



CIRCUIT TRACKS

User Guide

Kérlek olvass:

Köszönjük, hogy letöltötte ezt a használati útmutatót.

Gépi fordítást alkalmaztunk, hogy megbizonyosodjunk arról, hogy az Ön nyelvén elérhető használati útmutató áll rendelkezésükre. Az esetleges hibákért elnézést kérünk.

Ha saját fordítóeszköze használatához szeretné látni ennek a használati útmutatónak az angol nyelvű változatát, azt a letöltési oldalunkon találja meg:

downloads.focusrite.com

downloads.novationmusic.com

Védjegyek

A Novation védjegy a Focusrite Audio Engineering Ltd. tulajdona. Minden más márka-, termék- és cégnév, valamint minden más, a jelen kézikönyvben említett bejegyzett név vagy védjegy megfelelő tulajdonosaik.

Jogi nyilatkozat

A Novation minden lehetséges lépést megtett annak érdekében, hogy az itt közölt információk mind helyesek, mind teljesek. A Novation semmilyen esetben sem vállal felelősséget a berendezés tulajdonosát, harmadik felet vagy bármely berendezést ért veszteségért vagy kárért, amely a jelen kézikönyv vagy az abban leírt berendezés használatából eredhet. A jelen dokumentumban közölt információk előzetes figyelmeztetés nélkül bármikor módosíthatók. A műszaki adatok és a megjelenés eltérhet a felsoroltaktól és illusztrált.

Szerzői jogi és jogi megjegyzések

A Novation és a Circuit a Focusrite Audio Engineering Limited védjegyei.

2020 © Focusrite Audio Engineering Limited. Minden jog fenntartva

Nováció

A Focusrite Audio Engineering Ltd. részlege.
Windsor House, Turnpike Road
Cressex Business Park, High Wycombe
Buckinghamshire, HP12 3FX
Egyesült Királyság

Tel: +44 1494 462246

Fax: +44 1494 459920

email: sales@novationmusic.com

Weboldal: www.novationmusic.com

Tartalom

Bevezetés	6
Fő bb jellemző k.....	7 A
kézikö nyvrő l	8
Mi van a dobozban.....	8
Felkelés és futás	9 Ha Mac gépet
használ:.....	9
Ha Windows rendszert használ :	9
Az új í tási ö szszetevő k áttekintése.....	9 A Circuit Tracks
használatának első lépései.....	10 Gondjai
vannak?	10
Teljesí tményigény	10
A hardver áttekintése.....	12
Szójegyzék.....	12
Felü lnézet.....	16
Hátulnézet.....	19
Alapok	20
A készü lék bekapcsolása	20 Kezdő
lépések.....	22 Betö ltés és
mentés.....	23 A nulláról
indulva.....	25
A szintetizátorok	28 Szintizátor
lejátszása.....	28 Kibő ví tett jegyzet
nézet.....	29
Mérlegek	31
Skála kiválasztása.....	32
Győ kérjegy	33
Patchek kiválasztása	34
Javí tás elő nézet.....	34
Kü lső javí tás kiválasztása	35
A makrók felfedezése	35 Szintező minta
rő gzí tése valós idő ben	36 A rö gzí tő gomb
mozgása	37 Nem
kvantált rekord	38
Felvétel kü lső vezérlő rő l.....	39
Lépésszerű szerkesztés.....	39
Jegyzetek tö rlése	41
Jegyzetek beszúrása.....	41
Tö rlés és másolás	41 Tö rlési
lépések	41
A sokszorosí tás lépései..	41
Sebesség, kapu és valószí nű ség	42
Sebesség.....	42
Kapu.....	46
Valószí nű ség.....	48 Mikrolépések
szerkesztés	49
Kő tö tt / drón jegyzetek	52
Minta beállít ások.....	54 Kezdő és
végpont	54

Lejátszási sorrend.....	56
Minta szinkronizálási sebesség	56
Mutáció	57
A MIDI számok	58
Bevezetés.....	58
Sablonok kiválasztása	58
Alapértelmezett sablonok	59
Sablonok beállítása az összerakó kben	59
Csatlakozás külső hardverhez MIDI kimeneten keresztül I	60
A dobok.....	61
Dobolni	61
dobnézet	62
kiválasztása	63
dobtervezéshez.....	64
rögzítése.....	65
rekord	65
Kézi találatbevitel és lépésszerkesztés.....	65
szerkesztés	67
Sebesség.....	69
Valószínűség.....	71
A rögzítő gomb mozgása.....	72
másolás	73
Minták	74
Minták nézet.....	74
Minták törlése.....	75
megkettőzése.....	76
lépéses minták	76
minták	77
Mintaotkáv	80
Nézetzár	81
Jelenetek	82
Minták hozzárendelése jelenetekhez.....	82
Jelenetek láncolása elrendezés létrehozásához.....	84
jelenetek	85
törlése.....	85
megkettőzése	85
Tempó és swing.....	86
Tempó	86
Külső óra.....	86
Érintse meg a Tempo	87
Hinta.....	87
sáv.....	88
Analóg szinkronkimenet	88
Keverő	89
FX szekció.....	91
Visszhang	92
Késés	92
Fő kompresszor.....	93

Oldal láncok	94
A szűrő gomb	95
Projektek.....	96
Projektváltás	96 Elszámolási
projektek	96 Projektek
mentése új helyekre	97 Projektszámok
megváltoztatása	97
Csomagok.....	98
Csomag betöltése	99
Csomagok sokszorosítása	99
MicroSD kártyák használata	100
Alkatrészek	102 Az alkatrészről
és az áramköri nyomvonalakra való navigálásról	102
Függelék	103 Firmware-
frissítések	103 Beállítás
Kilátás	103
Fényerő	104
MIDI csatornák	104
MIDI I/O	105
Az óra beállításai	106
Analóg órajelek	106 Speciális
beállítás nézet	107 Easy Start Tool (háttértároló
eszköz)	107 MIDI Thru
konfiguráció	107 Fő
kompresszor.....	107
Zármentése	108
Projektbetöltési problémák	108 MIDI
paraméterek	108 Rendszerbetöltő
mód.....	109

Bevezetés

A Circuit Tracks egy agilis groovebox az elektronikus zene gyors és egyszerű létrehozásához és előadásához.

