



CIRCUIT TRACKS

User Guide

Marques Commerciales

La marque commerciale Novation est la propriété de Focusrite Audio Engineering Ltd. Tous les autres noms de marques, produits et sociétés, ainsi que tous les autres noms ou marques commerciales déposés mentionnés dans ce manuel appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Exclusion de Responsabilité

Novation a entrepris toutes les démarches possibles afin de garantir que les informations fournies dans le présent document sont à la fois correctes et complètes. Novation ne peut en aucun cas être tenu responsable des pertes ou dommages causés au propriétaire de l'appareil, à une quelconque tierce partie, ou à tout équipement suite à l'utilisation de ce manuel ou de l'appareil qu'il décrit. Les informations fournies dans ce document peuvent être modifiées à tout moment et sans préavis. Les spécifications et l'apparence peuvent différer de celles indiquées et illustrées.

Copyright et Informations Juridiques

Novation et Circuit sont des marques commerciales de Focusrite Audio Engineering Limited.

2020 © Focusrite Audio Engineering Limited. Tous droits réservés

Novation

Une division de Focusrite Audio Engineering Ltd.
Windsor House, Turnpike Road
Cressex Business Park, High Wycombe
Buckinghamshire, HP12 3FX
Royaume-Uni

Tél : +44 1494 462246
Fax : +44 1494 459920
E-mail : sales@novationmusic.com
Site Internet : www.novationmusic.com

Contents

Introduction	6
Caractéristiques Principales	7
À propos de ce mode d'emploi	8
Éléments Inclus	8
Prise en Main	9
Si vous êtes sur Mac :	9
Si vous êtes sur Windows :	9
Présentation de Novation Components	9
Prise en Main du Circuit Tracks	10
Avez-vous des Soucis ?	10
Alimentation	10
Présentation du matériel	12
Glossaire	12
Vue du Dessus	16
Vue arrière	19
Principes Élémentaires	20
Allumer l'appareil	20
Premiers Pas	22
Le Chargement et la Sauvegarde	23
Démarrer de Zéro	25
Les Synthétiseurs	28
Utiliser un Synthétiseur	28
La Vue Note Étendue	29
Scales	31
Choisir la Gamme	32
La Note Fondamentale	33
Choisir les Patches	34
Pré-écouter les Patches	34
Choisir un Patch Externe	35
Parcourir les Macros	35
Enregistrer un Pattern de Synthé en Temps Réel	36
Enregistrer les Mouvements des Potentiomètres	37
Enregistrer sans Quantification	38
Éditer les Pas	39
Supprimer des Notes	41
Insérer des Notes	41
Supprimer et Dupliquer	41
Supprimer des Pas	41
Dupliquer des Pas	41
Vélocité, Gate et Probabilités	42
Vélocité	42
Gate	46
Les Probabilités	48
Éditer les Micro-Pas	49
Notes Liées / Drones	52
Les Paramètres des Patterns	54
Les Points de Début et de Fin	54
Le Sens de la Lecture	56

La Vitesse de Synchronisation des Patterns.....	56
La Fonction Mutate	57
Les Pistes MIDI	58
Introduction.....	58
Choisir les Modèles.....	58
Les Modèles par Défaut	59
Configurer les Modèles dans Components.....	59
Connecter l'Appareil à un Équipement Externe via la Sortie MIDI.....	60
Les Rythmes.....	61
Jouer des Rythmes.....	61
La Vue Drum Étendue.....	62
Choisir des Échantillons Sonores	63
Utiliser les Macros pour Créer des Rythmes.....	64
Enregistrer un Pattern Rythmique	65
Enregistrer sans Quantification.....	65
Programmer des Frappes Manuellement et Éditer les Pas.....	65
Éditer les Micro-Pas	67
Vélocité.....	69
Les Probabilités	71
Enregistrer les Mouvements des Potentiomètres	71
Supprimer et Dupliquer	72
Les Patterns.....	73
La Vue Patterns.....	73
Supprimer des Patterns.....	74
Dupliquer des Patterns.....	75
La Page Step et les Patterns de 16/32 Pas	75
Le Chaînage des Patterns	76
Transposer des Patterns à l'Octave	79
Verrouiller la Vue	80
Scènes	81
Assigner des Patterns à des Scènes	81
Chaîner les Scènes pour Créer un Arrangement.....	83
Mettre des Scènes en File d'Attente.....	84
Supprimer des Scènes.....	84
Dupliquer des Scènes.....	84
Le Tempo et le Swing.....	85
Le Tempo	85
L'Horloge Externe	85
Battue du tempo	86
Le Swing.....	86
La Piste de Métronome	87
La Sortie Synchronisation Analogique.....	87
Mélangeur.....	88
La Section d'Effets.....	90
La Réverbe	91
Le Délai	91
Le Compresseur Global.....	92
Les Sidechains.....	93

Le Potentiomètre de Filtre	94
Projets	95
Changer de Projet.....	95
Supprimer des Projets.....	95
Sauvegarder des Projets dans de nouveaux emplacements.....	96
Changer les Couleurs des Projets.....	96
Les Packs	97
Charger un Pack	98
Dupliquer des Packs.....	98
Utiliser des Cartes microSD.....	99
Components	101
À propos de Components & la Navigation dans le Circuit Tracks	101
Annexe.....	102
Mettre le Firmware à Jour	102
La Vue Setup	102
Brightness	103
Les Canaux MIDI	103
Entrée/Sortie MIDI	104
Le Réglage de l'Horloge.....	105
Les Fréquences de l'Horloge Analogique	105
La Vue Setup Avancée	106
L'Easy Start Tool (Dispositif de Stockage).....	106
La Configuration du MIDI Thru	106
Le Compresseur Global.....	106
La Fonction Save Lock.....	107
Problèmes lors du Chargement des Projets.....	107
Les Paramètres MIDI	107
Le Mode de Menu au Démarrage.....	108

Introduction

Le Circuit Tracks est une groovebox agile permettant de faire de la musique électronique rapidement et en toute simplicité. Son séquenceur très pratique est prisé par de nombreux utilisateurs. Il vous permet en effet de travailler de façon totalement fluide et ses deux pistes de synthé numérique polyphonique accroissent vos possibilités sonores. Vous pouvez également charger vos propres samples dans les quatre pistes rythmiques et les façonner à la perfection. Deux pistes MIDI dédiées servent à interconnecter l'appareil avec d'autres équipements en toute simplicité. Enfin, grâce à sa batterie rechargeable intégrée, vous pouvez créer de la musique partout où vous le souhaitez. Laissez-vous porter par votre créativité !

Le Circuit Tracks est autant un outil de composition qu'un instrument pour jouer en live. C'est une groovebox de huit pistes – deux pour les synthés polyphoniques, quatre pour les samples et deux pour interfacer l'appareil avec des équipements MIDI externes tels que des synthés analogiques. Grâce à une gestion des patterns rapide et intuitive, vous pouvez créer de la musique en un clin d'œil. Si vous travaillez en studio, vous profiterez de la qualité sonore hors pair de Novation et pourrez utiliser le Circuit Tracks pour créer des morceaux complets.

La matrice est constituée de 32 pads éclairés et sensibles à la vitesse. Ils fonctionnent aussi bien comme un clavier de synthé, des pads rythmiques, des pas de séquenceur, mais ils sont aussi capables de remplir de nombreuses autres fonctions. Le rétro-éclairage est géré intelligemment par codes couleurs* RVB pour que vous puissiez consulter les événements d'un coup d'œil.

Huit contrôles rotatifs vous permettent d'ajuster les sons de batterie et de synthé à la perfection, tandis que le contrôle Master Filter est disponible en permanence pour vous aider à aller toujours plus loin dans votre jeu. Vous accédez aussi très facilement à de nombreuses autres fonctions : choix des patches de synthé et des samples de percussion, différentes gammes musicales, réglage du tempo, du swing et de la durée des notes, etc. Vous pouvez débiter avec un simple pattern de 16 ou 32 pas, puis rapidement les assembler dans des patterns plus longs et complexes.

Vous avez la possibilité de sauvegarder votre travail dans l'une des 64 mémoires de Projets internes. De plus, la puissante fonction Packs du Circuit Tracks vous permet d'accéder, créer et sauvegarder des milliers de Projets, de patches de synthé et de samples sur une carte microSD amovible.

Le Circuit Tracks s'intègre parfaitement avec Novation Components, une puissante application logicielle avec laquelle vous pouvez télécharger, éditer et créer des patches de synthé, remplacer vos samples, créer des modèles de pistes MIDI et sauvegarder votre travail dans le cloud.

Pour accéder aux informations complémentaires, aux derniers articles relatifs à l'assistance et à un formulaire pour contacter notre Équipe du Support Technique, nous vous invitons à consulter le Centre d'Aide de Novation à l'adresse : <https://support.novationmusic.com/>.

* L'éclairage par LED RVB signifie que chaque pad dispose de ses propres LED rouges, bleues et vertes internes et que chacune d'elle peut s'illuminer à une intensité différente. En combinant ces trois couleurs à différents niveaux de luminosité, il est possible d'illuminer les pads avec presque toutes les nuances possibles.

Caractéristiques Principales

- Deux pistes de synthé avec 6 voix de polyphonie
- Deux pistes MIDI avec programmation de la sortie CC (Control Change)
- Quatre pistes rythmiques employant des samples
- Grille RVB composée de 32 pads sensibles à la vitesse, servant à jouer et afficher des informations
- Huit encodeurs macros personnalisables pour modifier les sons
- Séquenceur offrant la possibilité de chaîner huit patterns de 32 pas, avec des fonctions d'enregistrement non quantifié, de probabilités pour les pas, de variation des patterns, de gestion des fréquences de synchronisation, etc.
- Effets de réverb, délai et sidechain
- Filtre global de style DJ (passe-bas / passe-haut)
- Support des cartes microSD – sauvegardez des milliers de patches de synthés, de samples et de projets dans 32 packs.
- Batterie rechargeable intégrée offrant 4 heures d'autonomie
- Intégration avec Novation Components – pour éditer le moteur de synthèse, charger des échantillons sonores et sauvegarder les projets
- Entrée, Sortie et Thru MIDI sur connecteurs DIN 5 broches
- Sortie analogique dédiée à la synchronisation
- 2 entrées audio mono – mixez de l'audio externe avec les sons natifs, vous pouvez même appliquer les effets aux signaux entrants
- Sortie audio stéréo
- Sortie casque

À propos de ce mode d'emploi

Nous avons essayé de rendre ce mode d'emploi aussi utile que possible à tous les types d'utilisateurs, qu'ils débutent dans la musique électronique ou qu'ils soient plus expérimentés. Certains souhaiteront inévitablement sauter certaines parties de ce manuel, les novices pourront également en laisser d'autres de côté jusqu'à ce qu'ils maîtrisent parfaitement les fondamentaux.

Toutefois, il est utile de connaître certains aspects généraux avant de continuer à lire ce mode d'emploi. Nous avons adopté certaines conventions graphiques dans le texte qui, nous l'espérons, aideront tous les types d'utilisateurs à naviguer dans les informations afin de trouver rapidement ce qu'ils ont besoin de savoir :

Abréviations, conventions, etc.

Lorsque nous nous référons aux contrôles en façade ou aux connecteurs à l'arrière, nous utilisons un chiffre ressemblant à **X** renvoyant au diagramme du panneau frontal, et un autre ressemblant à **X** et renvoyant au diagramme du panneau arrière (consultez les pages 16 et 19). Nous avons utilisé du texte en **caractères gras** pour nommer les éléments physiques – les contrôles en façade et les connecteurs à l'arrière, et nous nous sommes assurés d'utiliser les mêmes noms que ceux affichés sur le Circuit Tracks. Nous avons utilisé **des caractères gras plus petits et en italique** pour nommer les différentes Vues susceptibles d'être affichées sur la grille.

Astuces



Pas de surprise ici : nous avons inclus quelques conseils en rapport avec le sujet traité, qui devraient simplifier votre prise en main du Circuit Tracks. Nous n'êtes pas obligé(e) de les suivre, mais ils devraient normalement vous simplifier la vie.

Éléments Inclus

Le Circuit Tracks a été soigneusement emballé à l'usine. Son emballage a été conçu pour résister aux manipulations brusques. Si l'appareil semble avoir été endommagé lors de son transport, ne jetez aucun des éléments de l'emballage et informez-en votre revendeur.

Si possible, conservez les éléments de l'emballage pour pouvoir les réutiliser au cas où vous auriez besoin de nous retourner l'appareil.

Veillez consulter ci-dessous la liste du contenu de l'emballage. Si certains éléments sont absents ou endommagés, veuillez contacter le revendeur ou distributeur agréé Novation qui vous a vendu l'appareil.

- Groovebox Novation Circuit Tracks
- Câble USB de Type A vers Type C (1,5 m)
- Fiche d'information relative à la sécurité
- Adaptateur Secteur : 5 V DC, 2 A ; prises de courant interchangeable fournies

Prise en Main

Nous avons simplifié au maximum la prise en main du Circuit Tracks, que vous soyez un(e) beatmaker novice ou un(e) artiste aguerri(e).

Pour accéder à l'Easy Start Tool, veuillez tout d'abord connecter votre Circuit Tracks à votre ordinateur en utilisant le câble USB-A vers USB-C fourni.

Si vous êtes sur Mac :

1. Sur le Bureau, ouvrez le répertoire appelé **TRACKS**.
2. À l'intérieur de ce répertoire, cliquez sur le fichier **Circuit Tracks – Getting Started**.
3. Cliquez sur **Novation Components** pour exploiter tout le potentiel de votre Circuit Tracks, ou cliquez sur **Register Circuit Tracks** (Enregistrer le Circuit Tracks) pour accéder aux téléchargements.

Par ailleurs, si Google Chrome est ouvert lorsque vous branchez le Circuit Tracks, une pop-up apparaîtra et vous dirigera directement vers l'Easy Start Tool.

Si vous êtes sur Windows :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer et saisissez "Ce PC", puis appuyez sur la touche Entrée.
2. Dans la fenêtre "Ce PC", trouvez le disque appelé **TRACKS** et double-cliquez dessus.
3. Une fois ce disque ouvert, cliquez sur le lien **Click Here to Get Started.html**.
4. Vous serez dirigé(e) vers l'Easy Start Tool, grâce auquel nous vous aiderons à configurer votre matériel.

Présentation de Novation Components

Rendez-vous sur Novation Components à l'adresse components.novationmusic.com pour profiter de toutes les possibilités offertes par le Circuit Tracks. Utilisez le logiciel Components pour explorer les puissants moteurs de synthèse du Circuit Tracks, charger vos samples dans l'appareil, configurer des modèles MIDI pour vos équipements externes, et sauvegarder vos projets.

Prise en Main du Circuit Tracks

Si vous ne connaissez pas le Circuit, vous pouvez consulter notre Guide de Démarrage Rapide pour le prendre en main. Pour accéder au Guide de Démarrage Rapide, connectez votre Circuit à votre Mac ou PC, puis cliquez sur le dossier **Tracks**. Vous y trouverez deux fichiers appelés **Click Here to Get Started.url** et **Circuit Tracks - Getting Started.html**. Cliquez sur le fichier .url pour accéder directement au Guide de Démarrage Rapide, ou ouvrez le fichier .html pour obtenir plus d'informations.

Avez-vous des Soucis ?

Si vous rencontrez des difficultés lors de la configuration, n'hésitez pas à contacter notre équipe du support client !

Vous trouverez plus d'informations ainsi que des réponses aux Questions Fréquemment Posées dans le Centre d'Aide de Novation disponible à l'adresse support.novationmusic.com.

Alimentation

Le Circuit Tracks peut être alimenté de trois manières :

- à partir d'un ordinateur équipé d'un port USB 3.0, via la connexion USB-C
- sur le secteur, en utilisant l'adaptateur et le connecteur USB-C fournis
- grâce à la batterie au lithium-ion intégrée

Alimentation à partir d'un ordinateur

Le Circuit Tracks peut être alimenté à partir d'un ordinateur de bureau ou portable via la connexion USB. Utilisez le câble fourni pour brancher l'appareil au port USB de Type A sur l'ordinateur de bureau ou portable. La batterie interne se mettra en charge lorsque l'appareil sera branché (à condition que l'ordinateur de bureau ou portable soit lui-même sous tension).

Utiliser l'adaptateur secteur

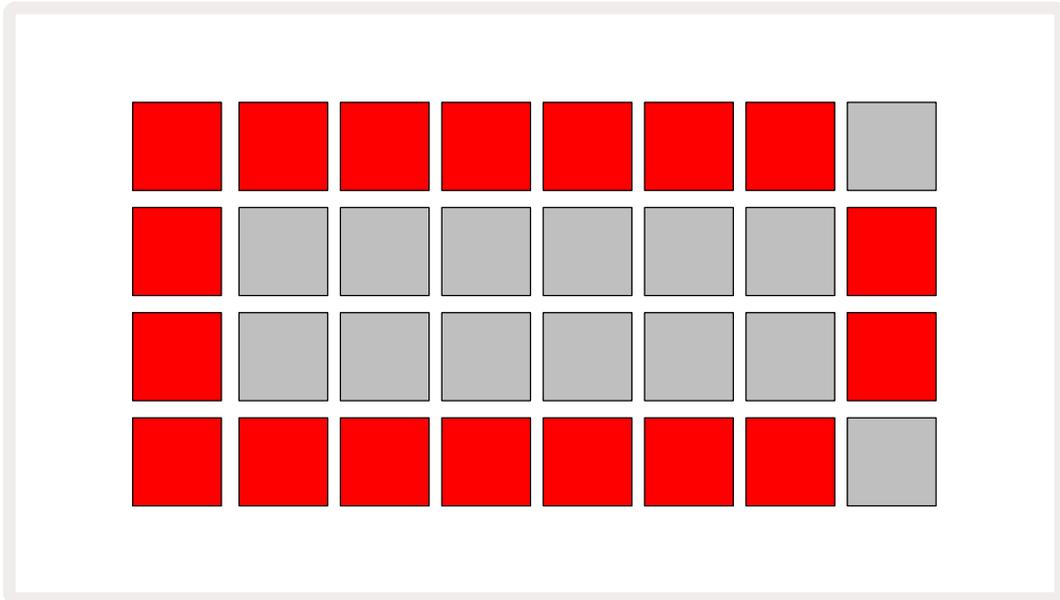
L'adaptateur secteur livré avec l'appareil fournit une tension de 5 V DC et 2 A, et présente un connecteur de sortie USB de Type A. Il peut fonctionner à des tensions allant de 100 V à 240 V, à 50 ou 60 Hz. L'adaptateur dispose de prises de courant enfichables et interchangeables ; plusieurs modèles sont fournis afin que l'adaptateur soit compatible avec les prises de courant de différents pays. Les prises peuvent être facilement remplacées si besoin, en appuyant sur le bouton semi-circulaire monté sur ressort situé au centre de l'adaptateur, puis en faisant glisser la prise vers le haut afin de la séparer de l'adaptateur. Faites ensuite glisser la prise appropriée (en suivant les flèches) et assurez-vous qu'elle soit fermement fixée.

Utilisez le câble fourni pour brancher l'adaptateur secteur au port USB de Type C situé à l'arrière du Circuit Tracks ( à la page 19).

Il n'est pas recommandé d'utiliser des adaptateurs secteur d'un autre type que celui fourni. Veuillez contacter votre revendeur Novation pour qu'il vous conseille au besoin sur d'autres alimentations.

Utiliser la Batterie Intégrée

Le Circuit Tracks peut être alimenté par sa batterie au Lithium-ion intégrée. Cette batterie ne peut être ni retirée, ni remplacée. Le Circuit Tracks fonctionnera pendant 4 heures au maximum, en fonction de l'état de la batterie. Lorsque le niveau de charge de la batterie descend sous les 15%, un symbole indiquant que la batterie est faible s'affiche :



La batterie sera rechargée quand le Circuit Tracks sera branché sur le secteur via l'adaptateur, ou connecté au port USB 3.0 de l'ordinateur. Le temps de recharge peut aller jusqu'à 4 heures en fonction de l'état initial de la batterie. Afin d'indiquer que la batterie du Circuit Tracks est en train d'être rechargée, le bouton de mise sous tension ( à la page 19) s'illumine en vert.

Veillez également consulter les Informations Importantes Relatives à la Sécurité fournies avec le produit afin de savoir que faire d'une batterie usée. Vous pouvez aussi retrouver ces informations sur le site Internet de Novation.

Présentation du matériel

Glossaire

Certains des termes utilisés dans ce mode d'emploi ont une signification spécifique au Circuit Tracks. En voici la liste :

Terme	Touche	Définition
Vue Étendue	Shift + Note	Double la zone de jeu des pads pour les Synthés et vous permet de créer des patterns simultanément sur toutes les pistes rythmiques en utilisant les échantillons sonores sélectionnés.
Fixe	Shift + Velocity	Permet de désactiver la réponse à la vitesse des pads.
Vue Effets	FX	Permet à l'utilisateur(ric) d'appliquer des effets de réverbération et de délai à chaque piste.
Vue Gate	Gate	La valeur du Gate d'une note correspond à la durée de lecture/jeu d'une note, en nombre de pas. La Vue Gate permet d'éditer la durée d'un pas. Chaque valeur de gate peut être définie pour chaque note assignée à un seul pas, en utilisant l'enregistrement en direct.
Pad		L'un des 32 pads composant la zone de jeu.
Enregistrement en Direct	La Fonction Record	Vous permet d'ajouter des notes de synthé en temps réel pendant la lecture d'un pattern. Enregistre également tous les mouvements des commandes Macros.
Commandes Macros		Huit encodeurs rotatifs dont les fonctions varient en fonction de la Vue sélectionnée. Ils sont principalement utilisés pour modifier les sons de synthé et de percussion.
Saisie Manuelle des Notes		Assignation de notes de synthé à un pas spécifique dans un pattern. Tout en appuyant sur un pad de pas, pressez un pad de jeu pour ajouter la note. Cette action peut être effectuée quand le séquenceur est en cours de lecture ou quand il est arrêté.
Micro-Pas	Shift + Gate	L'intervalle entre deux Pas consécutifs est également sous-divisé en six micro-pas qui peuvent être utilisés pour décaler des notes de synthé ou des frappes rythmiques.
La Fonction Mutate	Shift + Duplicate	Randomise la lecture des Pas d'un Pattern auxquels les notes de synthé ou les frappes rythmiques sont assignées.
Vue Note	Jeu	Cette Vue est utilisée pour saisir des notes de synthé, des données MIDI et des frappes rythmiques.

Terme	Touche	Définition
Pack		L'ensemble des Projets, Patches et Samples. Il est possible d'exporter jusqu'à 32 Packs vers une carte MicroSD pour les sauvegarder en externe.
Patch	Preset (quand une piste de Synthé est sélectionnée)	L'un des 128 patches (4 pages de 32) pouvant être sélectionnés pour chaque piste de synthé.
Pattern		Un cycle de répétition de notes de synthé ou de frappes rythmiques, sur 32 pas au maximum. Inclut des données de vitesse, gate, probabilité et automatisation par pas.
Chaînage des Patterns		Un ensemble cyclique de Patterns joués l'un après l'autre sans interruption.
Mémoire de Pattern		Lorsqu'un Pattern est sauvegardé. Chaque Projet dispose de huit mémoires par piste.
Vue Patterns Settings	Pattern Settings	Une Vue qui vous permet de définir les points de départ et de fin d'un Pattern, la vitesse de lecture du Pattern relative au tempo et le sens de la lecture du Pattern.
La Vue Patterns	Les Patterns	Cette Vue affiche les huit mémoires de Patterns par piste (deux pages de quatre) et permet de les sélectionner individuellement ou sous la forme d'une Chaîne de Patterns, de les supprimer et de les dupliquer.
Pad de Jeu		Les pads utilisés pour programmer des notes de synthé ou des frappes rythmiques.
Tête de Lecture		Lors de la lecture, le pad blanc qui se déplace tout au long de l'affichage du pattern afin d'indiquer quel pas est en train d'être lu. La couleur passe au rouge en Mode Record (Enregistrement).
Mode de Lecture		Le mode de fonctionnement du Circuit Tracks quand le séquenceur est actif. Le bouton Play s'illumine vivement en vert.
Les Probabilités		Un paramètre de chaque pas d'un Pattern qui définit l'éventualité qu'une note de synthé, une donnée de note MIDI ou une frappe rythmique assignée à ce pas soit jouée.
Vue Probability	Shift + Pattern Settings	Vous permet d'assigner des valeurs de Probabilité à chaque pas actif d'une piste.
Projet		Toutes les données nécessaires à la lecture complète de toutes les pistes, y compris les Patterns, les Séquences, les données d'automation, etc. Il est possible de sauvegarder jusqu'à 64 Projets sous la forme d'un Pack dans la mémoire flash.

Terme	Touche	Définition
Mode Record (Enregistrement)		Le mode de fonctionnement du Circuit Tracks quand des notes de synthé peuvent être ajoutées au Pattern, ou quand il est possible de sauvegarder les réglages en utilisant les commandes Macros. Le bouton Record s'éclaire vivement en rouge.
Vue Scale	Scales	Permet à l'utilisateur(rice) de choisir l'une des 16 gammes musicales pour le synthé, mais aussi de transposer les gammes.
Vue Project	Projects	La Vue utilisée pour sauvegarder et charger des Projets.
Sample (Échantillon Sonore)	Preset (quand une piste Rythmique est sélectionnée)	L'un des 64 patches (2 pages de 32) pouvant être sélectionnés pour chaque piste rythmique.
Scene	Maintenez la touche Shift enfoncée (quand la Vue Mixer est sélectionnée)	L'une des 16 mémoires auxquelles plusieurs Patterns et Chaînes de Patterns peuvent être assignés, afin de pouvoir déclencher une séquence plus longue avec un seul pad. Il est aussi possible de chaîner les Scènes pour créer une Séquence.
Vue Secondaire	Shift + touche, ou double pression sur une touche	Sont définies comme vues secondaires toutes les vues auxquelles vous accédez en utilisant la touche Shift combinée à une autre touche. Il est aussi possible d'accéder à ces vues en appuyant sur la touche correspondante de façon répétée afin de commuter entre les vues principale et secondaire.
Séquence		Un ensemble de Scènes chaînées.
Page de Configuration	Shift + Save	Permet de régler les paramètres de l'horloge et de la transmission / réception des données MIDI, de choisir le canal MIDI pour chaque piste et d'ajuster la luminosité des pads. Le fonctionnement normal est interrompu quand la Page Setup est ouverte.
Le Sidechain	Shift + FX	Une méthode permettant de modifier la dynamique des notes de Synthé en utilisant les frappes d'une piste rythmique.
Le Pas		Chaque Piste d'un Pattern se base initialement sur 16 ou 32 Pas, même s'il est possible de configurer des Patterns plus courts dans la Vue Pattern Settings . Consultez aussi le chapitre consacré aux Micro-Pas.
Touches Step		Le nom collectif qui désigne le groupe de touches comprenant les commandes Note , Velocity , Gate et Probability .
Le Mode Stop		Le mode d'opération du Circuit Tracks quand le séquenceur est arrêté.
Modèle	Preset (quand une piste MIDI est sélectionnée)	L'un des huit modèles pouvant être sélectionnés pour chaque piste MIDI.

Terme	Touche	Définition
Track		L'un des huit éléments pouvant contribuer à un Projet : Synth 1 et 2, MIDI 1 et 2, Drum 1 à 4. Lorsque vous appuyez sur une touche Track, vous accédez systématiquement à la Vue Note de cette piste.
Vue Velocity	Vélocité	Permet d'éditer la vélocité d'un pas.
Afficher		L'une des nombreuses façons d'utiliser les 32 pads de la grille pour afficher des informations et permettre l'interaction de l'utilisateur(rice).
Verrouiller la Vue	Shift + Patterns	Une fonction qui préserve l'affichage des Pas du Pattern sélectionné tout en vous permettant de choisir un autre Pattern, ou de jouer d'autres Patterns dans une Chaîne de Patterns.

Vue du Dessus



- 1 La grille de 32 pads – une matrice de 4 x 8 pads ; rétro-éclairés par des LED RVB. En fonction de la vue sélectionnée, il est possible de "diviser" la grille en zones logiques proposant différentes fonctions.
- 2 **Master Filter** – un encodeur rotatif cranté à midi et une LED RVB servant à contrôler la fréquence de filtrage sur l'ensemble du mixage, comme sur un synthétiseur analogique. Ce contrôle est toujours actif.
- 3 Commandes Macros **1 à 8** – huit encodeurs rotatifs multifonctions avec leurs LED RVB associées. La disponibilité et la fonction de ces contrôles varient en fonction des Vues du Circuit Tracks. Néanmoins, les légendes inscrites sur le panneau décrivent, par des termes génériques, la fonction de chaque encodeur lorsqu'elle est appliquée aux pistes des Patches d'origine (par défaut). Vous pouvez enregistrer et reproduire le mouvement des commandes Macros pendant que vous jouez.
- 4 **Master Volume** – contrôle le niveau global des sorties audio du Circuit Tracks.

La plupart des autres touches servent à sélectionner la grille de 32 pads pour afficher une **Vue** spécifique. Chaque **Vue** affiche les informations et les contrôles d'un aspect particulier d'une piste, d'un pattern, de la

sélection d'un son, de réglages temporels, etc. Veuillez également noter que plusieurs boutons disposent d'une fonction alternative supplémentaire, laquelle est indiquée sur (ou au-dessus) de la touche par une légende en caractères plus petits.

De nombreuses touches, notamment **Record**, disposent de modes d'action momentanée (pression longue) ou permanente (pression courte). Une pression longue affichera momentanément la vue correspondant à cette touche, mais uniquement tant que vous appuierez sur celle-ci. Une fois la touche relâchée, vous retrouverez la vue affichée avant d'avoir appuyé sur cette touche. Une pression courte fera s'afficher sur la grille la vue programmée pour cette touche. La touche **Record** est un cas particulier, car elle n'affiche pas de vue alternative sur la grille. Néanmoins, son action momentanée permet d'entrer et de sortir rapidement du Mode d'Enregistrement.

- 5 Touches de Pistes : **Synth 1 et 2 / MIDI 1 et 2 / Drum 1 à 4** – ces huit touches sélectionnent différentes **Vues** sur la grille. Leur opération diffère légèrement en fonction des autres actions effectuées par l'utilisateur.
- 6 Touches Step : **Note, Velocity, Gate et Probability** – elles permettent d'afficher d'autres **Vues** sur la grille et de saisir, supprimer ou modifier les paramètres de chacun des pas du pattern, pour la piste sélectionnée. Veuillez noter que **Probability** est la fonction alternative (Shift) de la touche **Pattern Settings**.
- 7 **Pattern Settings** – bascule l'affichage de la grille dans une **Vue** qui permet de régler la durée du pattern, la vitesse et le sens de lecture de la piste sélectionnée.
- 8 **Pages des Pas (1-16 / 17-32)** – permet de choisir si le Pattern de la piste sélectionnée a une longueur initiale de 16 ou 32 pas. Quand vous sélectionnez un Pattern de 32 pas, la couleur de la légende associée à la touche change quand la séquence est active, afin d'indiquer quelle "moitié" de la séquence est affichée sur la grille. Vous pouvez choisir d'avoir un Pattern de 16 ou de 32 pas sur n'importe quelle piste.
- 9 **Scales** – ouvre la **Vue Scales** : permet d'assigner au clavier des pistes de synthé l'une des 16 gammes disponibles ; permet aussi de transposer le clavier des synthés dans une tonalité supérieure ou inférieure.
- 10 **Patterns** – ouvre la **Vue Patterns** : permet de sauvegarder plusieurs patterns pour chaque piste de synthé, MIDI ou rythmique et de les combiner pour créer une Chaîne de patterns.
- 11 **Mixer** – active la **Vue Mixer**, dans laquelle vous pouvez couper ou ajuster le niveau de chaque piste de synthé, piste rythmique ou entrée audio composant la séquence, mais également de régler le panoramique de chaque piste dans le champ stéréo.
- 12 **FX** – ouvre la **Vue FX** : vous permet d'appliquer des effets de réverbération et de délai à chaque piste de synthé ou rythmique et entrée audio séparément.
- 13 **Record** et **Play** – ces deux touches lancent et arrêtent la séquence (**Play**), et activent le mode d'Enregistrement (**Record**). En mode de lecture, vous entendez tout ce que vous jouez sur la grille ; en mode d'enregistrement, tout ce que vous jouez sera diffusé, mais aussi ajouté à la séquence.
- 14 **Preset** – ouvre la **Vue Presets** de la piste sélectionnée. Chaque piste de synthé peut utiliser n'importe lequel des 128 Patches, chaque piste MIDI peut utiliser n'importe lequel des huit modèles MIDI, et chaque piste rythmique peut utiliser n'importe lequel des 64 samples de percussion. Les Presets de synthé et de percussion sont répartis sur plusieurs pages de 32 presets.
- 15 **▼** et **▲** - ces deux touches offrent différentes actions (et couleurs) en fonction de la **Vue** sélectionnée. En **Vue Note**, vous pouvez transposer la tonalité des pads de synthé ou des pistes MIDI sur jusqu'à cinq octaves supérieures ou six octaves inférieures, lorsque vous programmez des notes : la plage de tonalité de chaque piste peut être ajustée individuellement. Dans certaines des autres Vues, il est possible de sélectionner une seconde page, dans la **Vue Pattern** par exemple, vous pouvez choisir l'un des huit

Patterns par piste, même si quatre seulement s'affichent à la fois.

- 16 **Tempo** et **Swing** – **Tempo** vous permet de définir le tempo (BPM) de la séquence en utilisant la commande Macro1 ; **Swing** modifie le timing entre les pas afin de changer le "groove" d'un pattern, la Macro 2 étant employée à cet effet. Dans ce mode, la Macro 5 sert à régler le niveau de la piste de Métronome.
- 17 **Clear** – permet de supprimer des pas de séquence, des mouvements des commandes Macros, des Patterns ou des Projets mémorisés.
- 18 **Duplicate** – opère comme une fonction Copier/Coller pour les patterns et chacun des pas.
- 19 **Save** et **Projects** – vous permettent de sauvegarder votre Projet en cours et d'ouvrir un projet précédemment sauvegardé.
- 20 **Shift** – certaines touches disposent d'une "seconde fonction" accessible en maintenant la touche **Shift** enfoncée tout en appuyant sur l'une des touches en question.

Vue arrière



- 1 Outputs - L/Mono et R** – les sorties audio principales du Circuit Tracks, avec deux connecteurs jacks TS de 6,35 mm. Leur niveau de sortie maximal est de +5,3 dBu (+/- 1,5 dBu). Lorsqu'aucun câble n'est branché à la sortie **R**, le connecteur **L/Mono** transmet un mixage mono des canaux Gauche et Droit.
- 2 Sync** – un connecteur mini-jack TRS de 3,5 mm qui transmet un signal d'horloge de 5 V, à une cadence proportionnelle à l'horloge définissant le tempo : il est possible de configurer sa fréquence dans la **Vue Setup**. La fréquence par défaut est de deux impulsions par noire.
- 3** (Casque) – permet de brancher un casque stéréo. Les sorties principales  **1** restent actives quand un casque est branché. L'amplificateur dédié au casque peut envoyer un niveau de +5 dBu dans un casque stéréo ayant une impédance de 150 Ohms.
- 4 MIDI In, Out et Thru** – un ensemble standard de trois connecteurs MIDI DIN 5 broches qui permettent aux séquences MIDI du Circuit Tracks de déclencher des événements sur des équipements externes, ou à des équipements externes de faire fonctionner les pistes de synthé du Circuit Tracks, ou de modifier les paramètres de ses pistes de synthé et effets. Veuillez noter que le port MIDI Thru peut être configuré dans la **Vue Setup Avancée** afin d'opérer comme un clone du port MIDI Out ; veuillez consulter la page 106 pour obtenir plus d'informations.
- 5 Inputs 1 et 2** – deux entrées audio externes : les signaux de niveau ligne qu'elles reçoivent peuvent être mixés aux sons générés en interne et traités individuellement par la section d'effets. Ces signaux peuvent également recevoir le traitement de type ducking en fonction des pistes rythmiques Drum. Les entrées se présentent sous la forme de connecteurs jacks TS asymétriques de 6,35 mm.
- 6** – port USB-C. C'est aussi la prise DC de l'appareil servant à son alimentation externe et à la recharge de sa batterie. Un câble avec connecteurs de Type C vers Type A est fourni avec l'appareil. Il sert à brancher l'appareil à des ordinateurs afin de l'interfacer avec Novation Components. Ce port est compatible avec le MIDI ; vous pourrez ainsi le brancher à d'autres appareils prenant en charge le MIDI via USB et ainsi transmettre et recevoir des données MIDI. Il est aussi utilisé pour mettre le firmware à jour. REMARQUE – Le port USB du Circuit Tracks ne transmet pas d'audio. 
- 7 microSD** – insérez ici une carte microSD compatible pour sauvegarder ou importer des Packs de Projets.
- 8** – touche de mise en marche/arrêt ; pour éviter d'allumer ou d'éteindre accidentellement l'appareil, il est nécessaire d'appuyer sur cette touche pendant environ une seconde pour le mettre en marche ou l'arrêter. Le bouton intègre une LED qui s'allume en vert pour indiquer que la batterie interne est en train d'être rechargée. 
- 9** Encoche de Sécurité Kensington – permet d'attacher le Circuit Tracks à une structure adéquate si besoin.

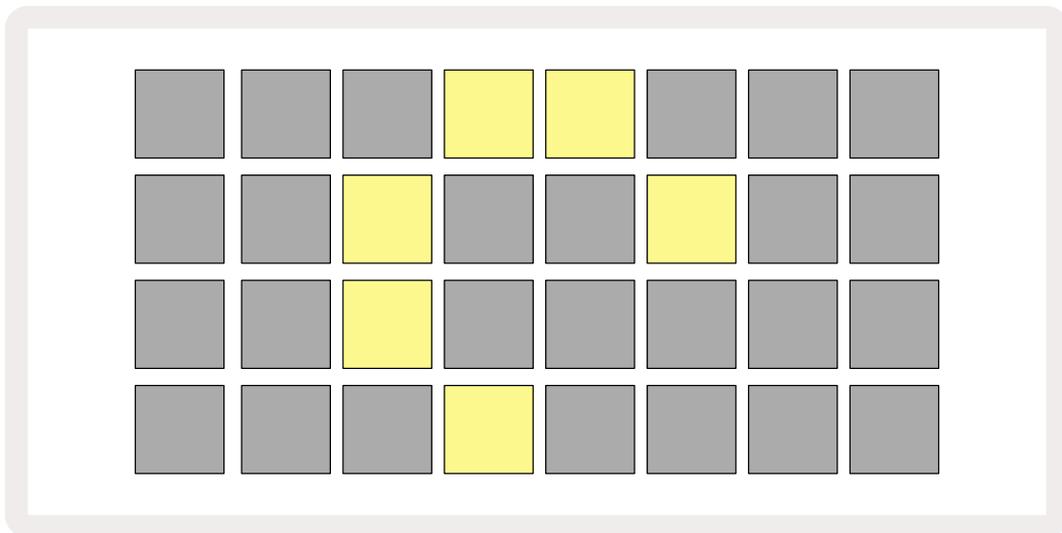
Principes Élémentaires

Allumer l'appareil

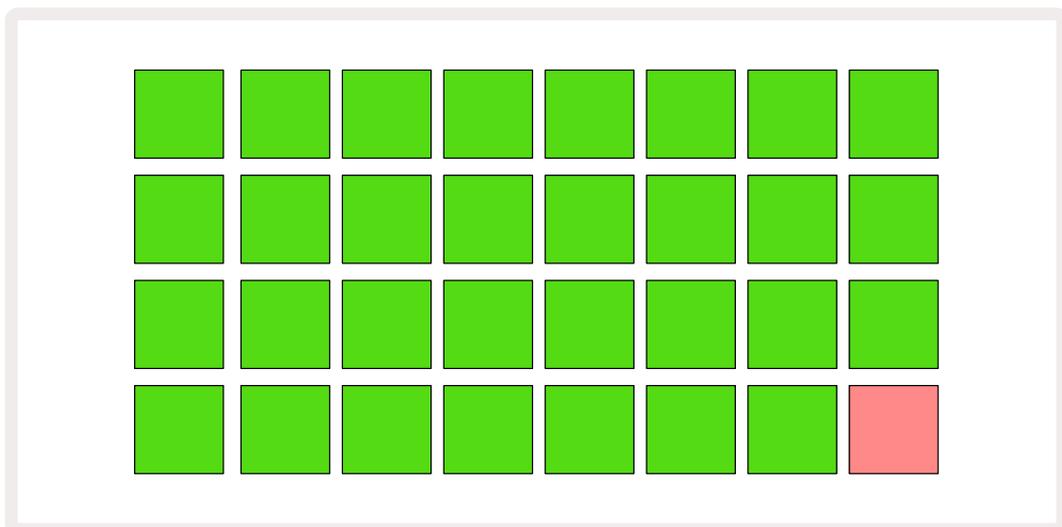
Branchez l'adaptateur secteur fourni au port USB **6** en utilisant le câble fourni, puis branchez l'adaptateur à la prise de courant. Cela garantit le chargement complet de la batterie interne au lithium.

