

Projekti

Osnovni pregled nalaganja in shranjevanja projektov najdete na strani 23. To poglavje obravnava nekatere dodatne vidike uporabe projektov.

Preklapljanje projektov

Obstaja nekaj pravil, ki urejajo, kako se Circuit Tracks odzove, ko preklopite iz enega projekta v drugega. Če ste v načinu za zaustavitev (tj. ko se sekvencer ne izvaja) in spremenite projekt v gumbu za predvajanje projektov, se nov projekt Pogled, ko pritisnete  vedno začne pri koraku, ki je definiran kot Začetna točka vzorca (1. korak privzeto) za vsako skladbo; če projekt obsega verižne vzorce, začel se bo na začetni točki prvega vzorca. To bo veljalo ne glede na to, kateri korak sekvencer je bil takrat, ko je bil nazadnje ustavljen. Tempo novega projekta bo nadomestil tempo prejšnji.

Obstajata dve možnosti za spreminjanje projektov v načinu predvajanja:

1. Če izberete nov projekt s pritiskom na njegovo ploščico, se bo trenutni vzorec predvajal do zadnjega koraka (opomba – samo trenutni vzorec, ne scene ali celotne verige vzorcev), ploščica za nov projekt pa bo utripala belo, kar pomeni, da je v »čakalni vrsti«. Novi projekt se bo nato začel predvajati od začetne točke (1. korak privzeto) njegovega vzorca ali začetne točke prvega vzorca v verigi ali njegove prve scene, odvisno od primera.
2. Če med izbiranjem novega projekta držite pritisnjeno tipko Shift, se bo novo izbrani projekt začel predvajati takoj. Novi projekt se bo predvajal z istega koraka v verigi vzorcev, ki ga je dosegel prejšnji projekt. Takojšnje preklapljanje med projekti lahko postane še posebej zanimivo, če oba projekta vsebujeta vzorce različnih dolžin ali različno število vzorcev, ki sestavljajo verigo vzorcev. Kot smo omenili drugje v tem uporabniškem priročniku, je eksperimentiranje pogosto najboljši način za razumevanje, kako Circuit Tracks obravnava to.

Klirinški projekti

Clear  lahko uporabite v Pogledu projektov za brisanje neželenih projektov. Pritisnite in držite Clear; to sveti svetlo rdeče in vse mrežne ploščice ugasnejo, razen za trenutno izbrani projekt, ki kaže svetlo belo. Pritisnite to ploščico, da izbrišete projekt.

Upoštevajte, da ta postopek omogoča brisanje samo trenutno izbranega projekta; tako zagotavlja zaščito pred brisanjem napačnega projekta. Vedno preverite, ali Project pad vsebuje projekt, ki ga želite izbrisati, tako da ga predvajate, preden uporabite Clear.

Shranjevanje projektov v nove reže

Uporabite  da skladbe, na katerih ste delali, shranite v pomnilniško režo Project. Za dokončanje postopka shranjevanja morate dvakrat pritisniti Save: ob prvem pritisku bo utripal gumb Save ; drugi pritisk bo vaše delo shranil v zadnji projektni pomnilnik, ki je bil v uporabi. To pomeni, da če je vaše trenutno delo temeljilo na predhodno shranjenem projektu, bo izvirna različica prepisana.

Če želite zagotoviti, da se vaše delo shrani v drug pomnilnik projekta, preklopite na Pogled projektov. Videli boste, da prvi pritisk Save povzroči, da ploščica za nazadnje izbrani projekt utripa belo. Če želite svoje delo shraniti v novo pomnilniško režo, pritisnite ploščico za to režo: vse druge ploščice bodo zatemnjene in izbrana ploščica bo nekaj sekund hitro utripala zeleno.

Upoštevajte, da lahko "prekinete" rutino Shrani po prvem pritisku na Shrani s pritiskom katerega koli drugega gumba.

Spreminjanje barv projekta

Prav tako lahko dodelite drugo barvo kateri koli ploščici v pogledu Project View – to je lahko v veliko pomoč pri izvajanju v živo. Barvo izberete kot del zgoraj opisanih postopkov shranjevanja. Po prvem pritisku na Shrani bo lučka LED pod vrtljivim krmilnikom Macro 1 zasvetila v trenutni barvi ploščice za trenutno izbrani projekt: če barve še niste spremenili, bo temno modra. Zdaj se lahko pomikate po paleti 14 barv z vrtenjem gumba Macro 1. Ko vidite zeleno barvo, drugič pritisnite Shrani ali pritisnite tipko, ki ustreza pomnilniški lokaciji: s tem se zaključi postopek shranjevanja z utripajočo zeleno ploščico, kot je opisano zgoraj.