Elismert, gyakorlatias szekvenszerek között mentes munkafolyamatot biztosít, a két kifinomult, többszólamú digitális szintisáv pedig lehetővé teszi a hangzási képességek bővítését. A négy dobsáv lehetővé teszi a saját minták betöltését és tökéletes formázását. Két dedikált MIDI sáv között mentes összekapcsolást tesz lehetővé más berendezésekkel. A beépített, újratölthető akkumulátorral kihúzható a konnektorból, és bárhol zenét készíthetsz. Hagyd, hogy kreatitásod fejlődjen!

A Circuit Tracks egyszerre kompozíciós eszköz és élő előadási eszköz. Ez egy nyolcsávos hangszer – kettő a polifonikus szintetizátorokhoz, négy a mintákhoz és kettő a külső MIDI eszközökhöz, például az analóg szintetizátorokhoz való interfészhez. Lehetővé teszi a zene gyors létrehozását: a minták összeállítása gyors és intuitív. Ha stúdióban dolgozik, a Novation kiváló hangminősége azt jelenti, hogy a Circuit Tracks-t használhatja a kész szám alapjaként.

A játékrács egy 32 megvilágított, sebességérzékeny padból álló készlet, amelyek szintibillentyűként, dobpadként, szekvenszerlépésként működnek, és számos egyéb funkciót is ellátnak. A párnák belső megvilágítása intelligens RGB színnel*, így egy pillantással láthatja, mi történik.

Nyolc forgatható vezérlő elem áll rendelkezésre, amelyek segítségével tökéletesre állíthatja a szint- és dobhangzást, a Master Filter vezérlő pedig mindig rendelkezésre áll, hogy tovább fokozza a teljesítményt. Számos más gyorsan elérhető funkció is rendelkezésre áll: választható szintifoltok és dobminták, választható zenei skálák, állítható tempó, swing és hang hossza és még sok más. Kezdd egy egyszerű, 16 vagy 32 lépésből álló mintával, majd gyorsan összeállíthatja ezeket összetettebb, nagy hosszúságú mintákká.

Munkáját a 64 belső projektmemória egyikébe mentheti. Ezenkívül a Circuit Tracks erőteljes Packs funkciója lehetővé teszi több ezer projekt, szintijavítások és minták elérését, létrehozását és mentését egy kivehető microSD kártya.

A Circuit Tracks teljes mértékben integrálható a Novation Components-szel, egy hatékony szoftveralkalmazással, amely lehetővé teszi a letöltést, szerkesztést és szintijavítások létrehozását, a minták cseréjét, a MIDI-sávsablonok létrehozását, és a munka felhőben való tárolását.

További információért, naprakész támogatási cikkekért és egy újrakezdésért, amellyel kapcsolatba léphet műszaki támogatásunkkal. A csapat kérjük, látogassa meg a Novation Súlyót a következő címen: <https://support.novationmusic.com/>

* Az RGB LED-es megvilágítás azt jelenti, hogy minden pad belső piros, kék és zöld LED-ekkel rendelkezik, amelyek mindegyike különböző intenzitással világít. A három szín különböző fényerő szintű kombinálásával szinte bármilyen színű megvilágítás érhető el.

Főbb jellemzők

- Két szintetizátor sáv 6 szólamú polifóniával
- Két MIDI sáv programozható CC kimenettel
- Négy minta alapú dobsáv
- RGB rács 32 sebességérzékeny paddal az információk lejátszásához és megjelenítéséhez
- Nyolc testreszabható makrókódoló a hangok további „beállításához”.
- Gyakorlati szekvenálás nyolc láncolható 32 lépéses mintával, nem kvantált rekord, lépés valószínűség, minta mutáció, szinkronizálási sebesség stb
- Reverb, késleltetés és oldallánc FX
- DJ-stílusú fő szűrő (aluláteresztő /magas áteresztő)
- microSD-támogatás – több ezer szintijavítás, minta és projekt mentése 32 csomagban.
- Beépített újratölthető akkumulátor 4 órás üzemidővel
- Novation Components integráció – teljes szintimotor szerkesztés, minta feltöltés és projekt biztonsági mentés
- Teljes méretű, 5 tűs MIDI In, Out és Thru
- Analóg szinkronkimenet
- 2 monó audio bemenet – keverje össze a külső hangot a natív hangokkal, alkalmazzon FX-et is
- Sztereó hangkimenet
- Fejhallgató kimenet

Erró I a kézikö nyvró I

Megpróbáltuk ezt a kézikö nyvet a lehető leghasznosabbá tenni minden tí pusú felhasználó számára, mind az elektronikus zenekészí tésben újoncok, mind a nagyobb tapasztalattal rendelkező k számára, és ez elkerü lhetetlenü l azt jelenti, hogy néhány felhasználó át akarja majd hagyni bizonyos részeit, mí g a viszonylag kezdő k szeretné elkerü lni bizonyos részeit, amí g nem biztos abban, hogy elsajátí totta az alapokat.

Azonban van néhány általános szempont, amelyeket hasznos tudni, mielő tt tovább olvassa a kézikö nyvet.

Elfogadtunk néhány grafikus konvenciót a szö vegben, és reméljü k, hogy minden tí pusú felhasználó hasznosnak találja az információk kö zö tti navigálást, hogy megtalálja, amire szü ksége van.
gyorsan tudja:

Rö vidí tések, konvenciók stb.

Ahol a felső panel vezérlő ire vagy a hátsó panel csatlakozóira hivatkozunk, egy számot használtunk a kö vetkező képpen:
X a felső panel diagramjára, és í gy: X a hátsó panel diagramjára való kereszthivatkozás.

(Lásd a 16. és 19. oldalt). Félkö vér szö veget használtunk a fizikai dolgok – a felső panel vezérlő inek és a hátsó panel csatlakozóinak – megnevezésére, és arra tö rekedtü nk, hogy ugyanazokat a neveket használjuk, mint a Circuit Tracks-en.
Kisebb félkö vér dő lt betű ket használtunk a rács által megjelení thető kü lö nféle nézetek megnevezésére.