Branchez les sorties principales à votre système d'écoute (enceintes amplifiées ou amplificateur séparé et enceintes de monitoring passives) ; vous pouvez aussi brancher un casque si vous préférez.

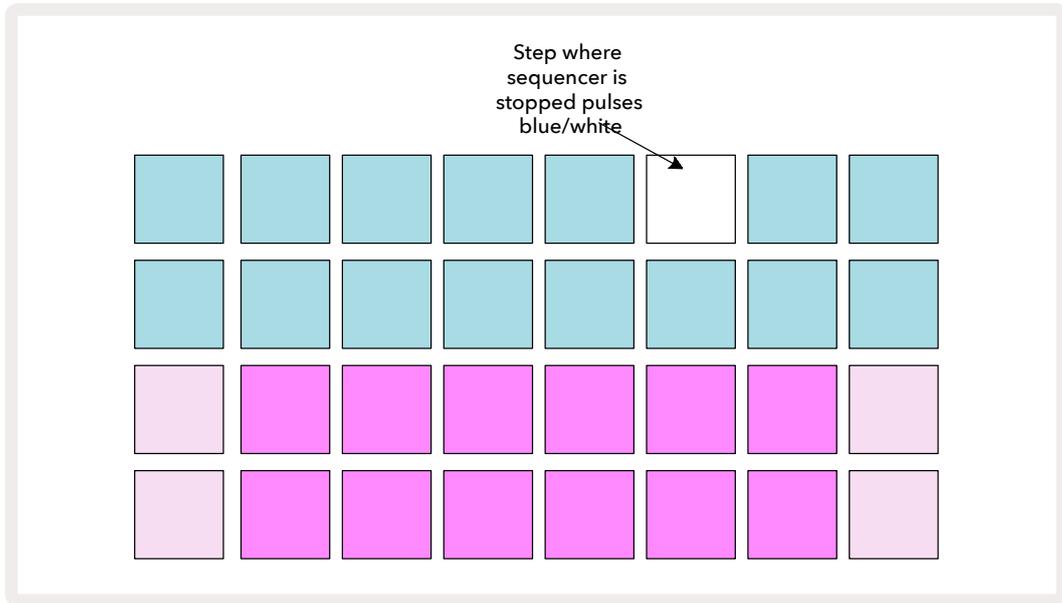
Appuyez longuement sur la touche **POWER 8**, et l'écran de démarrage s'affichera sur la grille pendant environ cinq secondes :



Après le démarrage initial, la couleur de l'affichage passera du rouge pâle au vert vif de manière séquentielle, du coin supérieur gauche jusqu'au coin inférieur droit, afin d'indiquer que le Pack est en train d'être chargé.



Après le démarrage, l'affichage sur la grille changera pour ressembler à quelque chose de semblable à ce qui est illustré ci-dessous :



Premiers Pas

Nous avons pré-chargé 16 Projets de démo dans les mémoires; ainsi vous pourrez vous faire une idée de la façon dont le Circuit Tracks fonctionne. Appuyez sur la  touche Play **13**; vous devriez entendre la première Session de démo.

Si elle n'est pas déjà allumée, appuyez sur la touche **Synth 1** **5**; le Circuit Tracks affiche à présent la **Vue Note** du

Synthé 1. Les deux rangées inférieures – les pads pour le synthé – représentent la "Zone de Jeu" depuis laquelle vous déclenchez les notes, tandis que les deux rangées supérieures – les pas des Patterns - affichent la progression dans le Pattern.

Appuyez sur **Synth 2** pour visualiser la Zone de Jeu et les Patterns du Synthé 2. Vous remarquerez que les notes du Synthé 1 ont un code couleur violet et celles du Synthé 2 un code couleur vert pâle. Quand vous appuyez sur un pas du Pattern contenant une note, le pad correspondant à la note devient blanc. De même, les pads des Patterns s'éclairent en bleu pâle mais deviennent blancs quand la "tête de lecture" se déplace dans le Pattern.

Appuyez à présent sur la touche **Drum 1** : les affichages des pistes rythmiques sont très similaires à ceux de pistes de synthé. Les deux rangées supérieures correspondent aux pas des Patterns et les deux rangées inférieures à l'une des quatre pages de samples de percussion : vous pouvez sélectionner les autres pages en utilisant les touches  et . Vous remarquerez que chaque page représente un kit. Les Drums 1 et 2 sont les kicks, 3 et 4 les snares, 5 et 6 le hi-hat fermé, 7 et 8 le hi-hat ouvert, 9 à 12 sont généralement les percussions supplémentaires, et 13 à 16 les sonorités mélodiques.

Il est possible de configurer les triggers sur les pistes Drum pas à pas, en appuyant sur les pads éclairés faiblement en bleu. Ces derniers occupent la moitié supérieure de la grille. Un pas contenant un trigger s'éclaire vivement en bleu (ou en rose si le pas contient un sample inversé). Pour supprimer le trigger d'un pas, appuyez à nouveau sur le pad correspondant.

Vous remarquerez également à ce stade que les différentes pistes utilisent des couleurs distinctes pour que vous puissiez les identifier plus rapidement. Ce principe s'applique à la plupart des Vues du Circuit Tracks. Les couleurs sont (approximativement) :

Track	Couleur des Pads
Synth 1	Violet
Synth 2	Vert Pâle
MIDI 1	Bleu
MIDI 2	Rose
Drum 1	Orange
Drum 2	Jaune
Drum 3	Mauve
Drum 4	Turquoise

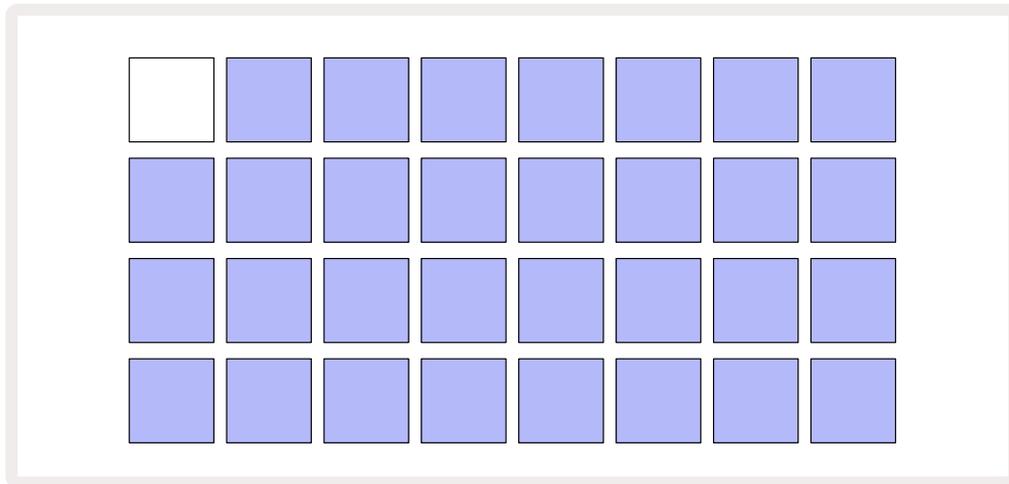
Appuyez sur la touche  **Play** pour arrêter la lecture.

Nous vous expliquerons plus loin dans ce manuel comment choisir les sons de synthé et de percussion que vous souhaitez utiliser dans votre pattern, et comment vous pouvez manipuler ces sons en temps réel.

Le Chargement et la Sauvegarde

Quand vous appuyez pour la première fois sur ► **Play** après avoir allumé l'appareil, le Projet que le Circuit Tracks lit est le dernier que vous avez précédemment utilisé avant d'éteindre la machine. La démo d'origine présentée dans le chapitre précédent a été chargée dans la Mémoire 1.

Pour charger un autre Projet, utilisez la **Vue Projects**. Appuyez sur **Projects** 19 pour ouvrir ceci :



Il existe 64 emplacements dans la mémoire, ils sont organisés en deux pages de 32. Utilisez les touches ▼ et ▲ pour changer de page. Chaque pad correspond à l'un des emplacements dans la mémoire. La couleur du pad indique le statut de cet emplacement :

- Blanc – le Projet sélectionné (un seul pad s'éclairera en blanc)
- Bleu vif – un emplacement contient soit un Projet sauvegardé par l'utilisateur*, soit un Projet de démo d'origine
- Bleuâtre – l'emplacement est vide

*Mais lisez également le paragraphe "Changer les Couleurs du Projet" à la page 96.

Si vous souhaitez continuer à explorer l'appareil, vous pouvez choisir une autre démo d'origine et expérimenter. Vous pouvez passer d'un Projet sauvegardé à un autre tout en étant en mode Play : le Projet en cours sera lu jusqu'à la fin de son pattern avant que le nouveau Projet ne démarre. (Si vous maintenez la touche **Shift** enfoncée tout en sélectionnant un autre Projet, la lecture de ce dernier commencera immédiatement.)



Si vous lancez un Projet alors que le séquenceur est arrêté, il sera lu au tempo qui avait été défini lors de la sauvegarde du Projet.

Si vous lancez un Projet pendant que le séquenceur fonctionne, il sera lu au tempo actuel. Cela signifie que vous pouvez rappeler différents Projets de façon séquentielle en étant sûr(e) que le tempo restera constant.

Il n'y a rien de particulier à signaler concernant les emplacements contenant des Projets de démos d'origine :

vous pouvez les remplacer à votre guise. Vous pourrez toujours les recharger ultérieurement en utilisant Novation Components.

Vous n'avez pas besoin d'être dans la **Vue Projects** pour sauvegarder un Projet sur lequel vous travaillez. Si vous appuyez sur **Save**  , la touche clignotera en blanc. Si vous appuyez une seconde fois, elle clignotera rapidement en vert afin de confirmer la sauvegarde. Toutefois, dans ce cas, votre travail sera sauvegardé dans la dernière mémoire de Projets sélectionnée, qui est très probablement celle contenant une version précédente de votre Projet. Cette version antérieure sera alors remplacée.

Pour sauvegarder votre travail dans une autre mémoire de Projets (sans toucher à la version originale), entrez dans la **Vue Projects**. Appuyez sur Save ; la touche **Save** et le pad correspondant au Projet sélectionné clignoteront en blanc. Appuyez sur un autre pad de mémoire : tous les autres pads s'éteindront et le pad sélectionné clignotera rapidement en vert pendant environ une seconde pour confirmer la sauvegarde.

Pour identifier les Projets plus facilement, vous pouvez assigner l'une des 14 couleurs disponibles à n'importe quel pad dans la Vue Projects. Consultez le paragraphe "Changer les Couleurs des Projets", page 96.

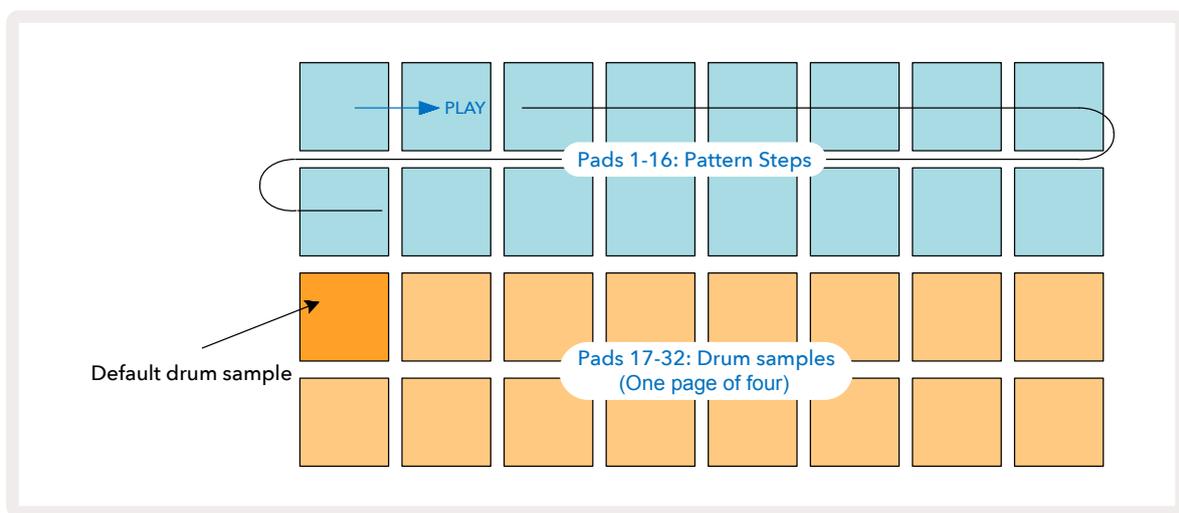
Démarrer de Zéro

Si vous avez l'habitude d'utiliser du matériel pour faire de la musique, vous n'aurez probablement pas besoin de lire ce chapitre. Mais si vous êtes novice, il pourrait vous être très utile.

Une fois que vous aurez passé du temps à expérimenter avec les patterns de démo d'origine, vous souhaitez probablement créer un pattern de zéro.

Sélectionnez **Projects** puis un emplacement de mémoire vide. Choisissez à présent **Drum 1** dans la **Vue Note**. Quand vous appuierez sur

- Play, vous verrez le pad blanc (la tête de lecture) progresser tout au long des 16 pas du Pattern :



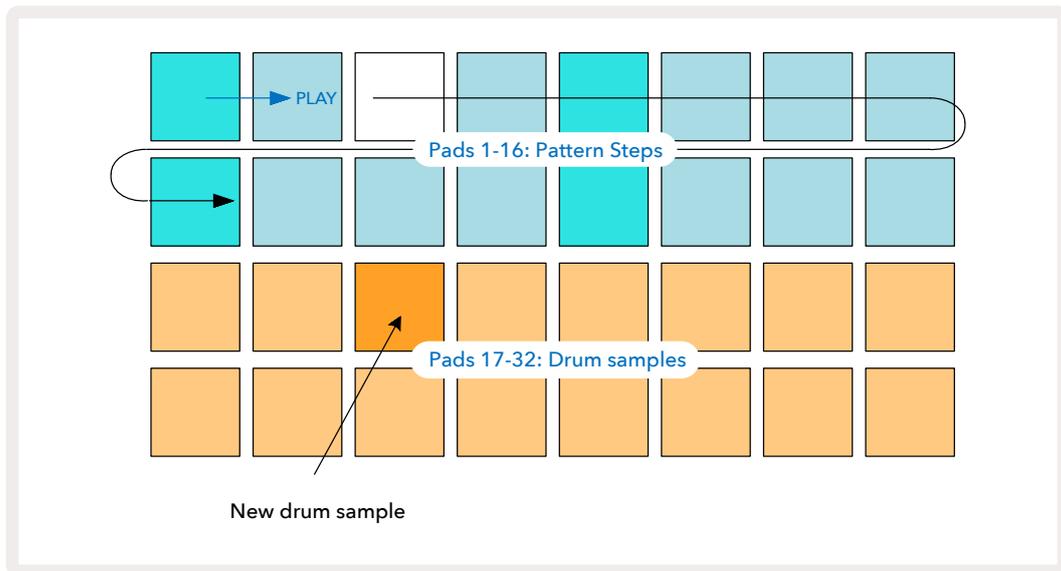
mais vous n'entendrez rien encore.

REMARQUE : sur le Circuit Tracks, la longueur par défaut des Patterns est de 16 pas. Vous pouvez l'augmenter à 32 pas, sur n'importe laquelle des huit pistes. Ce sujet est développé dans le chapitre "La Page Step", page 75.

Pour plus de simplicité, nous utiliserons en exemple dans ce chapitre des Patterns de 16 pas. (En réalité, les Patterns peuvent être de n'importe quelle longueur, jusqu'à 32 pas ; la Longueur des Patterns est expliquée plus loin dans ce Mode d'Emploi.)

Pour programmer un kick sur le temps, choisissez un son de batterie/percussion que vous aimez dans les slots de samples 1 ou 2 d'un kit, en utilisant les deux rangées de pads inférieures : le pad sélectionné s'éclairera vivement. Puis effectuez une pression courte* sur les pads 1, 5, 9 et 13 sur les deux rangées supérieures, comme illustré ici, puis appuyez sur **Play** :

*De nombreuses touches du Circuit Tracks entraînent des actions différentes selon que vous effectuez une pression courte (une demi-seconde ou moins) ou une pression longue. Dans ce cas, une pression longue sur un pad armera le pas afin d'inverser le sens de lecture du sample : cette fonctionnalité est décrite à la page 63.



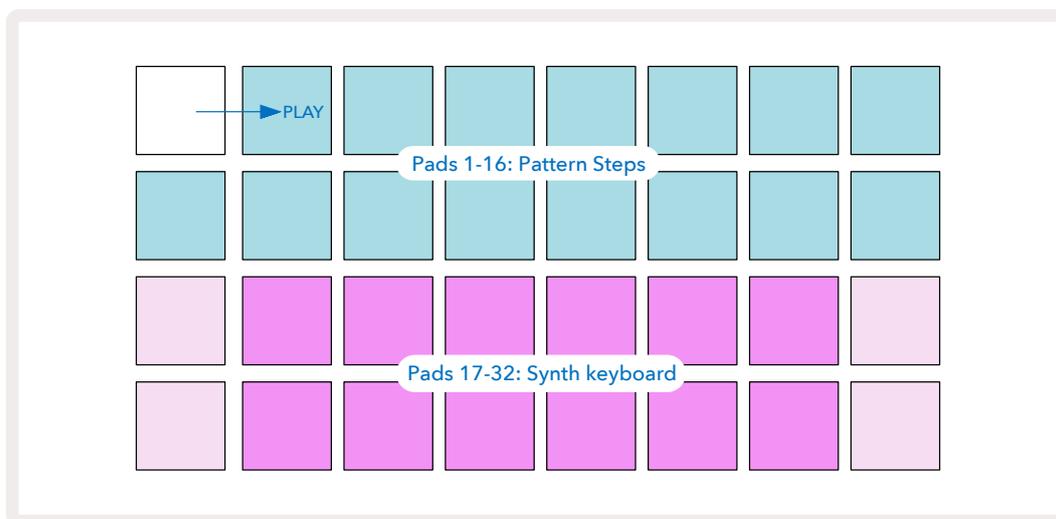
Vous pouvez choisir un autre sample de percussion pendant la lecture du Pattern en appuyant simplement sur un autre des pads des deux rangées inférieures : vous pouvez utiliser n'importe laquelle des quatre pages de samples.

Ajoutez à présent une snare aux autres pas de la séquence en procédant de la même façon. Sélectionnez **Drum 2 dans la Vue Note** puis choisissez un autre sample de batterie/percussion. Les snares se trouvent généralement dans les slots 3 et 4 d'un kit. Vous pouvez, bien entendu, choisir d'avoir les frappes des Drum 1 et Drum 2 sur le même pas si vous le souhaitez. Enfin, vous pouvez ajouter d'autres frappes sur les pistes Drum 3 et Drum 4 en suivant la même procédure.

Si vous souhaitez supprimer une frappe, appuyez de nouveau sur le pad associé : vous pouvez effectuer cette action pendant que la séquence tourne ou qu'elle est arrêtée. Les pads éclairés vivement vous indiquent où se trouvent les frappes.

Vous pouvez à présent ajouter des notes de synthé. **Appuyez sur Synth 1** pour ouvrir la **Vue Note pour la piste Synth 1**. Les deux rangées inférieures représentent le clavier musical, et les deux rangées supérieures vous indiquent la position dans la séquence. En appuyant sur **Play**, vous pouvez voir le pad blanc progresser au fil des pas (et écouter le rythme que vous avez déjà programmé).

Avec toutes les gammes (consultez le chapitre "Les Gammes", la page 31), à l'exception de la gamme Chromatique, la grille s'affiche comme suit :



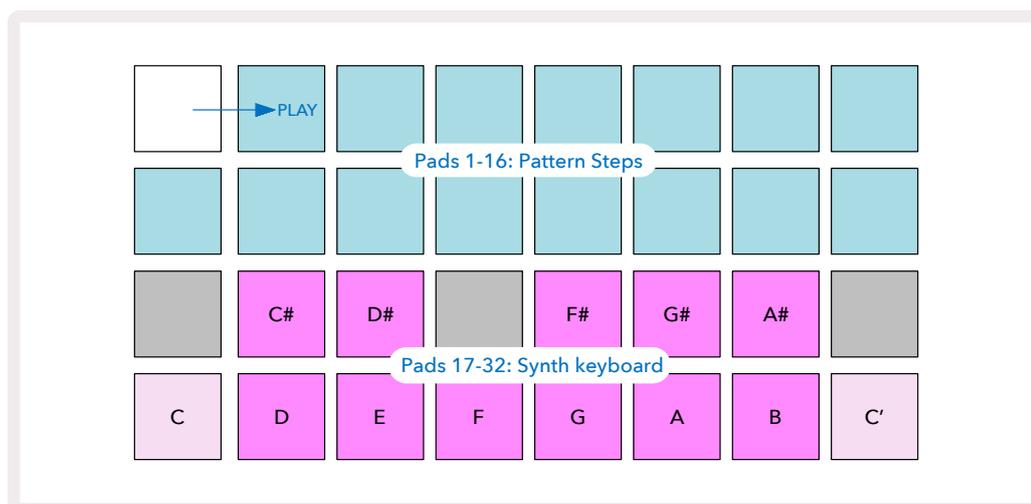
Le "clavier" couvre deux octaves, les pads plus "pâles" représentant les notes fondamentales. Tant que la touche Record est allumée, tout ce que vous jouez dans les Vues Synth (**Synth 1** ou **Synth 2**) est enregistré dans les pas du pattern.

Quand vous êtes dans la **Vue Note** de l'un des synthés, les boutons ▲ et ▼ ¹⁵ transposent la plage de notes du clavier de synthé sélectionné d'une octave à chaque pression. Si vous appuyez en même temps sur ▲ et ▼, la configuration du clavier revient à l'octave par défaut pour l'ensemble du Patch.

La fondamentale de l'octave par défaut correspond au 'Do 4' sur un clavier de piano standard.



Pour jouer sur une configuration de piano conventionnelle, appuyez sur **Scales** ⁹ puis sur le Pad 32 (celui situé dans le coin inférieur droit) qui s'illuminera alors vivement. Le clavier sera alors configuré selon la gamme Chromatique et son organisation différera de celles des autres gammes :



La gamme chromatique permet d'accéder aux douze notes de l'octave ; pour des raisons d'adaptation, la "taille" du clavier est alors réduite à une octave.

Les Synthétiseurs

Chaque piste de synthé emploie un puissant moteur de synthèse particulièrement polyvalent. Le Circuit Tracks vous offre une interface utilisateur simple qui vous permet de créer rapidement de magnifiques sons. La section de synthèse contient d'origine 128 patches de haute qualité pour que vous puissiez profiter rapidement d'une grande variété de sons.

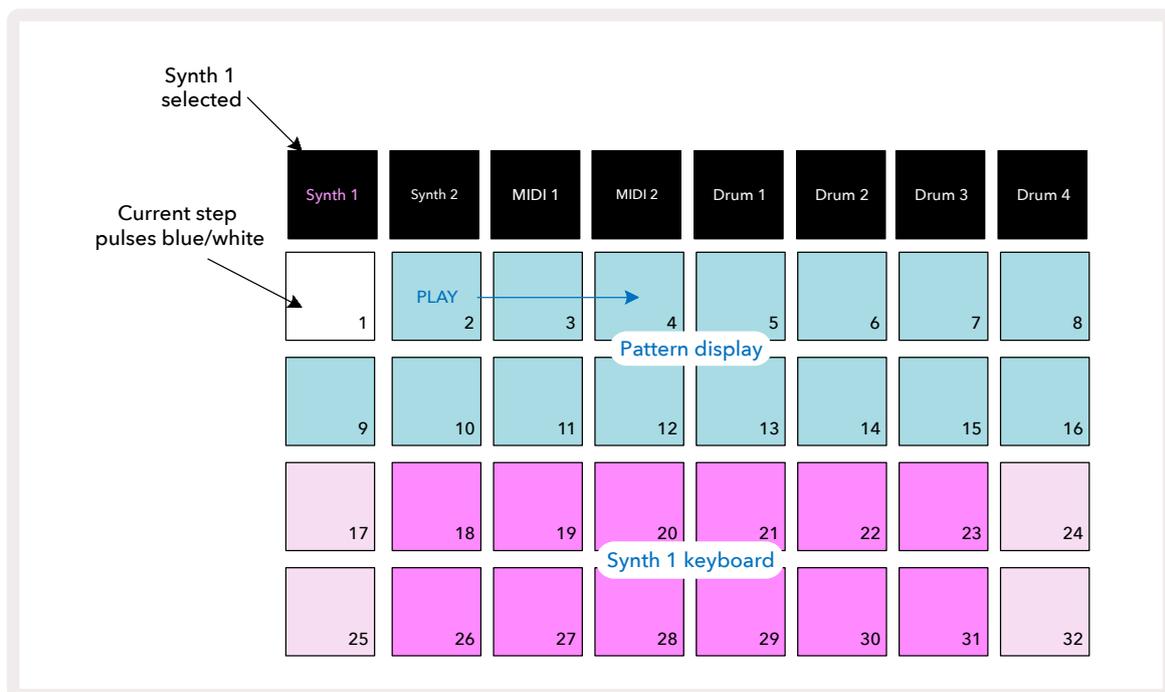
Cette section du Mode d'Emploi décrit en détail les fonctionnalités des synthés.

Utiliser un Synthétiseur

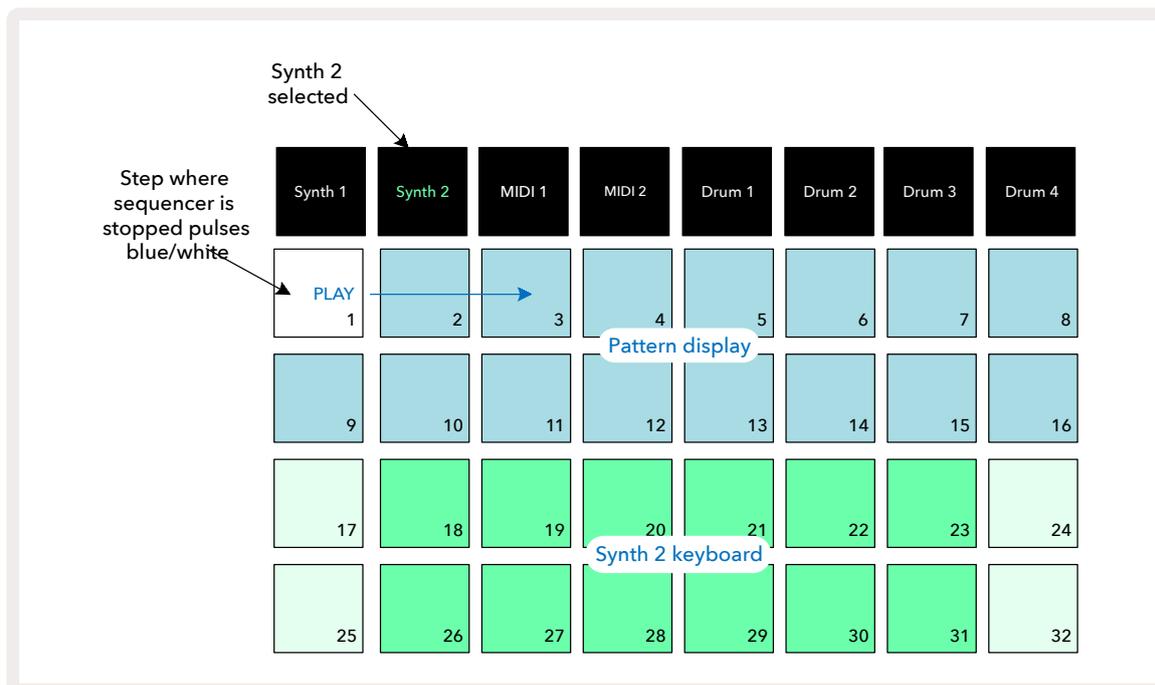
Les deux pistes de synthé – Synth 1 et Synth 2 - fonctionnent à l'identique. Seule la couleur des pads diffère – les touches du Synth 1 s'illuminent en violet et celles du Synth 2 en vert pâle ; les pads des notes grave et aigüe de chaque octave s'éclairent dans les deux cas dans un ton plus pâle que les pads intermédiaires. Le code couleur est constant dans les autres Vues.

Pour utiliser un synthé en temps réel, sélectionnez l'une des pistes de synthé **Synth 1** ou **Synth 2** **5** puis appuyez sur **Note** **6**.

Vous afficherez alors sur la grille la **Vue Note** du synthé sélectionné. La touche **Note** s'illuminera alors en violet ou en vert pâle en fonction de la piste de synthé choisie. Les deux rangées inférieures de la grille constituent le clavier du synthé, tandis que les deux rangées supérieures affichent les 16 pas du pattern*. Ces derniers s'illuminent en bleu pâle, hormis la "tête de lecture" qui clignote en blanc.



*Vous pouvez aussi utiliser des patterns allant jusqu'à 32 pas – consultez la page 75.

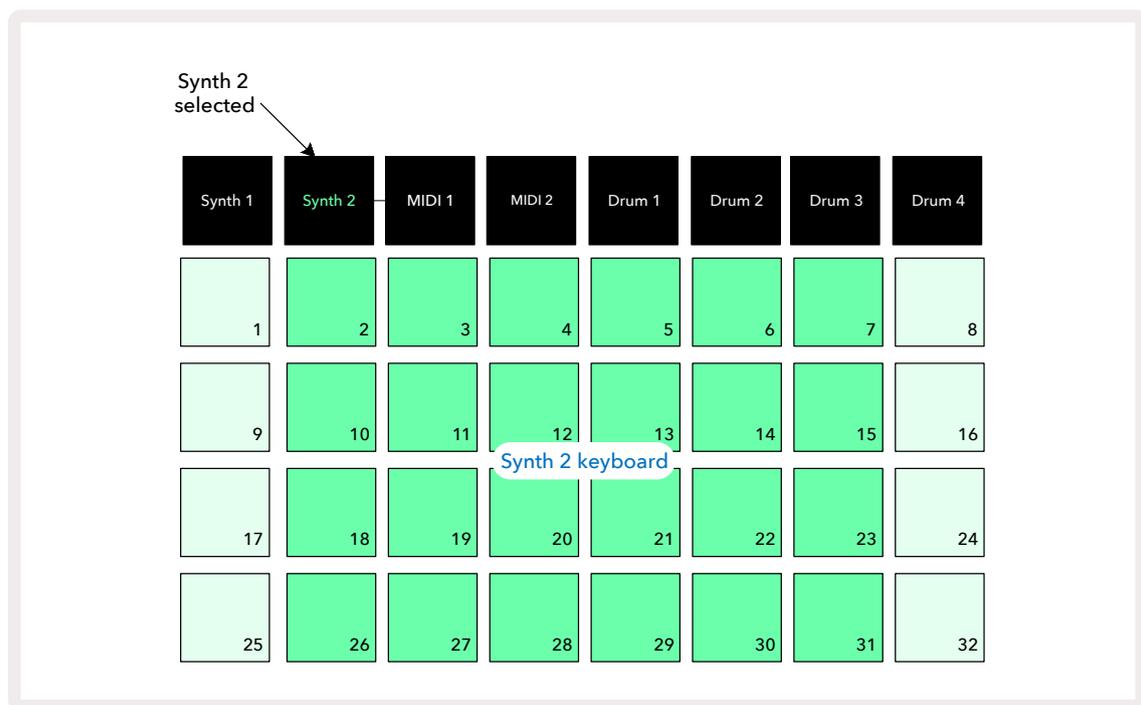
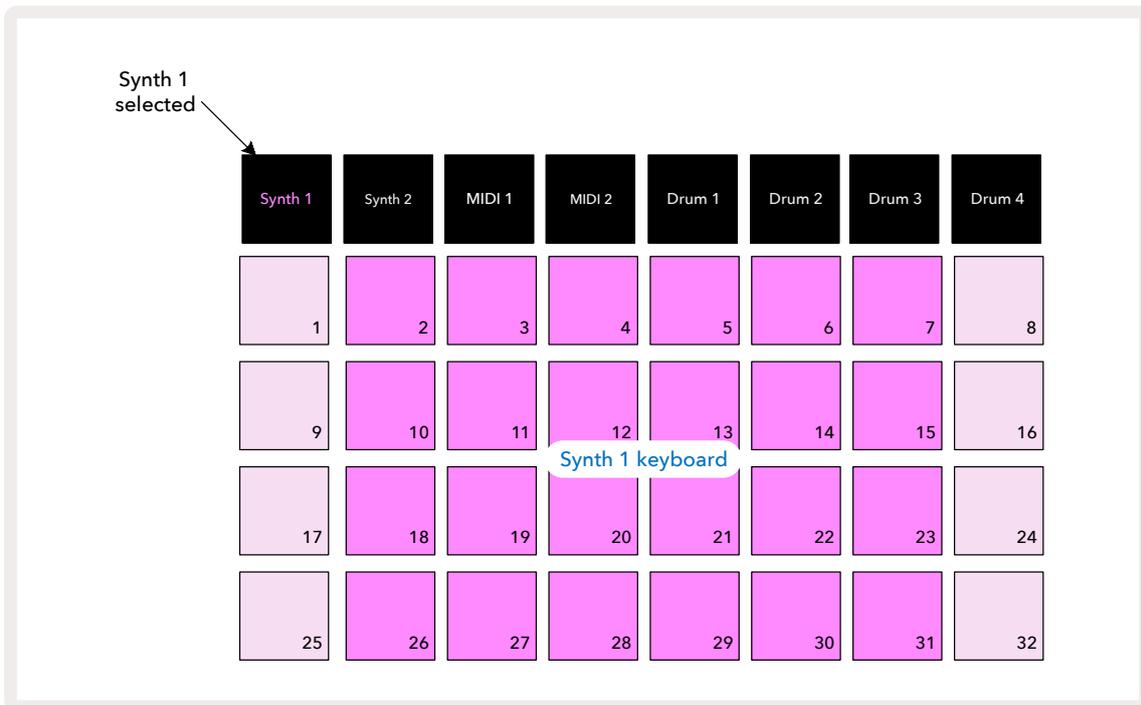


À l'exception de la gamme Chromatique (consultez le chapitre "Les Gammes", page 31), la rangée supérieure du clavier de synthé contient des notes une octave en dessous de celles de la seconde rangée. La note la plus aigüe de l'octave inférieure (le Pad 32) est toujours la même que la note la plus grave de l'octave supérieure (le Pad 17). Ainsi, pour jouer les notes sur deux octaves en ordre croissant, commencez par les Pads 25 à 32, puis 18 à 24.

Lorsque le Circuit Tracks est allumé et qu'un Projet vide est sélectionné, il est possible de changer la configuration du clavier pour que la note la plus grave d'une octave soit différente du Do – consultez la page 33. Le synthé dispose d'une plage totale de 10 octaves ; vous pouvez accéder aux paires d'octaves supérieures ou inférieures en utilisant les touches ▼ et ▲. ¹⁵ Notez que lorsque vous configurez le clavier sur l'octave la plus grave, cela en restreint la 'taille'.

La Vue Note Étendue

Pour bénéficier d'une plage de notes étendue sur le clavier, maintenez enfoncée la touche **Shift** ²⁰ puis appuyez sur **Note** ⁶ ; **Notes** illumine alors de couleur dorée. C'est ce que l'on appelle la **Vue Note Étendue**, cette vue supprime l'affichage du pattern sur les deux rangées supérieures de la grille, pour le remplacer par des notes couvrant les deux octaves supérieures suivantes, dans la gamme choisie. Vous pouvez aussi appuyer sur **Note** quand vous êtes déjà dans la **Vue Note** pour basculer entre la **Vue Note** et la **Vue Note Étendue**.



Cette vue est très utile quand vous enregistrez des notes de synthé en temps réel.

La Vue Note Étendue peut être désactivée en appuyant à nouveau sur **Note** ; les deux rangées supérieures de la grille recommenceront à afficher les pas du pattern.

Scales

Pour vous aider à concrétiser vos idées musicales, sachez que le Circuit Tracks est particulièrement flexible quant à la façon de configurer les pads de notes sur la grille de jeu ; ainsi on peut les adapter à la tonalité et à la gamme souhaitées. Deux aspects définissent l'organisation des pads de notes : la gamme et la fondamentale.

Jusqu'à 16 gammes musicales sont disponibles : cela inclut aussi bien les styles occidentaux traditionnels, notamment les gammes majeure, mineure naturelle, pentatonique et chromatique, que des gammes (ou des modes) plus atypiques, telles que les modes Dorien, Lydien et Mixolydien. Toutes ces gammes ne contiennent pas obligatoirement huit notes, la gamme chromatique est la seule qui en contienne plus (12 notes).

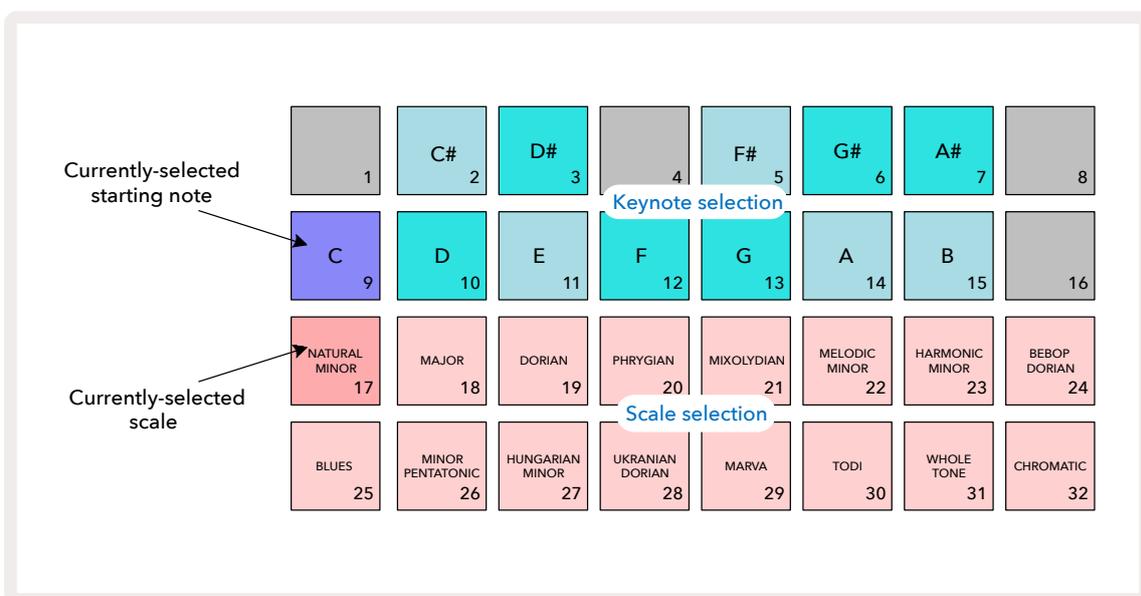


Vous n'avez pas besoin de connaître la théorie musicale pour utiliser ces différentes gammes. Dans la mesure où le Circuit Tracks vous permet de changer de gamme pendant l'utilisation, après que vous avez créé un pattern, vous pouvez facilement avoir une idée de leur effet et de leurs différences.

Enregistrez un simple pattern de notes de synthé, puis lisez-le en utilisant différentes gammes. Vous remarquerez que dans certaines gammes, quelques-unes des notes se retrouvent décalées d'un demi-ton plus aigu ou plus grave, ce qui donne à la "mélodie" que vous avez composée une "humeur" ou une "ambiance" très différente. Certaines conviendront mieux que d'autres au résultat souhaité.

De plus, bien que le clavier par défaut soit basé sur la note Do (comme décrit dans le chapitre précédent), il est possible de remplacer la note la plus grave par n'importe quelle note de la gamme choisie.