Upoštevajte, da bo ploščica po operaciji shranjevanja postala bela, tako da ne boste takoj videli nove barve, vendar boste to storili takoj, ko izberete drug projekt.

Paketi

Paket je definiran kot vse, kar je trenutno shranjeno na vaših Circuit Tracks: trenutni paket lahko izvozite na odstranljivo kartico microSD. Reža za kartico je na zadnji plošči 7 .

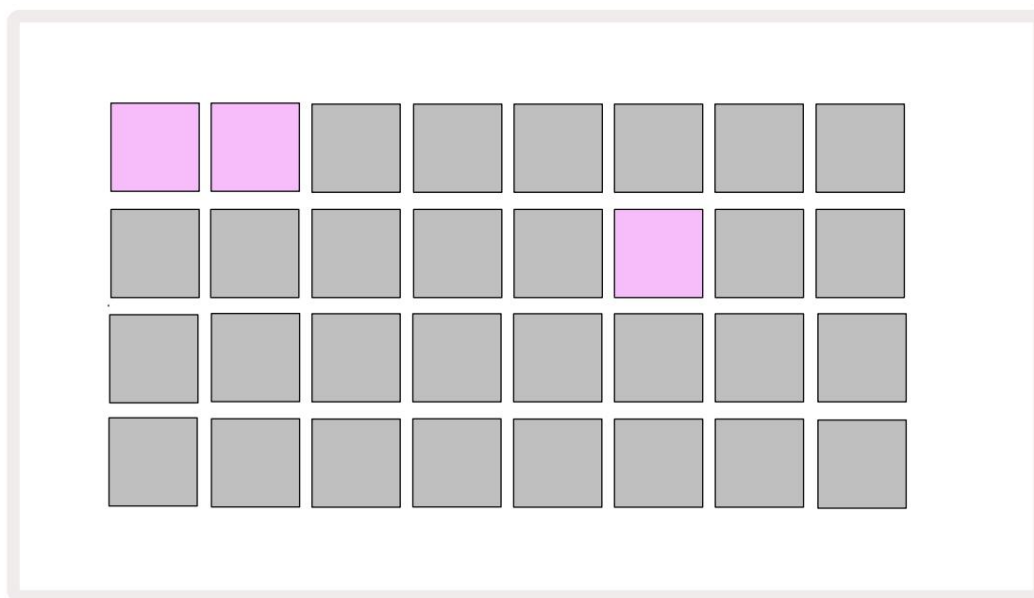
Paket vsebuje celotno trenutno delovanje Circuit Tracks, vključno z vsebino vseh 64

Projektne spomini, vseh 128 popravkov sintetizatorjev in vseh 64 vzorcev bobnov. Kartica lahko vsebuje 31 dodatnih paketov: to vam omogoča varno shranjevanje ogromne količine delovne vsebine v obstojen medij, kar lahko vključuje projekte zelo različnih žanrov, skupaj s prilagojenimi popravki in vzorci, kot je primerno. Načelo je mogoče še razširiti, saj jih seveda lahko uporabite poljubno število kartice microSD po želji.

Pogled paketov je sekundarni pogled gumba Projekti 19 . Odprite tako, da držite Shift in pritisnete Projekti ali pritisnete Projekti drugič, če ste že v Pogledu projektov , da preklopite pogled.

POMEMBNO:

Do Packs View lahko dostopate le, če je v reži na zadnji plošči prisotna kartica microSD.



Pakete je mogoče poslati na Circuit Tracks z uporabo Novation Components

na <https://components.novationmusic.com/>. Vsaka ploščica predstavlja paket: trenutno naložena bo osvetljena bela, druge ploščice pa bodo osvetljene v svojih dodeljenih barvah, ki so nastavljene v Novation Components.