Tippek



Ezek azt teszik, amit a dobozon í rnak: a megvitatott témához kapcsolódó tanácsokat adunk meg, amelyek leegyszerű sí tik a Circuit Tracks beállít ását, hogy azt csinálhassa, amit akar. Nem kö telező kö vetni ő ket, de általában megkö nnyí tik az életet.

Mi van a dobozban

A Circuit Tracks gondosan be van csomagolva a gyárban, és a csomagolást úgy tervezték, hogy ellenálljon a durva kezelésnek.
Ha úgy tű nik, hogy az egység szállít ás kö zben megsérü lt, ne dobja ki a csomagolóanyagot, és értesí tse a zenekereskedő t.

Ha praktikus, ő rizze meg a csomagolóanyagokat késő bbi használatra, arra az esetre, ha újra el kell szállí tania az egységet.

Kérjü k, ellenő rizze az alábbi listát a csomagolás tartalmával. Ha valamelyik elem hiányzik, ill sérü lt, forduljon ahhoz a Novation kereskedő hö z vagy forgalmazóhoz, ahol az egységet vásárolta.

- Novation Circuit Tracks Groovebox
- A-C tí pusú USB-kábel (1,5 m)
- Biztonsági adatlap
- AC adapter: 5 V DC, 2 A; cserélhető váltóáramú csatlakozókat tartalmaz

Felkelés és futás

A Circuit Tracks szolgáltatással a lehető legegyszerűbbé tettük az indulást, függetlenül attól, hogy Ön a vadonatúj beatmaker vagy egy tapasztalt producer.

Az Easy Start eszköz eléréséhez először csatlakoztassa az áramköri pályákat a számítógéphez az USB-A csatlakozóval USB-C kábel mellékelve.

Ha Mac gépet használ:

1. Az Asztalon keresse meg és nyissa meg a TRACKS nevű mappát.
2. A mappában kattintson a Circuit Tracks – Getting Started fájlra.
3. Kattintson a Novation Components elemre az áramköri pályák teljes potenciáljának eléréséhez, vagy kattintson a Regisztrálás gombra Circuit Tracks a letöltések eléréséhez.

Alternatív megoldásként, ha a Circuit Tracks csatlakoztatásakor nyitva van a Google Chrome, megjelenik egy előugró ablak, amely közvetlenül az Easy Start eszközhez viszi.

Ha Windows rendszert használ:

1. Kattintson a Start gombra, írja be a „This PC” szót, majd nyomja meg az Enter billentyűt.
2. A „This PC” ablakban keresse meg a TRACKS nevű meghajtót, és kattintson rá duplán.
3. A meghajtó belsejében kattintson a Click Here to Get Started.html hivatkozásra.
4. Megjelenik az Easy Start Tool, ahol elvégezheti a beállítást.

A Novation Components áttekintése

Látogassa meg a Novation Components webhelyet a parts.novationmusic.com [oldalon](#) hogy feltárja a Circuit Tracks teljes potenciálját. Használja a Components szoftvert a Circuit Tracks erőteljes szinti motorjainak megismeréséhez, töltse fel saját mintáit az egységére, állítson be MIDI-sablonokat a külső felszereléshez, és készítsen biztonsági másolatot a projektjeit.

A Circuit Tracks használatának első lépései

Ha még nem ismeri a Circuitot, kövesse Könyű indítási útmutatónkat, hogy elindulhasson. Az Easy Start Guide eléréséhez csatlakoztassa az áramkört Mac vagy PC számítógépéhez, és kattintson a Tracks mappára. A belsejében két fájl található: kattintson ide a kezdéshez.url és Circuit Tracks - Getting Started.html.

Kattintson az .url fájlra, hogy közvetlenül az Egyszerű használatbavételi útmutatóhoz jusson, vagy nyissa meg a .html fájlt további információért erről.

Gondja van?

Ha bármilyen problémája adódna a beállítással, ne habozzon kapcsolatba lépni ügyfélszolgálatunkkal!

További információkat és a GYIK-re adott válaszokat a Novation Súgóban találja a címen support.novationmusic.com.

Teljesítménykövetelmények

A Circuit Tracks háromféleképpen táplálható:

- USB 3.0 porttal rendelkező számítógépről, USB-C kapcsolaton keresztül
- AC hálózatról, a mellékelt AC adapter és az USB-C csatlakozás segítségével
- a belső lítium-ion akkumulátorról.

Táplálás számítógépről

A Circuit Tracks számítógépről vagy laptopról táplálható az USB-kapcsolaton keresztül. A mellékelt kábel segítségével csatlakoztassa az egységet a számítógép vagy laptop „A” típusú USB-portjához. A belső akkumulátor töltődik, miközben az egység csatlakoztatva van (feltéve, hogy maga a számítógép vagy laptop be van kapcsolva).

A váltóáramú adapter használata

Az egységhez mellékelt AC adapter 5 V DC, 2 A típusú, 'A' típusú USB kimenettel, és 100 V és 240 V, 50 vagy 60 Hz közöti hálózati feszültségen működik. Az adapter cserélhető csúszdával rendelkezik