La gamme et la fondamentale se configurent toutes deux en utilisant la **Vue Scale**, à laquelle vous accédez en appuyant sur la touche Scales . La **Vue Scales** est similaire au schéma ci-dessous :



Choisir la Gamme

En **Vue Scales**, les deux rangées inférieures permettent de sélectionner l'une des 16 gammes musicales disponibles. Celles-ci sont présentées dans le tableau ci-dessous, lequel liste également les notes de chaque gamme quand la note la plus grave de la gamme est Do :

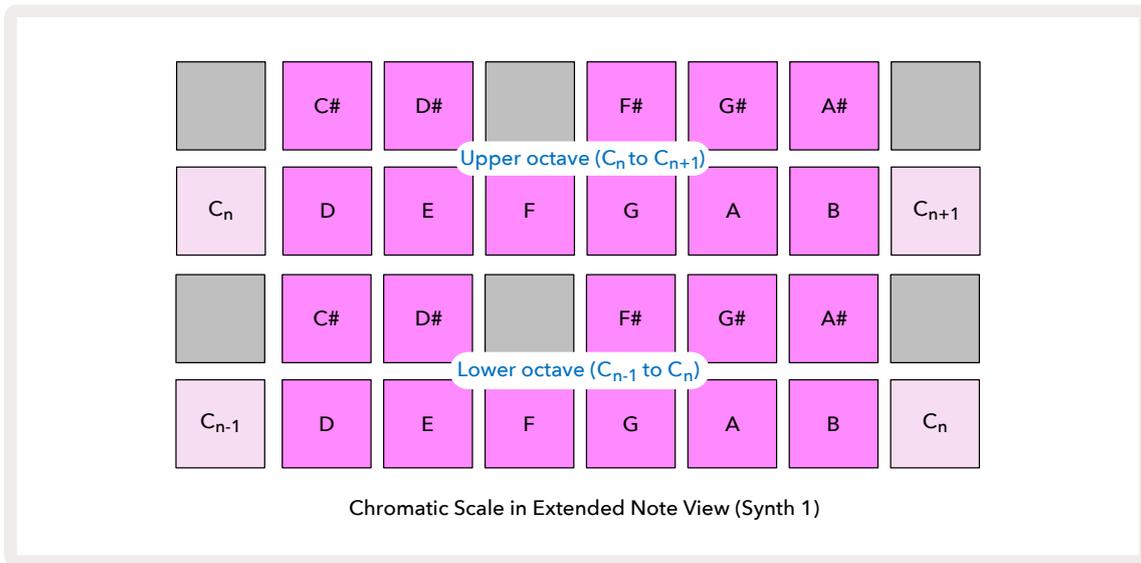
Pad	Gamme	Do	Do#	Ré	Mib	Mi	F	Fa#	Sol	Lab	La	Sib	Si
17	Mineure Naturelle	✓		✓	✓		✓		✓	✓		✓	
18	Majeure	✓		✓		✓	✓		✓		✓		✓
19	Dorienne	✓		✓	✓		✓		✓		✓	✓	
20	Phrygienne	✓	✓		✓		✓		✓	✓		✓	
21	Mixolydienne	✓		✓		✓	✓		✓		✓	✓	
22	Mineure Mélodique (ascendante)	✓		✓	✓		✓		✓		✓		✓
23	Mineure Harmonique	✓		✓	✓		✓		✓	✓			✓
24	Dorienne Bebop	✓			✓	✓	✓		✓		✓	✓	
25	Blues	✓			✓		✓	✓	✓			✓	
26	Pentatonique Mineure	✓			✓		✓		✓			✓	
27	Hongroise Mineure	✓		✓	✓			✓	✓	✓			✓
28	Dorienne Ukrainienne	✓		✓	✓			✓	✓		✓	✓	
29	Marva	✓	✓			✓		✓	✓		✓		✓
30	Todi	✓	✓		✓			✓	✓	✓			✓
31	Gamme par Tons	✓		✓		✓		✓		✓		✓	
32	Chromatique	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

La gamme que vous choisirez de jouer sera mémorisée quand vous sauvegarderez le Projet.

Quand vous sélectionnez une autre gamme dans la **Vue Scales**, vous remarquerez un changement de l'illumination des pads des deux rangées supérieures. Si vous avez l'habitude des claviers de piano, vous verrez que l'organisation des pads reproduit la répartition des touches sur une octave (initialement à partir du Do), la seconde rangée représentant les touches blanches et la première les touches noires. Notez que les Pads 1, 4, 8 et 16 sont toujours désactivés dans cette vue, afin de permettre aux pads 2 et 3, et 5, 6 et 7 d'opérer comme les touches noires du piano. Les pads éclairés vivement sont ceux qui appartiennent à la gamme sélectionnée, ceux illuminés faiblement correspondent aux notes qui ne se trouvent pas dans ladite gamme.

Lorsque vous sortez de la **Vue Scales** en appuyant à nouveau sur **Note**, les deux rangées inférieures dans la **Vue Note** contiennent dorénavant les notes de la gamme sélectionnée, en couvrant une plage de deux octaves. Il existe cependant une exception – la gamme Chromatique. Lorsque vous sélectionnez cette dernière, ses 12 notes sont disponibles, ce qui signifie qu'il n'est possible d'utiliser qu'un clavier d'une octave pour les jouer. Les pads du clavier de synthé dans la **Vue Note** présentent dorénavant la même disposition que les pads servant

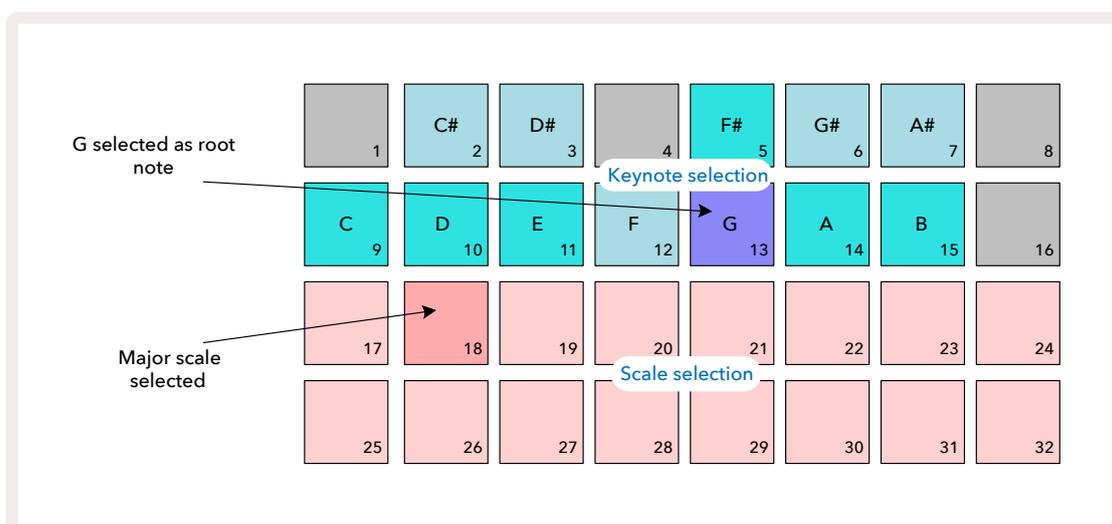
à sélectionner les notes dans la **Vue Scales**. Dans la **Vue Note Étendue**, quand la gamme Chromatique est sélectionnée, vous pouvez accéder à un clavier de deux octaves :



La Note Fondamentale

La note fondamentale par défaut est le Do pour toutes les gammes. Dans la **Vue Scales** illustrée à la page 31, le Pad 9, qui correspond au Do, s'illumine dans un bleu plus sombre que les autres pads. Pour changer la place de la fondamentale sur le clavier dans la **Vue Note**, appuyez sur un autre pad de note dans la **Vue Scale**. (Notez que les pads servant à sélectionner les notes affichent toujours une octave entre Do et Si.) Quand une autre note fondamentale est choisie, l'illumination des pads change afin d'indiquer les notes disponibles dans la gamme sélectionnée pour la nouvelle tonalité.

Par exemple, si vous jouez dans une gamme Majeure, et choisissez le Sol comme fondamentale, la **Vue Scales** ressemblera à ceci :



Les deux rangées supérieures affichent à présent les notes constituant la gamme de Sol majeur : Sol, La, Si, Do, Ré, Mi et Fa#.

Dans la **Vue Note**, chacune des deux rangées inférieures (ou chacune des quatre rangées dans la **Vue Note Étendue**) permet désormais de jouer les notes de la gamme de Sol majeur, entre Sol et Sol' (Sol' indiquant une note une octave en dessous du Sol). Il est possible d'appliquer le même principe pour reconfigurer les pads de notes des synthés dans les **Vues Note** en fonction de la fondamentale souhaitée.

Si vous avez déjà créé un Projet incluant des notes de synthé, vous pouvez en changer la tonalité pour transposer les notes, et ce même durant la lecture de votre Projet. Vous pouvez aussi modifier la gamme d'un Projet existant. Dans ce cas, certaines notes présentes quand vous avez créé ce projet pourraient ne plus exister dans la nouvelle gamme. Si tel était le cas, le Circuit Tracks déciderait quelle note jouer à la place de façon intelligente, normalement un demi-ton au-dessus ou en dessous de la note originale. Si vous changez la gamme de cette façon, l'opération ne sera pas destructive. Vous pourrez donc revenir à la gamme originelle et retrouver les notes qui étaient jouées auparavant.

Choisir les Patches

Chacune des deux pistes de synthé peut lire l'un des 128 Patches pré-chargés qui ont été programmés spécifiquement pour le Circuit Tracks. Ces Patches sont répartis dans quatre pages de 32 dans la **Vue Patch**.

Pour ouvrir la **Vue Patch** du synthé sélectionné, (p.ex. le Synthé 1 ou le Synthé 2), appuyez sur **Preset** ¹⁴. Cette action entraînera l'ouverture de la **Page 1 de la Vue Patch** si vous avez choisi le Synthé 1 et la **Page 3 de la Vue Patch** si vous avez opté pour le Synthé 2. Dans tous les cas, vous pouvez sélectionner les autres pages en utilisant les touches ▼ et ▲. ¹⁵ Notez que la luminosité des symboles des touches ▼ et ▲ change afin d'indiquer quelle page vous consultez.

Le pad correspondant au Patch sélectionné s'illuminera en blanc et les autres en violet (Synthé 1) ou vert pâle (Synthé 2). Le Patch 1 (le Pad 1 dans la Page 1) est celui par défaut pour le Synthé 1, et le Patch 33 (le Pad 1 dans la Page 2) est celui par défaut pour le Synthé 2.

Pour choisir un autre Patch, appuyez sur son pad correspondant. Le son défini par le nouveau Patch sera alors assigné au synthé (1 ou 2). Vous pouvez changer de Patch pendant que la lecture du Pattern, mais en fonction du moment où vous appuyez sur le pad, il se peut que la transition ne soit pas parfaitement fluide. Changer de Patch n'altère pas le Patch sauvegardé à l'origine avec le Pattern, à moins que vous ne mémorisiez à nouveau le Projet.

Vous pouvez utiliser Components pour charger des Patches dans le Circuit Tracks. De cette façon, vous pouvez contrôler le Patch initial des nouveaux Projets.

Pré-écouter les Patches

Vous pouvez savoir comment sonnent les Patches pendant que vous êtes dans la **Vue Patch** en utilisant la fonction de Pré-Écoute de Patches du Circuit Tracks. La Pré-Écoute prend en compte la Gamme et la Fondamentale choisies.

Si vous maintenez la touche **Shift** enfoncée pendant que vous appuyez sur un pad en **Vue Patch**, la Pré-Écoute

sera désactivée. Cela peut être préférable quand vous jouez en direct, si vous savez quel patch utiliser et n'avez pas besoin de l'écouter au moment de le sélectionner.

La Pré-Écoute des Patches est désactivée quand le Circuit Tracks se trouve en Mode Record et que la lecture est active.

Choisir un Patch Externe

Il est aussi possible de rappeler des Patches de synthé à partir d'un contrôleur MIDI, en envoyant des messages Program Change MIDI (PGM) au Circuit Tracks. Par défaut, le premier canal MIDI est associé au Synthé 1 et le deuxième au Synthé 2, mais ils peuvent être réassignés dans la **Vue Setup**. De plus, le Circuit Tracks doit être configuré pour recevoir des messages Program Change : une fois encore, il s'agit du paramètre par défaut, mais nous vous invitons à consulter la page 103 pour obtenir toutes les informations.

Le document séparé appelé **Circuit Tracks Programmer's Reference Guide**, disponible en téléchargement, contient tous les détails.

Parcourir les Macros

Vous pouvez modifier les sons de synthé du Circuit Tracks de façon exhaustive en utilisant les commandes Macros **3**. Chaque commande Macro peut servir à modifier au maximum quatre des paramètres de chacun des 128 Patches d'origine disponibles pour chacun des synthés, et ainsi varier les possibilités sonores. La fonction principale de chaque Macro est indiquée sous le potentiomètre, mais l'effet audible des réglages dépendra en grande partie du Patch lui-même. Avec certains Patches, l'effet d'une Macro peut être plus manifeste qu'avec d'autres.

Une LED RVB est située sous le potentiomètre de chaque Macro. Elle s'illumine en violet ou en vert pâle en fonction du synthé sélectionné. Les encodeurs rotatifs ont une action "infinie" ; les LED offrent alors une indication de la valeur des paramètres, leur luminosité reflétant la valeur du paramètre pendant que vous tournez le potentiomètre.



Pour quelques-uns des Patches, certaines des Macros ont une fonction différente de celle qui leur est normalement assignée. Il se peut que ce soit aussi le cas des Patches qui ne sont pas d'origine, notamment ceux créés en utilisant le Synth Editor de Novation Components.

Le mieux pour comprendre l'effet de chaque commande Macro est de charger différents Patches et d'expérimenter avec les contrôles pendant leur lecture. Vous remarquerez qu'avec certains Patches, le résultat sonore change quand vous tournez les potentiomètres des Macros et que d'autres Macros ont des réglages différents. Essayez alors de tourner deux potentiomètres ensemble pour créer des variations sonores complexes et atypiques. Toutefois, nous attirons votre attention sur le fait que les effets des Macros varient avec plus ou moins d'importance en fonction des Patches, et que rien ne vaut l'expérimentation !

Vous pouvez utiliser les Macros pendant la lecture d'un pattern afin de changer le son des pistes de synthé en temps réel. Si le Mode Record est actif, la couleur des LED passera au rouge quand vous tournerez le potentiomètre, et les modifications des paramètres seront enregistrées dans le Projet. Consultez la page 38 pour obtenir des détails supplémentaires.

Les Macros peuvent aussi être pilotées par un contrôleur MIDI externe. La configuration des E/S MIDI du Circuit Tracks devra permettre la réception de données Control Change (CC) MIDI – il s'agit du réglage par défaut, mais nous vous invitons à consulter la page 103 pour obtenir toutes les informations. Il est possible d'enregistrer dans le Circuit Tracks les variations de paramètres des Macros pilotées par un contrôleur MIDI externe exactement de la même façon que pour les mouvements physiques des potentiomètres décrits ci-dessus.

Enregistrer un Pattern de Synthé en Temps Réel

Pour enregistrer un pattern de synthé en temps réel, vous aurez probablement besoin d'enregistrer au préalable une piste rythmique. Les patterns rythmiques sont expliqués en détail dans un prochain chapitre, mais vous pouvez d'ores et déjà poser une "base" rythmique en sélectionnant **Drum 1**, puis en choisissant un sample de kick dans les slots 1 ou 2 d'un kit, puis en appuyant sur les Pads 1, 5, 9 et 13. Ensuite, appuyez sur  **Play** pour entendre un simple kick en 4/4. Vous pouvez ajouter d'autres sons – une snare sur ou à contretemps du kick, ou un hi-hat à la croche ou à la double-croche si vous le souhaitez – en sélectionnant les autres pistes rythmiques et en programmant des frappes dans le pattern.



Vous pouvez activer la piste de métronome pour vous guider si vous le souhaitez : maintenez la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur **Clear**. Répétez l'action pour annuler. Vous trouverez plus de détails à la page 87.

Entrez dans la **Vue Note** du Synthé 1 ou du Synthé 2 (appuyez sur la touche **Note** puis sur **Synth 1** ou **Synth 2** si la piste n'est pas déjà sélectionnée), puis lancez le pattern. Si vous voulez que les notes de votre synthé s'échelonnent sur quatre octaves au lieu de deux (ou sur deux au lieu d'une si vous avez choisi la gamme Chromatique), sélectionnez la **Vue Note Étendue** à la place (**Shift + Note**). Vous pouvez "écouter" les notes de synthé en les jouant plusieurs fois en suivant la piste de métronome ou vos autres pistes, jusqu'à ce que vous soyez satisfait(e) – elles ne sont pas enregistrées tant que vous n'appuyez pas sur la touche  **Record**. Quand vous êtes prêt(e) à les mémoriser dans le pattern, appuyez sur Record et jouez. Les notes seront rejouées quand le pattern arrivera à son terme. Les moteurs de synthèse du Circuit Tracks offrent six notes de polyphonie – vous pouvez donc assigner jusqu'à six notes à n'importe quel pas du pattern, si le Patch que vous avez choisi prend en charge la polyphonie.

Quand vous êtes en Mode Record, la couleur de la tête de lecture (normalement blanche) devient rouge à mesure que la "tête" progresse dans les pas du pattern. C'est une façon supplémentaire de vous rappeler que vous êtes sur le point de modifier ce pattern.

Une fois que vous avez joué les notes souhaitées, appuyez à nouveau sur **Record** pour arrêter l'enregistrement. Vous pouvez aussi supprimer ou ajouter des notes "manuellement" – c'est-à-dire pendant la lecture du pattern. C'est souvent plus simple si vous travaillez à un tempo plus rapide. Ce sujet est traité en détail dans le chapitre "Éditer les Pas" de ce Mode d'Emploi (page 39)



La touche  **Record** offre le choix d'une action momentanée/permanente, à l'instar d'autres touches. Si vous maintenez la touche enfoncée pendant plus d'une demi-seconde, le Circuit Tracks sortira du Mode Record dès que vous la relâcherez. Vous pouvez ainsi faire du punch-in/punch-out très simplement, d'une simple pression sur une touche.



Les Projets d'origine par défaut contiennent des sons monodiques pour le Synthé 1 et polyphoniques pour le Synthé 2. Cela signifie que vous pouvez aisément utiliser le Synthé 1 pour créer des lignes de basse et le Synthé 2 pour jouer du clavier. Mais vous pouvez changer tout cela à votre guise, bien entendu.

Dans la mesure où vous avez normalement décidé sur quelle octave vous allez jouer au moment de l'enregistrement, les deux touches **Octave** 15 n'ont aucun effet sur la tonalité des notes quand vous rejouez le pattern. Si vous voulez transposer l'octave du pattern après l'avoir enregistré, maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur l'une des touches **Octave**. Comme pour toutes les modifications, transposer à l'octave de cette façon n'altère pas le Projet enregistré jusqu'à ce que vous le sauvegardiez manuellement.

Les deux paramètres dans la **Vue Scales** – Scale (Gamme) et Root Note (Note Fondamentale) – peuvent également être modifiés pendant la lecture. Donc si vous aimez votre pattern mais qu'il n'est pas dans la tonalité appropriée à un autre élément musical, vous pouvez simplement appuyer sur **Scales** et choisir une autre fondamentale. La gamme et la fondamentale choisies s'appliquent aux deux pistes de Synthé ainsi qu'aux pistes MIDI.

Jouer la même note d'un pas dans différentes octaves permet d'ajouter une belle profondeur et de la personnalité au son. La polyphonie à six notes offerte par le Circuit Tracks vous permet de jouer six notes sur chaque synthé, et elles n'ont pas besoin d'être toutes situées dans la même octave.

Vous pourrez aussi essayer différents Patches une fois que vous aurez enregistré un pattern simple. Entrez dans la **Vue Patch** pendant la lecture du pattern (consultez la page 34) et choisissez d'autres Patches. Vous entendrez leur effet dès le déclenchement de la note suivante. Si vous maintenez la touche **Shift** enfoncée pendant cette action, vous n'entendrez pas la fondamentale utilisée pour tester les Patches.

Enregistrer les Mouvements des Potentiomètres

Vous pouvez modifier les sons des synthés en temps réel en utilisant n'importe laquelle des huit commandes Macros 3. Le Circuit Tracks offre des fonctions d'automatisation, vous pouvez donc appliquer l'effet de ces modifications au pattern enregistré en passant en Mode Record (en appuyant sur **Record** 13) pendant que vous tournez les potentiomètres.

En entrant en Mode Record, les LED situées sous les commandes Macros conservent initialement la couleur et la luminosité qu'elles avaient auparavant, mais dès que vous effectuez un réglage, la LED devient rouge pour confirmer que vous êtes en train d'enregistrer le mouvement du potentiomètre.

Pour rejouer les mouvements des potentiomètres, vous devez quitter le Mode Record avant le bouclage de la séquence, sinon le Circuit Tracks remplacera les mouvements d'automatisation que vous venez d'enregistrer par la nouvelle position du potentiomètre correspondant. Sauf si vous écrasez cette automatisation, vous entendrez de nouveau l'effet de la commande Macro dès que la nouvelle boucle du pattern sera lue, à l'endroit où vous avez tourné le potentiomètre.

Vous pouvez aussi enregistrer les mouvements des commandes Macro quand la séquence est arrêtée ; dans la **Vue Note**, appuyez sur **Record**, sélectionnez le pas lors duquel le changement devrait se produire en maintenant enfoncé le pad correspondant à ce pas. Cette action lancera la lecture de la ou des note(s) de synthé de ce pas. Puis tournez la ou les commande(s) Macro(s) à votre guise. La ou les nouvelle(s) valeur(s) sera(ont) écrite(s) dans les données d'automatisation. Appuyez à nouveau sur **Record** pour sortir du Mode Record. Vous entendrez, pendant la lecture de la séquence, l'effet des mouvements des commandes Macros au niveau de ce pas. De la même façon, vous pouvez éditer l'automatisation des commandes Macros sur des pas spécifiques pendant la lecture du séquenceur. Lorsque le Mode Record est activé, maintenez simplement un pad de pas enfoncé et tournez une commande Macro.

Vous pouvez supprimer toutes les données d'automatisation que vous ne souhaitez pas conserver en maintenant enfoncée la touche Clear et en tournant le potentiomètre en question d'au moins 20% de sa rotation – La LED sous le potentiomètre passera au rouge pour confirmation. Mais veuillez noter que cette action supprimera les données d'automatisation de cette Macro pour l'ensemble du Pattern, pas uniquement au niveau du pas sélectionné dans la séquence.

Enregistrer sans Quantification

Quand vous enregistrez des notes de synthé en temps réel, comme décrit ci-dessus, le Circuit Tracks "quantifie" votre timing et assigne les notes que vous jouez au pas le plus proche. En désactivant l'enregistrement quantifié, il est possible de disposer de six intervalles "plus fins" – ou "micro-pas" – entre les pas adjacents du pattern quand le Circuit Tracks est en mode d'enregistrement.

Vous pouvez désactiver l'enregistrement quantifié en maintenant la touche **Shift** enfoncée et en appuyant sur **Record** (vous remarquerez que la touche porte aussi l'inscription **Rec Quantise**). Vos notes sont désormais calées sur le micro-pas le plus proche. Vous pouvez toujours vérifier si l'enregistrement quantifié est activé en appuyant sur **Shift** : si la touche **Record** s'illumine en vert, la quantification est activée ; si elle est rouge, l'enregistrement s'effectue sans quantification.

Vous pouvez aussi caler vos notes de synthé sur les micro-pas après les avoir enregistrées. Cette fonction est décrite dans le chapitre "Éditer les Pas", page 39.

Enregistrer à Partir d'un Contrôleur Externe

Vous pouvez aussi créer un pattern de synthé dans le Circuit Tracks en y envoyant des données de notes MIDI à partir d'un contrôleur externe. Cela vous permet de jouer les patches de synthé du Circuit Tracks depuis un clavier maître standard. Les paramètres par défaut sont les suivants : la Réception des données de notes MIDI est Activée (ON) ; le Synthé 1 utilise le Canal MIDI 1 et le Synthé 2 le Canal MIDI 2. Vous pouvez modifier ces paramètres dans la **Vue Setup**, consultez la page 103 pour obtenir plus d'informations concernant la façon dont le Circuit Tracks peut envoyer et recevoir des données MIDI.

Veuillez noter que la Gamme et la Fondamentale sélectionnées restent en vigueur quand le Circuit Tracks reçoit des données de notes MIDI.



Si vous jouez sur votre contrôleur externe une note qui n'est pas dans la Gamme sélectionnée, le Circuit Tracks la "calera" sur la note la plus proche dans cette Gamme. Toutes les éventuelles "fausses notes" résultant de cette action pourront être évitées en choisissant la Gamme Chromatique. Cela vous assurera la disponibilité de toutes les notes d'un clavier standard.

Éditer les Pas

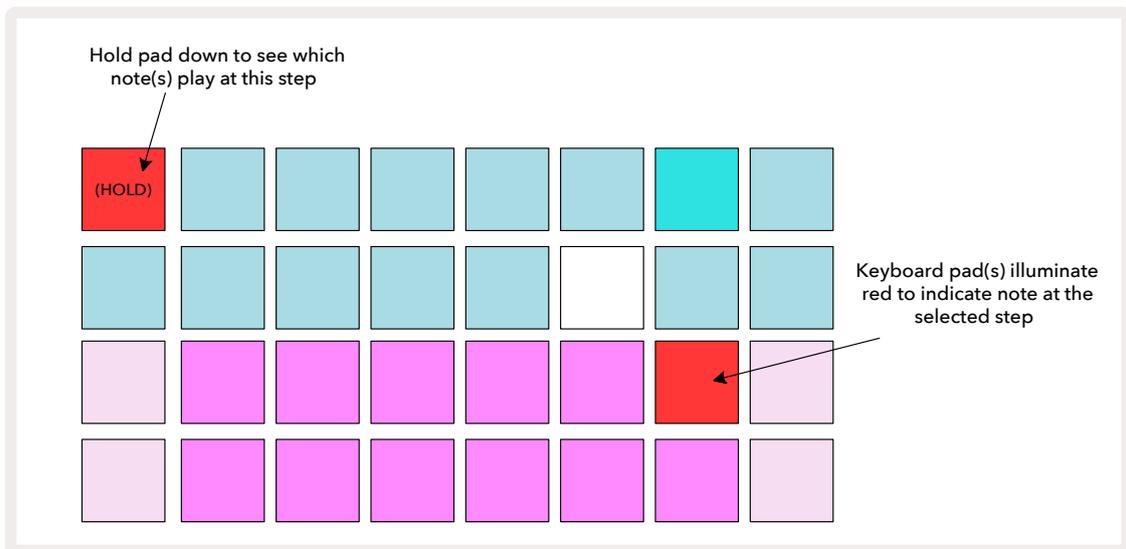
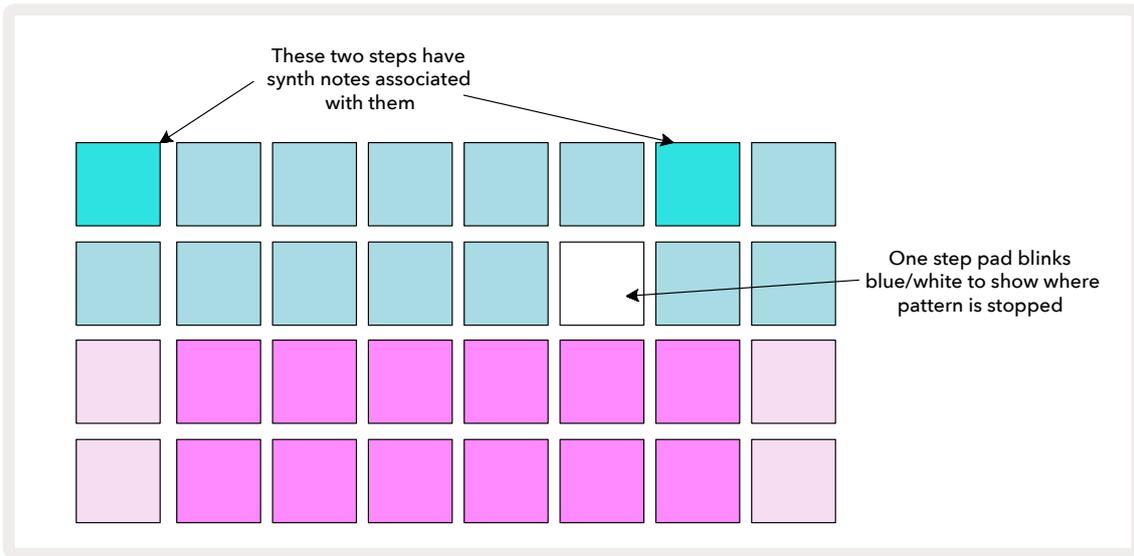
L'édition des pas sur le Circuit Tracks peut se faire soit pendant la lecture du Pattern (p.ex. en Mode Play), soit quand celle-ci est arrêtée (p.ex. en Mode Stop).

Tous les détails suivants s'appliquent de la même façon – et indépendamment - aux Synthés 1 et 2. Utilisez les touches **Synth 1** et **Synth 2** pour voir les différentes contributions des deux pistes au Pattern global.

Dans la **Vue Note** (remarque – mais pas dans la **Vue Note Étendue**), les deux rangées supérieures de la grille affichent les 16 pas du pattern et les deux rangées inférieures constituent le clavier du synthé. Quand vous lisez un pattern, vous pouvez voir le pad blanc se déplacer au fil des 16 pas. Quand une note est présente dans un pas, le pad du clavier correspondant à la note jouée s'illumine en blanc tant que la note sonne (mais voyez ci-dessous à propos des octaves).

En mode Stop, vous pouvez entendre les notes assignées à chaque pad et modifier le pattern manuellement. En mode Play, vous n'entendrez que les notes associées à chaque pas quand la séquence atteint le pas en question. (Mais si vous coupez le son de la piste de synthé dans la **Vue Mixer** pendant la lecture de la séquence, vous pourrez appuyer sur n'importe quel pad de pas illuminé pour entendre la ou les note(s) assignée(s) à ce pas.)

Si des notes sont assignées à des pas, leurs pads correspondants s'illuminent vivement en bleu. Un pad de pas clignote en blanc/bleu pour indiquer la position du pattern quand sa lecture a été interrompue. Cela est illustré dans le premier diagramme ci-dessous. Notez cependant que lorsque vous appuyez de nouveau sur **Play**, le pattern redémarre au niveau du premier Pas. Cela peut toutefois être modifié en maintenant la touche **Shift** enfoncée tout en appuyant sur **Play** ; dans ce cas, la lecture du pattern reprendra à partir du pas où elle avait été interrompue.



Si vous maintenez enfoncé un pad de pas éclairé vivement en bleu (p.ex. un pas correspondant à une note de synthé), il s'illuminera en rouge, la ou le(s) notes de ce pas sera(ont) jouée(s) et la ou les notes du clavier s'illuminera(ont) également en rouge (ce seront deux pads s'il s'agit de la note la plus aigüe de l'octave la plus basse, et vice versa). Ceci est illustré dans le second diagramme ci-dessus. Les pads restent rouges et la ou les note(s) continue(nt) d'être jouée(s) tant que vous maintenez le pad de pas enfoncé.

Si vous appuyez sur un pad de pas éclairé vivement mais qu'aucun pad du clavier ne s'illumine en rouge, cela signifie que la note que vous entendez – celle enregistré dans ce pas – est dans une autre octave. Utilisez les touches **Octave** 15 pour trouver l'emplacement de la note : un ou plusieurs pad(s) du clavier s'illuminera(ont) en rouge quand vous atteindrez l'octave adéquate.

Supprimer des Notes

Pour supprimer une note d'un pas, appuyez sur le pad de pas (il s'illumine en rouge), puis appuyez sur le pad de clavier dont vous souhaitez éliminer la note (il s'éclaire également en rouge). Le pad du clavier reprendra la couleur originelle des autres notes (non jouées).

Insérer des Notes

Vous pouvez ajouter une note de synthé à un pas en maintenant enfoncé le pad de pas puis en appuyant sur la note souhaitée. Notez qu'il n'est pas nécessaire d'activer le Mode Record. Lorsque vous lancerez le pattern, vous entendrez alors que la note a été ajoutée. Vous pouvez ajouter plusieurs notes au même pas si vous le souhaitez.

Supprimer et Dupliquer

Supprimer des Pas

Vous pouvez supprimer toutes les notes de synthé assignées à un pas en une seule fois, en utilisant la touche **Clear** . Cela vous offre l'avantage de ne pas avoir à chercher dans les différentes octaves pour trouver les notes que vous avez assignées au pas.

Maintenez la touche **Clear** enfoncée ; celle-ci s'illuminera vivement en rouge pour confirmer le Mode Clear. Appuyez maintenant sur le pad de pas ; sa couleur passera au rouge et cela effacera toutes les notes de ce pas associées à la piste de synthé sélectionnée. Le pad de pas reprendra sa couleur originelle (quand il n'est "pas assigné") une fois l'action effectuée. Relâchez alors la touche **Clear**.

La touche Clear dispose d'une fonction supplémentaire dans la **Vue Patterns** (consultez la page 84) et la **Vue Projects** ; (consultez la page 95). Notez également que vous ne pouvez pas supprimer de pas quand vous vous trouvez dans la **Vue Pattern Settings**.

Dupliquer des Pas

La touche **Duplicate**  sert à "copier/coller" des pas.

Utilisez la touche **Duplicate** pour copier toutes les notes de synthé d'un pas, avec leurs différentes caractéristiques, dans un autre pas du pattern.

Pour copier une note de synthé d'un pas dans un autre, maintenez la touche **Duplicate** enfoncée : elle s'illumine vivement en vert. Appuyez sur le pad dans la représentation du Pattern correspondant au pas à copier (le pas "source") ; celui-ci s'illumine en vert et la ou les note(s) assignée(s) devient(nent) rouge(s) (à condition qu'elles se trouvent dans l'octave sélectionnée). Appuyez maintenant sur le pad correspondant au pas dans lequel les données doivent être collées (le pas de "destination") ; il clignote une fois en rouge. Toutes les informations de la note du pas source sont alors dupliquées dans le pas de destination. Toutes les informations de notes préalables dans le pas de destination sont effacées. Si vous voulez copier les données de notes dans différents pas, continuez à appuyer sur la touche **Duplicate** et répétez simplement l'action "coller" dans les autres pas.

Vélocité, Gate et Probabilités

Pour chaque pas d'un pattern, vous pouvez régler trois paramètres supplémentaires : la Vélocité qui détermine de quelle manière le volume d'une note est lié à la force avec laquelle vous pressez un pad ; Gate qui définit la durée d'une note ; et Probabilité qui détermine l'éventualité du déclenchement d'un pas. Par défaut, les valeurs de ces trois paramètres s'appliquent à chaque note assignée au pas, bien qu'il soit possible d'assigner des valeurs de Vélocité distinctes à différentes notes du même pas (consultez le chapitre Vélocité par Note page 45).

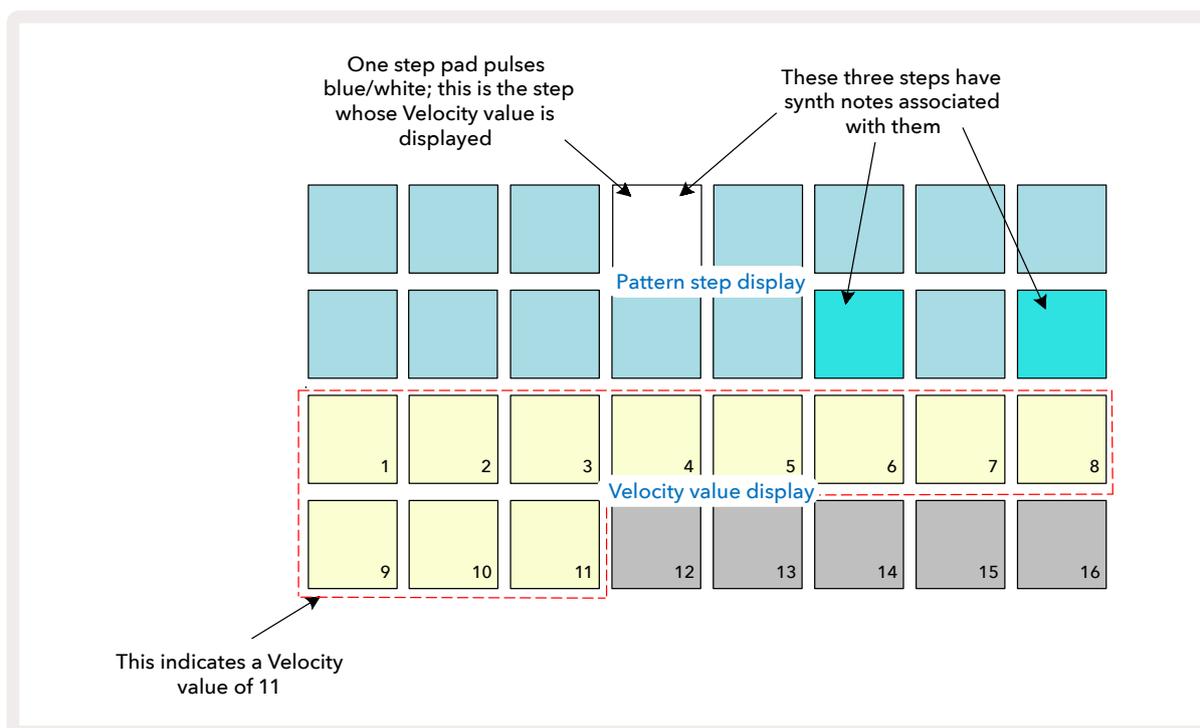
Dans la mesure où les valeurs de Vélocité, Gate et Probabilité sont assignées au pas et non aux notes d'un pas, elles seront conservées si vous changez une note dans le pas, à condition que vous ajoutiez tout d'abord la nouvelle note, puis supprimez la note inutile. De cette façon, la nouvelle note adopte les valeurs de Vélocité, Gate et Probabilité de la note précédente.

Veillez également noter que les valeurs de Vélocité, Gate et Probabilité peuvent être configurées séparément pour le même pas du pattern de chaque synthé.

Vélocité

Sur la plupart des synthés, le paramètre de Vélocité détermine la relation entre la vitesse du mouvement et le volume de la note. Une valeur de Vélocité élevée signifie que la note est jouée à fort volume, tandis qu'une valeur basse fait entendre la note à un volume plus faible. Il est possible de sauvegarder les valeurs de Vélocité de chaque pas avec les données de notes, que ce soit pendant le jeu avec les synthés ou en assignant manuellement les notes aux pas (p.ex. en Mode Stop).

Vous pouvez modifier le paramètre de Vélocité de chaque pas. Le Circuit Tracks vous permet d'assigner l'une des 16 valeurs de Vélocité à un pas après avoir créé un pattern. Cette action s'effectue dans la **Vue Velocity**, à laquelle vous accédez en appuyant sur la touche **Velocity** . Notez que la légende de la touche s'illumine à présent de la couleur de la piste.



Dans la **Vue Velocity**, les deux rangées supérieures de la grille représentent les pas du pattern. Dans l'exemple ci-dessus, les Pas 4, 14 et 16 s'illuminent vivement, ce qui signifie que des notes leur sont associées. Dans la section dédiée aux pas du Pattern, l'un des pads clignote alternativement en blanc/bleu : c'est le pas qui affiche la valeur de la Vitesse.

Les deux rangées inférieures de la grille constituent un "fader" de 16 pads ; le nombre de pads illuminés de couleur "sable" correspond à la valeur de la Vitesse du pas sélectionné. Dans l'exemple illustré ici, la valeur de la Vitesse affichée est 11 (elle équivaut à une valeur réelle de Vitesse de 88 – consultez la page 44 pour obtenir plus d'informations) : les autres pads servant à afficher les valeurs de la Vitesse sont éteints.

Si vous enregistrez en temps réel – par exemple, pendant que le séquenceur est actif et enregistre – la valeur de la vitesse est configurée en interne avec une résolution de 7 bits, soit une valeur entre 0 et 127. Toutefois, la **Vue Velocity** ne peut afficher la valeur de la Vitesse qu'à une résolution de 16 incréments de 8 niveaux de valeurs chacun (car seuls 16 pads sont disponibles). Cela signifie que vous verrez probablement le "dernier" pad s'illuminer avec une intensité moindre. Par exemple, si la valeur de la Vitesse est 100, vous verrez les Pads 1 à 12 s'éclairer vivement, et le Pad 13 faiblement, car la valeur 100 se trouve à mi-chemin entre deux multiples de huit.