Nalaganje paketa

Najprej izberite paket tako, da pritisnete katero koli osvetljeno tipko razen tiste za trenutno naložen paket. Začel bo utripati med zatemnjenim in svetlim (v dodeljeni barvi), da potrdi, da je "pripravljen" in ga je zdaj mogoče naložiti. Ni mogoče naložiti »prazne reže paketa«, saj ne bo vsebovala nobenih sintetičnih popravkov, MIDI predloge ali vzorci bobnov. Prav tako ni mogoče znova naložiti trenutnega paketa.

[Če ne želite naložiti pripravljenega paketa, pripravite drug paket za nalaganje ali zapustite pogled paketov. Ko se vrnete v pogled paketov, noben paket ne bo prikazan kot pripravljen.]

Ko je paket pripravljen, pritisnite gumb za predvajanje, da naložite paket. Med nalaganjem paketa se bo nekaj sekund na ploščicah predvajala animacija, in ko bo nalaganje končano, se bo ponovno prikazal pogled paketov, pri čemer bo ploščica za novo naložen paket svetila belo.

Podvajanje paketov

Če vam zmanjka projektov v paketu, vendar bi radi nadaljevali z delom na novih projektih z istimi komplet sintetičnih popravkov in vzorcev, lahko podvojite trenutni paket.

Če želite podvojiti trenutni paket, najprej odprite Pogled paketov. Pridržite Duplicate  in trenutno izbrano Paket bo utripal zeleno, medtem ko bodo razpoložljive reže paketa svetile temno modro. Za pisanje pritisnite temno modro režo trenutni paket na novo lokacijo.

Upoštevajte, da je pakete mogoče odstraniti le prek komponent in jih ni mogoče počistiti iz naprave neposredno.

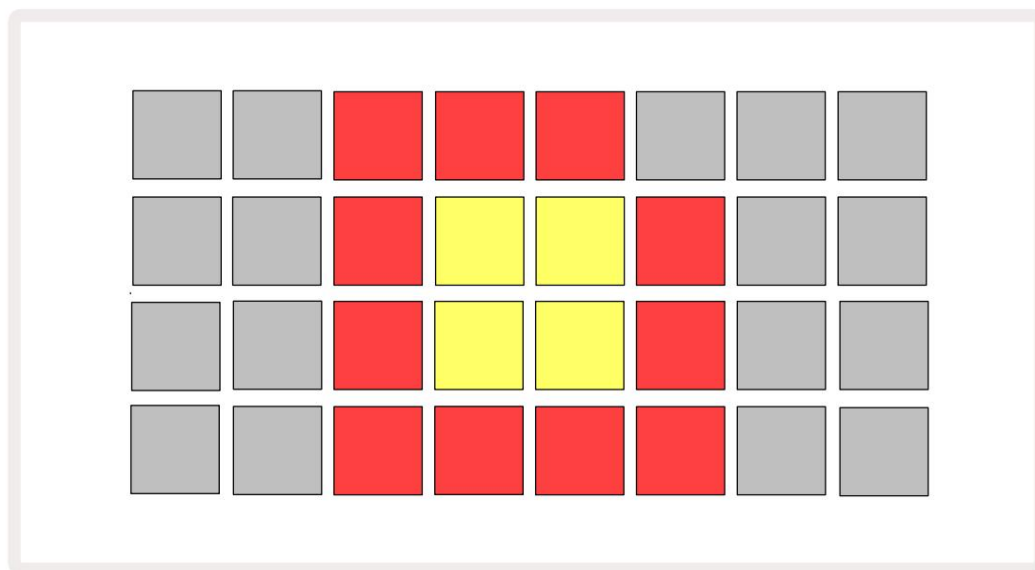
Uporaba kartic microSD

OPOZORILO:

Ne odstranjajte kartice microSD iz Circuit Tracks med operacijami shranjevanja ali nalaganja. S tem lahko povzročite izgubo predhodno shranjenega dela. Upoštevajte, da operacije shranjevanja vključujejo postopek podvajanja paketa in prenosa vsebine iz komponent.

Kartica microSD, vstavljena v režo za kartice na zadnji strani, omogoča dostop do več paketov. Circuit Tracks' notranji pomnilnik vsebuje samo en paket: kartica microSD lahko vsebuje nadaljnjih 31 paketov, kar omogoča razpoložljivost do 32 paketov za nalaganje v Circuit Tracks, medtem ko je kartica vstavljena.