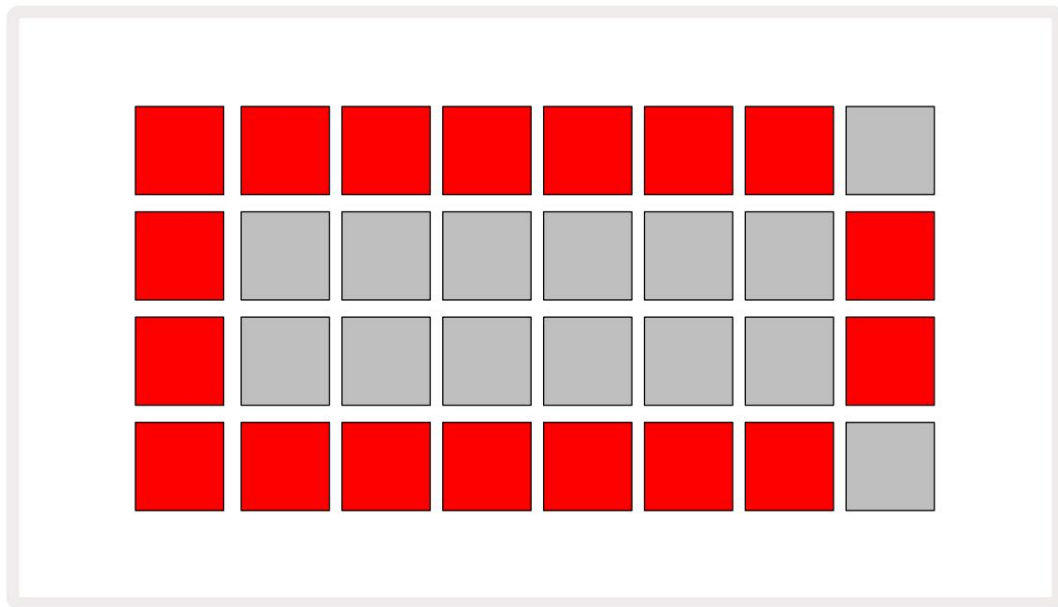
AC csatlakozófejekben; Különböző csatlakozófejek vannak szállítva, amelyek az adaptert számos országban kompatibilissé teszik a váltakozó áramú aljzatokkal. A csatlakozófejek szükség esetén könnyen cserélhetők, ha megnyomja az adapter közepén található rugós félkör alakú gombot, és a dugófejet felfelé csúsztatva elválasztja az adapter testétől. Ezután csúsztassa be a megfelelő dugófejet (a nyilak szerint), ügyelve arra, hogy szilárdan a helyére rögzül.

A mellékelt kábel segítségével csatlakoztassa a váltóáramú adaptert a hátsó panelen található C típusú USB-porthoz Közpályák (6 a 19. oldalon).

A mellékelttől eltérő típusú hálózati adapterek használata nem javasolt. Ha szükséges, vegye fel a kapcsolatot a Novation forgalmazójával, ha tanácsot szeretne kapni az alternatív tápegységekről.

A belső akkumulátor használata

A Circuit Tracks belső lítium-ion akkumulátoráról is működik. Az akkumulátor nem eltávolítható és nem cserélhető. A Circuit Tracks az akkumulátor állapotától függően legfeljebb 4 órán keresztül működik. Ha az akkumulátor kapacitása 15% alá esik, megjelenik egy Alacsony akkumulátor töltöttség szimbólum:



Az akkumulátor akkor töltődik, amikor a Circuit Tracks a váltóáramú adapteren keresztül csatlakozik a hálózathoz, vagy a számítógép USB 3.0 portjához: a töltési idő akár 4 óra is lehet, szintén az akkumulátor kezdeti állapotától függően. Annak jelzésére, hogy a Circuit Tracks töltődik, a bekapcsológomb (8, 19. oldal) zölden világít.

Az akkumulátorok ártalmatlanságával kapcsolatos információkért tekintse meg a termékhez mellékelt Fontos biztonsági utasításokat is: ez az információ a Novation webhelyéről is letölthető.

Hardver áttekintése

Szójegyzék

A kézikönyvben használt egyes kifejezések sajátos jelentéssel bírnak a Circuit Tracks esetében. Itt van egy lista:

Term	Gomb	Meghatározás
Kibontott nézet	Shift + Megjegyzés	Megduplázza a szintetizátorok teljesítménypadjainak területét, és lehetővé teszi az összes dobsávon egyidejű minták létrehozását az aktuálisan kiválasztott minták felhasználásával.
Rögzített	Shift + sebesség	Lehetővé teszi a rádspárnák sebességválaszának letiltását.
FX nézet	FX	Lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy zengetést és késleltetést adjon az egyes számokhoz.
Kapu nézet	Kapu	A hangjegy kapuértéke az, hogy hány lépésig szól. A Gate View lehetővé teszi a lépések hosszának szerkesztését. Egyedi kapuértékek állíthatók be minden egyes, egyetlen lépéshez rendelt hanghoz az élő rekord használatával.
Rács pad		A fő teljesítményt alkotó 32 pad egyike terület.
Élő felvétel	Rekord	Lehetővé teszi szintetizátor hangjegyek hozzáadását valós időben a minta lejátszása közben. Rögzíti a makróvezérlők mozgását is.
Makróvezérlők		Nyolc forgatható vezérlő, amelyek funkciója az aktuálisan kiválasztott nézet függvényében változik; első sorban a szinti- és dobhangok „csípésére” használják.
Kézi megjegyzés Belépés		Szintizátoros hangok hozzárendelése egy minta adott lépéséhez. Lenyomott léptető pad mellett nyomja meg az előadó gombot a hozzáadni kívánt jegyzet. Megtehető úgy, hogy a szekvenszer fut vagy leállt.
Mikro lépés	Shift + kapu	Az egymást követő lépések közötti intervallum hat mikrolépésre van felosztva; ezek a szinti hangok és dobslágregék „off-beat” időzítésére használhatók.

Term	Gomb	Meghatározás
Mutáció	Shift + Duplicate	Véletlenszerűen vé teszi a minta azon lépéseit, amelyeknél a hozzárendelt szinti hangok vagy dobslágerék megszólalnak.
Megjegyzés Nézet	jegyzet	A szinti hangok, MIDI adatok bevitelére használt nézet és dob ü téseket.
Csomag		Projektek, javítások és minták teljes készlete. Legfeljebb 32 csomag exportálható Micro SD kártyára külső tárolás céljából.
Tapasz	Előre beállított (val Szintizátor kiválasztva)	A 128 javítás egyike (négy oldal a 32-ből), amelyek mindegyik szintisávhoz kiválaszthatók.
Minta		A szintetizátor hangjainak és/vagy dobütőinek ismétlődő ciklusa akár 32 lépésben. Tartalmazza a sebesség, a kapu, a valószínűség és az automatizálás lépésenkénti adatait.
Minta lánc		Egymás után folyamatosan lejátszott minták ciklikus halmaza.
Minta memória		A minta tárolási helye; pályánként nyolc van minden projektben.
Minta beállítók Kilátás	Minta beállítók	Nézet, amely lehetővé teszi a minta kezdő- és végpontjának, a BPM-hez viszonyított mintaarány és a minta lejátszási irányának beállítását.
Minták megtekintése	Minták	Ez a nézet sávonként nyolc minta-memóriát jelenít meg (négyből két oldalként), és lehetővé teszi a külső n-külső n vagy mintaláncként történő kiválasztását, törlését és másolását.
Performance Pad		A szinti hangok vagy dobütések bevitelére használt ráncspárnák.
Lejátszási kurzor		Lejátszáskor a fehér pad, amely végighalad a mintakijelzőn, jelezve, hogy éppen melyik lépést játszik le. Felvétel módban pirosra vált.
Lejátszási mód		Circuit Tracks működési módja a szekvenszer működése közben; a Lejátszás gomb élénkzöldben világít.