Le tableau ci-dessous montre la relation entre les valeurs de Vitesse réelles et l'affichage des pads :

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

Vous pouvez changer la valeur de la Vitesse en appuyant sur le pad correspondant à ladite valeur dans la section dédiée aux valeurs de Vitesse. Si, dans l'exemple ci-dessus, vous souhaitiez que la ou les note(s) du Pas 4 ait(ent) une valeur de Vitesse de 48 au lieu de 88, vous appuyeriez sur le pad 6 de la rangée 3 ; les Pad 1 à 6 s'illumineraient alors de couleur sable.

Vous pouvez aussi utiliser la **Vue Velocity** pour modifier les valeurs de Vitesse pendant la lecture d'un pattern. Dans ce cas, vous devez maintenir enfoncé le pad correspondant au pas dont vous voulez changer la valeur de Vitesse ; vous pouvez effectuer cette action n'importe où dans le pattern. Le pad enfoncé s'éclaire en rouge, et les deux rangées inférieures se "figent" afin d'afficher la valeur de la Vitesse du pas sélectionné. Appuyez sur le pad de Vitesse correspondant à la nouvelle valeur souhaitée. La lecture du pattern se poursuivra, vous pourrez donc expérimenter avec différentes valeurs de Vitesse en temps réel et entendre ainsi les différences.

Vitesse Fixe

Il se peut que vous préfériez désactiver la Vitesse. Les notes composant votre séquence mélodique sonneront alors de façon plus "mécanique", peu importe la force avec laquelle vous appuyerez sur les pads. Le Circuit Tracks dispose d'une fonction de Vitesse Fixe, qui paramètre la Vitesse à une valeur de 96.

Vous pouvez activer ou désactiver le mode de Vitesse Fixe en appuyant sur la touche **Velocity** tout en maintenant la touche **Shift** enfoncée. L'éclairage en vert de la touche **Velocity**, pendant que la touche **Shift** est enfoncée, confirme l'activation de la Vitesse Fixe. En mode de Vitesse variable, cette touche s'illumine en rouge quand vous appuyez sur la touche Shift.

Quand la Vitesse Fixe est sélectionnée, vous remarquez que toutes les notes des synthés que vous jouez ont une valeur de Vitesse de 96 (12 pads sont éclairés).

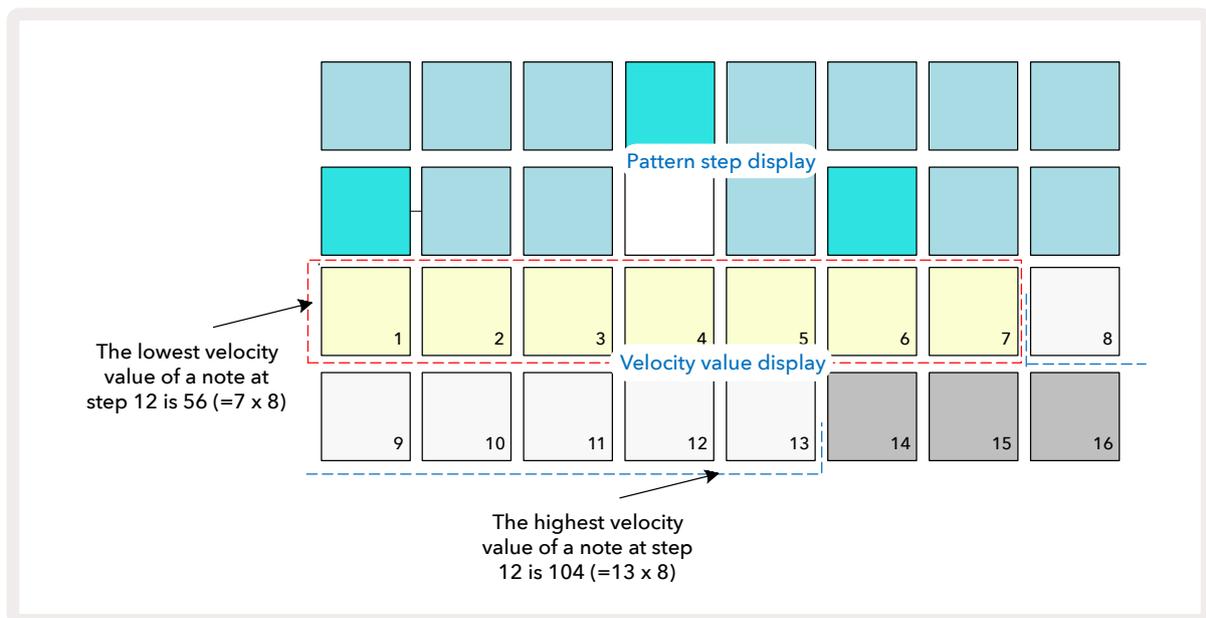
Veillez noter que définir une Vitesse Fixe ne change pas les valeurs de Vitesse des notes enregistrées précédemment.

Vélocité par Note

Il est également possible d'appliquer des valeurs de Vélocité distinctes aux notes de synthé du même pas, à condition que le Circuit Tracks ne soit pas configuré en Mode de Vélocité Fixe. Lorsque vous programmez des notes manuellement, la valeur de la vélocité de chaque note jouée est mémorisée dans le pas. Par exemple, si vous jouez une note de synthé à une vélocité élevée, la valeur de la vélocité de cette note est mémorisée ; Si vous jouez ensuite une note différente – toujours dans le même pas – à une vélocité inférieure, la valeur de la vélocité de cette nouvelle note sera sauvegardée indépendamment de la première.

Il est possible de changer la valeur de la vélocité de l'une des notes en supprimant simplement cette note du pas et en la jouant de nouveau à la vélocité souhaitée.

Vous pouvez consulter la plage des valeurs de vélocité d'un pas dans la **Vue Velocity**. Les pads illuminés vivement représentent la plus faible valeur de vélocité du pas, tandis que les pads éclairés faiblement indiquent la plus haute valeur de vélocité d'un pas. L'exemple ci-dessous montre qu'il est possible d'appliquer aux notes assignées au Pas 12 une plage de valeurs de Vélocité comprises entre 56 (7 pads illuminés vivement) et 104 (les Pads 8 à 13 s'éclairent faiblement) :

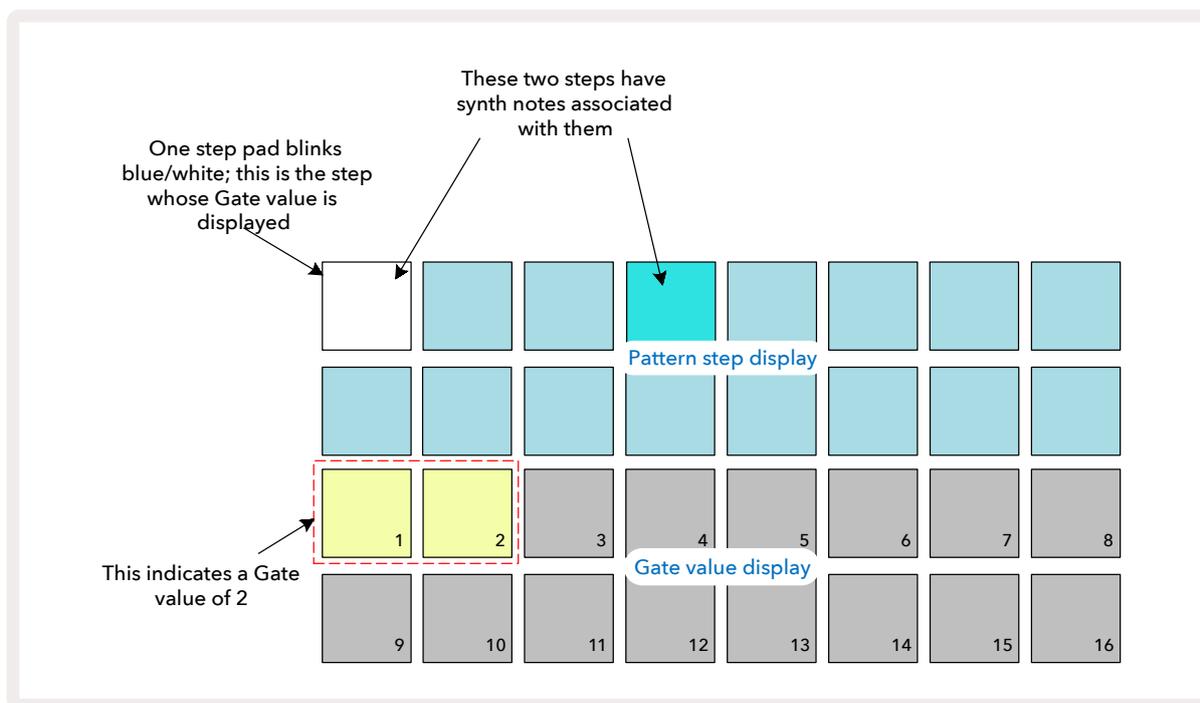


Gate

La fonction Gate est, en substance, la durée de la note d'un Pas, exprimée en unités de pas. Le paramètre de Gate n'est pas limité aux valeurs entières, les valeurs fractionnaires sont également permises. Toutes les valeurs comprises entre 1/6e et 16 sont prises en charge, par incréments d'1/6e de Pas, pour un total de 96 valeurs possibles. Le nombre représente la durée – en nombre de pas - pendant laquelle les notes d'un pas vont émettre du son.

Les valeurs de Gate sont assignées à chaque note que vous jouez sur les pads de synthé ; le Circuit Tracks les quantifie au plus près des 96 valeurs possibles. Une pression courte sur un pad entraîne une valeur de Gate basse ; si vous appuyez plus longtemps sur le pad, la valeur de Gate augmente. Une valeur de Gate de 16 signifie que les notes de ce pas sonnent en continu pendant un pattern entier de 16 pas.

Le Circuit Tracks vous permet de modifier la valeur de la Gate d'un pas après avoir créé un pattern. Cette action s'effectue dans la **Vue Gate**, accessible en appuyant sur la touche Gate .

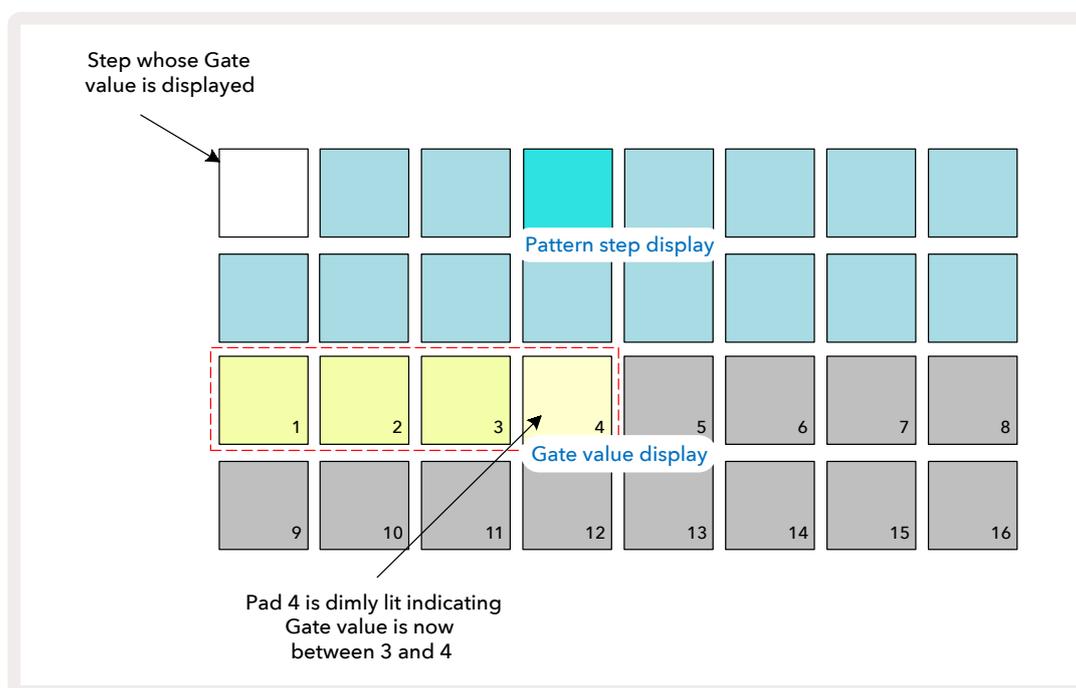


Dans la **Vue Gate**, les deux rangées supérieures de la grille représentent les pas du pattern. Dans l'exemple ci-dessus illustrant un pattern de 16 pas, les Pas 1 et 4 s'illuminent vivement, ce qui signifie que des notes leur sont associées. Dans la section dédiée aux pas du Pattern, l'un des pads clignote alternativement en blanc/bleu : c'est le pas dont la valeur de Gate est affichée.

Les deux rangées inférieures montrent la valeur de Gate du pas sélectionné, de la même manière que pour la Vitesse : dans la **Vue Gate**, le nombre de pads éclairés correspond à la durée de la note exprimée en unités de pas du pattern. Dans l'exemple ci-dessus, la valeur de la Gate est 2 : les pads correspondant aux valeurs de Gate restantes sont éteints.

Vous pouvez modifier la valeur de la Gate en appuyant sur le pad correspondant dans la section dédiée aux valeurs de Gate ; soit le nombre de pas du pattern pendant lequel la note de ce pas devrait sonner. Si, dans l'exemple ci-dessus, vous souhaitez que la note du Pas 1 sonne pendant quatre pas au lieu de deux, vous devriez appuyer sur le pad 4 ; les Pads 1 à 4 s'illumineraient alors de couleur sable (blanc cassé). Cette action vous permet d'allonger ou de raccourcir la note.

Pour assigner des valeurs de Gate fractionnaires, appuyez plusieurs fois sur le pad illuminé correspondant au nombre le plus élevé dans l'affichage des valeurs de la Gate : cette action raccourcira toujours le temps de la Gate. Chaque pression supplémentaire réduit le temps de la Gate d'un sixième de pas, et l'éclairage faiblit graduellement à chaque pression. Ainsi, si vous aviez besoin d'une durée de Gate de 3,5 pour le Pas 1, l'exemple ci-dessus ressemblerait à ceci :



À la sixième pression sur le pad, le temps de la Gate retourne à la valeur entière initiale et l'éclairage du pad retrouve sa luminosité originale.

Vous pouvez aussi utiliser la **Vue Gate** pour modifier les valeurs de la Gate pendant la lecture d'un pattern. Dans ce cas, vous devez maintenir enfoncé le pad correspondant au pas dont vous voulez changer la valeur de la Gate ; vous pouvez effectuer cette action n'importe où dans le pattern. Le pad enfoncé s'éclaire en rouge, et l'affichage des valeurs de la Gate se "fige" afin d'indiquer la valeur de la Gate du pas sélectionné. Appuyez sur le pad correspondant à la nouvelle valeur souhaitée. La lecture du pattern n'est pas interrompue, vous pouvez donc expérimenter avec différentes valeurs de Gate en temps réel.

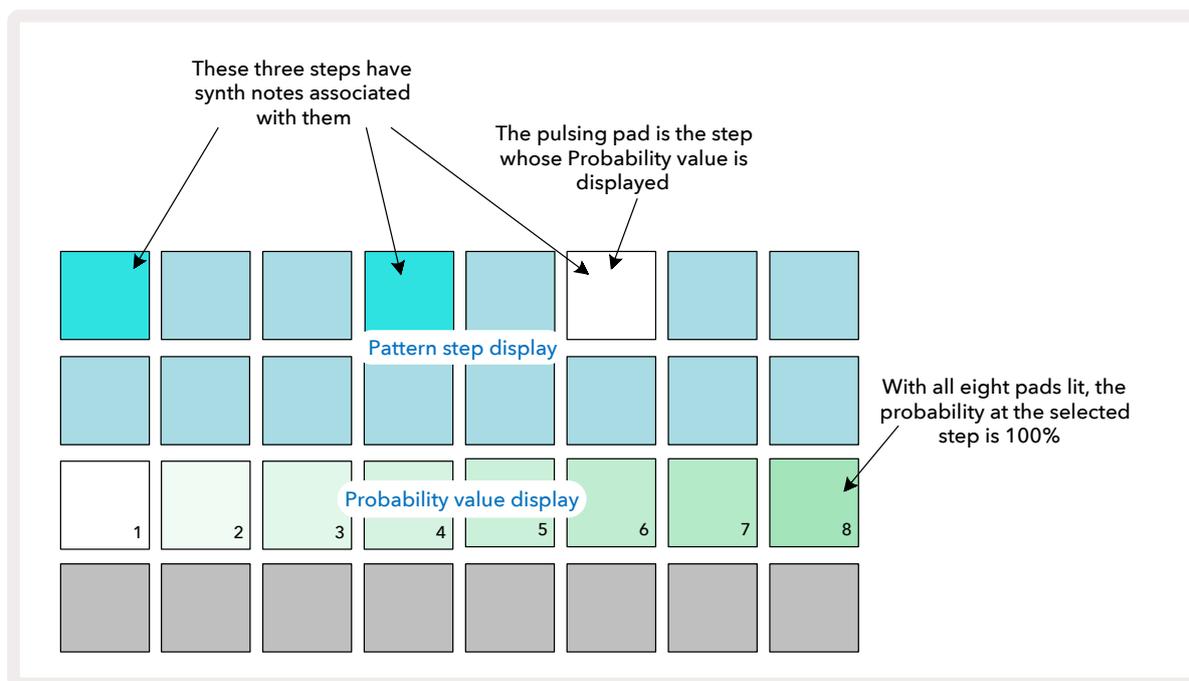
Les pas du pattern ne contenant aucune note ont une valeur de Gate de zéro ; tous les pads de Gate correspondant à ces pas sont éteints dans la **Vue Gate**. Vous ne pouvez pas éditer la Valeur de la Gate d'un pas si aucune note ne lui est assignée.

Les Probabilités

Vous pouvez ajouter de la variation aléatoire à un pattern grâce à la fonction de Probabilité du Circuit Tracks. La Probabilité est, en substance, un paramètre de pas supplémentaire qui décide si les notes d'un pas seront lues ou non lors de chaque cycle de lecture du Pattern.

Tous les pas sont initialement assignés avec une valeur de Probabilité de 100%, c'est-à-dire que toutes les notes sont toujours jouées, à moins de réduire leur valeur de Probabilité, réglage qui s'effectue dans la **Vue Probability**.

La Vue Probability est la vue secondaire associée à la touche **Pattern Settings**. **7** Ouvrez-la en maintenant enfoncée la touche **Shift** et en appuyant sur la touche **Pattern Settings**, ou appuyez sur **Pattern Settings** une seconde fois si vous êtes déjà dans la **Vue Pattern Settings** pour basculer dans cette Vue. Choisissez dans l'affichage du Pattern le pas dont vous souhaitez modifier la probabilité des notes. Les Pads 17 – 24 constituent un "indicateur de probabilité" : les huit pas sont éclairés au départ, leur couleur s'assombrissant de 17 à 24.



Huit valeurs de Probabilité sont disponibles pour déterminer l'éventualité que les notes d'un pas soient jouées lors d'un cycle de lecture du Pattern. Le nombre de pas illuminés indique la valeur de la Probabilité : les pads supérieurs de la rangée s'illuminent de couleur sombre. Les valeurs de Probabilités disponibles sont les suivantes :

Pads éclairés	Probabilité
1 – 8	100
1 – 7	87,5%
1 - 6	75%
1 - 5	62,5%

Pads éclairés	Probabilité
1 - 4	50%
1 - 3	37,5%
1 - 2	25%
1 uniquement	12,5%

Pour assigner une Probabilité à un pas en Mode Stop, appuyez puis relâchez le pad du pas que vous souhaitez éditer, puis appuyez sur le pad de la Rangée 3 correspondant à la valeur de Probabilité. Pour assigner une Probabilité à un pas en Mode Play, vous devez maintenir le pad du pas enfoncé pendant que vous paramétrez une Probabilité. Toutes les notes assignées au pas auront, ensemble, une chance d'être jouées en fonction du pourcentage indiqué ci-dessus. Cela signifie que, soit toutes les notes du pas seront jouées, soit aucune ne le sera.

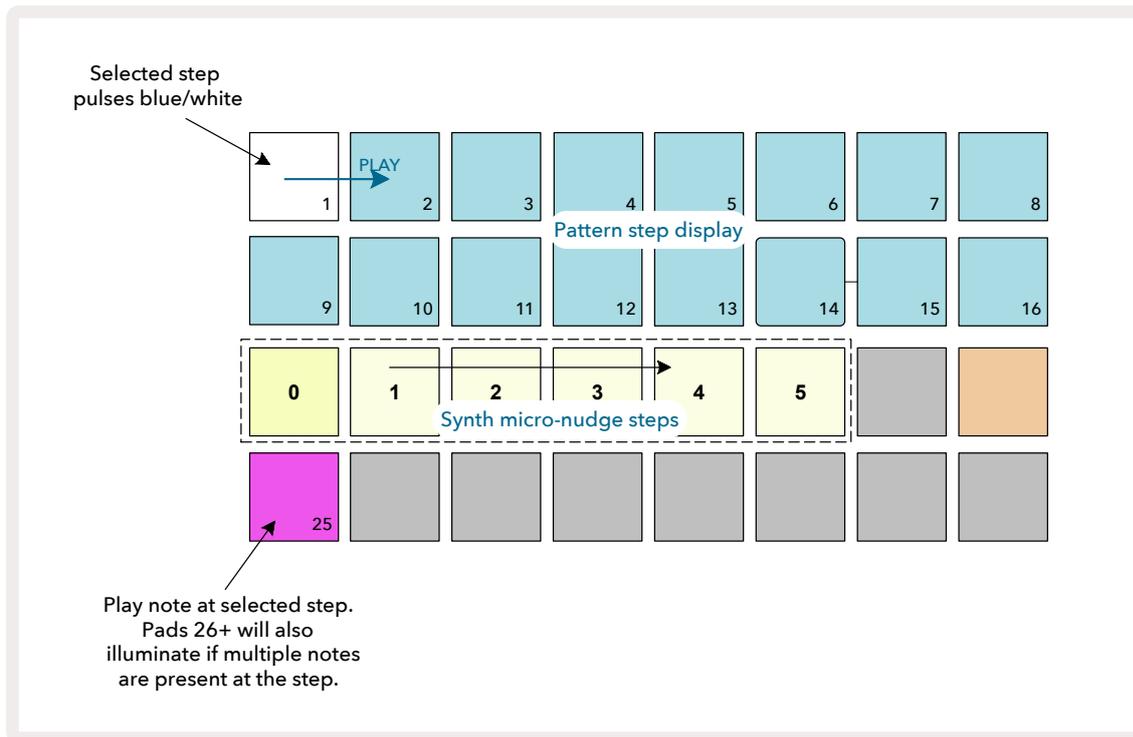
- Une Probabilité de 100% signifie que toutes les notes du pas sont toujours jouées.
- Une Probabilité de 50% signifie qu'en moyenne, les notes du pas seront jouées dans la moitié des patterns.
- Une Probabilité de 25% signifie qu'en moyenne, les notes du pas seront jouées dans un quart des patterns.

Si vous supprimez des pas, vous réinitialisez également toutes les Probabilités des Patterns et des Projets à une valeur de 100%. Enregistrer en direct une nouvelle note dans un pas rétablit également la probabilité de ce pas à une valeur de 100%.

Éditer les Micro-Pas

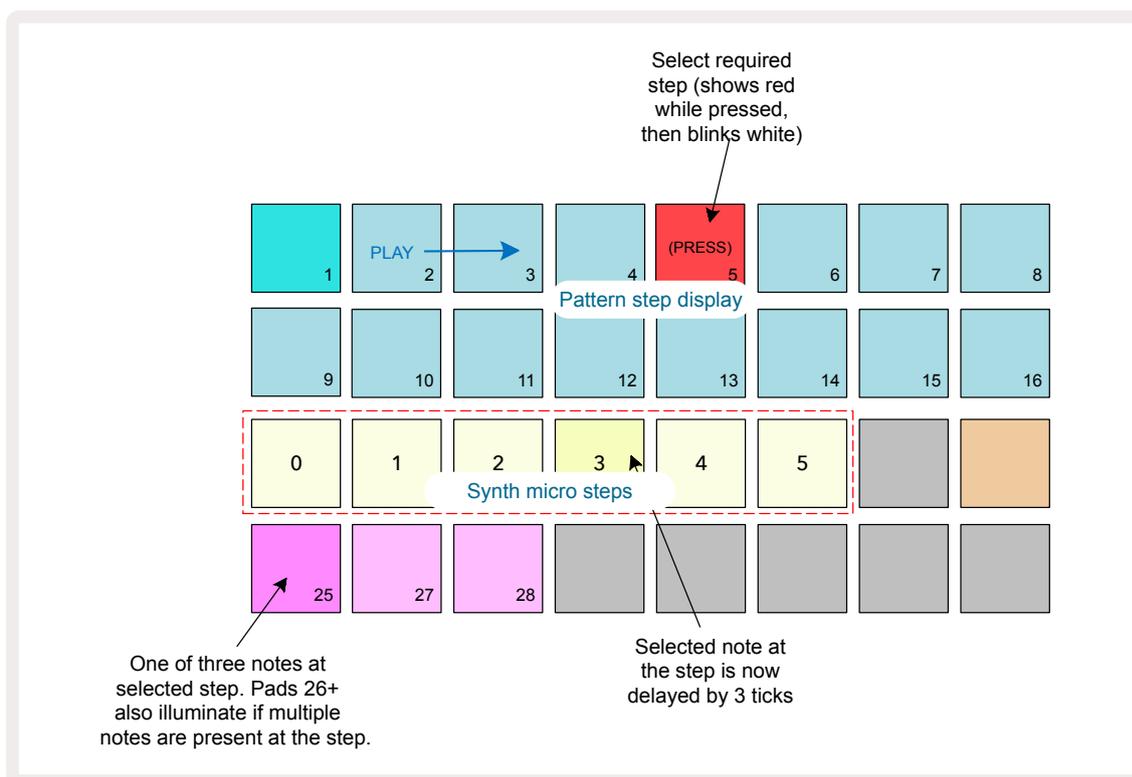
Vous n'êtes pas obligé(e) de jouer les notes de synthé exactement sur le pas du pattern auquel elles sont assignées. Vous pouvez "décaler" votre musique en retardant d'un à cinq "écarts" différentes notes d'un pas, un "écart" correspondant à un sixième du pas. Vous pouvez ainsi créer des rythmes plus complexes qui ne seraient pas possibles autrement, par exemple des triolets.

La Vue Micro Step est la vue secondaire activée par la touche **Gate**.  Ouvrez-la en maintenant enfoncée la touche **Shift** et en appuyant sur la touche **Gate**, ou appuyez sur **Gate** une seconde fois pour accéder à cette vue si vous êtes déjà dans la **Vue Gate**. Dans la **Vue Micro Step**, sélectionnez un pas pour voir l'emplacement de la ou des note(s) de ce pas : elles s'affichent sur les six premiers pads de la troisième rangée de la grille. Par défaut, que la note ait été programmée en Mode Stop ou enregistrée en direct (en ayant activé la Quantification de l'Enregistrement), le premier pad s'illumine. Cela signifie que le retard initial de la ou des note(s) est de zéro, vous les entendez donc exactement sur le pas.



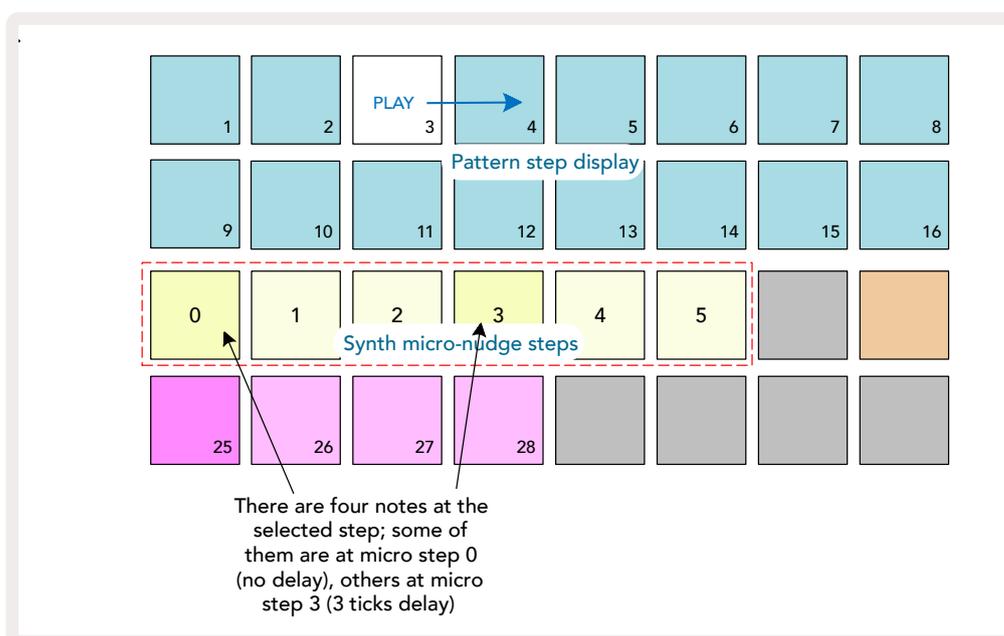
La quatrième rangée de la grille affiche un ou plusieurs pads supplémentaires de la couleur de la piste. Ils vous permettent de choisir quelle note du pas doit être décalée : si une seule note est assignée, un seul pad est éclairé. L'affichage de plusieurs notes se fait de gauche à droite, dans l'ordre dans lequel elles ont été assignées. Cela signifie que la première note du pas correspond au pad tout à gauche, la note suivante à sa droite, etc. Jusqu'à 6 notes peuvent être assignées à un pas. Vous entendez la note que vous sélectionnez, ainsi vous êtes sûr(e) de bien modifier la note que vous vouliez modifier. Le pad de la note sélectionnée s'illumine vivement, les autres sont faiblement éclairés.

Une fois que vous avez sélectionné une note, utilisez les pads de micro-pas du synthé pour définir le Micro-Pas sur lequel la note sera déclenchée. Le pad du Micro-Pas sélectionné s'illumine vivement, les autres pads de micro-pas sont éclairés faiblement. Chaque note ne peut être déclenchée qu'une fois par pas, à moins que vous ayez enregistré en direct plusieurs fois la même note dans un pas.



Vous pouvez sélectionner plusieurs notes en appuyant simultanément sur leurs pads respectifs ou en maintenant un pad enfoncé pendant que vous appuyez sur d'autres. Toutes les notes assignées à un pas sont sélectionnées par défaut avant que vous ne choisissiez les notes manuellement.

Quand plusieurs notes sont sélectionnées, tous les micro-pas sur lesquels ces notes sont déclenchées s'affichent. Ceci est illustré dans l'image de la **Vue Gate** ci-dessous – quatre notes sont sélectionnées, certaines sont déclenchées sur le micro-pas 0 tandis que les autres sont déclenchées sur le micro-pas 3. Chacune des notes peut alors être sélectionnée pour déterminer sur quel micro-pas elle sera déclenchée.



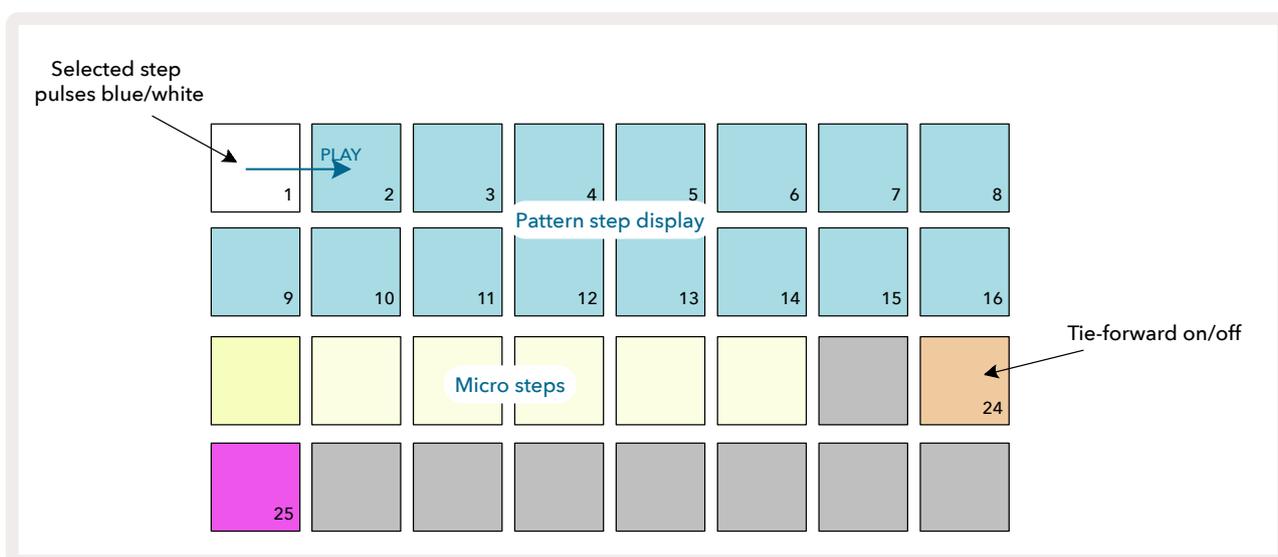
Quand vous écoutez un pas contenant des notes assignées à différents micro-pas, la lecture de ces notes est décalée en fonction du retard de leurs micro-pas. Cela permet notamment de reproduire un jeu en accords, en décalant légèrement les notes. Le pas sera joué au tempo du Pattern, ralentir ce dernier pourra aider à entendre chacune des notes.

Notes Liées / Drones

Il est possible de lier des notes afin de créer des drones ou de longues nappes d'ambiances.

Chaque pas dispose d'un paramètre de liaison auquel vous accédez en utilisant la **Vue Gate**. Dans la **Vue Gate**, choisissez le pas qui contient la note que vous souhaitez lier.

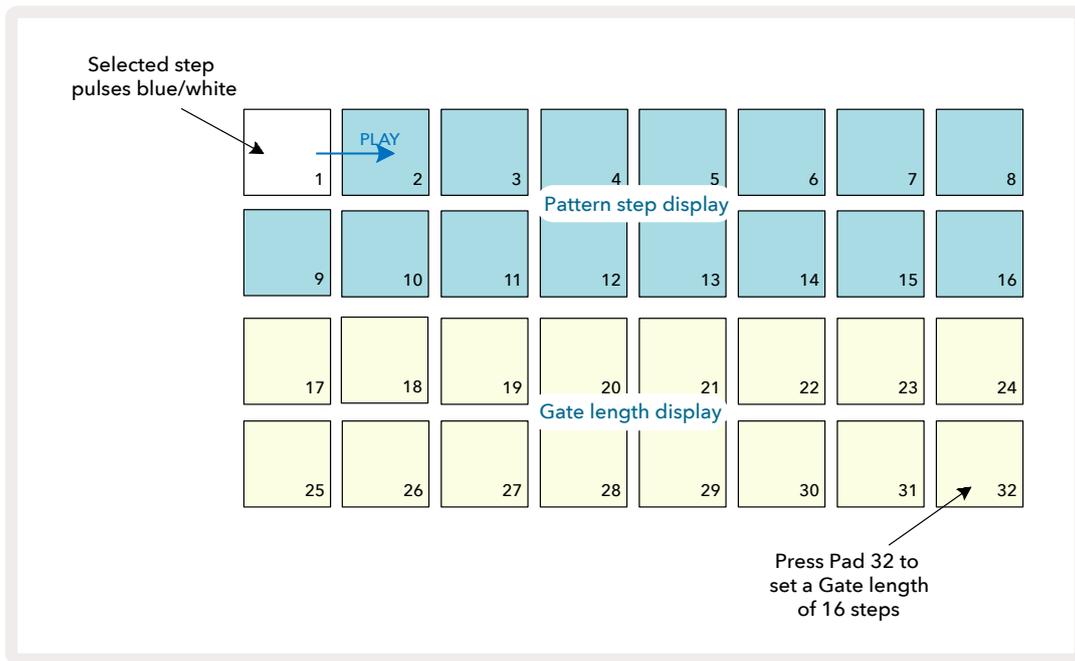
Sélectionnez la **Vue Micro Step** (consultez le chapitre précédent), vous verrez ce qui suit :



Vous pouvez à présent activer/désactiver le paramètre de liaison pour ce pas en appuyant sur le pad 24 comme illustré ci-dessus.

Pour lier la note, vous devez configurer la durée de gate pour que la note s'arrête juste avant que la note suivante ne soit jouée ou la chevauche.

Dans cet exemple, la note à lier se trouve sur le premier pas ; régler la durée de gate à 16 pas signifie qu'il s'arrêtera juste avant le déclenchement du pattern suivant, comme suit :



Si ce pattern est le seul qui doit être lu dans la Vue Patterns, la note sera alors jouée indéfiniment. Mais vous pouvez aussi créer une nouvelle note de la même tonalité au début du pattern suivant pour lire la chaîne de patterns, les deux notes seront alors liées.

Dans la **Vue Note**, les notes liées s'affichent en orange quand vous maintenez enfoncés les pads de pas, au lieu du rouge habituel. Si vous ajoutez des notes à un pas dans lequel une note est déjà liée, elles n'hériteront pas du réglage de liaison et s'afficheront en rouge. Cela permet de s'assurer que l'overdub dans un pas contenant une note liée n'entraîne pas plusieurs liaisons.

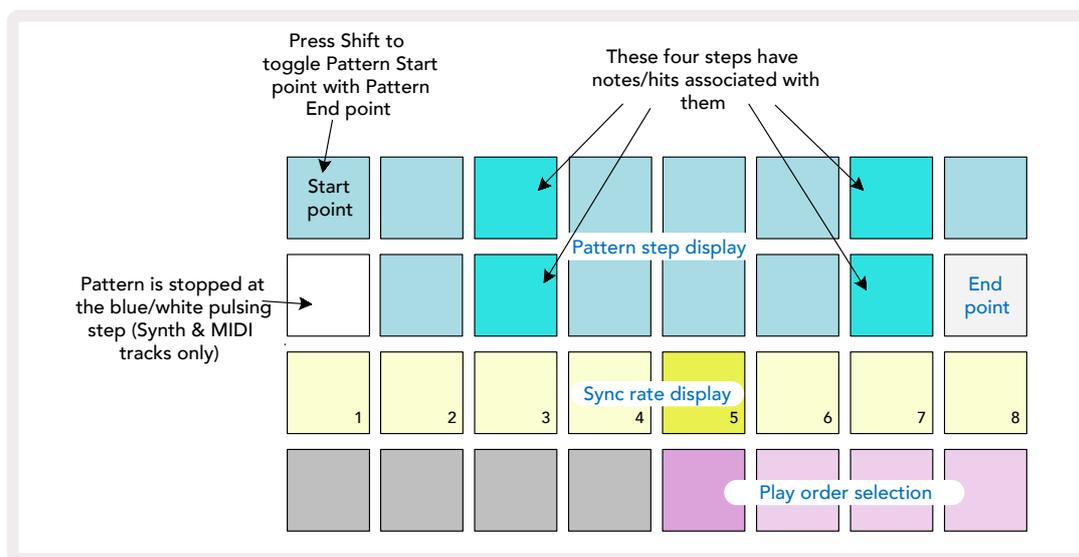
C'est également le cas des notes nouvellement ajoutées, qui disposeront de leurs propres durées de gate, lesquelles peuvent être différentes des durées des notes pré-existantes.

Si vous souhaitez ajouter une nouvelle note à la liaison, utilisez simplement la **Vue Gate** pour sélectionner le pas, puis désactivez et réactivez le paramètre de liaison afin d'appliquer la liaison à toutes les notes du pas comme lorsque vous éditez la durée de la gate d'un pas. Toutes les notes hériteront alors de la même durée de gate.

Les Paramètres des Patterns

Bien que la durée d'un Pattern soit par défaut de 16 ou 32 pas (consultez également le chapitre "La Page Step et les Patterns de 16/32 Pas", page 75), la durée du Pattern d'une piste peut être de n'importe quel nombre de pas, jusqu'à 32. En outre, vous pouvez définir les points de départ et de fin d'un Pattern séparément. Vous pourrez ainsi lire les sous-sections d'un Pattern, quelle que soit leur durée, conjointement à d'autres pistes de différentes durées de Patterns et ainsi créer des effets très intéressants. Vous pouvez aussi choisir le sens de la lecture du Pattern et définir la vitesse de la piste par rapport à celle des autres pistes.