Če kartica microSD ni bila vstavljena po vklopu, bo Packs View prikazal rdečo in rumeno ikono to pomeni »SD ni na voljo«:



(Ikona »ni SD« je prikazana tudi v drugih primerih, glejte `Odstranjevanje kartice SD` spodaj za več informacij podrobnosti.) Circuit Tracks popolnoma deluje brez kartice Micro SD, vendar bo imel uporabnik dostop samo do notranjega paketa. Če je prisotna kartica microSD, bo Pogled paketov prikazal razpoložljive pakete in omogočil uporabniku, da naloži nov paket, kot je opisano v `Nalaganje paketa` zgoraj.

Če je enota vklopljena brez kartice microSD (zaradi česar se naloži notranji paket), enega lahko vstavite kadar koli, da pridobite dostop do vsebine kartice. Če je kartica prej imela odstranjena, bo ponovna vstavitev omogočila ponoven dostop do vsebine kartice in normalno delovanje nadaljujte, če je prejšnja odstranitev kartice motila katero koli funkcionalnost. Odstranitev kartice microSD je podrobno opisano spodaj.

Če med nalaganjem notranjega paketa odstranite kartico microSD, se Circuit Tracks obnaša, kot je opisano zgoraj za delovanje po vklopu brez prisotne kartice. To ne ovira uporabnikovih sposobnosti za nalaganje sintetičnih popravkov in vzorcev ali za shranjevanje in nalaganje projektov.

Kartico microSD je mogoče odstraniti, medtem ko je trenutno naložen paket s kartice SD v uporabi. Predvajanje sekvencerja se ne bo ustavilo in vse neshranjene spremembe na tej točki ne bodo izgubljene. Ker kartice ni, ni na voljo podatkov za nalaganje. Projekt se bo še naprej predvajal, saj so trenutni podatki projekta naloženi v RAM enote, vendar projekta ni mogoče spremeniti ali shraniti trenutni projekt v tem stanju. Vendar pa lahko spremenite popravek ali vzorec med paketom obremenitev. Kot tak bo Pogled projektov prikazal ikono 'Brez SD', kot je opisano zgoraj, in gumb Shrani  19 ne bo svetil, dokler kartice ne vstavite znova. Pogled paketov bo prikazal tudi ikono »Brez SD«, dokler kartice ne vstavite znova. Če želite naložiti notranji paket, ne da bi ponovno vstavili kartico microSD, morate enoto izklopiti in znova narediti varnostno kopijo, da naložite notranji paket.

Če vstavite drugo kartico microSD, je vedenje Circuit Track nedoločeno. Če morate naložiti paket z druge kartice microSD, izklopite enoto in jo znova varnostno kopirajte. Novo kartico microSD lahko vstavite kadar koli pred, med ali po vklopu, vendar je treba vklop zaključiti pred nalaganjem nove vsebine kartice, da se izognete nedefiniranemu vedenju.

Združljivost s kartico MicroSD

Kartice MicroSD morajo biti vsaj razreda 10 in morajo uporabljati format FAT32. Za več informacij o posebne kartice microSD, priporočene za uporabo s Circuit Tracks, obiščite center za pomoč Novation.

Komponente

O komponentah in navigaciji do tirnic

Novation Components je spletni spremljevalec za Circuit Tracks. S komponentami lahko:

- Prenesite novo vsebino
- Ustvarite in uredite sintetične popravke
- Naložite svoje vzorce
- Urejanje predlog skladb MIDI
- Varnostno kopirajte svoje projekte
- Naložite nove pakete
- Posodobite na najnovejšo različico vdelane programske opreme

Komponente za komunikacijo z vašo napravo potrebujejo brskalnik, ki podpira Web MIDI. Priporočamo uporabo brskalnika Google Chrome ali Opera. Lahko pa prenesete samostojno različico komponent ko registrirate svoj izdelek.

Dostopajte do komponent na <https://components.novationmusic.com/>.

OPOMBA:

»Če imate težave pri uporabi spletne različice komponent, poskusite namestiti samostojno aplikacijo iz portala za stranke Novation. Poleg tega, če uporabljate Windows, priporočamo, da namestite gonilnik Novation.