Term	Gomb	Meghatározás
Valószínűség		A Pattern minden egyes lépésének paramétere, amely meghatározza, hogy mekkora valószínűséggel kerül lejátszásra a lépéshez rendelt szint hang, MIDI hangadat vagy dob ütés.
Valószínűségnézet	Shift + Minta beállítások	Lehetővé teszi, hogy minden aktív lépéshez valószínűségtérképeket rendeljen egy pályára.
Projekt		Az összes szükséges adatkészlet az összes szám teljes lejátszásához, beleértve a mintákat, szekvenciákat, automatizálási adatokat stb. Akár 64 projekt is menthető párhuzamosan a flash memóriába.
Felvétel mód		A Circuit Tracks működési módja, amikor szint hangjegyeket lehet hozzáadni a mintához, vagy ha a makróvezérlővel végzett beállításokat el lehet menteni. A Felvétel gomb lesz élelénkítő rólens világitott.
Skálánézet	Mérleg	Lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy a 16 zenei skála közül válasszon egyet szintetizátor és a skálák transzponálása is.
Projekt nézet	Projekt	A projektek mentésére és betöltésére használt nézet.
Minta	Előre beállított (val Dobsáv kiválasztott)	A 64 minta egyike (32-ből két oldal), amely minden dobsávhoz kiválasztható.
Színhely	Tartsa lenyomva a Shift billentyűt (miközben A Mixer View az kiválasztott)	A 16 memória egyike, amelyhez több minta és mintalánc is hozzárendelhető, így egyetlen pad segítségével hosszabb sorozatot lehet elindítani. A jelenetek tovább láncolhatók sorozat létrehozásához.
Másodlagos nézet	Shift + gomb, vagy koppintson duplán a gomb	Minden nézet, amelyhez a Shift billentyűvel és egy másik gombbal együttesen érhető el, másodlagos nézetnek minősül. Ezek a nézetek a megfelelő gomb ismételt megnyomásával is elérhető a másodlagos és az elsődleges nézet közötti váltáshoz.
Sorrend		Láncolt jelenetek halmaza.
Beállítási oldal	Shift + Mentés	Lehetővé teszi a MIDI óra és a Tx / Rx beállítások vezérlését, a MIDI csatorna kiválasztását az egyes számokhoz és a pad fényerejének beállítását. A normál működés felfüggesztésre kerül, amíg a beállítási oldal nyitva van.

Term	Gomb	Meghatározás
Oldallánc	Shift + FX	Egy módszer, amely lehetővé teszi, hogy egy dobsáv slágerei módosítsák a szint hangok dinamikáját.
Lépés		A mintában lévő minden egyes sáv kezdetben 16 vagy 32 lépésen alapul, bár a Mintabeállítások nézetben bármilyen hosszúságú rövidebb mintát lehet megadni. Lásd még Micro step.
Lépés gombok		A Megjegyzés, Sebesség, Kapu és Valószínűség gombokat tartalmazó gombcsoport gyűjtő neve.
Stop mód		A Circuit Tracks üzemmódja, amikor a szekvenszer nem működik.
Sablon	Előre beállított (MIDI sáv kiválasztása esetén)	A választható nyolc sablon egyike minden MIDI sáv.
Vágány		A nyolc elem egyike, amely hozzájárulhat egy projekthez: 1. és 2. szint, 1. és 2. MIDI. 1. és 4. dob. Ha megnyom egy Track gombot, mindig az adott mű sorszám jegyzetnézetébe lép.
Velocity View	Sebesség	Lehetővé teszi a lépés sebességének szerkesztését.
Kilátás		A 32 rácslap az információk megjelenítésére és a felhasználói interakció lehetővé tételére a különböző módok egyike.
View Lock	Shift + minták	Egy funkció, amely fenntartja az aktuálisan kiválasztott minta lépéses megjelenítését, miközben lehetővé teszi egy másik minta kiválasztását, vagy más minták lejátszását egy mintában Lánc.

Felü Inézet



- 1 db 32 lapos játékrács – 4 x 8-as padok mátrixa; belül 1 RGB LED-ekkel megvilágítva.
A kiválasztott nézetű 1 fű ggő en a rács „felosztható” kü lö nbö ző logikai terü letekre funkciókat.
- 2 Master Filter – forgatható vezérlés kö zépső reteszeléssel és RGB LED-del: a teljes mix szű rő frekvenciáját szabályozza, mint egy analóg szintinél. Mindig aktív.
- 3 makróvezérlő 1 - től 8 -ig – nyolc tö bbfunkciós forgó jeladó, a hozzá tartozó RGB LED-del. Ezeknek a vezérlő knek a rendelkezésre állása és funkciója a Circuit Track kü lö nbö ző nézeteitől 1 fű ggő en változik: a panelek jelmagyarázatai azonban általánosságban írják le az egyes kódolók funkcióit az alapértelmezett javí tások szinti sávjaira alkalmazva. A makróvezérlő k mozgása a teljesí tményben rö gzí thető és visszajátszható.
- 4 Master Volume – szabályozza a Circuit Tracks hangkimeneteinek általános szintjét.