Toutes ces options sont accessibles dans la **Vue Pattern Settings** ; appuyez sur la touche **Pattern Settings** pour ouvrir ceci :

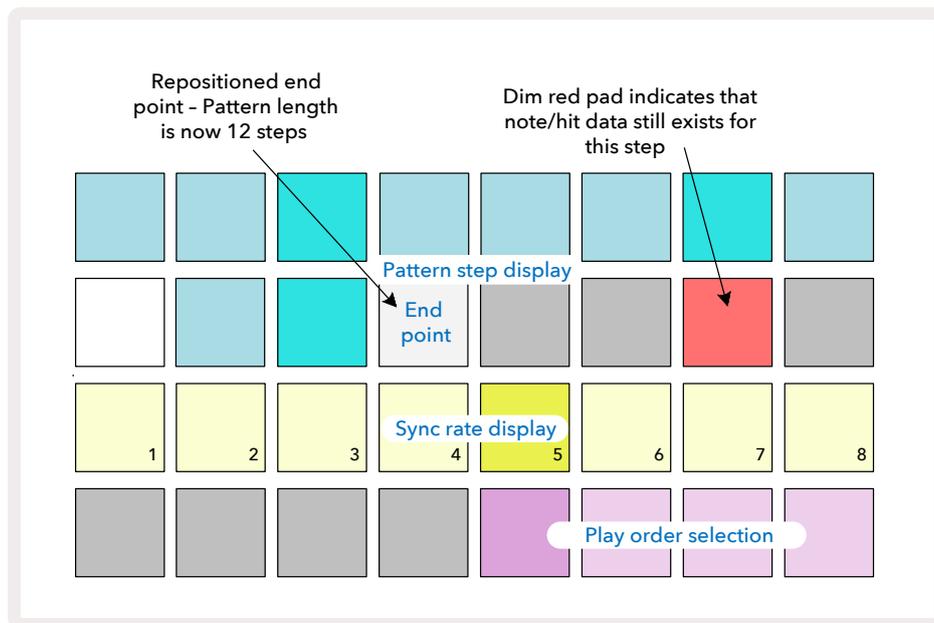


Toute modification du Pattern d'une piste, effectuée dans la **Vue Pattern Settings**, peut être sauvegardée dans le Projet de la manière habituelle.

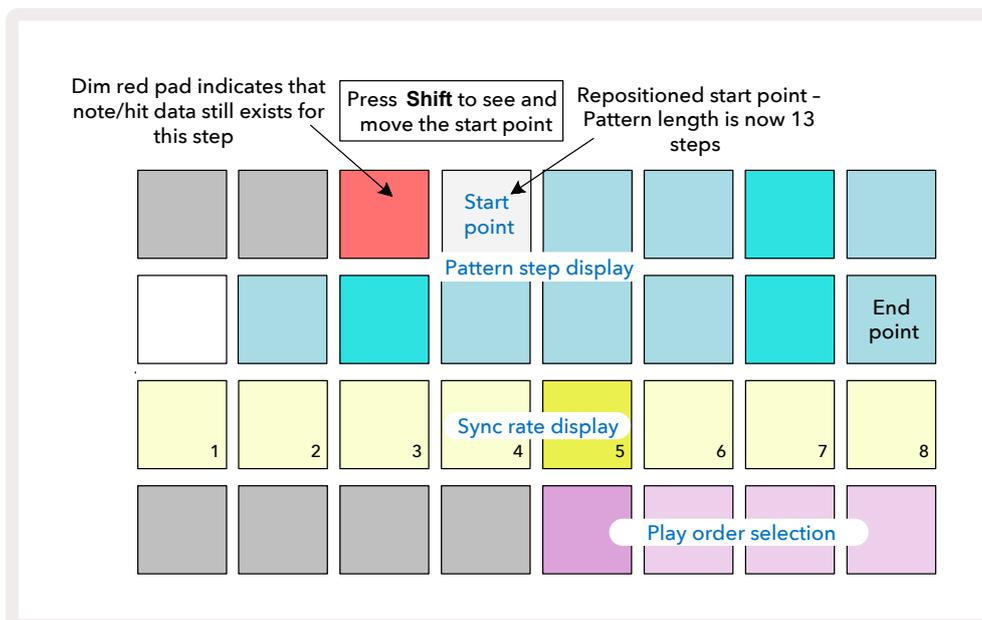
Les Points de Début et de Fin

Les deux rangées supérieures de la **Vue Pattern Settings** montrent les pas du Pattern de la piste sélectionnée. Si aucune modification n'a encore été apportée à la durée du Pattern, le Pad 16 s'éclaire de couleur sable afin d'indiquer le dernier pas du Pattern. Cependant, si la durée du Pattern est de 32 pas, vous devez appuyer sur la **touche Step Page 8** pour ouvrir la Page 2 et voir où se trouve le dernier pas. Pour voir quel pas est actuellement le point de départ du Pattern, maintenez enfoncée la touche **Shift**. Le pas de fin reprend sa couleur bleue et un autre pad de pas s'illumine de couleur sable : c'est le Pad 1 si vous n'avez pas encore modifié la durée du Pattern.

Vous pouvez changer le point de fin de la piste – et de ce fait raccourcir la durée du Pattern - en appuyant sur un autre pad de pas du Pattern. Le nouveau point de fin est indiqué par la couleur sable, et les pads "supérieurs" s'illuminent de couleur plus sombre ou en rouge vif, cette dernière représentant la donnée de note/frappe précédemment assignée à ce pas. Si vous sélectionnez de nouveau le point de fin original, cette donnée ayant été mémorisée, vous pouvez à nouveau vous en servir.



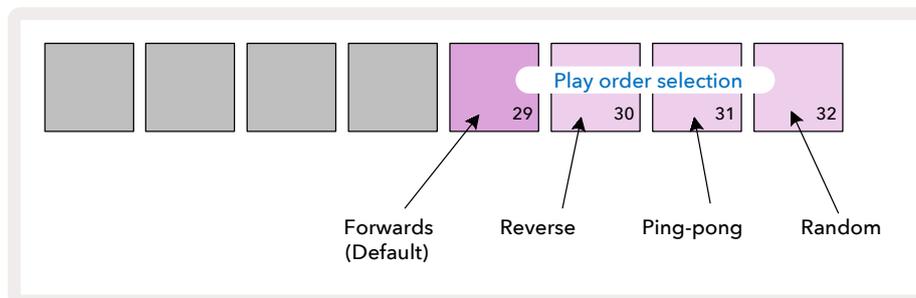
Le processus est identique pour changer le point de départ, si ce n'est que vous devez maintenir la touche **Shift** enfoncée pendant que vous sélectionnez le nouveau point de départ :



Si vous travaillez avec des Patterns de 32 pas, faites attention à la Page Step dans laquelle vous vous trouvez. La couleur du bouton Step Page **8** indique toujours les informations suivantes - bleu pour la Page 1 (Pas 1 à 16) et orange pour la Page 2 (Pas 17 à 32).

Le Sens de la Lecture

Les pads 29 à 32 dans la **Vue Pattern Settings** vous servent à choisir le sens de lecture du Pattern sélectionné. Le pad correspondant au sens de lecture sélectionné s'illumine vivement : le sens de lecture par défaut est vers l'avant (le sens classique), indiqué par le Pad 29.



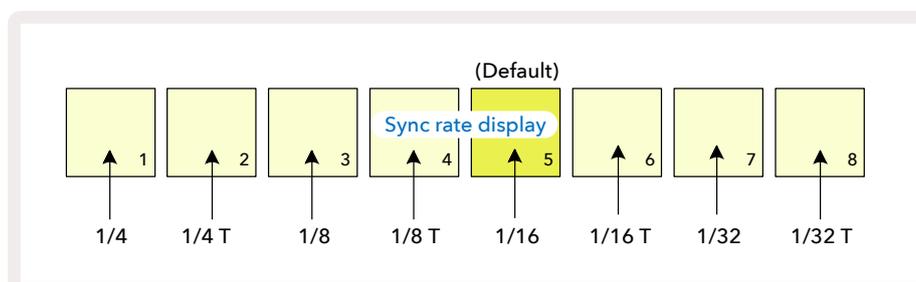
Les autres sens de lecture possibles sont les suivants :

- **Inversé** (Pad 30). Le Pattern démarre au point de fin et lit les pas en sens inverse jusqu'au point de départ, puis recommence.
- **Ping-Pong** (Pad 31). Le Pattern est lu du début à la fin, puis de la fin au début, et ainsi de suite.
- **Aléatoire** (Pad 32). Les pas du Pattern sont lus de façon aléatoire, certes toujours à des intervalles de pas.

Si vous changez le sens de la lecture en Mode Play, le Pattern terminera toujours son cycle de lecture avant de commencer un cycle dans la nouvelle direction. Ceci s'applique indépendamment de la durée du Pattern ou de la sélection de la Page Step.

La Vitesse de Synchronisation des Patterns

La troisième rangée dans la **Vue Pattern Settings** détermine la vitesse à laquelle la piste est lue, relativement au tempo du Projet.



La fréquence de synchronisation choisie est indiquée par un pad éclairé vivement : la vitesse par défaut est "x1" (le pad 5 de la rangée 3), ce qui signifie que la piste est lue au tempo défini. Choisir un pad ayant un numéro supérieur augmente la vitesse à laquelle la tête de lecture progresse dans le Pattern par rapport à la vitesse précédente. De même, les pads ayant des numéros inférieurs ralentiront la vitesse de lecture. Les vitesses de synchronisation disponibles sont les suivantes : noire (1/4), triolet de noires (1/4T), croche (1/8), triolet de croches (1/8T), double-croche (1/16), triolet de doubles-croches (1/16T), triple-croche (1/32), triolet de triples-croches (1/32T), "T" représentant les triollets.

1/16 est la vitesse de synchronisation par défaut, chaque pas correspondant alors à une double-croche.

Augmenter la fréquence de synchronisation est

une très bonne manière d'accroître la résolution des pas du séquenceur, mais au prix du temps de lecture global.

Réduire

la vitesse de synchronisation peut être utile si vous souhaitez créer des patterns plus longs qui ne nécessitent pas autant de détails, par exemple de longues nappes évolutives.

Si vous changez la fréquence de synchronisation en Mode Play, le Pattern terminera toujours son cycle à la vitesse actuelle avant d'adopter la nouvelle vitesse à la fin du cycle. Ceci s'applique indépendamment de la durée du Pattern ou de la sélection de la Page Step.

La Fonction Mutate

La fonction Mutate vous permet d'ajouter des variations aléatoires à chaque piste des différents Patterns. Mutate "mélange" dans différents pas les notes ou les frappes du Pattern. Le nombre de notes/frappes dans le Pattern, et les propres notes de synthé ou sons de batterie/percussion, restent inchangés, ils sont simplement réassignés à différents pas. Mutate réassigne tous les paramètres des pas, y compris les micro-pas, les valeurs de gate, les changements de samples, les probabilités et les données d'automation.

Pour modifier un Pattern, maintenez enfoncée la touche **Shift** **20** et appuyez sur **Duplicate** **18**. Vous pouvez effectuer cette action dans n'importe quelle Vue affichant les pas d'un Pattern, par exemple dans la **Vue Note**, la **Vue Velocity**, la **Vue Gate** ou la **Vue Pattern Settings**. La fonction Mutate n'affecte que le Pattern en cours de lecture, donc si celui-ci fait partie d'une Chaîne de Patterns, les autres Patterns de la chaîne ne sont pas concernés. La réassignation des notes/frappes prendra en compte la durée de la Page Step. Vous pouvez appliquer la fonction Mutate autant de fois que vous le souhaitez à n'importe quel Pattern, en appuyant à plusieurs reprises sur **Shift + Duplicate** : les notes/frappes du Pattern seront à chaque fois réassignées de manière aléatoire.

Veuillez noter que la fonction Mutate ne peut pas être "annulée", il est donc judicieux de sauvegarder le Projet original pour pouvoir y revenir après avoir utilisé la fonction.

Les Pistes MIDI

Introduction

Les deux pistes MIDI fonctionnent de la même façon que les pistes de Synthé, prennent en charge les mêmes fonctions de séquençage, mais présentent quelques différences majeures. Elles ne contrôlent aucun moteur de synthèse interne mais sont pensées pour piloter des équipements et des logiciels externes en MIDI. Les données de notes sont transmises à partir des pads de jeu dans la **Vue Note**, et du séquenceur, à l'instar des pistes de synthé. Les messages CC sont également transmis à partir des potentiomètres Macros en fonction du modèle MIDI choisi. Ces contrôles peuvent être automatisés de la même manière que les macros des synthés. À l'heure actuelle, chaque modèle MIDI propose par défaut huit indices CC dont les valeurs sont respectivement 1, 2, 5, 11, 12, 13, 71 et 74.

À l'instar des pistes Synth et Drum, les pistes MIDI se servent des potentiomètres Macros pour régler les niveaux de volume et de panoramique dans la **Vue Mixer** ainsi que ceux des envois d'effets pour le délai et la réverbé dans la **Vue FX**. Cependant, sur les pistes MIDI, ces macros agissent sur le signal sonore analogique envoyé aux deux **Entrées** **5** audio situées à l'arrière. Nous vous recommandons d'envoyer les données MIDI du Circuit Tracks vers le synthé ou la boîte à rythmes tout en routant les sorties audio de ces appareils vers les entrées audio du Circuit Tracks. Vous pourrez ainsi contrôler parfaitement dans le mixage global les éléments des dispositifs externes depuis les pistes MIDI. Vous pouvez modifier et automatiser le volume, le panoramique et les effets comme sur d'autres pistes internes.

Bien entendu, ce n'est là qu'une des options de routing possibles, et vous pouvez utiliser les entrées audio à d'autres fins, néanmoins les signaux entrants sont toujours routés vers les sections de Mixage et d'Effets.

Choisir les Modèles

Choisissez une piste MIDI puis appuyez sur Preset **14** pour accéder la **Vue Template**. Huit modèles MIDI sont mémorisés dans le Circuit Tracks, ils sont représentés par la rangée supérieure de pads bleus. Chaque modèle détermine quels messages CC MIDI sont envoyés par les commandes Macros, vous devez donc choisir le modèle qui correspond aux spécifications MIDI de votre appareil externe. Vous pouvez éditer et sauvegarder ces modèles dans le Components Editor. Sélectionnez un nouveau modèle en appuyant sur un pad, ce dernier s'illumine alors en blanc. Les commandes Macros commencent dès lors à envoyer différents messages quand vous sélectionnez cette piste. Vous pouvez utiliser un modèle différent pour chaque piste. Les contrôles transmettent leurs données sur le canal MIDI défini dans la **Vue Setup** pour la piste MIDI concernée (consultez la page 102.)

Il est possible d'automatiser les paramètres des modèles MIDI comme n'importe quel autre paramètre (appuyez sur **Play, Record** et tournez les potentiomètres). Veuillez noter que les contrôles automatisés dans les modèles MIDI envoient des données au connecteur DIN **MIDI Out** (Sortie MIDI) ainsi qu'au port USB, ce qui n'est pas le cas des autres pistes dont les données ne sont envoyées qu'au port USB.

Quand vous sélectionnez un nouveau modèle, les données d'automation existantes ne sont pas effacées et continuent d'être appliquées au nouveau message MIDI désormais assigné à la commande Macro qui avait servi à l'enregistrer.

Les Modèles par Défaut

Les huit modèles MIDI par défaut sont tous identiques. Choisissez n'importe lequel d'entre eux et utilisez le Components Editor pour effectuer les changements nécessaires afin que les commandes Macros fonctionnent correctement avec votre équipement externe. Les paramètres par défaut pourraient parfaitement vous convenir car de nombreux synthés utilisent les mêmes messages CC pour contrôler des paramètres similaires. De plus, de nombreux synthés permettent de réassigner les messages CC en interne.

Avec les modèles par défaut, les commandes Macros transmettent les messages CC comme détaillé dans le tableau suivant :

Commande Macro	CC MIDI	Utilisation Normale	Remarques
1	CC1	Molette de modulation	Peut souvent être réassigné dans un synthé
2	CC2	Contrôle du souffle	Peut souvent être réassigné dans un synthé
3	CC5	Durée du portamento	
4	CC11	Expression	Peut souvent être réassigné dans un synthé
5	CC12	Contrôle de l'Effet 1	
6	CC13	Contrôle de l'Effet 2	
7	CC71	Résonance	
8	CC74	Fréquence du filtre	

Vous pouvez télécharger différents modèles prédéfinis depuis Novation Components ; ils couvrent une large gamme de produits de Novation ainsi que ceux d'autres fabricants.

Configurer les Modèles dans Components

La Plage de Contrôle des Modèles MIDI

En utilisant le Components Editor, vous pouvez définir les valeurs de début et de fin de chaque contrôle du modèle. La valeur de début définit la valeur qui est envoyée quand l'encodeur est tourné complètement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et la valeur de fin définit la valeur envoyée quand l'encodeur est tourné complètement dans le sens des aiguilles d'une montre.

La Polarité du Contrôle des Modèles MIDI

Le Components Editor vous permet également de définir si chaque commande Macro est unipolaire ou bipolaire. Ceci n'affecte que la réponse de la LED située sous l'encodeur, pas les messages transmis. Si vous sélectionnez l'option unipolaire, la luminosité de la LED change de façon linéaire du faible au vif quand vous tournez l'encodeur d'un extrême de la plage de valeurs à l'autre. Si vous choisissez l'option bipolaire, la LED s'éclaire faiblement quand l'encodeur est au centre de la plage de valeur et sa luminosité augmente dès que vous tournez l'encodeur dans l'une ou l'autre direction.

Connecter l'Appareil à un Équipement Externe via la Sortie MIDI

Pour séquencer et contrôler des équipements externes depuis le Circuit Tracks, branchez un câble MIDI DIN 5 broches sur le port **MIDI Out** du Circuit Tracks (ou **MIDI Thru** si celui-ci est configuré pour répliquer le port MIDI Out, consultez le chapitre **La Vue Setup**, page 102). Si votre équipement externe ne reçoit pas les notes, les messages d'horloge ou CC, vérifiez que les huit pads de la rangée inférieure s'illuminent vivement dans la **Vue Setup** (à laquelle vous accédez en maintenant enfoncée la touche **Shift** tout en appuyant sur la touche **Save**.) Vous trouverez plus d'informations concernant le fonctionnement de ces pads dans l'Annexe dédiée à la **Vue Setup**.

Les Rythmes

Le Circuit Tracks offre quatre pistes rythmiques distinctes, baptisées Drum 1 à Drum 4. La façon dont les pistes rythmiques s'affichent sur la grille est similaire à celle des pistes de synthé, les deux rangées supérieures représentant le même affichage des Patterns. Chacun des 16 pads des deux rangées inférieures déclenchent un sample de batterie/percussion différent : quatre pages sont pour cela disponibles (chacune contenant 16 samples), que vous pouvez sélectionner à l'aide des touches ▼ et ▲. **15** Notez que la luminosité de ces pads indique quelle page est active. Vous pouvez aussi utiliser la **Vue Presets** pour choisir les samples que vous souhaitez charger (consultez la page 63 pour obtenir plus de détails).

Vous pouvez choisir et programmer chacune des quatre pistes rythmiques individuellement en utilisant les touches de Pistes **Drum 1 à Drum 4** **5**. Les pistes emploient un code couleur pour les pads de samples et partout ailleurs afin de faciliter leur identification (consultez la page 22 pour obtenir plus de détails).

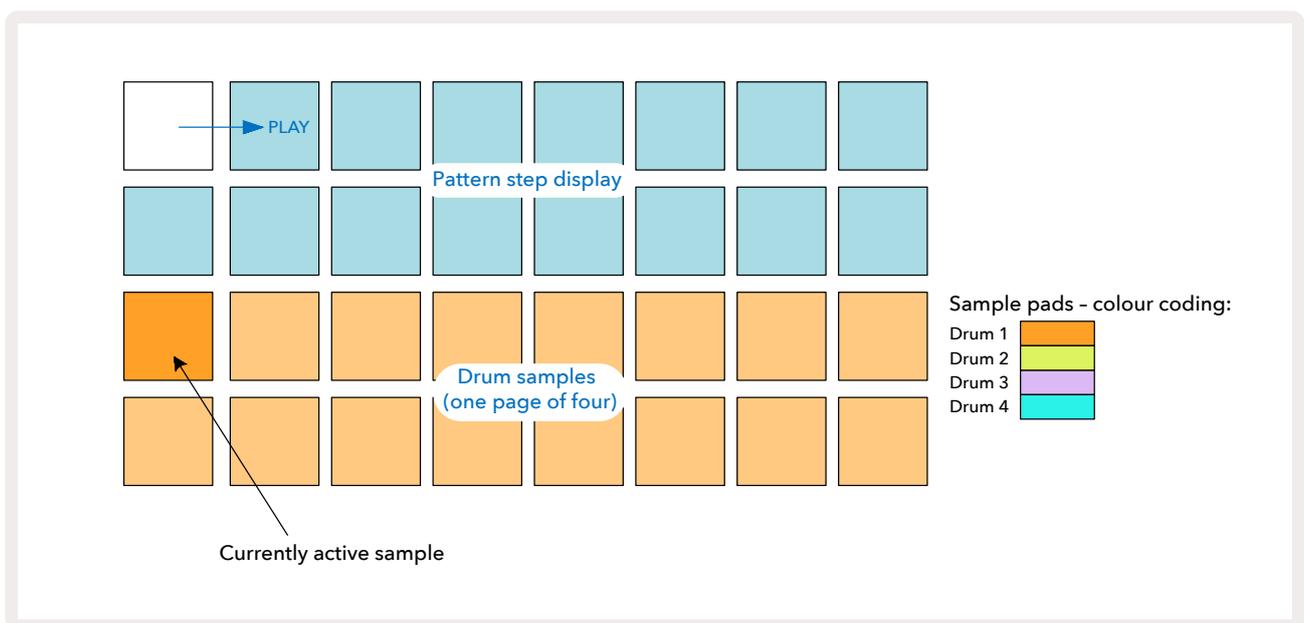
Par défaut, les pages de samples sont réparties comme suit :

- Drum 1 : Page 1, slot 1 (Kick 1)
- Drum 2 : Page 1, slot 3 (Snare 1)
- Drum 3 : Page 1, slot 5 (Hi-hat fermé 1)
- Drum 4 : Page 1, slot 9 (Percussion supplémentaire 1)

Chaque page représente un kit. Les Drums 1 et 2 sont dédiées aux kicks, les 3 et 4 aux snares, les 5 et 6 aux hi-hats fermés, 7 et 9 aux hi-hats ouverts, 9 à 12 sont généralement des percussions, et 13 à 16 les sons mélodiques.

Jouer des Rythmes

Les Vues Note des quatre pistes rythmiques sont identiques, à l'exception du code couleur. L'exemple ci-dessous illustre la Drum 1 :



Vous pouvez écouter les samples en appuyant sur les pads dédiés. Pour changer le sample actif, appuyez rapidement sur un autre pad de sample ; une pression plus longue lancera la lecture du sample mais le sample précédent restera défini comme sample actif.

Pour assigner un sample actif aux pas du Pattern en Mode Stop ou en Mode Play, appuyez sur les pads des pas du Pattern qui correspondent à l'endroit où vous souhaitez que ces frappes soient déclenchées. Les pas contenant des frappes s'illumineront vivement en bleu. Les pads de pas fonctionnent comme des commutateurs – pour supprimer une frappe de batterie d'un pas, appuyez de nouveau sur le pad de pas.

La logique de pression longue/courte sur les pads vous permet de jouer des frappes supplémentaires à partir d'un pad de sample différent dans le Pattern ; une pression longue sur un autre pad jouera son sample associé mais le Pattern n'intégrera pas le nouveau sample. Si vous effectuez une pression courte sur un autre pad de sample durant la lecture du Pattern, cette dernière se poursuivra en utilisant le nouveau sample.

Les frappes rythmiques programmées en Mode Stop ou Play, selon la méthode décrite ci-dessus, sont assignées aux pas avec les valeurs Vitesse, Micro-Pas et Probabilité par défaut : vous pouvez ensuite éditer ces paramètres. Si vous utilisez le Mode Record pour enregistrer dans les pistes rythmiques, vous jouez les frappes en temps réel sur le pad de sample. Dans ce cas, la vitesse de la frappe est assignée au pas et vous pouvez vérifier sa valeur dans la **Vue Velocity**.

La Vue Drum Étendue

Vous pouvez programmer un pattern rythmique simultanément pour toutes les pistes rythmiques en utilisant quatre pads dédiés – un pour chaque piste rythmique – dans la **Vue Étendue**. La **Vue Drum Étendue** est la vue secondaire accessible via la touche **Note**. **7** Ouvrez-la en maintenant la touche **Shift** enfoncée et en appuyant sur **Note**, ou appuyez sur **Note** une seconde fois si vous êtes déjà dans la **Vue Note** pour basculer dans cette Vue. Ici, tous les pads de la grille, à l'exception des pads 29 à 32, sont désactivés, comme illustré ici :



Les samples joués par chacun des quatre pads sont les samples actifs pour chaque piste rythmique.

Vous pouvez jouer les pads rythmiques dans la **Vue Drum Étendue** librement en temps réel, ou les enregistrer dans un pattern si vous appuyez sur **Record**. Si l'Enregistrement Quantifié est activé, le Circuit Tracks quantifie le timing pour placer la frappe précisément sur un pas du pattern. Si la quantification est désactivée, les frappes sont placées sur l'un des six "écarts" entre les pas adjacents.

Vous pouvez aussi utiliser la **Vue Note Étendue** durant la lecture d'un pattern pré-existant, afin d'y enregistrer des frappes supplémentaires.

Choisir des Échantillons Sonores

Vous pouvez utiliser n'importe lequel des 64 samples pré-chargés sur chacune des quatre pistes rythmiques du Circuit Tracks. Vous pouvez soit écouter et sélectionner les samples dans la **Vue Note**, sur quatre pages de 16 sons à la fois, soit utiliser la **Vue Preset** qui s'ouvre en appuyant sur la touche de piste correspondante, puis sur **Presets** **14**. Dans la **Vue Preset** des pistes rythmiques, les samples sont répartis sur deux pages de 32, dans le même ordre que lorsque vous y accédez par la **Vue Note**. La **Vue Preset** s'ouvre à l'emplacement du sample actif sur chaque piste. Si vous choisissez Drum 1 ou Drum 2, la **Vue Preset** s'ouvre à la Page 1, si vous avez sélectionné Drum 3 ou Drum 4, elle s'ouvre à la Page 2. Utilisez les touches **▼** et **▲** pour changer de page. Le sample sélectionné devient immédiatement le sample actif sur la piste rythmique choisie, et dans la **Vue Note**, les pads de samples utilisent la page (bloc de 16) qui contient ce sample.

Il est aussi possible de rappeler les Patches rythmiques depuis un contrôleur MIDI externe en envoyant des messages CC MIDI sur le Canal MIDI 10. Le Circuit Tracks doit être configuré pour recevoir des messages CC : c'est le réglage par défaut, mais consultez la page 103 pour obtenir toutes les informations.

Le document séparé appelé **Circuit Tracks Programmer's Reference Guide**, disponible en téléchargement, contient tous les détails.

La Fonction Sample Flip

Si vous appuyez sur **Record** **13**, vous pouvez lire une sélection de samples rythmiques en temps réel et le Circuit Tracks enregistre ce que vous jouez. Cette fonction est appelée Sample Flip, et vous pouvez l'utiliser soit dans la **Vue Note** de la piste rythmique, soit dans sa **Vue Preset**, laquelle vous donne accès à deux fois plus de samples en même temps). Vous pouvez utiliser cette fonction indépendamment pour chacune des quatre pistes rythmiques : c'est une puissante fonctionnalité qui contourne la limite d'un sample par piste et vous permet d'utiliser toute la palette des samples rythmiques dans le Pattern. Elle peut être utile pour enregistrer un pattern basique sur une autre piste et ainsi disposer d'une référence temporelle.

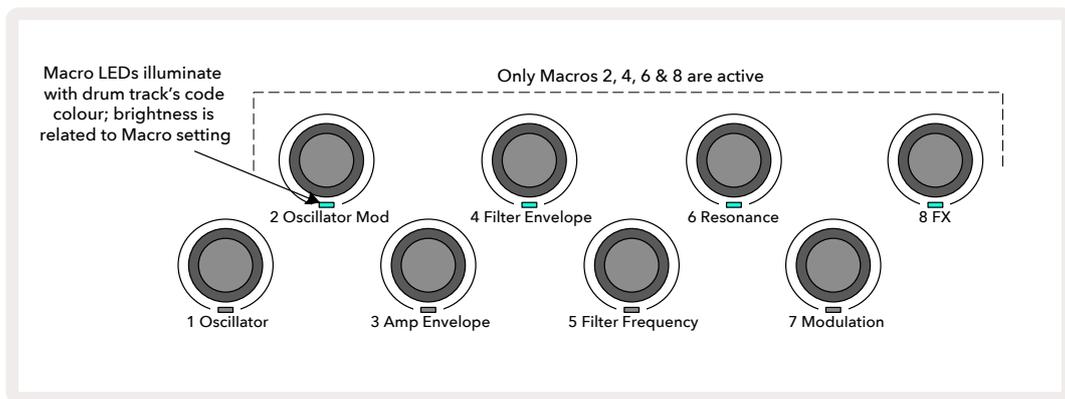
Vous pouvez aussi appliquer la fonction Sample Flip à un pas de la même façon que vous assignez des notes de synthé. Maintenez enfoncé le pad pour y assigner le sample (il devient rouge) puis appuyez sur les pads de pas dans la représentation du Pattern, là où vous souhaitez placer ce sample dans le pattern – ces pads deviennent également rouges. Quand vous lancerez le pattern, le nouveau sample sera lu au niveau des pas auxquels vous l'aurez assigné, à la place de celui qui était attribué précédemment.

L'affichage du Pattern distingue les pas dans lesquels les samples ont été remplacés : ceux contenant des frappes du sample actif s'illuminent vivement en bleu, mais tous ceux qui ont été remplacés s'éclairent en rose.

Utiliser les Macros pour Créer des Rythmes

Vous pouvez utiliser les commandes Macros **3** pour modifier les sons de batterie/percussion de la même manière que vous le feriez avec les sons de synthé. À la différence des Macros pour les pistes de synthé, les fonctions pour les rythmes sont fixes mais le résultat sonore produit par les mouvements des potentiomètres varie grandement en fonction du sample utilisé. À l'instar des sons de synthé, nous vous conseillons de charger différents sons de batterie/percussion et d'expérimenter avec les Macros pour entendre l'étendue de leurs possibilités.

Seules les Macros paires sont actives quand une piste rythmique est sélectionnée.



Le tableau ci-dessous résume les fonctions de chaque commande Macro pour les pistes rythmiques :

Macro	Fonction
2	Pitch
4	Durée de l'enveloppe de déclin
6	Distortion
8	EQ

Enregistrer un Pattern Rythmique

Créer un pattern rythmique diffère légèrement de la création d'un pattern de synthé. Quand vous êtes en Mode Record et dans la **Vue Note** d'une piste rythmique, le fait d'appuyer sur les pads de samples en temps réel programme les frappes dans les pas du Pattern. Les pads des pas du Pattern s'illuminent alors vivement en bleu.

Notez que le Pattern doit être lancé (appuyez sur  **Play**) pour pouvoir entendre les frappes ; à la différence des pistes de synthé, vous n'entendrez rien dans la **Vue Note** si vous appuyez sur un pad de pas éclairé vivement en bleu quand le Pattern est arrêté. (Vous pouvez cependant entendre les frappes de cette façon en utilisant la **Vue Velocity** ou la **Vue Gate** – consultez les détails à la page 69.)

Pour créer un Pattern rythmique de 16 pas, activez simplement le Mode Record et appuyez sur des pads de samples. Vous pouvez basculer entre les quatre pistes rythmiques à votre guise. Il peut être judicieux de programmer un Pattern rythmique basique en utilisant les sons par défaut ; quand vous pensez avoir une idée de votre groove, vous pouvez alors expérimenter avec les autres sons de batterie/percussion, soit dans la **Vue Note** ou la **Vue Preset**, soit en utilisant les Macros.

Le Pattern que vous créez constitue le Pattern 1 (sur les huit disponibles) du Projet en cours d'utilisation. Vous disposez de huit Patterns pour chacune des huit pistes – deux de synthé, deux MIDI et quatre rythmiques. Le Pattern 1 est celui par défaut dans tous les Projets, c'est celui dans lequel vous enregistrez et que vous entendez quand vous appuyez sur **Play**. Vous pouvez créer des séquences plus longues en chaînant les Patterns, une opération qui est expliquée à la page 76.

Enregistrer sans Quantification

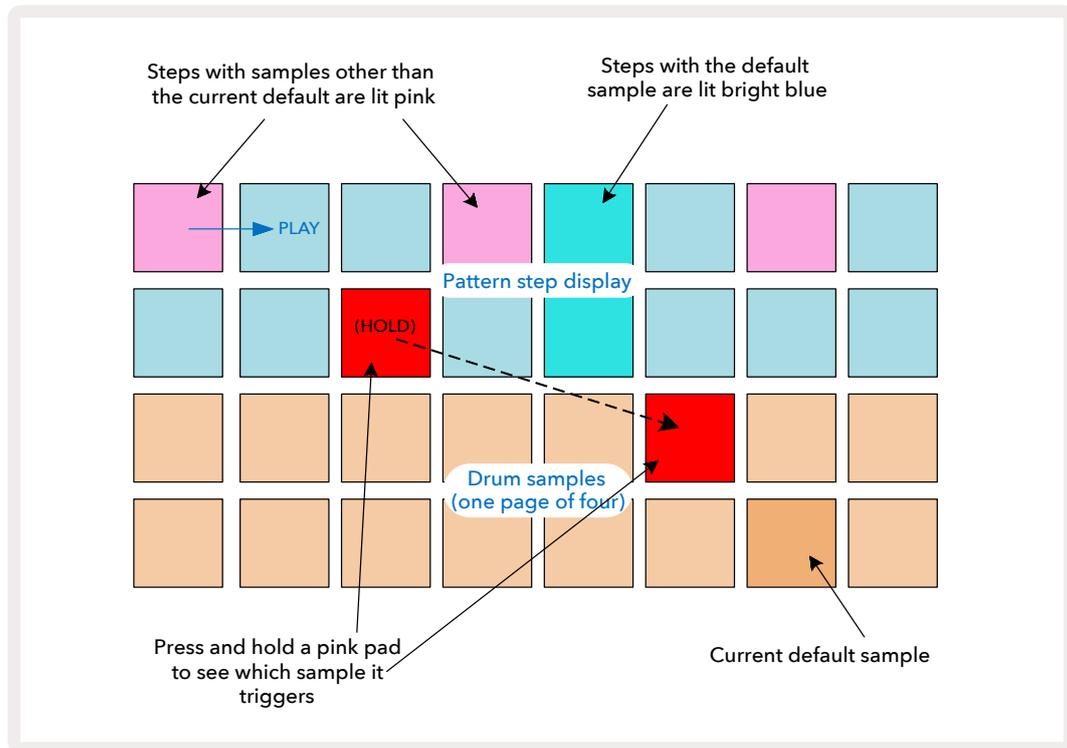
Vous pouvez enregistrer les rythmes que vous jouez en direct, avec ou sans quantification. L'enregistrement quantifié placera les frappes sur le pas le plus proche, tandis que l'enregistrement non quantifié les placera directement sur les micro-pas intermédiaires. Pour basculer entre les deux modes d'enregistrement, maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur  **Record**. Si l'Enregistrement Quantifié est activé, la touche **Record** s'illumine vivement en vert quand vous appuyez sur la touche **Shift**. Si l'Enregistrement Quantifié est désactivé (vous enregistrez alors sans quantification), la touche **Record** s'éclaire faiblement en rouge quand vous pressez **Shift**.

Programmer des Frappes Manuellement et Éditer les Pas

Même si vous ne pouvez pas entendre les frappes lorsque vous appuyez sur les pads de pas illuminés dans la **Vue Note**, quand la lecture du pattern est arrêtée (p.ex. en Mode Stop), le Circuit Tracks vous permet d'ajouter ou de supprimer des frappes dans le/du pattern "manuellement".

Dans la **Vue Note**, un pad de sample est toujours allumé, et il peut être situé dans l'une des quatre pages (vous ne le verrez donc peut-être pas dans la page active). Il représente le sample par défaut : si vous effectuez une pression courte sur un pad de pas, ce sample par défaut sera assigné à ce pas, et le pad de pas s'éclairera vivement en bleu.

Si vous appliquez une pression longue sur le pad de pas, celui-ci devient rouge : vous pouvez à présent appuyer sur un pad de sample, ce son sera assigné au pas sélectionné et le pad de pas s'illuminera en rose.

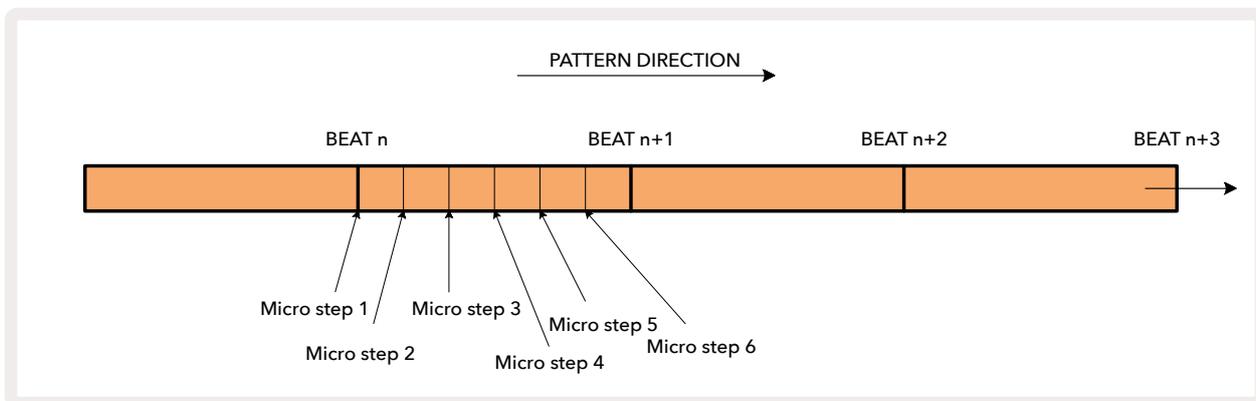


La fonction Sample Flip opère dans les Modes Stop et Play ; maintenez enfoncé un pad de pas : la couleur du pad auquel le sample est assigné devient rouge. Choisissez un autre sample, le pas déclenche alors le nouveau son.

Appuyez sur un pad de pas pour supprimer la frappe au niveau de ce pas.