Dodatek

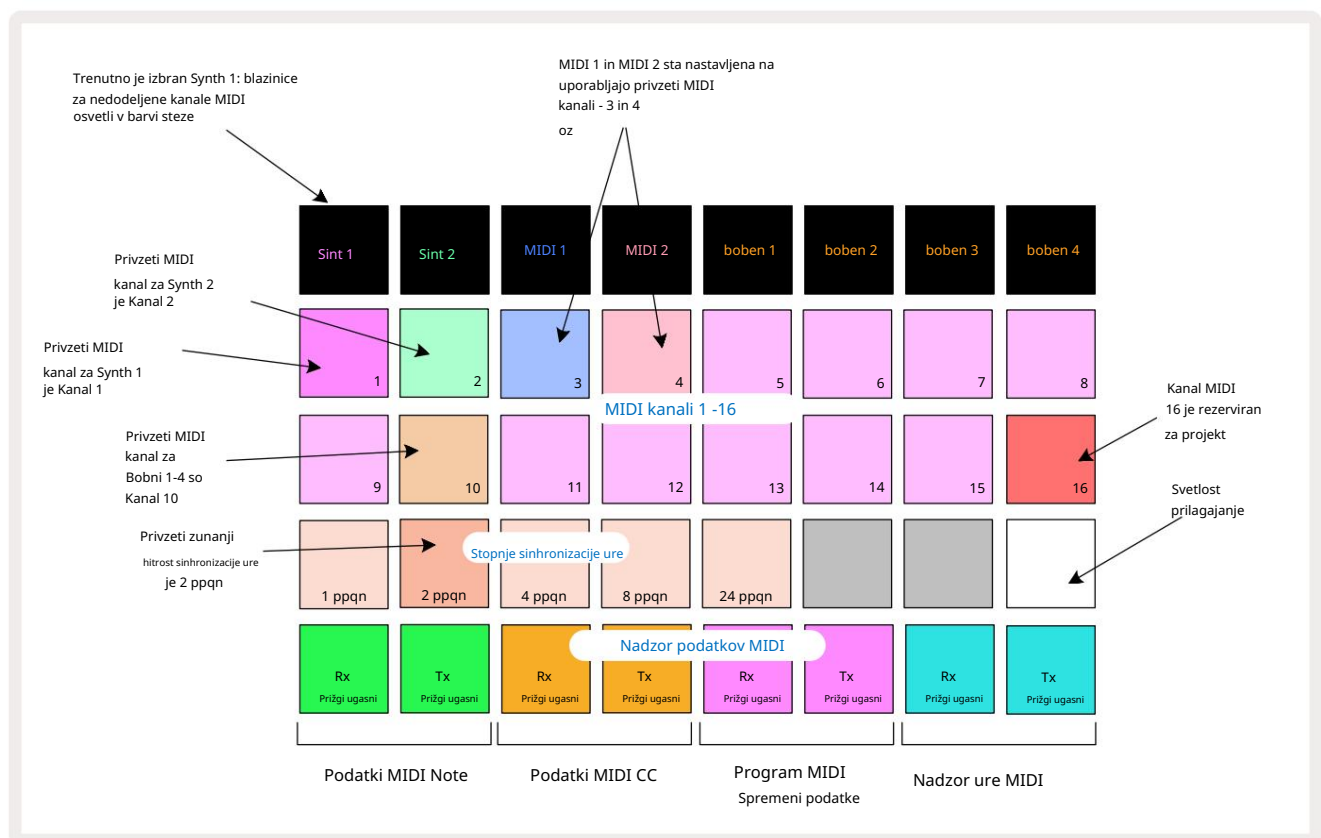
Posodobitve vdelane programske opreme

Za dostop do vseh funkcij boste morda morali posodobiti Circuit Tracks na najnovejšo različico vdelane programske opreme. Komponente vas bodo obvestile, ali je povezana enota posodobljena, in če ni, lahko komponente posodobijo vdelano programsko opremo enote na najnovejšo različico.

Pogled nastavitvev

Na voljo je pogled nastavitvev, ki omogoča "globalne" nastavitve enote: te vključujejo dodelitev kanala MIDI, konfiguracijo V/I MIDI, izbiro vira ure, zunanjo hitrost takta, glavni kompresor vklopljen/izklop in nastavev svetlosti. Vnesete ga tako, da držite tipko Shift in pritisnete Shrani, izstopite pa z stiskanje  Igraj .