A fennmaradó gombok többsége a 32 lapos rácsot választja egy adott nézet megjelenítéséhez. Minden Nézet információt és vezérlést biztosít egy adott mű sorszáma, minta vagy hang egy adott aspektusáról kiválasztás, időzítes beállítása stb. Vegye figyelembe azt is, hogy számos gombnak van egy további „Shift” funkciója, amelyet a gombon (vagy felett) egy kisebb betűtípusú felirat jelöl.

Sok gombnak – köztük a **G** Record -nak is – van pillanatnyi (hosszan lenyomva) és reteszelt (rövid megnyomás) üzemmódja is. Hosszan megnyomva ideiglenesen megjelenik a gomb nézete, de csak addig, amíg a gombot lenyomva tartja. Elengedés után a nézet visszaáll a gomb megnyomása előtti állapotba.

Egy gomb rövid megnyomásával a rácsnézet átvált a gombba programozottra. Az

A Rögzítés gomb egy speciális eset, mivel nem hív meg egy alternatív rácsmegjelenítést, de pillanatnyi működése lehetővé teszi a rögzítési mód gyors be- és kiüztését.

5 Track gomb: Synth 1 and 2/MIDI 1 and 2 /Drum 1 to 4 – ez a nyolc gomb különböző rácsnézeteket választhat ki.

Működésük némileg eltér a felhasználói műveletektől függően.

6 Lépés gombok: Megjegyzés, sebesség, kapu és valószínűség – ezek a rácsot további nézetekre váltják, és lehetővé teszik a minta egyes lépéseinek paramétereinek egyedi bevitelét, törlését vagy módosítását az aktuálisan kiválasztott sávhoz. Vegye figyelembe, hogy a Valószínűség a Mintabeállítási gomb Shift funkciója.

7 Mintabeállítási gombok – a rácsot nézetre váltja, amely lehetővé teszi a minta hosszának beállítását, lejátszási sebesség és irány az aktuálisan kiválasztott mű sorszámahoz.

8 Step Page (1-16/17-32) – kiválasztja, hogy az aktuálisan kiválasztott mű sorszáma mintája kezdetben 16 vagy 32 lépés hosszúságú. Ha egy 32 lépésből álló mintát választ ki, a gombok jelmagyarázatának színe a szekvencia futása közben megváltozik, jelezve, hogy a szekvencia melyik „fele” jelenik meg a rácson. Bármely sávon választhat, hogy 16 vagy 32 lépésből álló mintát kíván-e használni.

9 Mérleg – megnyitja a Skálák nézetet: lehetővé teszi a tizenhat különböző zenei skála egyikének kiválasztását a szintetizátor billentyűzetét, és azt is lehetővé teszi, hogy a szintetizátor billentyűzetet magasabb vagy alacsonyabb billentyűkre transzponálja.

10 Patterns – megnyitja a Patterns View (Minták nézetet): több mintát tárolhat minden szinthez, MIDI-hez és dobsáv, és összekapcsolhatja őket egy minta lánc létrehozásához.

11 Mixer – lehetővé teszi a Mixer nézetet, ahol elnézheti vagy beállíthatja az egyes szintetizátorok, dobok szintjét és hangbemenet alkotja a sorozatot, valamint az egyes számok pártázásához a sztereó képen.

12 FX – megnyitja az FX nézetet; Lehetővé teszi zengető- és késleltető effektusok hozzáadását minden szinthez, dobhoz és hanghoz egyénileg adja meg.

13 **G** Felvétel és **H** Lejátszás – ez a két gomb elindítja és leállítja a sorozatot (Lejátszás), majd belép a Felvétel mód (Rögzítés) (Rögzítés). Lejátszás módban bármi, amit a rácson játszik, hallható lesz; Felvétel módban bármi, amit lejátsz, hallható lesz, és hozzáadódik a sorozathoz.

14 Preset – megnyitja az aktuálisan kiválasztott mű sorszáma előtti beállított nézetét. Minden szint sáv a 128 patch bármelyikét használhatja, minden MIDI sáv a nyolc MIDI sablon bármelyikét, és minden dobsáv a 64 üttetés minta bármelyikét használhatja. A szintetizátor és a dob előtti beállítási gombok 32 oldalakon vannak elrendezve.

- 15) és K - ennek a két gombnak a működésétől (és színeitől) függően eltérő lehet jelenleg kiválasztott Nézet. A Hang nézetben lehetőségek teszik a szintpadok vagy a MIDI-sávok hangmagasságának egy-öt oktávval feljebb, illetve 1-6 oktávval lefelé tolását a hangjegyek beírásakor: az egyes számok hangmagassága egymástól függetlenül állítható. Néhány más nézetben lehetőségek teszik egy második oldal kiválasztását, például a Mintanézetben ez lehetőségek teszik, hogy sávonként nyolc minta közül válasszon, bár egyszerre csak négy jelenik meg.
- 16) Tempo and Swing – A Tempo lehetőségek teszik a sorozat BPM (tempó) beállítását az 1. makróvezérlővel; A Swing módosítja a lépések közötti időzítést a minta „érzetének” megváltoztatásához, a 2. makró segítségével a beállításához. Ebben a módban az 5. makró beállítja a Click track szintjét.
- 17) Clear – lehetőségek teszik az egyes szekvencialépések, tárolt makróvezérlési mozgások, minták vagy projektek törlését.
- 18) Duplicate – másolás és beillesztés funkcióként működik a mintákhoz és az egyes lépésekhez.
- 19) Mentés és projektek – elmentheti aktuális projektjét, és megnyithat egy korábban mentett projektet.
- 20) Shift – több gombnak van „második funkciója”, amelyet a Shift lenyomva tartásával érhet el gombot, és megnyomja a kérdéses gombot. A Shift gomb lenyomásának elkerülése érdekében engedélyezheti a „Sticky Shift” funkciót. Amikor megnyomja a Shift billentyűt, úgy működik, mintha lenyomva lenne, amíg másodszor meg nem nyomja. A Sticky Shift engedélyezéséhez lépjen be a Beállítás nézetbe, és nyomja meg a Shift billentyűt. A Sticky Shift be van kapcsolva, amikor a Shift a gomb élénkzőld.