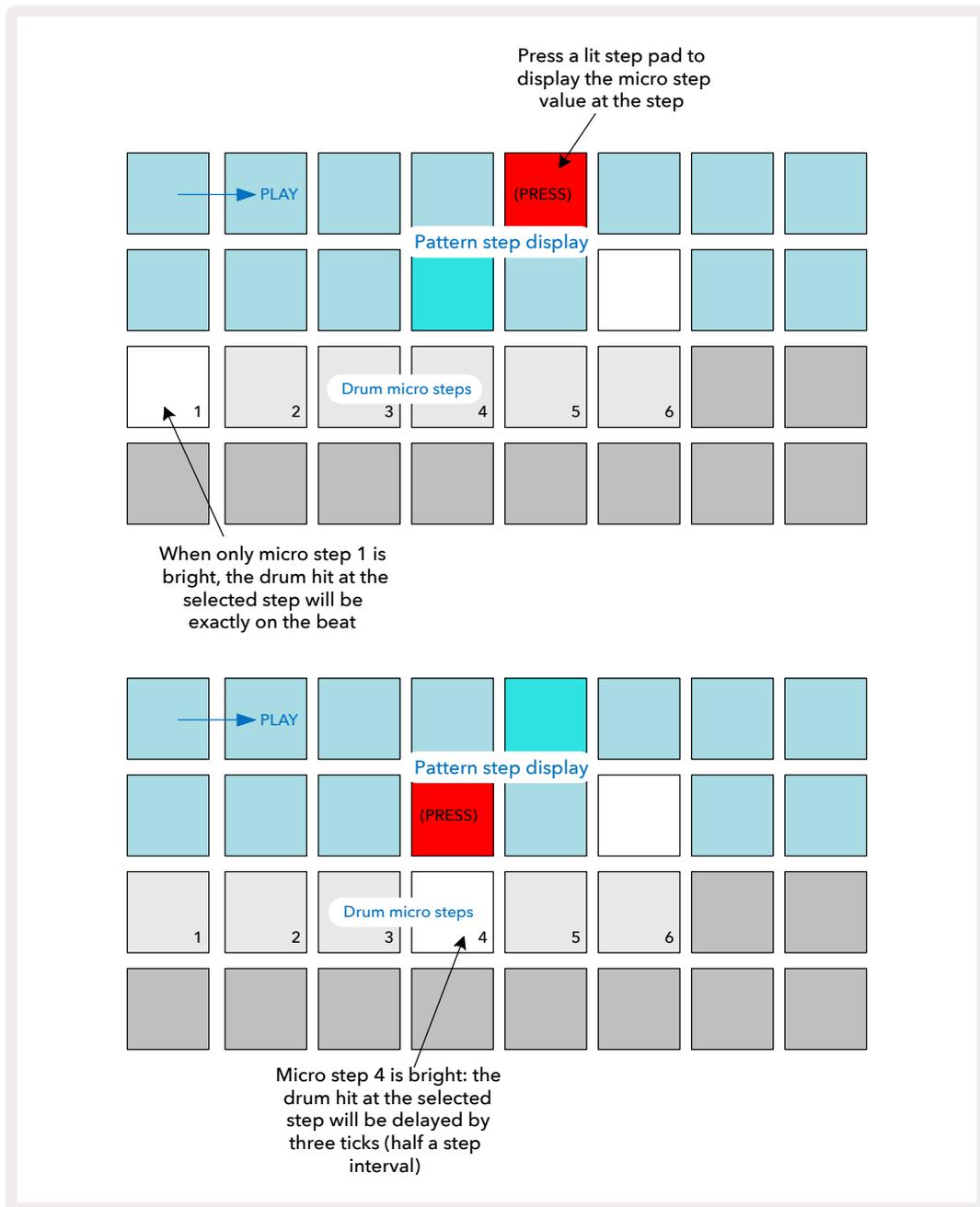
Éditer les Micro-Pas

Quand l'enregistrement n'est pas quantifié, les frappes enregistrées en temps réel sont assignées à l'un des six micro-pas disponibles entre les pas adjacents dans le Pattern. Toutes les frappes ajoutées manuellement (p.ex. en Mode Stop, référez-vous au chapitre précédent) sont toujours assignées au premier micro-pas, lequel est précisément sur le temps de ce pas.



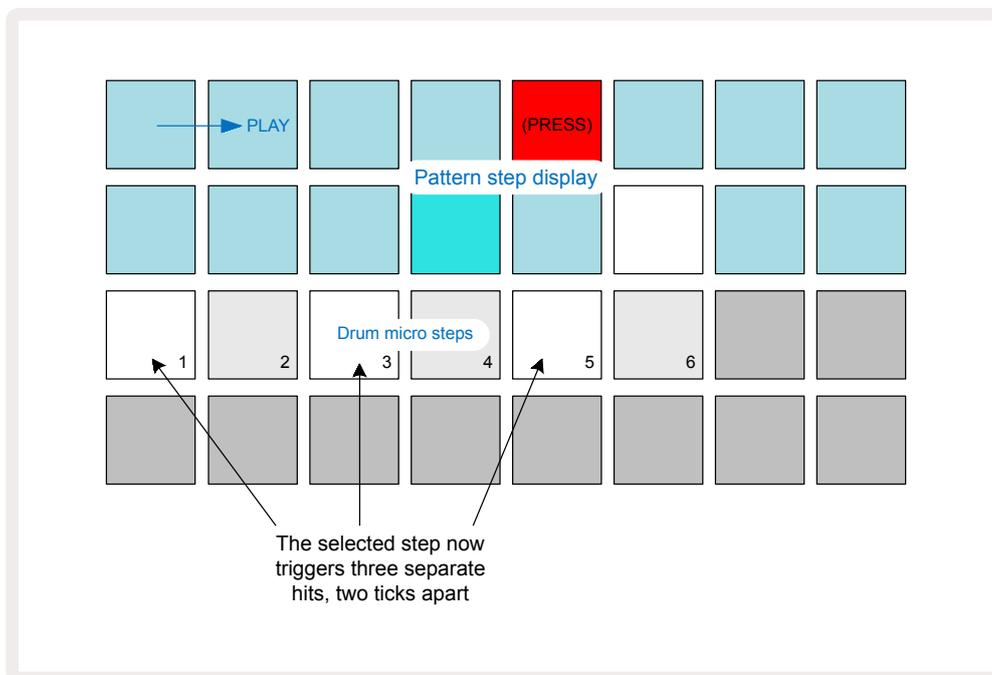
Tout comme avec les pistes de synthé, vous pouvez décaler des frappes sur des micro-pas, mais vous pouvez aussi choisir d'assigner des frappes dupliquées à d'autres micro-pas dans le même intervalle.

Pour changer les valeurs des micro-pas, appuyez sur la **Vue Gate** de la piste rythmique concernée. Les pads 17 à 22 affichent les valeurs des micro-pas. Appuyez sur le pad de pas dont vous devez ajuster les micro-pas ; l'un des pads de ces micro-pas s'illumine alors vivement.



Si le premier pad est éclairé (comme dans le premier exemple ci-dessus), il indique que la frappe au niveau du pas sélectionné se trouve précisément sur le temps du pas du pattern. Dans le second exemple ci-dessus, désélectionner le micro-pas 1 et sélectionner le micro-pas 4 retarde la frappe de $\frac{3}{6}$ e de l'intervalle entre les pas.

Vous n'êtes pas limité(e) au simple réglage du timing des frappes – vous pouvez placer la frappe sur autant de micro-pas que vous souhaitez : il est possible "d'activer" ou "désactiver" chacun des pads des micro-pas. Dans l'exemple ci-dessous, le Pas 5 déclenche le sample qui lui est assigné trois fois, la première sur le temps et les autres deux et quatre "écarts" plus loin.



Si vous enregistrez des frappes en Mode Record (sans quantification) et jouez assez vite, vous pouvez (en fonction du tempo) générer plusieurs frappes sur un seul pas ! Jetez un œil à la représentation des micro-pas pour vérifier.

L'utilisation des micro-pas offre de nombreuses possibilités en termes de rythme dans un pattern. Elle permet notamment de créer des effets subtils, ou au contraire des grooves très bizarres. À l'instar de nombreux autres aspects du Circuit Tracks, nous ne pouvons que vous inviter à expérimenter !

Remarquez que vous pouvez modifier les éléments d'un pattern rythmique depuis la **Vue Micro-Step**, mais aussi ajouter des frappes en utilisant les valeurs des micro-pas dans des pas vierges : ceux-ci seront alimentés par le sample par défaut de la piste rythmique en cours d'utilisation.

Notez aussi que toutes les frappes sur les micro-pas adoptent la valeur de la vélocité et le sample assignés au pas principal (voyez ci-dessous).

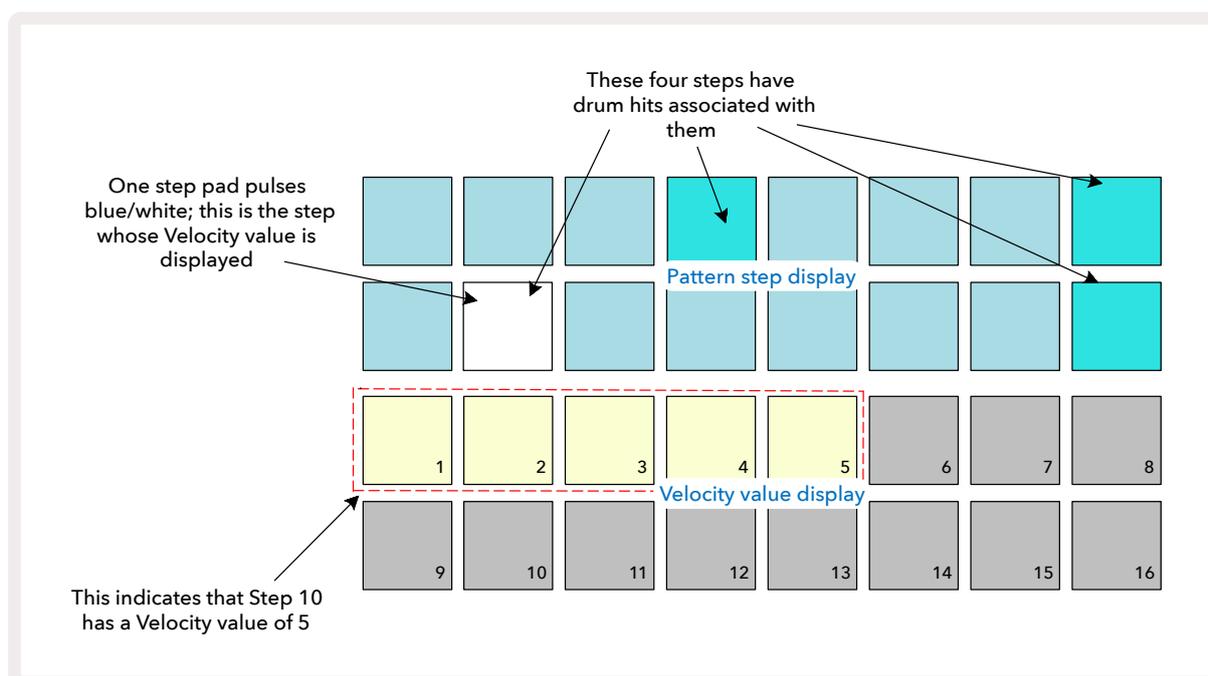
Vélocité

À l'instar des pistes de synthé, les frappes programmées dans la **Vue Note** peuvent employer une Vélocité Fixe ou Variable. La Vélocité Variable est celle par défaut : si vous appuyez sur **Shift**, vous pourrez voir que **Velocity** 6 s'illumine en rouge pour confirmation. Si vous choisissez une Vélocité Variable, la Vélocité des frappes enregistrées en direct avec les pads de samples dépendra de la force avec laquelle vous appuierez sur ces pads. Ceci s'applique aussi bien dans la **Vue Note** que dans la **Vue Note Étendue**.

Pour choisir la Vitesse Fixe, maintenez enfoncée la touche **Shift** et appuyez sur **Velocity** : la couleur de la touche **Velocity** devient verte. Toutes les frappes que vous jouerez dorénavant avec les pads de samples auront toutes une vitesse fixe de 96 (12 pads illuminés dans la **Vue Velocity** – consultez les détails ci-dessous.) Ceci s'applique également à la **Vue Note** et à la **Vue Note Étendue**.

Les frappes programmées en utilisant les pads de pas du pattern ont toujours une Vitesse Fixe, peu importe le mode de vitesse choisi. Veuillez noter que le type de vitesse (fixe ou variable) est global, c'est-à-dire qu'il s'applique à toutes les pistes.

Vous pouvez modifier la valeur de la Vitesse d'un pas après avoir créé un pattern. Ce réglage s'effectue dans la **Vue Velocity**, à laquelle vous accédez en appuyant sur la touche Velocity **6**.



Dans la **Vue Velocity**, les deux rangées supérieures de la grille représentent le pattern de 16 pas de la piste rythmique choisie, tandis que les deux rangées inférieures représentent un "fader" de 16 segments réparti sur deux rangées ; le nombre de pads illuminés de couleur sable représente la valeur de la Vitesse du pas sélectionné.

Dans l'exemple ci-dessus, les Pas 4, 8, 10 et 16 sont illuminés vivement, indiquant que ces pas sont associés à des frappes. Un pad dans la représentation des pas du Pattern clignote en bleu/blanc alternativement : c'est le pas dont la valeur de Vitesse est affichée. Dans cet exemple, la valeur de la Vitesse de ce pas est 40 ; les cinq premiers pads de la Rangée 3 sont illuminés de couleur sable (car $5 \times 8 = 40$), les autres pads représentant la valeur de la Vitesse sont éteints. Si la valeur de la Vitesse n'est pas un multiple de 8, le "dernier" pad de la représentation de la Vitesse s'éclaire faiblement. Notez également que vous pouvez entendre la frappe de ce pas en appuyant sur le pad du pas.

Vous pouvez changer la valeur de la Vitesse en appuyant sur le pad correspondant dans la représentation des valeurs de Vitesse. Si, dans l'exemple ci-dessus, vous souhaitiez que la frappe du Pas 12 ait une valeur de Vitesse de 96 au lieu de 40, vous appuyeriez sur le pad 12 ; les Pads 1 à 12 s'illumineraient alors de couleur sable. Si vous souhaitiez diminuer la valeur de la Vitesse, il vous faudrait appuyer sur le pad correspondant à la valeur souhaitée.

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

Vous pouvez aussi utiliser la **Vue Velocity** pour modifier les valeurs de Vélocité pendant la lecture d'un pattern. Dans ce cas, vous devrez maintenir enfoncé le pad correspondant au pas dont vous voulez changer la valeur de la Vélocité ; vous pouvez effectuer cette action n'importe où dans le pattern. Le pad enfoncé s'éclairera en rouge, et les deux autres rangées se "figeront" afin d'afficher la valeur de la Vélocité du pas sélectionné. Appuyez sur le pad correspondant à la nouvelle valeur souhaitée. La lecture du pattern se poursuivra, vous pourrez donc expérimenter avec différentes valeurs de Vélocité en temps réel.



Vous pouvez aussi ajouter des frappes dans la **Vue Velocity**. Maintenez enfoncé le pad correspondant au pas dans lequel vous souhaitez ajouter la frappe, et appuyez sur l'un des pads des deux rangées inférieures ; le pad définit la vélocité de cette frappe. Cette fonction est particulièrement utile pour ajouter une série de ghost notes à faible volume.

Les Probabilités

La fonction de Probabilité du Circuit Tracks peut être appliquée aux différents pas de n'importe quelle piste rythmique, exactement de la même façon que pour les pas d'une piste de synthé. Notez qu'en ce qui concerne les pistes rythmiques, la probabilité est appliquée au niveau du pas, non du micro-pas. Donc, si vous avez plusieurs frappes sur différents micro-pas, soit ils seront tous déclenchés, soit aucun ne le sera.

La **Vue Probability** est la vue secondaire associée à la touche **Pattern Settings**. **7** Vous l'ouvrirez soit en maintenant la touche **Shift** enfoncée et en appuyant sur **Pattern Settings**, soit en appuyant sur **Pattern Settings** une nouvelle fois si vous êtes déjà dans la **Vue Pattern Settings**, pour basculer dans cette Vue.

Une description complète de la fonction de Probabilité est disponible dans le chapitre dédié au Synthé, à la page 48de ce Mode d'Emploi.

Enregistrer les Mouvements des Potentiomètres

À l'instar des sons de synthé, vous pouvez modifier les sons de batterie/percussion en temps réel en utilisant les commandes Macros **3**. Le Circuit Tracks offre des fonctions d'automatisation, vous pouvez donc appliquer l'effet de ces modifications au pattern enregistré en passant en Mode Record (en appuyant sur **Record** **13**) pendant que vous tournez les potentiomètres. Sur les pistes rythmiques, seules les commandes Macros paires sont utilisées, et les mouvements des encodeurs ne sont enregistrés que si vous sélectionnez la **Vue Velocity**, la

Vue Gate ou la **Vue Probability**.

En entrant en Mode Record, les LED situées sous les commandes Macros actives conservent initialement la couleur et la luminosité qu'elles avaient auparavant, mais dès que vous effectuez un réglage, la LED devient rouge pour confirmer que vous êtes en train d'enregistrer le mouvement du potentiomètre.

Pour mémoriser les mouvements des potentiomètres, vous devez sortir du Mode Record avant que la séquence ne boucle, sinon le Circuit Tracks remplacera les données d'automation par celles correspondant à la nouvelle position du potentiomètre. Sauf si écrasez cette automation, vous entendrez de nouveau l'effet de la commande Macro dès que la nouvelle boucle du pattern sera lue, à l'endroit où vous avez tourné le potentiomètre.

Vous pouvez aussi enregistrer les mouvements des commandes Macros quand la séquence est arrêtée ; dans la **Vue Velocity**, la **Vue Gate** ou la **Vue Probability**, appuyez sur **Record**, sélectionnez le pas correspondant à l'instant où le changement devrait se produire, en maintenant enfoncé le pad correspondant à ce pas. Cette action entraînera la lecture de la frappe de ce pas. Puis tournez la ou les commande(s) Macro(s) à votre guise. La ou les nouvelle(s) valeur(s) sera(ont) écrite(s) dans les données d'automation. Appuyez à nouveau sur **Record** pour sortir du Mode Record. Vous entendrez, pendant la lecture de la séquence, l'effet des mouvements des commandes Macros au niveau de ce pas. De la même façon, vous pouvez éditer l'automation des commandes Macros pour des pas spécifiques pendant la lecture du séquenceur. Lorsque le Mode Record est activé, maintenez simplement un pad de pas enfoncé et tournez une commande Macro.

Veillez noter que les données d'automation sont mémorisées indépendamment des données du Pattern. Cela signifie que tout changement appliqué aux Macros des pistes rythmiques enregistrées lors de la création du Pattern est conservé, même si vous changez de sample de batterie/percussion pendant la capture du Pattern (consultez le chapitre "La Fonction Sample Flip", page 63). Vous pouvez modifier le son de batterie/percussion (avec les Macros) au niveau d'un pas spécifique, puis changer de sample au niveau de ce pas : les modifications seront conservées.

Vous pouvez supprimer toutes les données d'automation des Macros que vous ne souhaitez pas conserver en maintenant la touche **Clear** **17** enfoncée et en tournant le potentiomètre en question, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, d'au moins 20% de sa rotation – la LED située sous le potentiomètre s'éclairera en rouge pour confirmer l'action. Mais veuillez noter que cette action supprimera les données d'automation de cette Macro pour l'ensemble du Pattern, pas uniquement au niveau du pas sélectionné dans la séquence.

Supprimer et Dupliquer

Sur les pistes rythmiques, les touches Clear et Duplicate offrent les mêmes fonctionnalités que pour les notes de synthèse (consultez la page 41). Cependant, modifier un pattern rythmique est tellement simple à réaliser dans la **Vue Note** que vous n'aurez probablement jamais besoin de les utiliser pour simplement ajouter ou supprimer des frappes.

Veillez noter que le fait de supprimer un pas efface également tous ses paramètres (Vélocité, Micro-Pas et Probabilité).

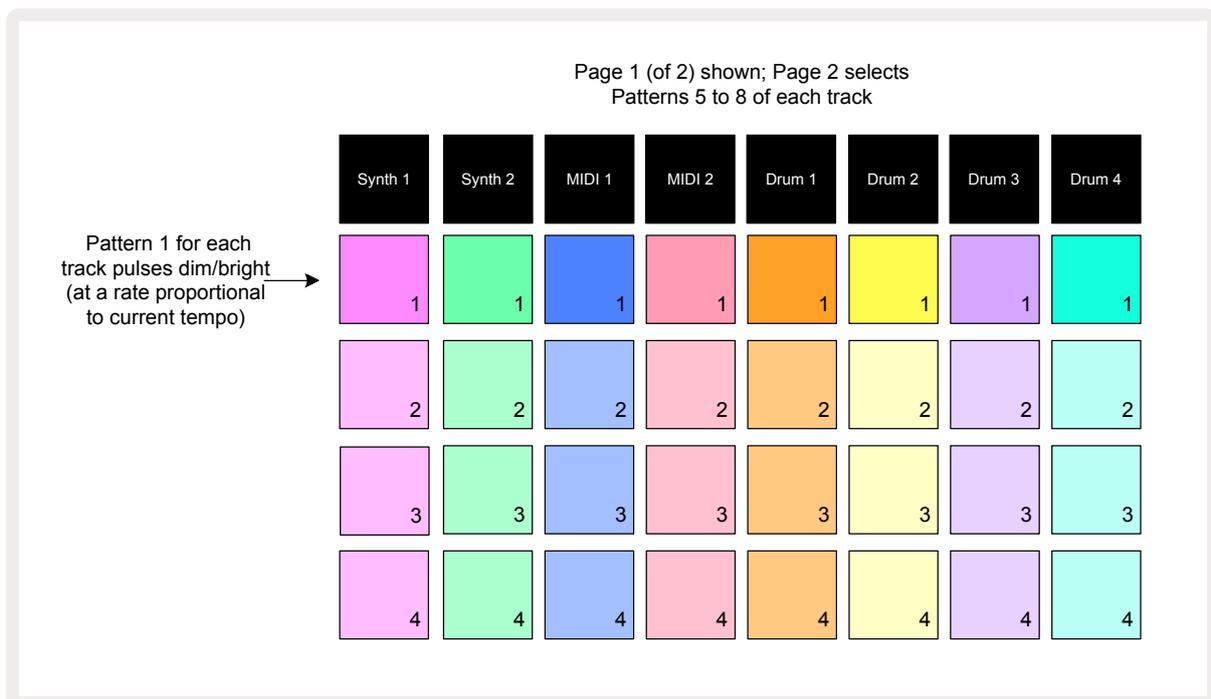
Les Patterns

Chaque Projet du Circuit Tracks dispose d'une mémoire permettant de sauvegarder huit Patterns distincts par piste. Vous pouvez ainsi créer huit Patterns pour chaque piste de synthé, huit Patterns pour chaque piste rythmique et huit Patterns pour chacun des deux instruments MIDI externes au sein d'un Projet.

Vous réaliserez tout le potentiel du Circuit Tracks quand vous commencerez à créer des variations complexes d'un Pattern, les sauvegarderez, puis les enchaînez pour les lire dans une chaîne complète de jusqu'à 256 (8 x 32) pas. De plus, vous n'avez pas besoin de chaîner tous les Patterns de chaque piste de la même façon : vous pouvez par exemple avoir des patterns rythmiques de 64 pas pour chaque piste rythmique, et les combiner à une séquence plus longue composée de lignes de basse ou de synthé. Il n'existe aucune restriction quant à la façon de combiner les Patterns de différentes pistes (même s'il existe quelques limitations en ce qui concerne le chaînage des Pattern des différentes pistes, ce qui est expliqué à la page 76).

La Vue Patterns

Pour arranger et organiser vos Patterns, utilisez la **Vue Patterns**, à laquelle vous accédez en appuyant sur la touche **Patterns** **10**. Quand vous ouvrez pour la première fois la **Vue Pattern** dans un nouveau Projet, elle ressemble à ceci :



La **Vue Patterns** comprend deux pages, à choisir avec les touches **▼** et **▲**. **15** Les pages sont identiques et les mémoires de Patterns sont disposées verticalement : sur la Page 1, les pads servent à sélectionner les Patterns 1 à 4 de chaque piste, sur la Page 2 ils servent à choisir les Patterns 5 à 8.

L'illumination de chaque pad détermine son statut. Un pad éclairé faiblement signifie que le Pattern n'est pas sélectionné pour être lu. Sur chaque piste, un pad clignote lentement en alternant entre des luminosités faible et

vive : c'est le Pattern qui était lu avant que vous n'arrêtiez précédemment la lecture. Au départ (p.ex. quand vous débutez un nouveau Projet), le Pattern 1 de chaque piste a ce statut, toutes les autres mémoires sont vierges et les pads s'illuminent faiblement.

Pour sélectionner un autre Pattern sur une piste, appuyez simplement sur son pad. Vous pouvez effectuer cette action en Modes Stop ou Play. Le changement de pattern offre une fonction importante : si vous sélectionnez un Pattern pendant la lecture d'un autre, vous pouvez choisir de mettre le Pattern suivant dans la file d'attente pour qu'il soit lu à la suite, ou passer immédiatement à l'autre Pattern. Par défaut, le Pattern en cours d'utilisation sera lu jusqu'à la fin avant que la lecture du suivant ne débute, ce qui vous permet de profiter d'une transition fluide entre les patterns. Quand vous le placez dans la file d'attente, le pad du Pattern suivant clignote rapidement jusqu'au lancement de sa lecture. Toutefois, si vous maintenez la touche **Shift** enfoncée pendant que vous sélectionnez le Pattern suivant, la lecture de ce dernier débute immédiatement à partir du pas du Pattern correspondant, et ce afin de garantir la continuité du timing global. Par exemple, si le Pattern en cours d'utilisation atteint le Pas 11 quand vous appuyez sur le pad du second Pattern tout en maintenant la touche **Shift** enfoncée, le Circuit Tracks mémorise la position de la tête de lecture et la lecture du second Pattern débute à partir du Pas 12.

Une fois que vous avez sélectionné deux Patterns de cette façon, ils sont lus en boucle par paire à chaque fois que vous appuyez sur la touche  **Play** et ce jusqu'à ce que vous désélectionnez l'un d'entre eux. C'est l'exemple le plus simple d'un Chaînage de Patterns, fonction qui est expliquée en détail à la page 76.

Le Pattern sélectionné est celui que vous entendez dans les Modes Play et Record : cela simplifie l'opération. Les contenus du Pattern sélectionné sont lus quand vous appuyez sur Play, et si vous ajoutez des informations de pistes supplémentaires – des notes de synthé, des frappes rythmiques ou des données MIDI – elles sont sauvegardées dans la même mémoire du Pattern.

À chaque fois que vous appuyez sur  **Play**, la lecture du Pattern redémarre à partir du Pas 1 (ou la position de lecture souhaitée – à choisir dans la **Vue Pattern Settings**). Si vous voulez poursuivre la lecture du Pattern à partir de l'endroit où le séquenceur s'était arrêté la dernière fois, appuyez sur **Shift** et **Play** ensemble.

Supprimer des Patterns

Vous pouvez vider les mémoires de Patterns dans la **Vue Patterns** en maintenant enfoncée la touche **Clear**  et en appuyant sur le pad correspondant. La touche **Clear** et le pad s'illuminent vivement en rouge quand vous les pressez afin de confirmer la suppression. Quand la lecture est arrêtée, si le Pattern que vous supprimez n'est pas le Pattern actif (le pad coloré clignote pour l'indiquer) et qu'il ne compose pas une Chaîne de Patterns, il s'illumine en blanc pour indiquer que ce Pattern est affiché dans toutes les vues des pas de la piste. Cela correspond au comportement de la fonction View Lock, consultez la page 80 pour obtenir plus d'informations.

Dupliquer des Patterns

Dans la **Vue Patterns**, la touche **Duplicate** **18** peut être utilisée pour effectuer un copier/coller et ainsi dupliquer un Pattern entre deux mémoires. Cette fonction est très pratique car elle vous permet de vous servir d'un Pattern existant comme base d'un autre légèrement différent : il est souvent plus facile de modifier un Pattern existant que d'en créer un nouveau de zéro.

Pour copier un Pattern entre deux mémoires, maintenez la touche **Duplicate** enfoncée (elle s'illumine en vert), appuyez sur le pad du Pattern que vous souhaitez copier (il s'illumine en vert quand vous le pressez), puis appuyez sur le pad de la mémoire dans laquelle vous souhaitez le copier (il s'éclaire en rouge, puis, si la lecture est arrêtée, il devient blanc quand vous relâchez la touche **Duplicate** afin d'indiquer que c'est ce Pattern qui s'affichera quand vous ouvrirez une Vue Step). Vous disposez à présent d'une copie identique du Pattern. Si vous souhaitez copier les données du Pattern dans différentes mémoires, continuez à appuyer sur la touche **Duplicate** et répétez simplement l'étape de "copie" dans d'autres pas.

IMPORTANT :

Vous pouvez copier le Pattern d'une piste MIDI ou de Synthé dans une autre, ou entre une piste de Synthé et une piste MIDI en utilisant la fonction Duplicate. Vous pouvez aussi copier le Pattern entre deux pistes rythmiques mais vous ne *pouvez pas* copier les données d'une piste MIDI ou de Synthé dans une piste rythmique, et vice versa.

La Page Step et les Patterns de 16/32 Pas

La durée d'un pattern par défaut sur le Circuit Tracks est de 16 pas, mais vous pouvez doubler cette longueur et profiter ainsi de 32 pas grâce à la touche Step Page **8** (la touche indiquant **1-16/17-32**). Si la touche Step Page s'illumine faiblement en bleu, la durée du Pattern est de 16 pas ou moins. Pour accroître la durée du Pattern affiché au-delà des 16 pas, appuyez sur la touche Step Page : elle s'éclaire alors vivement en bleu pour la Page 1 – tout en affichant les Pas 1 à 16, et en orange pour la Page 2 – tout en affichant les Pas 17 à 32.

Cette fonction vous permet de créer des boucles plus variées et complexes au sein d'un même Pattern. Si certaines pistes ont une durée de 16 pas et d'autres 32, les Patterns de 16 pas sont répétés après le Pas 16, tandis que la lecture des Patterns de 32 pas continue (Pas 17 à 32). Vous entendez ainsi deux répétitions des pistes plus courtes pour chacune des pistes les plus longues.

Appuyer sur Step Page (**1-16/17-32**) pendant la lecture d'un Pattern de 32 pas permet d'afficher l'autre page sans interrompre la lecture du Pattern. Vous pouvez rapidement reconfigurer un Pattern avec une durée par défaut de 16 pas en maintenant enfoncée la touche **Clear** et en appuyant sur la touche Step Page : le Pattern reprend sa durée initiale de 16 pas. Les notes/frappes assignées aux 32 pas sont conservées, mais vous n'entendez que celles attribuées aux 16 premiers pas après avoir utilisé la touche **Clear**. Si vous allongez de nouveau la durée du Pattern à 32 pas, vous retrouvez toutes les notes/frappes précédemment assignées aux pas 17 à 32.

Vous pouvez aussi utiliser la fonction **Duplicate** avec la touche Step Page. En maintenant la touche **Duplicate** enfoncée et en appuyant sur la touche Step Page, vous allongez la durée du Pattern de la piste sélectionnée à 32 pas et copiez toutes les données des pas 1 à 16 dans les pas 17 à 32 respectivement, y compris les données d'automation. Toutes les données déjà présentes sur la Page 2 sont remplacées durant cette opération.

Le Chaînage des Patterns

Une fois que vous avez créé vos différents Patterns sur une ou plusieurs pistes, vous pouvez commencer à les chaîner afin de créer une séquence plus longue. Appuyez sur la touche **Patterns**  pour ouvrir la **Vue Patterns**.

Les Patterns peuvent être chaînés par piste. Quand les Patterns sont chaînés, ils sont lus de façon séquentielle, par exemple une Chaîne de quatre Patterns lira ces derniers dans leur ordre numérique, l'un après l'autre, puis recommencera. Si tous les Patterns ont une durée de 32 pas, la longueur de la chaîne sera de 128 pas. Si une autre piste ne contient qu'un Pattern de 32 pas, il sera lu quatre fois durant chaque cycle de la chaîne ; un Pattern de 16 pas sera lu huit fois.

Pour créer une Chaîne de Patterns, maintenez tout d'abord enfoncé le pad du Pattern ayant le numéro le plus faible, puis appuyez sur le pad du Pattern souhaité ayant le numéro le plus élevé (ou l'inverse, bien sûr). Par exemple, si vous souhaitez chaîner les Patterns 1 à 3 d'une piste, maintenez enfoncé le Pad 1 puis appuyez sur le Pad 3. Vous remarquerez que les trois pads s'illuminent vivement (en fonction de la couleur de la piste) pour indiquer qu'ils forment à présent une séquence chaînée. Si vous voulez choisir une chaîne dont les Patterns se trouvent au-delà de la limite de la Page, la sélection fonctionne de la même façon. Par exemple, pour chaîner les Patterns 3 à 6, maintenez enfoncé le pad du Pattern 3, appuyez sur ▼ pour passer à la Page 2, puis appuyez sur le pad du Pattern 6. Vous remarquerez que les pads des Patterns 3, 4, 5 et 6 sont désormais tous illuminés. Pour chaîner les Patterns dont les points de départ/fin utilisent le même pad sur les deux pages (p.ex. 1 et 5), maintenez enfoncé le pad du premier Pattern, passez à la Page 2, puis relâchez le pad. Dans cet exemple, vous créez une chaîne constituée des Patterns 1 à 5.

Il est important de se rappeler que les Patterns que vous chaînez doivent être contigus, c'est-à-dire que leurs numéros doivent être consécutifs. Vous pouvez chaîner les Patterns 1, 2, 3 et 4, ou 5, 6 et 7, ou 4 et 5, mais vous ne pouvez pas chaîner les Patterns 1, 2 et 6 (toutefois, la fonction Scènes du Circuit Tracks vous permet de contourner cette restriction : consultez la page 81 pour obtenir tous les détails concernant l'utilisation des Scènes).

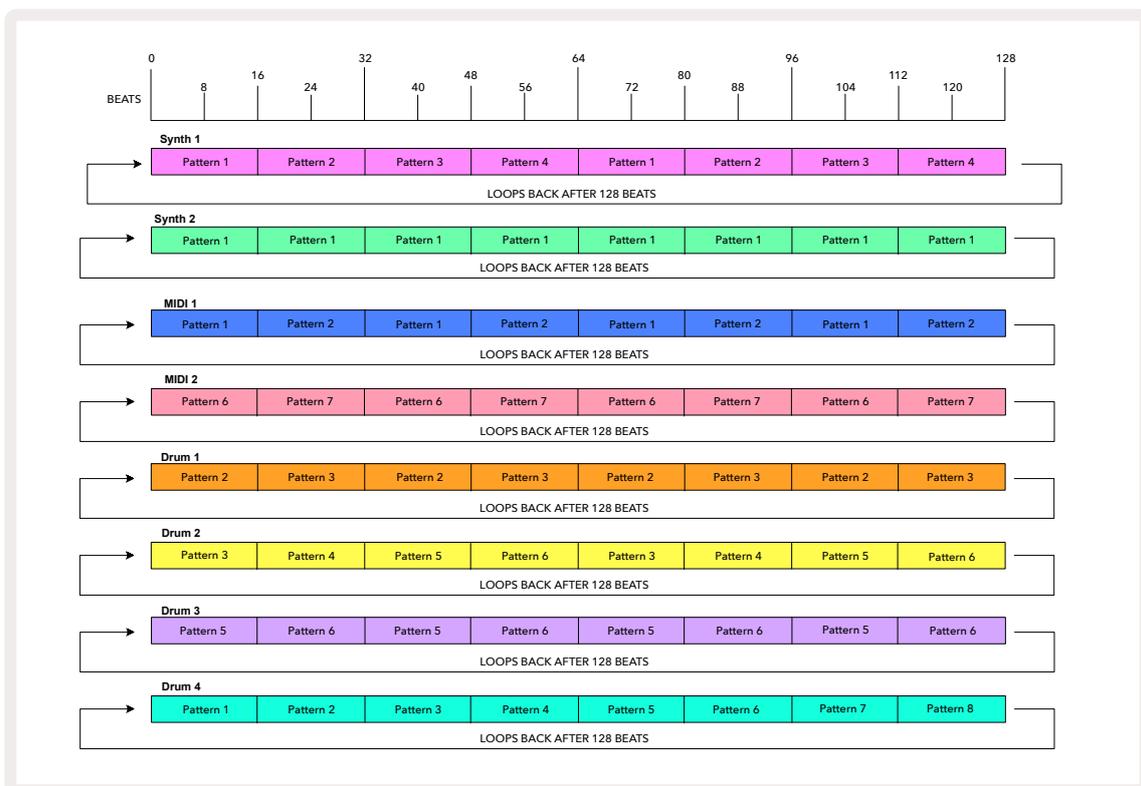
L'exemple suivant illustre le chaînage :



La **Vue Patterns** dans l'exemple ci-dessus montre un arrangement de Patterns possible dans une séquence de 8 patterns. Nous utilisons les Patterns suivants, et pour simplifier nous considérons que tous les Patterns ont une durée de 16 pas :

- Synthé 1 - Patterns 1 à 4
- Synthé 2 - Pattern 1 uniquement
- MIDI 1 – Patterns 1 et 2
- MIDI 2 – Patterns 6 et 7
- Drum 1 - Patterns 2 et 3
- Drum 2 – Patterns 3 à 6
- Drum 3 - Patterns 5 et 6
- Drum 4 – Patterns 1 à 8

Quand vous appuyez sur Play, chaque piste lit sa propre chaîne de Patterns en boucle. La chaîne la plus longue est celle de la piste Drum 4 – elle définit la durée globale de la séquence, dans ce cas 128 (8 x 16) pas. La piste Drum 4 lira les Patterns 1 à 8 dans l'ordre, puis reviendra au Pattern 1 et débutera un nouveau cycle de lecture. En revanche, la piste Synthé 1 lira les Patterns 1 à 4 dans l'ordre puis à nouveau en boucle ; le Synthé 2 n'a qu'un seul Pattern, il sera donc répété huit fois dans la séquence de 8 patterns. Les pistes Drum 1 et Drum 3 ont des chaînes de deux Patterns, elles seront donc chacune lues quatre fois. Quant à la piste Drum 2, avec sa chaîne de quatre Patterns, elle sera lue deux fois. Ce que vous entendez est illustré dans la timeline ci-dessous :



L'exemple ci-dessus illustre les éléments basiques concernés quand vous chaînez des Patterns pour créer une séquence plus longue. Créer des séquences plus longues, complexes et originales est une simple extension de ces principes. Le Circuit Tracks permet de créer des chaînes de Patterns de 256 (8 x 32) pas au maximum, les patterns de n'importe laquelle des huit pistes pouvant changer tous les 16 pas (ou moins si vous modifiez les points de début/fin par défaut).

À chaque fois que vous appuyez sur  **Play**, la Chaîne de Patterns redémarre du point de départ du premier Pattern de la chaîne. Vous pouvez relancer la Chaîne à l'endroit où le séquenceur avait été arrêté en appuyant sur **Play** tout en maintenant la touche **Shift** enfoncée.

Transposer des Patterns à l'Octave

Vous pouvez transposer l'ensemble d'un pattern MIDI ou de synthé d'une ou plusieurs octaves inférieures ou supérieures en maintenant la touche **Shift**  enfoncée et en appuyant sur  ou  . Vous pouvez effectuer cette action pendant la lecture du Pattern, ou en Mode Stop. Vous pouvez transposer un Pattern à l'octave dans n'importe quelle Vue Step, par exemple dans la **Vue Note**, la **Vue Velocity**, la **Vue Gate** ou la **Vue Pattern Settings**. Seule la piste sélectionnée est transposée, les autres ne sont pas affectées.

Si le pattern contient des notes qui sont déjà dans l'octave la plus haute prise en charge par le Circuit Tracks, ces notes ne sont pas modifiées si vous transposez le Pattern à l'octave supérieure ; il en est de même pour les notes les plus graves lors d'une transposition à l'octave inférieure. Dans un tel cas, la touche  ou  s'illumine en rouge pour indiquer que l'action n'a pas été effectuée.

Verrouiller la Vue

Par défaut, la représentation des Pas du Pattern sur les deux rangées supérieures change en fonction du Pattern (et de la page) sélectionné afin que la tête de lecture soit toujours visible. Si vous souhaitez éditer un Pattern tout en poursuivant la lecture d'un autre Pattern ou de l'ensemble d'une Chaîne de Patterns, vous pouvez Verrouiller la Vue. Cette fonction permet de "figer" l'affichage des Pas du Pattern (et de la Page) en cours d'utilisation, en maintenant la touche **Shift** enfoncée et en appuyant sur **Patterns** . Les deux rangées supérieures sont à présent figées et montrent le Pattern qui était affiché quand vous avez activé le **Verrouillage de la Vue**.

Dans la **Vue Patterns**, les Patterns affichés s'illuminent en blanc. Un pad clignotant en blanc indique qu'un Pattern est affiché et lu, tandis qu'un pad dont la couleur blanche est fixe indique qu'un pattern est affiché mais qu'un autre (sur la même piste) est en train d'être lu : le pad de ce dernier clignote de la couleur de la piste. Pour changer le Pattern affiché, maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur un pad de Pattern. Vous pouvez toujours choisir quels Patterns et Chaînes de Patterns sont lus de la façon habituelle décrite dans le chapitre consacré à la Vue Patterns, page 73.

Le Verrouillage de la Vue vous permet également de figer l'affichage des Pas sur la Page du Pattern quand vous travaillez avec un Pattern de 32 pas. Quand le **Verrouillage de la Vue** est activé, la lecture du Pattern se poursuit sur les deux Pages, mais vous ne voyez que la Page qui était affichée quand vous avez **Verrouillé la Vue**. La Page de Pas alternative peut être affichée en appuyant sur la touche Step Page .