Ko odprete pogled nastavitvev, se prikaže spodnji zaslon:



Svetlost

Blazinica 24 (osvetljena belo) nadzira svetlost mrežnih podstavkov. Privzeta nastavitev je polna svetlost, vendar jih s pritiskom na Pad 24 zatemnite za približno 50 %. To je lahko koristno, če uporabljate Circuit Tracks na notranji bateriji. Morda boste želeli teči tudi z zmanjšano svetlostjo, če izvajate v pogojih slabe osvetlitve okolja.

Nastavitev svetlosti se shrani, ko se Circuit Tracks izklopi.

MIDI kanali

Tovarniško privzeti kanali MIDI so naslednji:

Track	MIDI kanal
Sint 1	1
Sint 2	2
MIDI 1	3
MIDI 2	4
Bobni 1 - 4	10

V pogledu nastavitve lahko spremenite kanal MIDI, ki ga uporablja vsaka skladba. Vsako skladbo - Synth 1, Synth 2, MIDI 1, MIDI 2 in Drum 1 - 4 je mogoče nastaviti na katerega koli od kanalov MIDI 1-15. Kanal 16 je rezerviran za Projekt. Upoštevajte, da vse štiri skladbe za bobne uporabljajo isti kanal MIDI.

Če želite spremeniti kanal MIDI, ki ga bodo uporabljali kateri koli od sintetizatorjev ali bobni, pritisnite Synth 1, Synth 2, MIDI 1, MIDI 2 ali katero koli od ploščic za skladbe bobnov 5, da izberete želeno skladbo. Zgornji dve vrsti ploščic v pogledu nastavitve predstavljata kanale MIDI 1-16. Pritisnite tipko za želeni kanal MIDI.

Pomembno: Na istem kanalu MIDI ni mogoče prenašati dveh skladb.

Grafika na strani 103 ponazarja zaslon, ko je izbran Synth 1: barve podstavkov za neuporabljene kanale MIDI se razlikujejo za Synth 2, skladbe MIDI ali bobne. Svetlo vijolična, blede zelena, modre, roza in oranžne ploščice označujejo kanal MIDI, ki mu je trenutno dodeljena vsaka skladba. Kot pri vseh spremembah pogleda nastavitve pritisnite Predvaj, da shranite spremembe in zapustite pogled nastavitve.

MIDI V/I

Circuit Tracks lahko pošilja in prejema podatke MIDI prek vrat USB 6 in MIDI In/Out/ Skozi vtičnice 4 .

Pogled nastavitve vam omogoča, da se odločite, kako želite, da Circuit Tracks deluje z drugo MIDI opremo za štiri kategorije MIDI podatkov neodvisno: Note, CC (Control Change), Program Change (PGM) in MIDI Clock. To vam zagotavlja visoko stopnjo prilagodljivosti pri integraciji Circuit Tracks s preostalim sistemom.

MIDI Rx (sprejemanje) in Tx (prenos) je mogoče omogočiti neodvisno za vsako kategorijo podatkov.

Blazinice 25 do 32 so razporejene kot štirje pari gumbov, kot je prikazano v tabeli:

Funkcija	blazinice	barva
25	MIDI Note Rx vklop/izklop	Zelena
26	MIDI Note Tx vklop/izklop	
27	Vklop/izklop MIDI CC Rx	Oranžna
28	Vklop/izklop MIDI CC Tx	
29	MIDI Program Change Rx vklop/izklop	Vijolična
30	MIDI Program Change Tx vklop/izklop	
31	MIDI Clock Rx vklop/izklop	Bledo modra
32	MIDI Clock Tx vklop/izklop	

Privzeto sta tako MIDI Rx kot MIDI Tx VKLOPLJENA (gumba svetlo osvetljena) za vse kategorije podatkov.

Nastavitve ure

Ko je Clock Rx IZKLOPLJEN, je ura v notranjem načinu in BPM Circuit Tracks določa samo notranja ura tempa. Morebitna zunanja ura bo prezrta. Ko je Clock Rx vklopljen, so Circuit Tracks vključeni

Način AUTO in BPM bosta nastavljena z zunanjo uporabljenim uro MIDI na vhodu MIDI ali na vrata USB, če so uporabljena veljavna; če temu ni tako, bo Circuit Tracks samodejno preklopil na svojo notranja ura.

Če je Clock Tx vklopljen, je Circuit Tracks glavni takt in njegova ura – ne glede na vir – bo na voljo kot MIDI Clock na priključkih USB in MIDI Out na zadnji plošči. Nastavitev Clock Tx na OFF bo povzroči, da se podatki o uri ne prenašajo.