Hátsó nézet



- 1 kimenet – L/mono és R – A Circuit Tracks fő audiókimenetei két ¼"-os TS jack aljzaton.
Max. a kimeneti szint +5,3 dBu (+/-1,5 dBu). Ha nincs dugó az R aljzatban, az L/Mono aljzat az L és R csatornák mono keverékét hordozza.
- 2 Sync – egy 3,5 mm-es TRS jack aljzat, amely 5 V-os amplitúdójú órajelet biztosít bizonyos sebességgel arányos a tempó órájával: a tényleges arány a Setup View -ban állítható be. Az alapértelmezett sebesség negyed hangonként két impulzus.
- 3 (Fejhallgató) – csatlakoztasson ide egy sztereó fejhallgatót. A fő kimenetek aktívak maradnak, ha bedugják a dugót. A fejhallgató-erő sí tő +5 dBu-t tud vezetni egy pár 150 ohmos sztereó fejhallgatóba.
- 4 MIDI In, Out és Thru – három MIDI csatlakozó szabványos kiegészítő 5 tűs DIN aljzatokon. Lehetővé teszi, hogy a Circuit Tracks MIDI szekvenciái külső berendezést indítsanak el, vagy külső vezérlő játsszák le a Circuit Tracks szintetizátorait, és módosítsák a szint és FX paramétereket. Vegye figyelembe, hogy a MIDI Thru port az Advanced Setup View -ban beállítható úgy, hogy a MIDI Out port klónjaként működjen; a részleteket lásd a 107. oldalon.
- 5 1. és 2. bemenet – két külső audio bemenet: az ide csatlakoztatott vonalszintű jelek keverhetők a belső leggenerált hangokkal, és az FX szekció egyedileg kezelhető. A dobsávok mellett is lehajthatók. A ¼"-os TS jack aljzatokon a bemenetek kiegyensúlyozatlanok.
- 6 USB-C port. Ez egyben az egység egyenáramú tápellátása is a külső tápellátáshoz és az akkumulátor töltéséhez. Az egységhez egy C-típusú A-típusú kábel tartozik. Csatlakozzon számítógépekhez a Novation Components interfészhez. A port MIDI osztály kompatibilis; MIDI-adatok átviteléhez és fogadásához csatlakozzon más, MIDI-t támogató eszközökhöz USB-n keresztül. Firmware frissítésekhez is használható. MEGJEGYZÉS – A Circuit Tracks USB-portja nem továbbítja a hangot.
- 7 microSD – csatlakoztasson ide egy kompatibilis microSD-kártyát a projektsomagok mentéséhez vagy importálásához.
- 8 – „lány” be/ki kapcsoló; a véletlen fel-/lekapcsolás elkerülése érdekében kb. egy másodpercre van szükség a készülék be- vagy kikapcsolásához. A gomb beépített LED-je zölden világít, jelezve, hogy a belső akkumulátor töltődik.
- 9 Kensington MiniSaver – szükség esetén rögzítse a Circuit Tracks-et egy megfelelő szerkezethez.

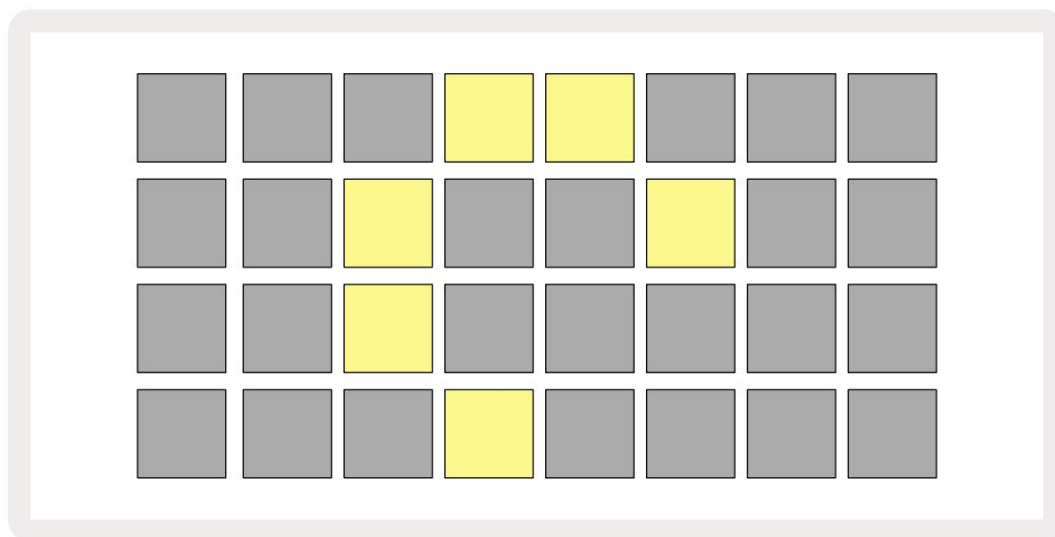
Alapok

Az egység bekapcsolása

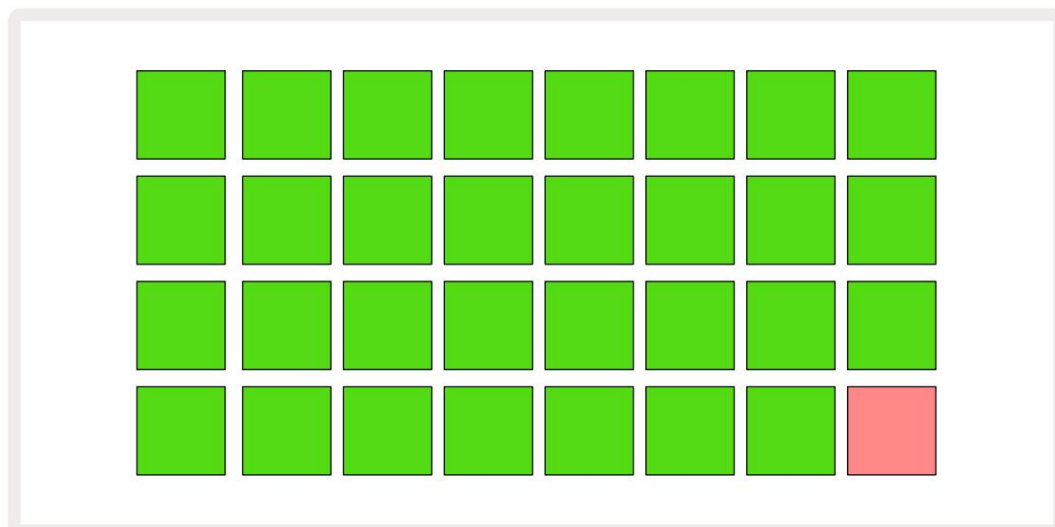
Csatlakoztassa a mellékelt AC adaptert az USB-porthoz  a mellékelt kábel segítségével, majd csatlakoztassa az adaptert a váltakozó áramú hálózathoz. Ez biztosítja, hogy a belső lítium akkumulátor teljesen feltöltődjön.