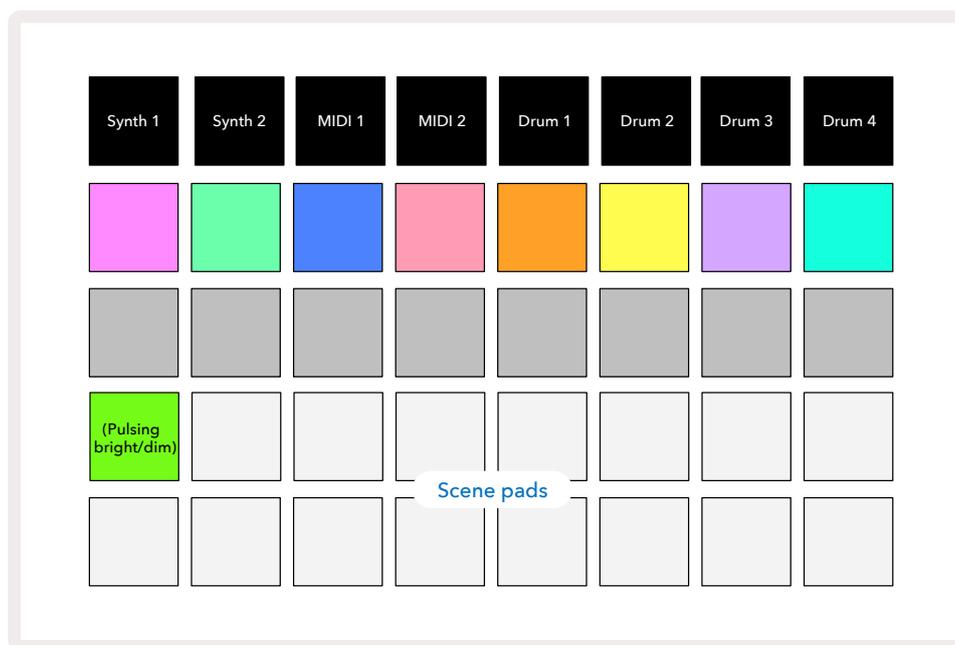
Quand vous maintenez la touche **Shift** enfoncée, la touche **Patterns** s'illumine en vert lorsque le **Verrouillage de la Vue** est activé ; en rouge quand il est inactif. Vous pouvez appuyer sur la touche **Shift** à tout moment : la couleur de la touche confirme si le **Verrouillage de la Vue** est activé ou non.

Le Verrouillage de la Vue concerne toutes les pistes, il s'applique également à toutes les Vues disposant d'un affichage des Pas de Pattern (p.ex. la **Vue Velocity**, la **Vue Gate**, etc. ainsi que la **Vue Note**). Vous pouvez le désactiver en appuyant de nouveau sur les touches **Shift + Patterns**. Notez que le statut du **Verrouillage de la Vue** n'est pas mémorisé. Il est inactif par défaut au démarrage du Circuit Tracks.

Scènes

Les Scènes vous permettent d'assigner plusieurs Patterns et Chaînes de Patterns d'un projet à un unique pad, vous donnant ainsi la possibilité de déclencher facilement une partie d'un morceau. Les Scènes peuvent également être chaînées afin d'arranger des séquences beaucoup plus longues et ainsi bâtir les structures complètes d'un morceau.

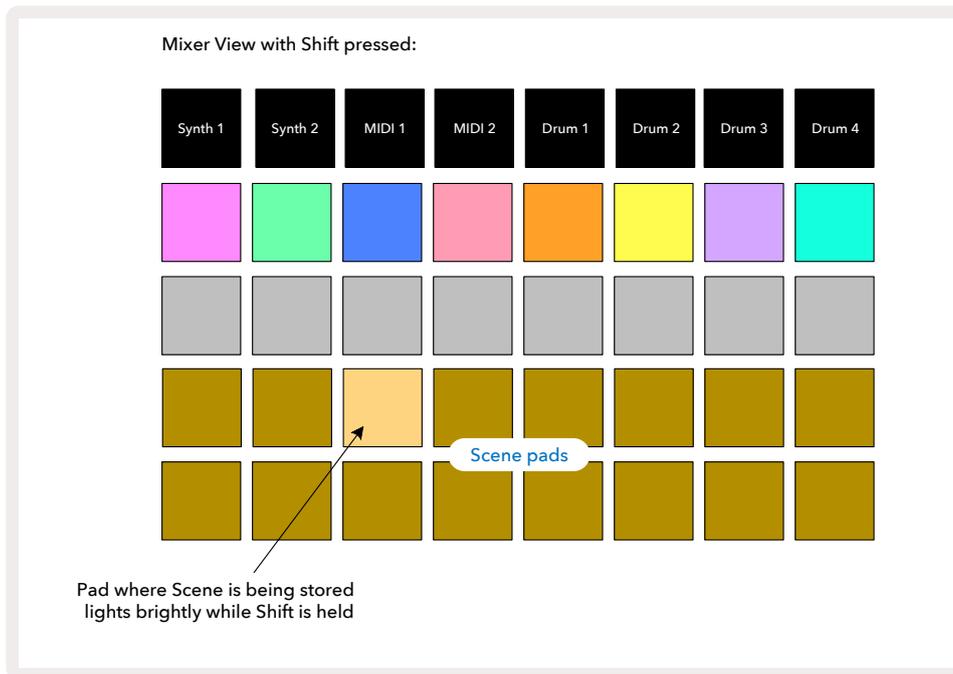
Vous accédez aux Scènes dans la **Vue Mixer** : appuyez sur **Mixer** pour ouvrir ceci :



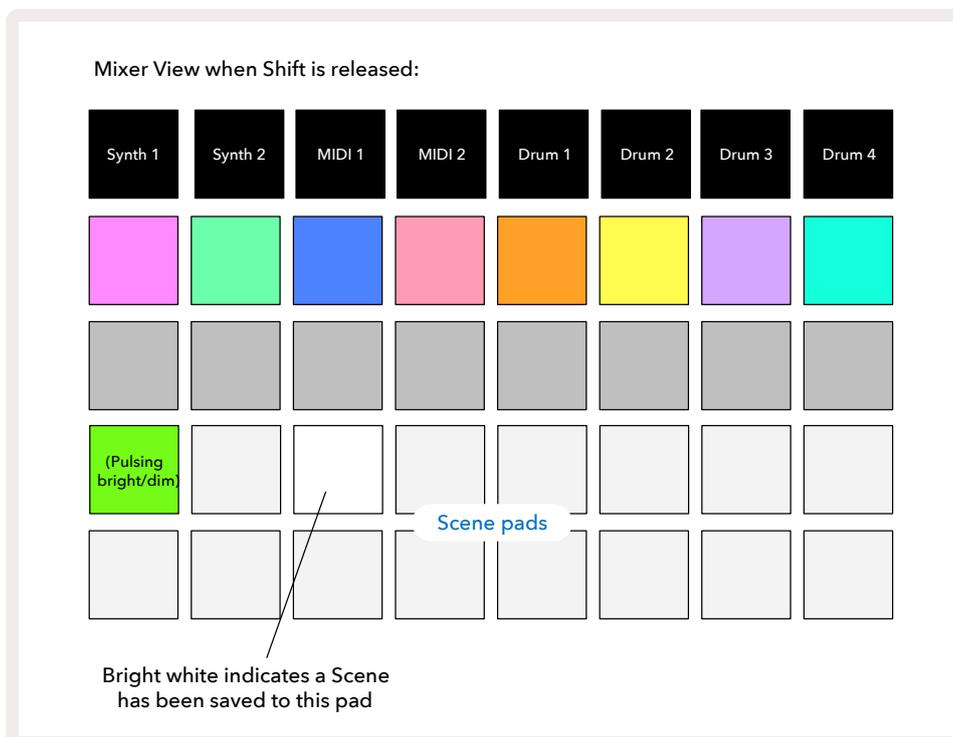
Les deux rangées de pads inférieures de la **Vue Mixer** représentent les 16 Scènes disponibles dans le Circuit Tracks. Dans un nouveau Projet, tous les pads déclenchent le Pattern 1 des huit pistes, puisqu'aucune Chaîne de Patterns n'a encore été programmée ni assignée. Le premier (Pad 17) clignote vivement en vert afin d'indiquer que les Patterns en cours de lecture correspondent à la dernière Scène sélectionnée (la Scène 1 par défaut).

Assigner des Patterns à des Scènes

Ouvrez la **Vue Patterns** et choisissez toutes les Chaînes de Patterns de chaque piste qui constitueront une Scène. Passez à la **Vue Mixer**, maintenez la touche **Shift** enfoncée : les pads de Scènes s'illuminent alors faiblement de couleur dorée. Appuyez sur un pad de Scène (tout en maintenant la touche **Shift** enfoncée) – il s'illumine alors vivement en doré quand vous le pressez afin d'indiquer que les Patterns lui sont assignés.



Toutes les chaînes de patterns sélectionnées sont désormais mémorisées dans cette Scène. Quand vous relâchez la touche **Shift**, le pad contenant la Scène sauvegardée s'illumine maintenant vivement en blanc :



Dorénavant, quand vous appuyez sur le pad, la Scène sera sélectionnée et lira les Chaînes de Patterns qui lui sont associées la prochaine fois que vous appuyez sur **Play**.

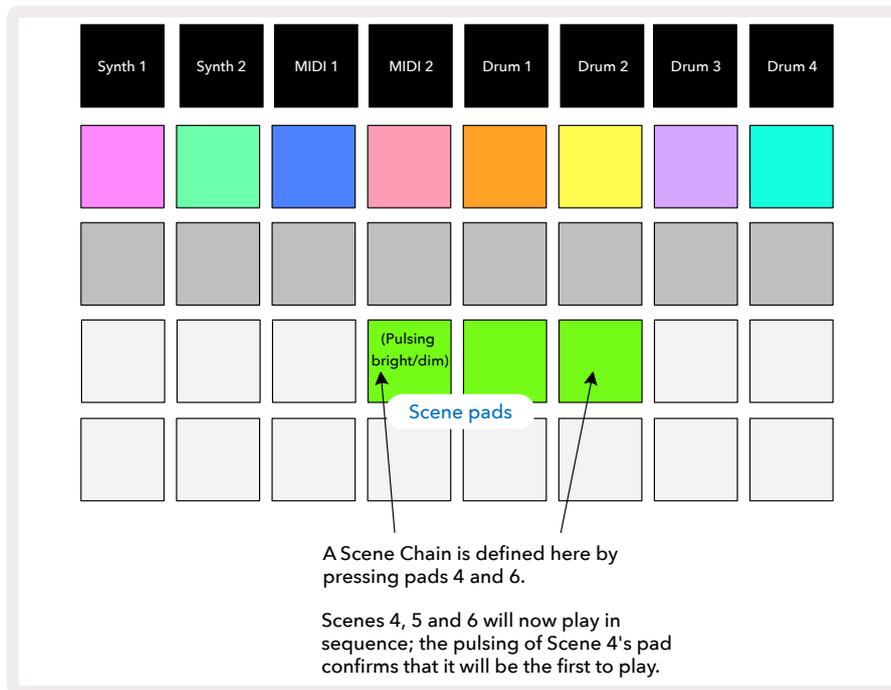
Quand vous sélectionnez la **Vue Mixer**, vous pourrez immédiatement voir où sont déjà mémorisées les Scènes, puisque leurs pads s'illumineront vivement en blanc, ou en doré si vous appuyez sur **Shift**.

Assigner des Chaînes de Patterns à une Scène n'affecte pas la lecture en cours et ne sélectionne pas de Scène, ni ne modifie votre Chaîne de Scènes (voyez ci-dessous) si vous êtes déjà en Mode Play : la Scène sélectionnée débutera à la fin du Pattern ou de la Chaîne de Patterns en cours d'utilisation – consultez le chapitre "Placer des Scènes dans une File d'Attente" ci-dessous.

Les données d'une Scène sont mémorisées avec le Projet quand vous réalisez une sauvegarde en appuyant deux fois sur la touche **Save** **19**. Si le pad d'une scène clignote en vert, cela indique que i) il s'agit de la Scène sélectionnée, et ii) les Patterns sélectionnés correspondent à ceux assignés à la Scène. Si vous changez les Patterns sélectionnés dans la **Vue Patterns**, le pad de la Scène s'allume de nouveau faiblement en blanc. Si vous sélectionnez de nouveau les Patterns adéquats, le Pad de Scène se remet à clignoter en vert. Notez que ce comportement ne concerne que la Scène la plus récente – si vous sélectionnez le Pattern d'une Scène plus ancienne que celle choisie, la couleur du pad ne deviendra pas verte.

Chaîner les Scènes pour Créer un Arrangement

Tout comme vous pouvez chaîner les Patterns dans la **Vue Patterns**, vous pouvez chaîner des Scènes dans la **Vue Mixer** afin de créer des séquences plus longues. Pour ce faire, maintenez enfoncé le pad correspondant à la première Scène choisie, puis appuyez sur le pad de la dernière Scène : ces pads et tous ceux entre les deux s'illuminent en vert. La Chaîne de Scènes qui sera lue contiendra les Scènes assignées à tous les pads situés entre ceux sur lesquels vous avez appuyé. Par exemple, si vous souhaitez créer une Chaîne de Scène comprenant les Scènes 1 à 5, maintenez enfoncé le pad de la Scène 1 et appuyez sur le pad de la Scène 5. Chaque Scène lira la Chaîne de Patterns qui lui est associée une fois, puis passera à la scène suivante. Les Scènes seront jouées dans leur ordre numérique, puis elles seront répétées.



Notez que vous pouvez utiliser les Scènes pour contourner les restrictions imposées par la Vue Patterns, vous empêchant de programmer une Chaîne de Patterns non contigus. Vous pouvez assigner les groupes contigus de Patterns à des mémoires de Scènes consécutives, puis les lire sous la forme d'une Chaîne de Scènes. Par exemple, si vous souhaitez lire les Patterns 1, 2, 5 et 6 dans l'ordre, vous pouvez créer une Chaîne contenant les Patterns 1 et 2 que vous assignerez à une mémoire de Scène, puis une autre Chaîne avec les Patterns 5 et 6 que vous sauvegarderez dans la mémoire de Scène suivante. Vous pourrez ensuite définir une Chaîne de Scènes contenant ces deux Scènes, et lire les quatre Scènes souhaitées à la suite.

Mettre des Scènes en File d'Attente

Il est possible de "pré-sélectionner" des Scènes de la même façon que pour les Patterns. Ainsi, si une Scène est déjà en cours de lecture, la suivante est placée dans la file d'attente. Le pad correspondant à la Scène en attente clignote en vert et à la fin de la lecture du Pattern de la piste Drum 1, la lecture de la nouvelle Scène débute, depuis son point de départ, sans se désynchroniser.

Supprimer des Scènes

Pour supprimer une Scène, maintenez la touche **Clear** 17 enfoncée et appuyez sur le Pad correspondant à la Scène que vous souhaitez effacer. La Scène reviendra à son statut par défaut (Pattern 1 pour toutes les pistes).

Dupliquer des Scènes

Pour copier une Scène, maintenez la touche **Duplicate** 18 enfoncée, appuyez sur le pad de la Scène que vous souhaitez copier, puis sur le pad de la mémoire de Scène de destination. Relâchez la touche **Duplicate**. Vous pouvez également copier la Scène plusieurs fois (dans différentes mémoires) si vous maintenez la touche **Duplicate** enfoncée.

Le Tempo et le Swing

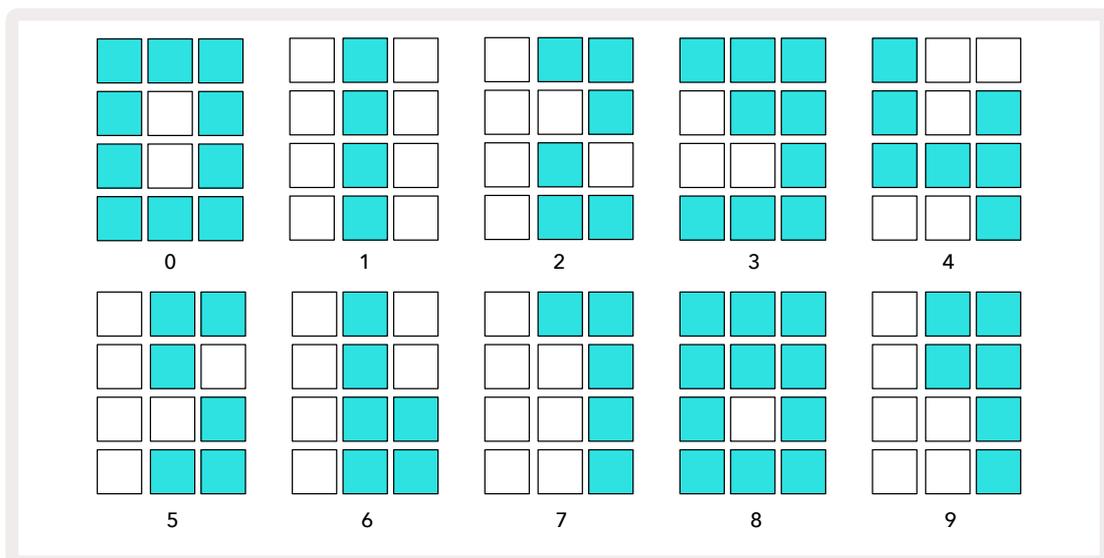
Les fonctions Tempo et Swing sont étroitement liées et les manières de les utiliser très similaires.

Le Tempo

Le Circuit Tracks fonctionne à n'importe quel tempo entre 40 et 240 BPM ; le tempo par défaut d'un nouveau Projet est de 120 BPM. Vous pouvez ajuster le tempo en utilisant l'horloge interne ou une source d'horloge MIDI externe. Vous pouvez utiliser une horloge MIDI externe en passant par le port USB ou le port **MIDI In**.

Pour afficher et régler le tempo via l'horloge interne, appuyez sur la touche **Tempo/Swing** **16** afin d'ouvrir la **Vue Tempo** (à l'instar de la plupart des touches du Circuit Tracks, une pression courte bascule la grille en **Vue Tempo**, une pression longue permet de vérifier momentanément le tempo).

Le tempo s'affiche sur la matrice de pads sous la forme de deux ou trois grands chiffres bleus et blancs. Le chiffre des "centaines" (qui peut uniquement être "1", "2" ou éteint) occupe les colonnes 1 et 2, tandis que les "dizaines" et les "décimales" occupent chacune trois colonnes. Voici une représentation des chiffres 0 à 9.



La commande Macro 1 sert à régler le tempo, sa LED s'illumine vivement en bleu.

L'Horloge Externe

Aucune opération n'est nécessaire pour subordonner le Circuit Tracks à une horloge MIDI externe (sujette aux réglages de l'horloge – consultez le chapitre "Le Réglage de l'Horloge", page 105). Si une horloge externe valide est employée, elle devient automatiquement la source d'horloge et la grille affiche "**SYN**" en rouge quand vous tournez l'encodeur de la Macro 1. Tourner ce potentiomètre ne change pas le tempo interne quand une horloge externe est utilisée.

Alors que l'horloge interne ne prend en charge que des tempos entiers (aucune valeur de tempo fractionnaire), le Circuit Tracks se synchronise à n'importe quelle fréquence d'horloge externe – y compris des valeurs fractionnaires - entre 30 et 300 BPM.

Si vous débranchez une source d'horloge externe (ou qu'elle n'est plus accessible), le Circuit Tracks interrompt la lecture. "SYN" reste affiché jusqu'à ce que vous appuyiez sur **Play**. La grille affiche alors le tempo sauvegardé avec le Projet, la Macro 1 est réactivée et vous pouvez alors régler le tempo.

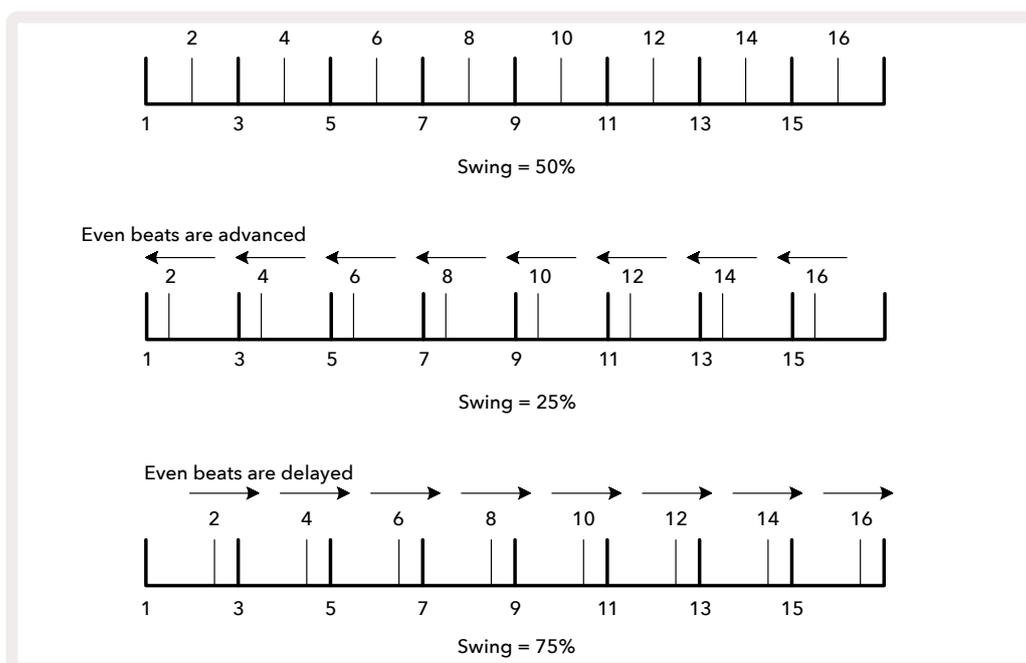
Battue du tempo

Si vous voulez synchroniser le tempo du Circuit Tracks à celui d'une musique existante sans le connaître précisément, vous pouvez utiliser le Tap Tempo. Maintenez la touche **Shift** enfoncée puis appuyez sur la touche **Tempo/Swing** en rythme avec le morceau que vous écoutez. Vous devrez effectuer au moins trois pressions pour que le Circuit Tracks change son tempo, il calculera ensuite le BPM en se basant sur la moyenne des cinq dernières pressions.

Vous pouvez utiliser le Tap Tempo à tout moment, mais si vous êtes dans la **Vue Tempo**, vous verrez l'affichage du BPM changer en fonction du tap tempo.

Le Swing

Par défaut, tous les pas d'un pattern sont séparés de manière égale dans le temps. À un tempo de 120 BPM, un pattern de 16 pas se répète toutes les 2 secondes, les pas se trouvant espacés d'un huitième de seconde. Choisir une autre valeur de Swing que celle par défaut (50, la plage de réglage de ce paramètre est de 20 - 80) modifie le timing des pas pairs (les contretemps) ; une valeur de Swing plus faible raccourcit le temps entre un pas pair et le pas impair précédent, une valeur de Swing plus élevée produit l'effet inverse.



Vous réglez le Swing avec la Macro 2, dans la **Vue Tempo** ; sa LED s'illumine de couleur orange. Notez que si vous changez tour à tour le tempo et le swing, vous remarquerez, en tournant le potentiomètre, un léger retard avant que le réglage ne soit pris en compte. Cela vous permet de vérifier les valeurs de Tempo et de Swing sans les modifier.

Vous pouvez utiliser le Swing pour faire "groover" votre pattern. Notez que, dans la mesure où le swing s'applique aux pas pairs, ces derniers peuvent être interprétés comme des doubles-croches (1/16e de temps).

La Piste de Métronome

Le "clic", ou métronome, peut être activé ou désactivé en maintenant la touche **Shift** enfoncée et en appuyant sur **Clear** 17. La touche **Clear** s'illumine vivement en vert quand le Métronome est activé et faiblement en rouge quand il est inactif. Quand il est actif, vous entendez un "tic-tac" à chaque noire sur toutes les sorties audio quand le séquenceur fonctionne. Il s'agit d'un réglage global, le Métronome sera donc actif ou inactif même si vous changez de Pack ou de Projet. Ce réglage n'est pas sauvegardé quand vous éteignez le Circuit Tracks.

Pour régler le volume du Métronome, appuyez sur **Tempo/Swing** et utilisez la Macro 5 (celle située au-dessus de la touche Clear/Click). Le niveau du Métronome est également global, il s'applique donc à tous les Packs et Projets. Le réglage du volume est sauvegardé quand vous éteignez l'appareil avec le bouton de mise sous tension 8.

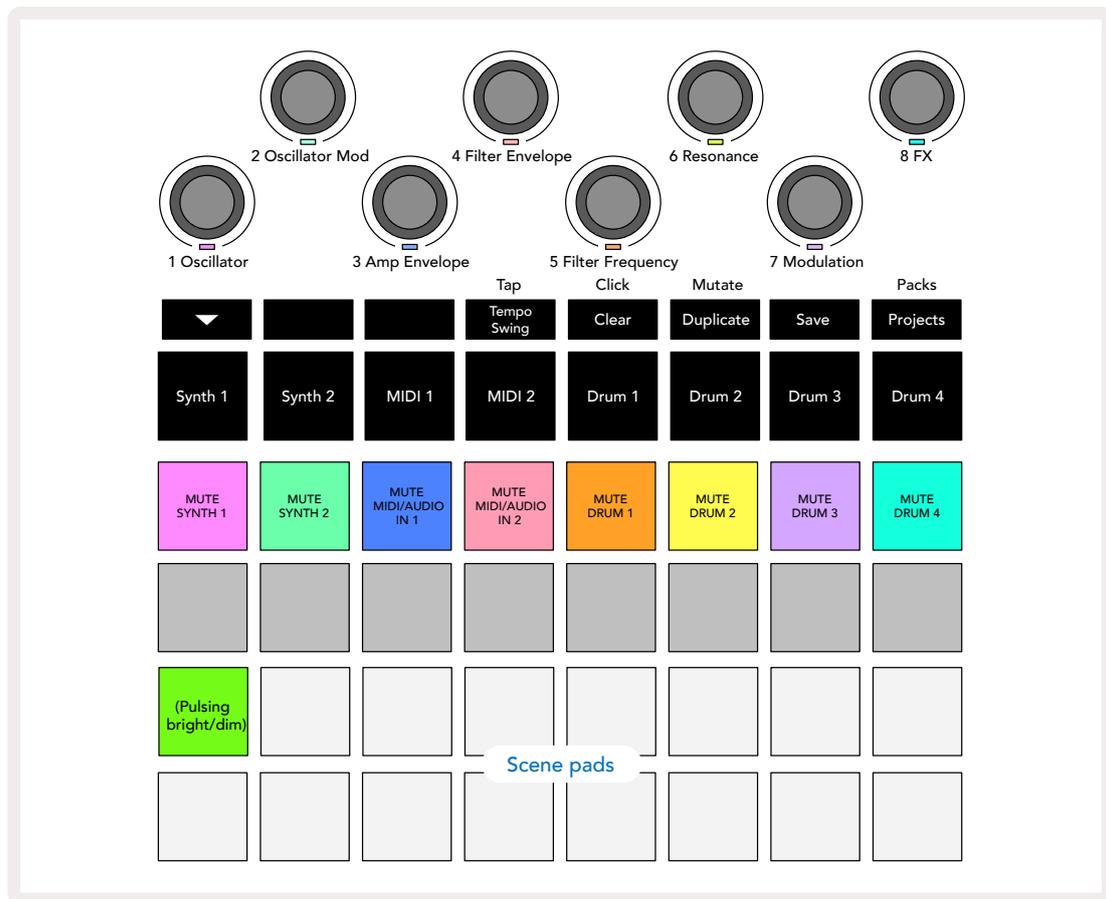
La Sortie Synchronisation Analogique

Vous pouvez facilement synchroniser un équipement externe – p.ex. un synthé analogique – au Circuit Tracks en utilisant le connecteur **Sync Out** situé à l'arrière 2. Cela permet d'obtenir une impulsion synchronisée à une fréquence proportionnelle au tempo (BPM) ; le rapport peut être défini dans la **Vue Setup** – consultez la page 102. La fréquence par défaut est de deux impulsions par noire.

Mélangeur

Le Circuit Tracks inclut une section de mixage de huit voies avec laquelle vous pourrez ajuster le volume de chaque piste par rapport aux autres. Par défaut, toutes les pistes ont un volume de 100 (valeurs arbitraires, plage de 0-127), vous disposez alors du contrôle de **Volume Global** 4 pour régler le niveau de sortie à votre guise.

Appuyez sur la touche **Mixer** 11 pour ouvrir la **Vue Mixer** :



Les pads illuminés sur la Rangée 1 correspondent aux boutons Mute de chaque piste. Appuyez sur un pad pour que le séquenceur arrête de déclencher les notes des pistes de synthé, les frappes des pistes rythmiques, ou d'envoyer des notes et des messages CC ou d'automation des pistes MIDI, ce qui en retour coupera le son de la piste ; effectuez une nouvelle pression pour l'entendre à nouveau. Le pad s'illuminera alors faiblement pour indiquer le statut de la fonction Mute.

Contrôler les Niveaux d'Entrée

Par défaut, dans la **Vue Mixer**, les Macros contrôlent le niveau de volume de chaque piste. La touche ▼ est illuminée 15 pour l'indiquer. Les LED des Macros s'illuminent de la même couleur que la piste, leur intensité faiblit à mesure que vous baissez le niveau sonore.

Les commandes Macros 3 et 4 (les pistes MIDI) contrôlent le niveau des sources audio analogiques externes branchées aux **Entrées 1 et 2** 5 à l'arrière. Elles peuvent être utilisées pour mixer les sorties de synthés externes aux pistes du Circuit Tracks.

Il est possible d'automatiser le réglage du niveau des pistes effectué avec les Macros. Si le Circuit Tracks est en Mode Record, les changements de niveaux sont enregistrés dans le Pattern. Pour effacer une automation du Niveau de Volume, maintenez la touche **Clear** 17 enfoncée et tournez la commande Macro correspondante. La LED de la Macro s'allume en rouge pour indiquer que la suppression a été effectuée.

Le Panoramique

Vous pouvez aussi placer chaque piste n'importe où dans le champ stéréo (mais vous aurez besoin de monitorer les sorties droite et gauche, bien sûr). En appuyant sur la touche ▼ 15 vous convertirez les commandes Macros en contrôles du panoramique de chaque piste. La touche ▼ s'éteindra et la touche ▲ s'allumera. Par défaut, chaque piste est placée au centre de l'image stéréo, ce qui est indiqué par la couleur blanche des LED des Macros. Le fait de placer une piste à gauche change la couleur de la LED en bleu et en augmente progressivement la luminosité ; si vous la placez à droite, la LED devient rose et son intensité s'accroît.

Pour replacer rapidement une piste au centre de l'image stéréo, maintenez la touche **Clear** 17 enfoncée et tournez la commande Macro dans le sens des aiguilles d'une montre. La LED de la Macro s'allumera en mauve pour indiquer que l'action a été effectuée.

Les contrôles du Panoramique s'automatisent de la même façon que les réglages des Niveaux. Pour effacer une automation de Panoramique, maintenez la touche **Clear** enfoncée et tournez la commande Macro dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La LED de la Macro s'allume en rouge pour indiquer que l'action a été effectuée.

Si vous appuyez sur ▲, les Macros recommencent à contrôler les niveaux sonores.

Jouer quand le Son des Pistes est Coupé

La fonction Mute ne sert pas uniquement à couper le son d'une piste, elle peut aussi servir de façon beaucoup plus créative. Elle vous permet notamment de jouer en temps réel sur des pistes qui ne sont pas coupées. Quand vous coupez le son d'une piste, les pads de pas du séquenceur qui lui sont associés deviennent inactifs. Il est cependant possible de les utiliser pour jouer en temps réel des notes ou des accords de synthé, ou encore des rythmes.

Si vous souhaitez essayer, choisissez un Projet disposant de pistes rythmiques actives, et coupez le son d'une piste de synthé dans la **Vue Mixer**. Sélectionnez la **Vue Note** de la piste coupée : les pads de pas continuent d'afficher la séquence en cours, mais dans la mesure où le son de la piste est coupé, le séquenceur ne déclenche aucune note. Les pads de pas peuvent alors être utilisés pour jouer des notes de synthé "manuellement" – en temps réel. Vous pouvez soit jouer des notes ou des accords déjà associés à ces pas en appuyant sur les pads de pas, soit, si la piste est vierge, assigner une ou plusieurs note(s) à n'importe quel pad de pas. Vous disposez à présent d'un ensemble de 16 pads qui peuvent servir à déclencher n'importe quelle combinaison de notes de la façon et au moment que vous souhaitez. De plus, l'automation des Macros peut être appliquée en Mode Step Edit à n'importe quel pad de pas programmé, ce qui serait très difficile à réaliser en temps réel.

Le même principe s'applique aux pistes rythmiques, mais dans ce cas, il est nécessaire de sélectionner soit la **Vue Velocity**, soit la **Vue Gate**, puisque les pistes rythmiques n'affichent pas un groupe séparé de pas du séquenceur.

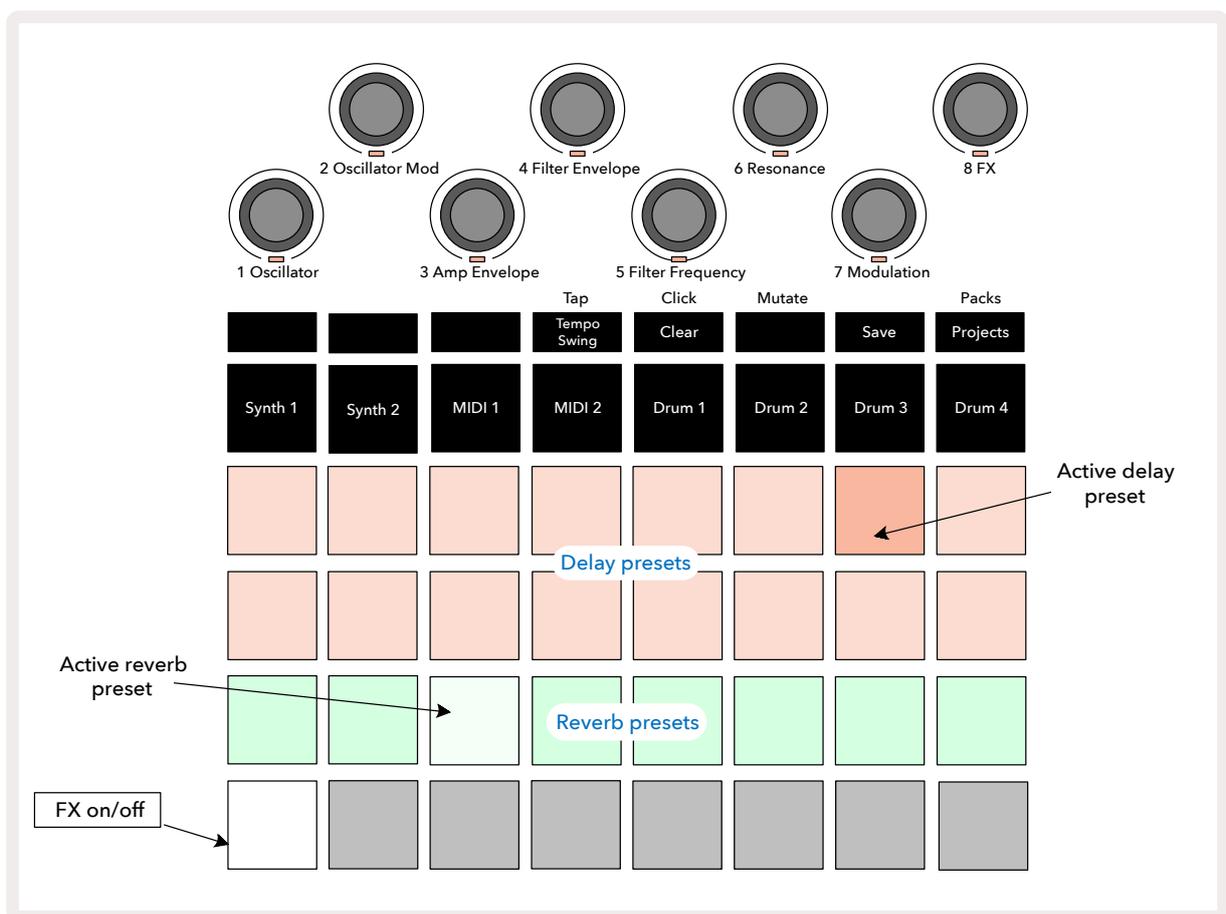
Si vous utilisez la **Vue Gate**, vous bénéficierez également de l'accès aux Micro-Pas Rythmiques.

La Section d'Effets

Le Circuit Tracks intègre un processeur d'effets numériques (FX) qui vous permet d'appliquer un délai ou une réverbération à n'importe laquelle ou à toutes les pistes qui composent votre Projet. Il existe également un compresseur global qui est inséré sur votre mixage par défaut.

Seize presets de délai et huit presets de réverbération sont fournis, vous pouvez choisir n'importe lequel de ces types d'effets. Les niveaux d'envoi de chaque piste – p.ex. la quantité de réverbération/délai appliquée – s'ajustent individuellement pour chaque piste en utilisant les commandes Macros. Tous les effets appliqués peuvent être sauvegardés dans le Projet de la façon habituelle.

Appuyez sur **FX 12** pour ouvrir la **Vue FX**.



Chacun des pads de couleur pêche sur les Rangées 1 et 2 correspond à un preset de délai, et de la même façon, les pads de couleur crème sur la Rangée 3 activent les presets de réverbération. La meilleure manière d'apprécier les différents effets reste bien sûr de les écouter, et encore plus efficacement en utilisant une frappe répétée, par exemple une snare. En règle générale toutefois, les presets de réverbération sont organisés en fonction de leur temps de réverbération, par ordre croissant, des Pads 17 à 24, et les presets de délai selon leur complexité, également par ordre croissant, des Pads 1 à 16. Tous les presets de délai incluent un feedback pour les échos multiples, et certains offrent également du swing et des effets de "ping-pong" stéréo. Dans tous les cas, le temps de retard est associé au tempo : consultez la liste complète des presets dans le tableau, page 92.

La Réverbe

Pour appliquer de la réverbe à une ou plusieurs de vos pistes, commencez par choisir un preset de réverbe. Le pad correspondant au preset actif s'éclaire vivement. Les Macros servent à présent à contrôler le niveau d'envoi de la réverbe pour les huit pistes : leur organisation est exactement la même que celle employée dans la **Vue Mixer**. Les LED des Macros s'illuminent maintenant faiblement de couleur crème ; à mesure que vous augmentez le niveau de l'envoi, vous entendez la réverbe appliquée à la piste que celui-ci contrôle et la luminosité de la LED augmente.

Vous pouvez appliquer la réverbe sélectionnée à des degrés divers à n'importe laquelle ou à toutes vos pistes en utilisant les commandes Macros. Il est cependant impossible d'utiliser des presets de réverbe distincts sur différentes pistes.

Voici les détails des 8 presets de réverbe :

PRESET	TYPE DE RÉVERBE
1	Small Chamber
2	Small Room 1
3	Small Room 2
4	Large Room
5	Hall
6	Large Hall
7	Hall – Réflexions Longues
8	Large Hall – Réflexions Longues

Le Délai

Appliquer un délai fonctionne exactement de la même façon : choisissez un effet avec les pads des Rangées 1 et 2. Les Macros servent alors à contrôler le niveau d'envoi du délai ; vous remarquerez que leurs LED sont désormais de couleur pêche, ce qui confirme qu'elles sont assignées à l'effet de délai.

Même si les mêmes Macros sont employées pour régler les niveaux d'envoi du délai et de la réverbe, les deux effets restent néanmoins indépendants : les Macros adoptent l'une ou l'autre fonction selon que le dernier pad d'effet sur lequel vous avez appuyé était un preset de réverbe ou de délai.

Vous trouverez dans le tableau ci-dessous les détails des 16 presets de délai :

PRESET	TYPE DE DELAY	DESCRIPTION MUSICALE
1	Slapback Fast	Répétitions très rapides
2	Slapback Slow	Répétitions rapides
3	32nd Triplets	48 cycles par mesure
4	32nd	32 cycles par mesure
5	16th Triplets	24 cycles par mesure
6	16th	16 cycles par mesure
7	16th Ping Pong	16 cycles par mesure
8	16th Ping Pong Swung	16 cycles par mesure avec swing
9	8th Triplets	12 cycles par mesure
10	8th dotted Ping Pong	8 cycles toutes les 3 mesures avec Répartition dans le Champ Stéréo
11	8th	8 cycles par mesure
12	8th Ping Pong	8 cycles par mesure
13	8th Ping Pong Swung	8 cycles par mesure avec swing
14	4th Triplets	6 cycles par mesure
15	4th dotted Ping Pong Swung	4 cycles toutes les 3 mesures avec swing
16	4th Triplets Ping Pong Wide	6 cycles par mesure

Automatiser les Envois des Effets

Vous pouvez automatiser les niveaux des envois du délai et de la réverbération en tournant la commande Macro lorsque le Mode Record est actif. Vous pouvez modifier la quantité de l'effet pendant une séquence. La touche **Clear** **17** peut être utilisée pour effacer les données d'automatisation du contrôle de l'envoi de l'effet : maintenez la touche **Clear** enfoncée et tournez le contrôle d'envoi dont vous souhaitez supprimer l'automatisation ; la LED devient rouge pour confirmer l'action.