Glejte tudi "Zunanja ura" na strani 86.

Stopnje analogne ure

Circuit Tracks oddaja neprekinjeno analogno uro iz konektorja Sync 2 na zadnji plošči z amplitudo 5 V. Frekvenca te ure je povezana z uro tempa (notranjo ali zunanjo). Hitrost izhodnega takta je nastavljena s prvimi petimi gumbi v tretji vrstici mreže (Pad Nos. 17-21). Izberete lahko hitrost 1, 2, 4, 8 ali 24 ppqn (utrip na četrtino), tako da pritisnete ustrezno

blazinica. Privzeta vrednost je 2 ppqn. Naslednja tabela povzema nastavitve:

Pad	Hitrost analogne ure
17	1 ppqn
18	2 ppqn
19	4 ppqn
20	8 ppqn
21	24 ppqn

Upoštevajte, da Nihanje (če je nastavljeno na nekaj drugega kot 50 %) ni uporabljeno za izhod analogne ure.

Pogled naprednih nastavitev

Nekatere dodatne nastavitve lahko nastavite v Pogledu naprednih nastavitev. Vnesemo ga z držanjem tipke Shift med vklopom enote in zapustite s pritiskom na ikono Vstavi predvajanje  Igraj .

Mreža 8 x 4 ni osvetljena v pogledu naprednih nastavitev; prilagoditve se izvajajo z različnimi druge gumbe.

Orodje za enostaven zagon (naprava za množično shranjevanje)

Orodje Easy Start je morda onemogočeno v pogledu naprednih nastavitev, če ne želite, da se Circuit Tracks prikaže kot naprava za množično shranjevanje, ko jo povežete z računalnikom.

Če želite vklopiti/izklopiti orodje Easy Start, pritisnite gumb Opomba . Če Note sveti svetlo zeleno, je omogočen, če Note sveti temno rdeče, je onemogočen.

Za več informacij o orodju Easy Start Tool glejte stran 9.

Konfiguracija MIDI Thru

Obnašanje vrat MIDI Thru lahko določite na zadnji plošči Circuit Tracks v pogledu naprednih nastavitev. Možnosti so, da vrata delujejo kot običajna vrata MIDI Thru (to je privzeto) ali da podvojijo izhod vrat MIDI Out. To je uporabno, če imate dva dela strojne opreme, želijo upravljati s skladbami MIDI, ki same nimajo vrat MIDI thru.

Za nastavitve vedenja uporabite gumb Podvoji  18. Ko Duplicate sveti svetlo zeleno, MIDI Thru vrata bodo delovala kot drugi izhod MIDI. Ko sveti zatemnjeno rdeče, je aktivirano stikalo strojne opreme in vrata delujejo kot običajni MIDI Thru.

Glavni kompresor

Circuit Tracks vključuje glavni kompresor, ki se uporablja za vse zvočne izhode iz naprave. To lahko omogočite ali onemogočite s pritiskom na FX  12 v pogledu naprednih nastavitev. Ko je kompresor je omogočen, gumb FX sveti svetlo zeleno; ko je onemogočen, sveti temno rdeče.

Shrani ključavnico

Funkcija Save Lock vam omogoča, da začasno onemogočite funkcijo shranjevanja. To je lahko koristno, če pripravite nabor v živo na svojih Circuit Tracks in ne želite tvegati, da bi pomotoma prepisali pomembne projekte. Če želite omogočiti zaklepanje shranjevanja, med vklopom enote držite obe tipki Shift in Save. Medtem ko je zaklepanje shranjevanja omogočeno, gumb Shrani ves čas ne sveti.

Status Save Lock se ohrani med naslednjimi vklopi. Onemogočanje je enak postopku kot omogočanje: vklopite enoto, medtem ko držite pritisnjeno tipko Shift in Save.

Privzeto je zaklepanje shranjevanja onemogočeno, tako da je mogoče projekte prosto shraniti in prepisati.

Težave pri nalaganju projekta

Circuit Tracks ob vklopu naloži zadnji projekt v uporabi. Če je prišlo do prekinitve napajanja med shranjevanjem projekta, je možno, da se je na nek način poškodoval. To lahko pomeni, da Circuit Tracks ob vklopu konča v nekem nenormalnem stanju.