Consultez également le chapitre "Enregistrer les Mouvements des Potentiomètres", pages 38 et 71.

Le Compresseur Global

Vous l'activez et le désactivez grâce à la touche FX dans la **Vue Setup** : consultez la page 102.

Les Sidechains

Chacune des pistes de synthé et entrées audio externes (représentées par les pistes MIDI) peuvent être pilotées par des Sidechains. Les Sidechains fonctionnent de la même façon que sur les processeurs de dynamique traditionnels, notamment les compresseurs, et peuvent être utilisés pour modifier "l'enveloppe" des notes de synthé au rythme de n'importe quelle piste de percussion.

Les Sidechains font en sorte que les frappes d'une piste rythmique atténuent le niveau sonore des synthés. Si vous utilisez des sons de synthés contenant de longs sustains ou de longues durées de Gate, vous pouvez faire en sorte qu'un sample de percussion "pompe" les sons de synthé pour produire des effets atypiques.

Sept presets de Sidechains sont disponibles, chacun permettant à la piste rythmique sélectionnée de modifier le son des pistes de synthé (ou les signaux des entrées audio externes) de façons légèrement différentes. Par défaut, le Sidechain est désactivé sur les deux pistes de synthé et les pistes MIDI.

La **Vue Side Chain** est la seconde vue activée par la touche **FX** . Vous l'ouvrirez en maintenant la touche **Shift** enfoncée et en appuyant sur **FX**, ou en appuyant une nouvelle fois sur **FX** si vous êtes déjà dans la **Vue FX** pour basculer dans cette seconde Vue.



La **Vue Side Chain** affiche soit les contrôles de sidechain des pistes de Synthé, soit ceux des pistes MIDI (les entrées externes) en fonction de la piste que vous avez sélectionnée quand vous avez appuyé sur les touches **Shift + FX**. Vous pouvez utiliser les touches ▼ et ▲ **15** pour passer de la **Vue Side Chain** des pistes de Synthé à celle des pistes MIDI.

Les deux rangées de pads inférieures correspondent aux sept Presets de Sidechain (les Pads 2 à 8 de chaque rangée) pour le Synthé 1 et le Synthé 2 respectivement (ou MIDI 1 et MIDI 2). Le premier pad de chaque rangée correspond au 'bouton OFF' – il désactive le sidechain pour le synthé (ou l'entrée audio). Le Pad 1 s'illumine vivement en rouge quand le Sidechain est désactivé ; appuyez sur un autre pad de la rangée pour activer l'un des presets de Sidechain. Le Pad 1 s'illumine alors faiblement et le Pad sélectionné s'éclaire vivement de la couleur de la piste.

Les Pads 5 à 8 de la rangée supérieure vous permettent de choisir la piste rythmique qui servira à déclencher le sidechain sur la piste souhaitée (que vous sélectionnerez en appuyant sur le preset de sidechain pour la piste concernée).

À l'instar de nombreuses autres fonctionnalités du Circuit Tracks, la meilleure façon de comprendre comment fonctionne le sidechain est d'expérimenter et d'écouter les résultats. Vous pouvez par exemple partir d'une unique note de synthé avec une valeur de Gate de 16 pour qu'elle sonne sans s'arrêter, et lire quelques mesures de kick sur la piste Drum 1. Sélectionnez ensuite les différents Presets de Sidechain pour entendre les multiples façons dont un rythme peut "interrompre" une note de synthé jouée en continu. Le même Preset de Sidechain peut produire un effet sensiblement différent en fonction du patch de synthé utilisé. Il est donc aussi préférable d'essayer cette fonction avec plusieurs sons de synthés. Notez également que l'effet sera plus ou moins intéressant en fonction des timings relatifs des patterns de synthé et du rythme de la piste Drum 1.

Le ducking par sidechain se poursuivra même si le niveau de la piste source est à 0 dans la **Vue Mixer**. C'est une fonction qui peut être utilisée de façon très créative ! Cependant, si vous coupez la piste rythmique que vous avez configurée pour le sidechain dans la **Vue Mixer**, le déclenchement du sidechain sera alors désactivé.

Le Potentiomètre de Filtre

L'ensemble du trajet de sortie audio du Circuit Tracks – la somme des sons provenant des six pistes internes et des deux entrées audio externes – passe par une section de filtre traditionnelle de style DJ, qui est contrôlée par le grand potentiomètre **Master Filter** . **2** Le potentiomètre de Filtre est l'un des contrôles indispensables pendant le jeu car il peut radicalement changer le son global.

Cette section propose des filtres passe-bas et passe-haut. Un filtre passe-haut coupe les basses fréquences (les graves) et un filtre passe-bas supprime les hautes fréquences (les aigus) du signal sortant. Le potentiomètre **Master Filter** du Circuit Tracks contrôle le filtre passe-bas quand vous le tournez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir de sa position centrale, laquelle est crantée – dans cette position, aucun filtrage n'est appliqué et la LED située sous le potentiomètre s'éclaire faiblement en blanc. À mesure que vous tournez le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre, vous entendez les percussions et les notes plus graves disparaître, vous laissant ainsi un son beaucoup plus fin. Dans le sens inverse, les notes aigües disparaissent en premier pour produire un son étouffé. La couleur de LED devient bleu pâle quand l'un des types de filtre est actif, sa luminosité augmentant à mesure que vous tournez le potentiomètre.

Projets

Vous trouverez une présentation sommaire des fonctions de chargement et de sauvegarde des Projets à la page

23. Ce chapitre couvre des aspects supplémentaires concernant l'utilisation des Projets.

Changer de Projet

Il existe certaines règles qui régissent la façon dont le Circuit Tracks répond aux changements de Projets. Si vous êtes en Mode Stop (p.ex. quand le séquenceur est arrêté) et changez de Projet dans la **Vue Projects**, quand vous appuyez sur la touche  **Play**, le nouveau Projet démarre toujours au niveau du pas défini comme Point de Départ du Pattern (le Pas 1 par défaut), et ce pour chaque piste. Si le Projet contient des Patterns chaînés, sa lecture commence au Point de Départ du premier Pattern. Ce sera le cas quelle qu'était la position du séquenceur avant que vous ne l'arrêtiez. Le tempo du nouveau Projet remplacera le précédent.

Deux options sont disponibles pour changer de Projet en Mode Play :

1. Si vous sélectionnez un nouveau Projet en appuyant sur son pad, le Pattern en cours d'utilisation est lu jusqu'au dernier pas (remarque – uniquement le Pattern en cours de lecture, pas une Scène ni une chaîne complète de Patterns), et le pad du nouveau Projet clignote en blanc pour indiquer qu'il est placé dans la file d'attente. La lecture du nouveau Projet débute à partir du Point de Départ (le Pas 1 par défaut) de son Pattern, ou du Point de Départ du premier Pattern d'une chaîne, ou encore de sa première Scène le cas échéant.
2. Si vous maintenez la touche **Shift** enfoncée pendant que vous sélectionnez un nouveau Projet, la lecture de ce dernier débute sans attendre, à partir du même pas dans la chaîne de Patterns sur lequel se trouvait le Projet précédent. Le changement instantané de Projet peut devenir particulièrement intéressant quand deux Projets contiennent des Patterns de différentes longueurs, ou plusieurs Patterns distincts constituant une chaîne de Patterns. Comme nous l'avons mentionné ailleurs dans ce Mode d'Emploi, l'expérimentation reste la meilleure façon de comprendre comme le Circuit Tracks gère ce type de situations.

Supprimer des Projets

Réinitialiser  peut être utilisé dans la **Vue Projects** pour supprimer des Projets dont vous ne voulez plus. Maintenez la touche Clear enfoncée ; elle s'illuminera vivement en rouge et tous les pads de grille s'éteindront, à l'exception de celui associé au Projet sélectionné qui s'éclairera vivement en blanc. Appuyez sur ce pad pour supprimer le Projet.

Veuillez noter que cette procédure ne permet d'effacer que le Projet sélectionné ; c'est une sécurité qui vous évite de supprimer le mauvais Projet. Vérifiez toujours qu'un pad de Projet contient le Projet que vous souhaitez éliminer en le lisant avant d'appuyer sur la touche **Clear**.

Sauvegarder des Projets dans de nouveaux emplacements

Utilisez la touche **Save**  pour sauvegarder dans une mémoire de Projet les pistes sur lesquelles vous travaillez. Vous devez appuyez deux fois sur **Save** pour achever le processus de sauvegarde : la première pression fait clignoter la touche **Save** ; la seconde sauvegarde votre travail dans la dernière mémoire de Projet utilisée. Cela signifie que si ce sur quoi vous travaillez est basé sur un Projet qui avait déjà été sauvegardé, la version originale sera remplacée.

Pour être sûr(e) de sauvegarder votre travail dans une autre mémoire de Projet, passez en **Vue Projects**. Vous remarquerez qu'à la première pression sur la touche Save, le pad du dernier Projet sélectionné clignote en blanc. Si vous souhaitez sauvegarder votre travail dans une nouvelle mémoire, appuyez sur le pad correspondant à cet emplacement : tous les autres pads s'éteindront et le pad sélectionné clignotera rapidement en vert pendant quelques secondes.

Veillez noter que vous pouvez interrompre la routine de Sauvegarde après la première pression sur la touche **Save** en appuyant sur une autre touche.

Changer les Couleurs des Projets

Vous pouvez aussi assigner une couleur différente à n'importe quel pad dans la **Vue Project** – cela peut être d'une aide précieuse quand vous jouez en direct. Vous choisirez la couleur dans le cadre de la procédure de Sauvegarde décrite ci-dessus. Après avoir effectué la première pression sur la touche **Save**, la LED sous l'encodeur rotatif Macro 1 s'illumine de la couleur actuelle du pad du Projet sélectionné. Si vous n'avez pas encore changé sa couleur, il s'éclaire en bleu sombre. Vous pouvez alors faire défiler la palette de 14 couleurs en tournant le potentiomètre Macro 1. Quand vous verrez la couleur souhaitée, appuyez soit sur **Save** une seconde fois, soit sur le pad correspondant à l'emplacement dans la mémoire : cela achèvera le processus de Sauvegarde, le pad clignotant en vert comme décrit précédemment. Notez que la couleur du pad deviendra blanche après l'opération de Sauvegarde, vous ne verrez donc pas immédiatement la nouvelle couleur, mais elle s'affichera dès que vous sélectionnerez un autre Projet.

Les Packs

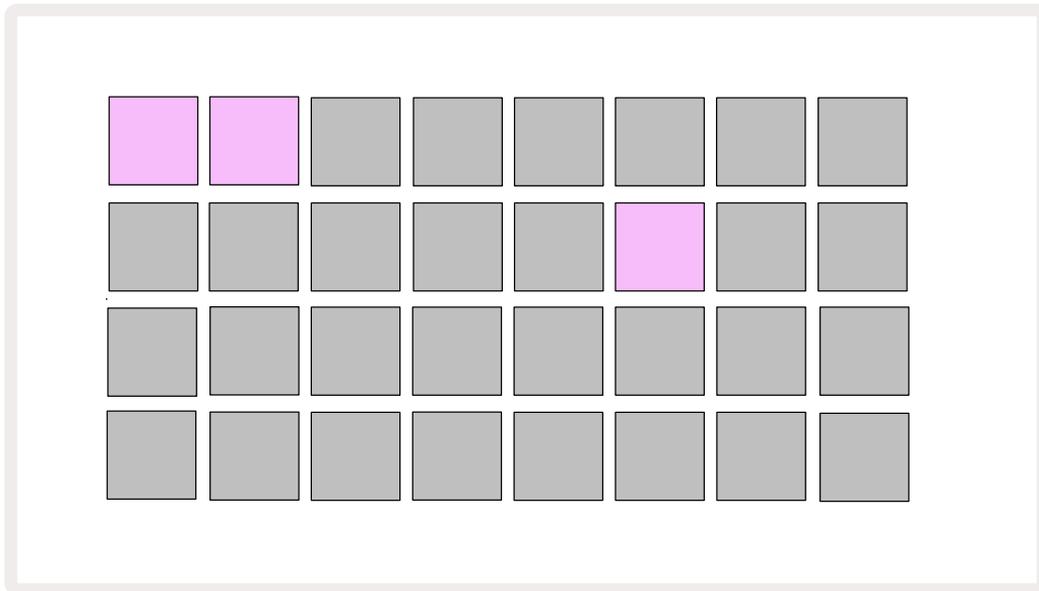
On entend par Pack tout ce qui est sauvegardé dans le Circuit Tracks. Vous pouvez exporter le Pack sur une carte microSD amovible. Le slot de la carte est situé à l'arrière **7**.

Un Pack contient l'ensemble des opérations en cours d'exécution du Circuit Tracks, y compris les contenus des 64 mémoires de Projets, les 128 Patches de Synthé et les 64 Samples rythmiques. Une carte peut contenir 31 Packs supplémentaires. Cela vous permet de sauvegarder en toute sécurité une énorme quantité de contenus sur un dispositif de stockage non-volatile ; ceci incluant des Projets très variés ainsi que des Patches et des Samples personnalisés le cas échéant. Ce principe peut encore être étendu et vous pouvez, bien entendu, utiliser autant de cartes microSD que vous souhaitez.

La Vue Packs est la vue secondaire activée par la touche **Projects** **19**. Vous l'ouvrirez en maintenant la touche **Shift** enfoncée et en appuyant sur **Projects**, ou en appuyant une nouvelle fois sur **Projects** si vous êtes déjà dans la **Vue Projects** pour basculer dans cette seconde Vue.

IMPORTANT :

Vous pouvez uniquement accéder à la Vue Packs quand une carte microSD est insérée dans le slot situé à l'arrière.



Vous pouvez envoyer des Packs dans le Circuit Tracks en utilisant Novation Components à l'adresse <https://components.novationmusic.com/>. Chaque pad représente un Pack : le pas correspondant à celui qui est chargé s'illumine en blanc, les autres pads s'éclairent de la couleur qui leur a été assignée dans Novation Components.

Charger un Pack

Tout d'abord, sélectionnez un Pack en appuyant sur n'importe quel autre pad éclairé que celui du Pack déjà chargé. Ce pad commence à clignoter faiblement et vivement (de sa couleur définie) pour confirmer qu'il est "amorcé" et peut à présent être chargé. Il n'est pas possible de charger une "mémoire de Pack vierge" puisqu'elle ne contient aucun patch de synthé, modèle MIDI ni sample rythmique. Il n'est pas non plus possible de recharger le pack en cours d'utilisation.

[Si vous ne souhaitez pas charger un Pack amorcé, choisissez un autre Pack à charger ou sortez de la **Vue Packs**. Quand vous retournerez dans la **Vue Packs**, vous ne verrez aucun Pack amorcé.]

Une fois le Pack amorcé, appuyez sur la touche Play pour le charger. Les pads affichent une animation pendant quelques secondes pendant le chargement du Pack, et une fois celui-ci chargé, la **Vue Packs** apparaît à nouveau et le pad du nouveau pack chargé s'illumine en blanc.

Dupliquer des Packs

Si vous vous retrouvez à court de Projets dans un Pack, mais souhaitez néanmoins continuer à travailler sur de nouveaux Projets en utilisant les mêmes patches de synthé et samples, vous pouvez dupliquer le Pack en cours d'utilisation.

Pour dupliquer le pack actuel, entrez tout d'abord dans la **Vue Packs**. Maintenez la touche **Duplicate** 18 enfoncée, le pad du Pack sélectionné clignotera alors en vert, tandis que les emplacements de Packs disponibles s'éclaireront faiblement en bleu. Appuyez sur l'un des pads illuminés faiblement en bleu pour sauvegarder le pack en cours d'utilisation dans le nouvel emplacement.

Veillez noter que les Packs peuvent uniquement être supprimés à partir de Components, et ne peuvent pas être effacés directement depuis l'appareil.

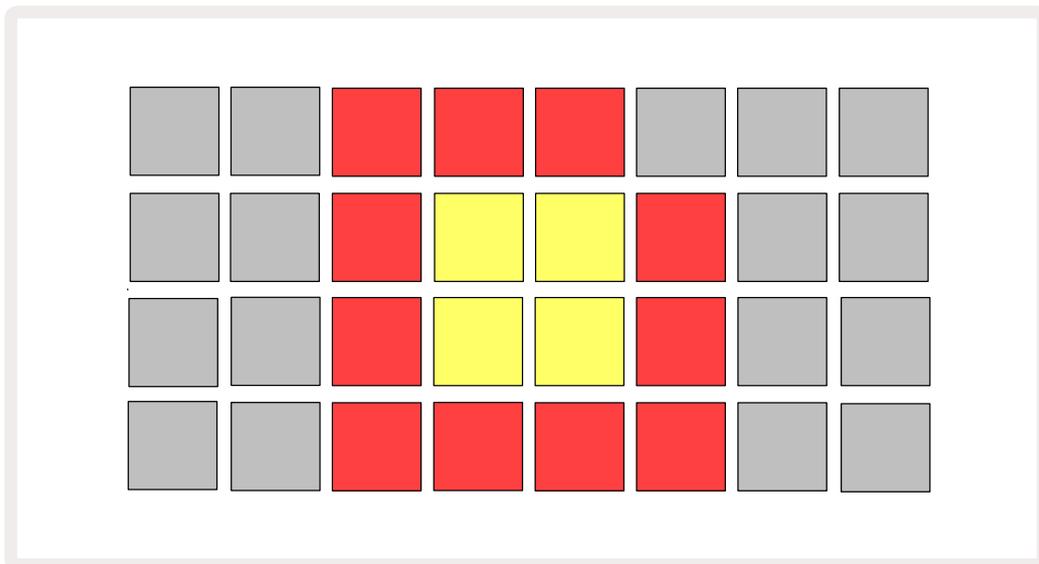
Utiliser des Cartes microSD

AVERTISSEMENT :

Ne retirez jamais la carte microSD du Circuit Tracks durant les opérations de Sauvegarde et de Chargement. Vous perdriez alors tout le travail précédemment sauvegardé. Veuillez noter que les opérations de Sauvegarde incluent la duplication d'un pack et le transfert de contenus à partir de Components.

Une carte microSD insérée dans le slot à l'arrière permet d'accéder à plusieurs Packs. La mémoire interne du Circuit Tracks ne contient qu'un seul Pack : la carte microSD peut contenir 31 Packs supplémentaires, vous avez donc la possibilité de charger l'un des 32 Packs disponibles dans le Circuit Tracks quand la carte est insérée.

Si aucune carte microSD n'a été insérée depuis la mise sous tension de l'appareil, la **Vue Packs** affiche une icône rouge et jaune qui signifie qu'aucune carte SD n'est disponible :



(L'icône "no SD" s'affiche également dans d'autres situations, consultez le chapitre "Retirer une Carte SD" ci-dessous pour obtenir plus d'informations.) Le Circuit Tracks peut parfaitement fonctionner sans carte microSD, mais vous n'avez alors accès qu'au Pack interne. Si une carte microSD est présente, la Vue Pack affiche les Packs disponibles et vous permet de charger un nouveau Pack en suivant la procédure décrite dans le chapitre "Charger un Pack" ci-dessus.

Si l'appareil est allumé mais qu'aucune carte microSD n'est présente (c'est alors le Pack interne qui est chargé), il est possible d'en insérer une à tout moment et d'accéder à son contenu. Si la carte a préalablement été extraite, l'insérer à nouveau permet d'accéder une nouvelle fois à son contenu. L'appareil fonctionnera à nouveau normalement si le fait d'avoir retiré la carte avait perturbé sa bonne marche. Le processus d'extraction de la carte microSD est expliqué en détail ci-dessous.

Si vous extrayez une carte microSD durant le chargement du Pack interne, le Circuit Tracks se comportera comme décrit ci-dessus et fonctionnera comme s'il avait été mis sous tension sans que la carte ne soit insérée. Ceci ne vous empêchera pas de charger des patches de synthé et des samples, ni de sauvegarder et charger des Projets.

Vous pouvez extraire la carte microSD pendant que vous utilisez un Pack précédemment chargé à partir de cette carte. Cela n'arrêtera pas la lecture du séquenceur et vous ne perdrez aucun changement non sauvegardé. Cependant, la carte n'étant pas présente, il n'y a aucune donnée à charger. Le Projet continue de fonctionner puisque les données du Projet en cours d'utilisation sont chargées dans la RAM de l'appareil, mais il n'est alors pas possible de changer de Projet ni de sauvegarder le Projet en cours. Toutefois, vous pouvez changer de Patch ou de sample pendant le chargement du Pack. De ce fait, la **Vue Projects** affiche l'icône "No SD" comme expliqué ci-dessus, et la touche **Save**  ne s'allume pas tant que la carte n'est pas insérée à nouveau. La **Vue Packs** affiche également l'icône "No SD" jusqu'à ce que la carte soit à nouveau insérée. Si vous souhaitez charger le Pack interne sans insérer à nouveau la carte microSD, vous devez éteindre l'appareil et le rallumer.

Si vous insérez une autre carte microSD, le Circuit Tracks adopte un comportement indéterminé. Si vous avez besoin de charger un Pack depuis une autre carte microSD, vous devez éteindre puis rallumer l'appareil. Vous pouvez charger la nouvelle carte microSD avant, pendant ou après le cycle d'arrêt/mise en marche, mais ce dernier doit être terminé avant de charger la nouvelle carte afin d'éviter tout comportement indéterminé.

Les Cartes microSD Compatibles

Les cartes microSD doivent être au minimum de Classe 10 et au format FAT32. Pour obtenir plus d'informations concernant les cartes microSD spécifiques recommandées pour le Circuit Tracks, veuillez consulter le Centre d'Assistance de Novation.

Components

À propos de Components & la Navigation dans le Circuit Tracks

Novation Components est le compagnon en ligne du Circuit Tracks. Avec Components, vous pouvez :

- Télécharger de nouveaux contenus
- Créer et éditer des patches de synthé
- Charger vos propres samples
- Éditer des modèles de pistes MIDI
- Effectuer une sauvegarde et ainsi archiver vos projets
- Charger de nouveaux Packs
- Mettre le firmware à jour

Components nécessite un navigateur compatible avec le Web MIDI pour pouvoir communiquer avec votre appareil. Nous vous recommandons d'utiliser Google Chrome ou Opera. Vous pourrez aussi télécharger une version autonome de Components une fois que vous aurez enregistré votre produit.

Vous pouvez accéder à Components à l'adresse <https://components.novationmusic.com/>.

REMARQUE :

Si vous avez des problèmes lors de l'utilisation de la version web de Components, essayez d'installer le logiciel autonome depuis le Portail Client de Novation. De plus, si vous êtes sur Windows, nous vous recommandons d'installer le Driver Novation.

Annexe

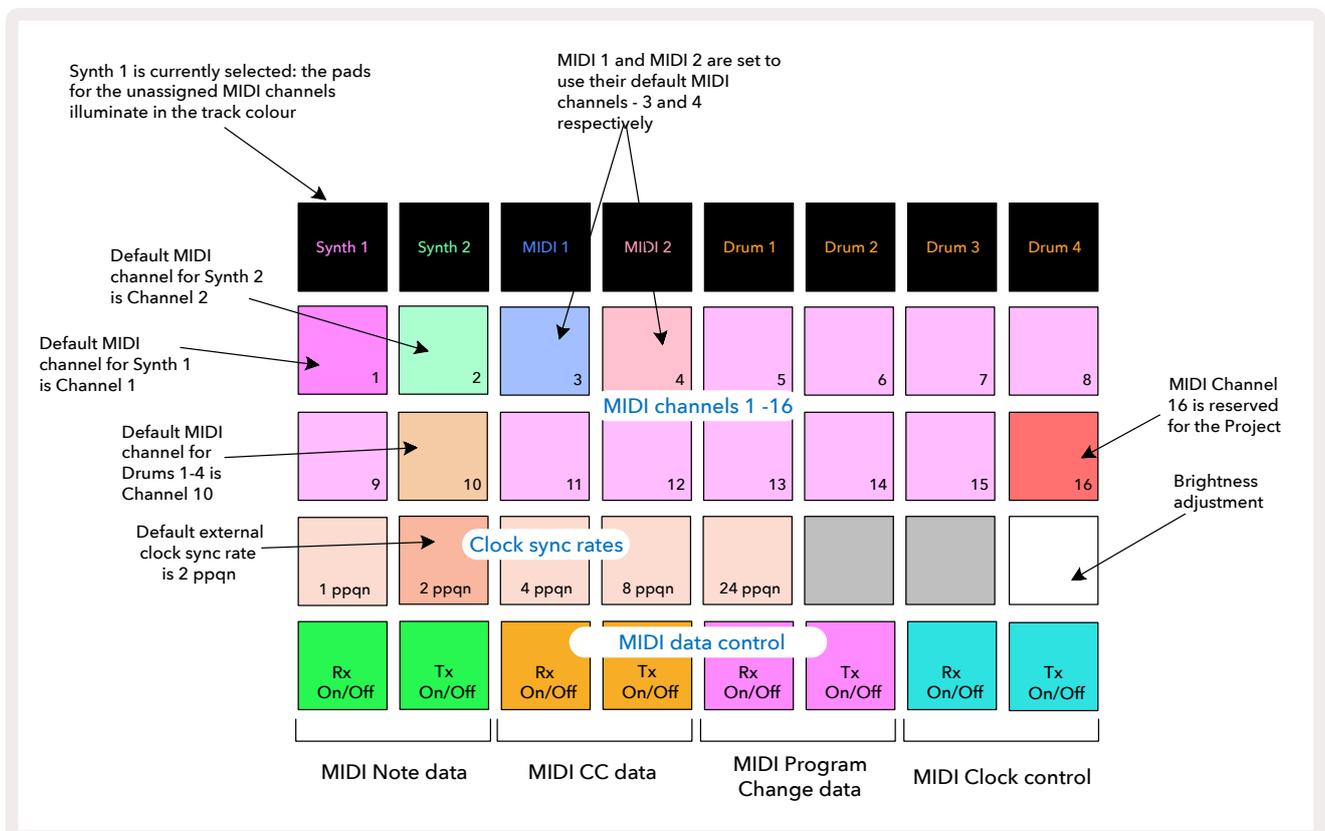
Mettre le Firmware à Jour

Vous aurez besoin d'installer sur votre Circuit Tracks la dernière version du firmware pour pouvoir accéder à toutes les fonctions. Components vous permet de savoir si l'appareil qui y est connecté est à jour, et s'il ne l'est pas, Components peut se charger d'installer la dernière version du firmware.

La Vue Setup

La **Vue Setup** vous permet d'effectuer les réglages généraux de l'appareil. Cela inclut l'assignation des canaux MIDI, la configuration des E/S MIDI, la sélection de la source d'horloge, la cadence de l'horloge externe, l'activation/désactivation du compresseur et le réglage de la luminosité. Vous y accédez en maintenant la touche **Shift** enfoncée et en appuyant sur la touche **Save** ; vous pouvez en sortir en appuyant sur **Play** **13**.

Quand vous ouvrez la **Vue Setup**, la matrice affiche ceci :



Brightness

Le Pad 24 (éclairé en blanc) contrôle la luminosité des pads de la grille. Par défaut, ils s'éclaire avec une luminosité maximum, mais en appuyant sur le Pad 24, vous pouvez la réduire d'environ 50%. Cela peut être utile si le Circuit Tracks est alimenté par sa batterie interne. Vous pouvez aussi préférer une luminosité moindre si vous l'utilisez dans des conditions de faible éclairage ambiant.

Le réglage de la luminosité est mémorisé quand éteignez le Circuit Tracks.

Les Canaux MIDI

Par défaut, les canaux MIDI sont configurés comme suit :

Track	Canal MIDI
Synth 1	1
Synthé	2
MIDI 1	3
MIDI 2	4
Drums 1 – 4	10

Vous pouvez modifier le canal MIDI de chacune des pistes dans la **Vue Setup**. Chaque piste - Synth 1, Synth 2, MIDI 1, MIDI 2 et Drum 1 à 4 - peut être assignée à n'importe lequel des canaux MIDI 1 à 15. Le Canal 16 est réservé au Projet. Notez que les quatre pistes rythmiques utilisent le même canal MIDI

Pour assigner un canal MIDI soit à l'une des pistes de synthé, soit aux pistes rythmiques, appuyez sur Synth 1, Synth 2, MIDI 1, MIDI 2 ou n'importe lequel des pads des pistes rythmiques **5** pour sélectionner la piste souhaitée. Les deux premières rangées de pads dans la **Vue Setup** représentent les canaux MIDI 1-16. Appuyez sur le pad correspondant au canal MIDI souhaité.

Important : Il n'est pas possible de transmettre les données de deux pistes sur le même canal MIDI.

Le graphique de la page 103 représente la matrice quand le Synth 1 est sélectionné : les couleurs des pads correspondant aux canaux MIDI non utilisés diffèrent pour le Synthé 2, les pistes MIDI et les pistes rythmiques. Les pads éclairés vivement en violet, en vert pâle, en bleu, en rose et en orange indiquent à quelle piste chaque canal MIDI est assigné.

À l'instar de toutes les autres modifications effectuées dans la **Vue Setup**, vous devez appuyer sur **Play** pour sauvegarder vos changements et sortir de la **Vue Setup**.

Entrée/Sortie MIDI

Le Circuit Tracks peut envoyer et recevoir des données MIDI à travers son port **USB 6** et ses connecteurs **MIDI In/Out/Thru 4**.

La Vue Setup vous permet de décider du fonctionnement du Circuit Tracks avec d'autres appareils MIDI indépendamment pour les quatre catégories de données MIDI : Note, CC (Control Change), Program Change (PGM) et Horloge MIDI. Cela vous permet d'intégrer le Circuit Tracks au reste de votre système avec une souplesse optimale.

Vous pouvez activer la réception (Rx) et la transmission (Tx) de chaque catégorie de données MIDI séparément. Les Pads 25 à 32 sont configurés en quatre paires de contrôles, comme illustré dans le tableau suivant :

Pad	Fonction	Couleur
25	Activation/Désactivation de la Réception de Notes MIDI	Vert
26	Activation/Désactivation de la Transmission de Notes MIDI	
27	Activation/Désactivation de la Réception de CC MIDI	Orange
28	Activation/Désactivation de la Transmission de CC MIDI	
29	Activation/Désactivation de la Réception de Program Change MIDI	Mauve
30	Activation/Désactivation de la Transmission de Program Change MIDI	
31	Activation/Désactivation de la Réception de l'Horloge MIDI	Bleu Pâle
32	Activation/Désactivation de la Transmission de l'Horloge MIDI	

Par défaut, la réception et la transmission sont activées (les touches sont illuminées vivement) pour toutes les catégories de données MIDI.

Le Réglage de l'Horloge

Quand la Réception de l'Horloge est Désactivée, l'horloge fonctionne en mode interne et le tempo du Circuit Tracks n'est défini que par son horloge interne. Aucune horloge externe n'est alors prise en compte. Quand la Réception de l'Horloge est Activée, le Circuit Tracks fonctionne en mode AUTO et le tempo est défini par une horloge MIDI externe provenant soit de l'**Entrée MIDI** soit du port USB si cette horloge est valide. Dans le cas contraire, le Circuit Tracks bascule automatiquement sur son horloge interne.

Si la Transmission de l'Horloge est Activée, le Circuit Tracks est maître, son horloge – quelle que soit la source - est disponible sous la forme d'une Horloge MIDI et peut être envoyée au port USB et à la **Sortie MIDI** à l'arrière. Si vous désactivez la Transmission de l'Horloge, aucune donnée d'horloge n'est envoyée.

Vous pouvez également consulter le chapitre "L'Horloge Externe", page 85.

Les Fréquences de l'Horloge Analogique

Le Circuit Tracks envoie un signal d'horloge analogique en continu depuis le connecteur **Sync Out** situé à l'arrière **2** avec une amplitude de 5 V. La cadence de cette horloge est liée au tempo (lequel est défini par l'horloge interne ou externe). La cadence de l'horloge transmise se configure avec les cinq premiers pads de la troisième rangée de la grille (Pads 17 - 21). Vous pouvez sélectionner une cadence de 1, 2, 4, 8 ou 24 ppqn (pulsation par noire) en appuyant sur le pad adéquat. La valeur par défaut est 2 ppqn. Le tableau suivant résume les réglages :

Pad	Cadence de l'Horloge Analogique
17	1 ppqn
18	2 ppqn
19	4 ppqn
20	8 ppqn
21	24 ppqn

Veuillez noter que le swing (s'il n'est pas réglé à 50%) n'est pas appliqué à la sortie de l'horloge analogique.

La Vue Setup Avancée

Vous pouvez configurer des préférences additionnelles dans la **Vue Setup Avancée**, à laquelle vous accédez en maintenant la touche **Shift** enfoncée durant la mise sous tension de l'appareil, et dont vous sortez en appuyant sur la touche  **Play** **13**.

La grille de 8 x 4 pads reste éteinte dans la **Vue Setup Avancée** ; vous effectuez les réglages en utilisant d'autres touches.

L'Easy Start Tool (Dispositif de Stockage)

Il est possible de désactiver l'Easy Start Tool dans la **Vue Setup Avancée** si vous ne souhaitez pas que le Circuit Tracks apparaisse comme un Dispositif de Stockage quand vous le branchez à un ordinateur.

Pour activer/désactiver l'Easy Start Tool, appuyez sur la touche **Note** **6**. Si **Note** s'éclaire vivement en vert, la fonction est activée, si **Note** s'illumine faiblement en rouge, elle est désactivée.

Pour obtenir plus d'informations concernant l'Easy Start Tool, consultez la page 9.

La Configuration du MIDI Thru

Vous pouvez déterminer le comportement du port **MIDI Thru** situé à l'arrière du Circuit Tracks dans la **Vue Setup Avancée**. Les options permettent à ce port de fonctionner comme un **MIDI Thru** normal (c'est le paramètre par défaut), ou de dupliquer la sortie du port **MIDI Out**. Cela peut être utile si vous avez deux dispositifs matériels que vous souhaitez contrôler avec les pistes MIDI et qui ne sont pas eux-mêmes équipés de ports MIDI Thru.

Utilisez la touche **Duplicate** **18** pour choisir le comportement adéquat. Quand la touche **Duplicate** s'illumine vivement en vert, le port **MIDI Thru** opère comme une seconde Sortie MIDI. Si elle s'éclaire faiblement en rouge, le commutateur Thru matériel est activé et le port opère comme un MIDI Thru standard.

Le Compresseur Global

Le Circuit Tracks inclut un compresseur global qui est appliqué à toutes les sorties audio de l'appareil. Il peut être activé ou désactivé en appuyant sur la touche **FX** **12** quand vous êtes dans la **Vue Setup Avancée**. Quand le compresseur est activé, la touche **FX** s'illumine vivement en vert ; quand il est désactivé, elle est éclairée faiblement en rouge.

La Fonction Save Lock

La fonction Save Lock vous permet de désactiver temporairement la fonction de Sauvegarde. Elle peut être utile si vous avez préparé un set live sur votre Circuit Tracks et ne voulez pas risquer d'écraser accidentellement des projets importants. Pour activer la fonction Save Lock, maintenez les touches **Shift** et **Save** enfoncées durant la mise sous tension de l'appareil. Quand la fonction Save Lock est activée, la touche **Save** reste constamment éteinte.

Le statut de la fonction Save Lock est conservé lors des cycles d'arrêt/mise en marche ultérieurs. Vous désactiverez cette fonction de la même manière que vous l'avez activée : en allumant l'appareil tout en appuyant simultanément sur les touches **Shift** et **Save**.

Par défaut, la fonction Save Lock est désactivée pour que vous puissiez enregistrer et remplacer les Projets librement.

Problèmes lors du Chargement des Projets

Lors de sa mise en marche, le Circuit Tracks charge le dernier Projet utilisé. Si l'alimentation a été interrompue lors de la sauvegarde d'un Projet, il se peut que ce dernier soit corrompu. Cela signifie que le Circuit Tracks fonctionnera anormalement lors de sa mise en marche.

Bien que cette situation soit très improbable, nous avons inclus une méthode permettant d'allumer le Circuit Tracks et de le forcer à charger à la place un Projet vierge. Pour ce faire, appuyez simultanément sur les touches **Shift** et **Clear** lorsque vous allumez le Circuit Tracks.

Si vous constatez qu'un de vos Projets est corrompu, vous pouvez toujours l'effacer (consultez la page 95).

Les Paramètres MIDI

Le Circuit Tracks a été conçu pour répondre aux données MIDI externes de différentes façons. Les messages de Note On/Off, Program Change (PGM) et CC (Contrôleur Continu) MIDI sont tous pris en charge.

Tous les détails concernant le réglage et les paramètres MIDI sont disponibles dans un document séparé, le Circuit Tracks Programmer's Reference Guide, que vous pouvez télécharger à l'adresse novationmusic.com/downloads.

Le Mode de Menu au Démarrage

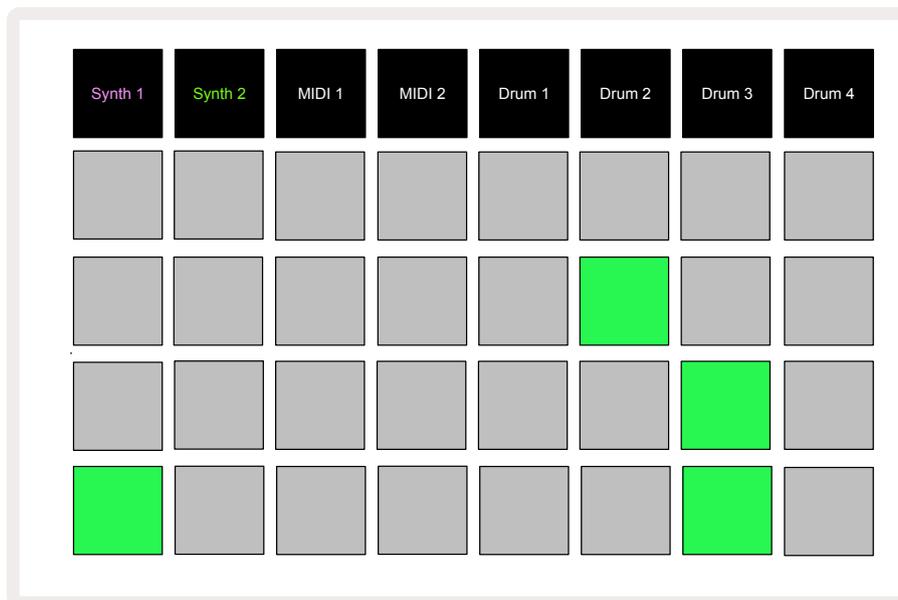
Dans le cas peu probable où un problème surviendrait avec votre Circuit Tracks, il pourrait être nécessaire d'activer le Mode Bootloader (Menu au Démarrage). Il s'agit d'un mode strictement technique qui rend toutes les fonctions normales de l'appareil inopérantes. Vous ne devez pas utiliser le Mode Bootloader sans que l'équipe du Support Technique de Novation ne vous y invite.

Le Mode Bootloader vous permet de vérifier la version du firmware installée sur l'appareil, et de mettre ce firmware à jour (ainsi que les Patches d'origine), dans le cas où la procédure de Mise à Jour du Firmware décrite ci-dessus ne fonctionnerait pas pour une quelconque raison.

Pour entrer dans le Mode Bootloader :

1. Éteignez le Circuit Tracks
2. Maintenez les touches **Scales** **9**, **Preset** **14** et **Note** **6** enfoncées
3. Allumez à nouveau le Circuit Tracks

Le Circuit Tracks se retrouvera alors en Mode Bootloader, et la grille affichera une sélection de pads éclairés en vert (elle peut différer de ce qui est représenté ci-dessous) :



Synth 1 et **Synth 2** sont éclairées ; sélectionner l'une ou l'autre illumine les pads pour afficher un motif représentant les numéros de version des trois éléments du firmware sous forme binaire. Vous aurez peut-être besoin de décrire ces motifs à l'Équipe du Support Technique de Novation en cas de problème.

Pour sortir du Mode Bootloader, appuyez simplement sur la touche **Play**. Le Circuit Tracks redémarrera dans son mode de fonctionnement normal.