Čeprav je to zelo malo verjeten pojav, smo vključili metodo vklopa Circuit Tracks in jo prisilili, da namesto tega naloži prazen projekt. To storite tako, da med obračanjem držite pritisnjeni tipki Shift in Clear Circuit Tracks vklopljen.

Če se kateri koli projekt kakor koli poškoduje, ga je vedno mogoče izbrisati tako, da počistite projekt (glejte stran 96).

Parametri MIDI

Circuit Tracks je zasnovan tako, da se na različne načine odziva na zunanje podatke MIDI. MIDI Note On/Sporočila Note Off, Program Change (PGM) in Continuous Controller (CC) so prepoznana.

Vse podrobnosti o nastavitvah in parametrih MIDI so na voljo v ločenem dokumentu: Circuit Tracks Programmer's Reference Guide, ki ga lahko prenesete s spletnega mesta novationmusic.com/downloads.

Način zagonskega nalagalnika

V malo verjetnem primeru težave z vašimi Circuit Tracks bo morda treba omogočiti način zagonskega nalagalnika. To je izključno "tehnični način" in vse normalne funkcije enote prenehajo delovati. Načina zagonskega nalagalnika ne smete uporabljati brez navodil skupine za tehnično podporo Novation.

Način zagonskega nalagalnika vam omogoča preverjanje različice trenutno nameščene vdelane programske opreme in tudi posodobitev vdelane programske opreme (in tovarniških popravkov), če postopek posodobitve vdelane programske opreme, opisan zgoraj, iz katerega koli razloga ne deluje pravilno.

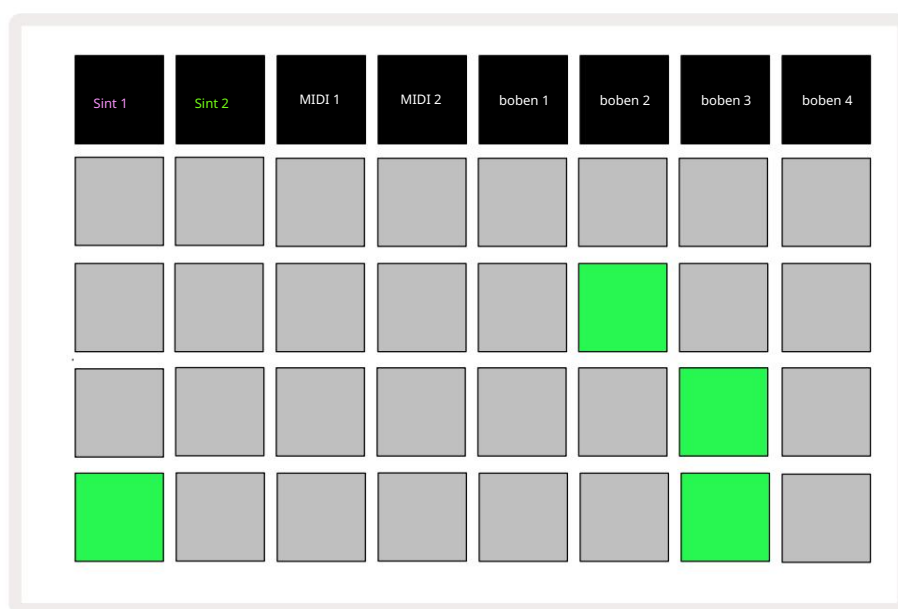
Za vstop v način zagonskega nalagalnika:

1. Izklopite Circuit Tracks

2. Držite tehtnico , Gumba Preset  in Note 

3. Napajalni tokokrog Sledi znova

Circuit Tracks bo zdaj v načinu zagonskega nalagalnika, zaslon mreže pa bo prikazal izbrano zeleno osvetljeno blazinice (ki se lahko razlikujejo od spodaj prikazanih):



Synth 1 in Synth 2 svetita; izbira enega od teh prikaže vzorec osvetljenih ploščic; the vzorec predstavlja številke različice treh elementov vdelane programske opreme v binarni obliki. Morda boste potrebovali za opis teh vzorcev Novationovi ekipi za tehnično podporo v primeru težav.

Način zagonskega nalagalnika najlažje zapustite tako, da preprosto pritisnete  Gumb za predvajanje . Circuit Tracks bo potem tipko za ponovni zagon v normalno stanje delovanja.