Csatlakoztassa a fő kimeneteket egy felülgyeleti rendszerhez (tápfeszültségű hangszórók vagy külső erőssítő és passzív monitorok); vagy csatlakoztasson egy fejhallgatót, ha úgy tetszik.

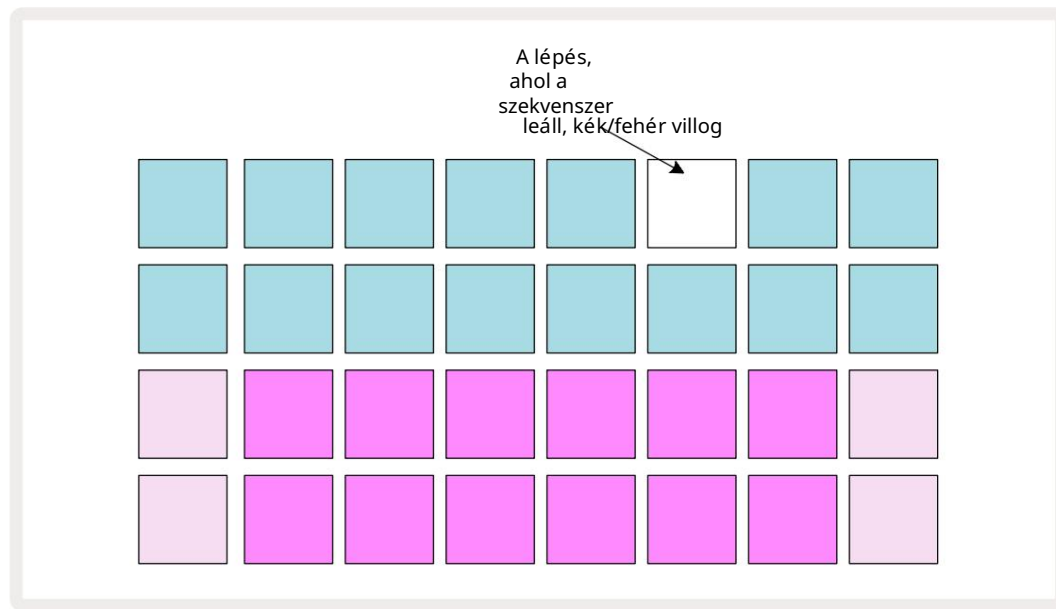
Nyomja meg hosszan a POWER gombot , és a rács körülbelül a rendszerindítási képernyőt fogja mutatni öt másodperc:



A kezdeti rendszerindítás után a kijelző színe halványpirosról élénkzöldre vált, sorrendben balról fentről jobbra lent, jelezve a csomag betöltését.



A rendszerindítás után a rács kijelzése az alábbihoz hasonlóvá változik:



Elkezdni

16 demóprojektet elő re feltöltöttünk az emlékek között, hogy képet kapj arról, hogyan működik a Circuit Tracks művek megnyomni a  Lejátszás gomb  hallania kell az első demó Sessiont.

Ha még nem világít, nyomja meg a Synth 1 gombot . A Circuit Tracks most az 1. szint hangjegynézetet jeleníti meg. A két alsó sor – a szintetizátor padok – a „Play Area”, ahol a hangok kiválthatók, míg a két felső sor – a minta lépései – a minta előrehaladását mutatja.

Nyomja meg a Synth 2 gombot a Synth 2 játékerületének és mintáinak megtekintéséhez. Vegye figyelembe, hogy az 1. szint hangjegyei lila kóddal, a 2. szinté pedig halványzölddel vannak kódolva; ha egy hangjegyet tartalmazó minta lépést megnyomunk, a hangjegynek megfelelő pad fehérre változik. Hasonlóképpen, a mintapárnák halványkékek, de elfordulnak fehér, ahogy a „lejátszási kurzor” mozog a mintán.

Most nyomja meg a Drum 1 gombot: a dobok kijelzői nagyon hasonlóak a szintetizátorokéhoz.

A két felső sor a Minta lépések, a két alsó sor pedig a négy ütős mintaoldal egyike: a többi oldalt a J és K gombokkal választhatjuk ki. Meg fogja találni minden oldal egy készletet képvisel. Az 1-es és a 2-es dob rúgódob, a 3-as és a 4-es pergő, az 5-ös és a 6-os zárt szia kalapok, a 7-es és a 8-as nyitott hi-kalapok, a 9-től 12-ig általában kiegészítő ütős hangszerek, a 13-tól 16-ig dallamos hangok.

A dobsávokon a triggereket lépésenként lehet bevinni a rács felső felét elfoglaló halványkék párnák megérintésével. A trigger tartalmazó lépés élénk kékén világít (vagy rózsaszínen, ha a lépés megfordított mintát tartalmaz). Ha el szeretné távolítani a trigger egy lépésről, koppintson újra a megfelelő padra.

Azt is észrevette már, hogy a különböző pályák különböző színeket használnak a gyors azonosításhoz: ez az elv a legtöbb Circuit Tracks nézetre érvényes. A színek (kb.):

Vágány	Pad színe
Szint 1	Ibolya
Szintizátor 2	Halványzöld
MIDI 1	Kék
MIDI 2	Rózsaszín
1. dob	Narancssárga
2. dob	Sárga
3. dob	Lila
4. dob	Aqua

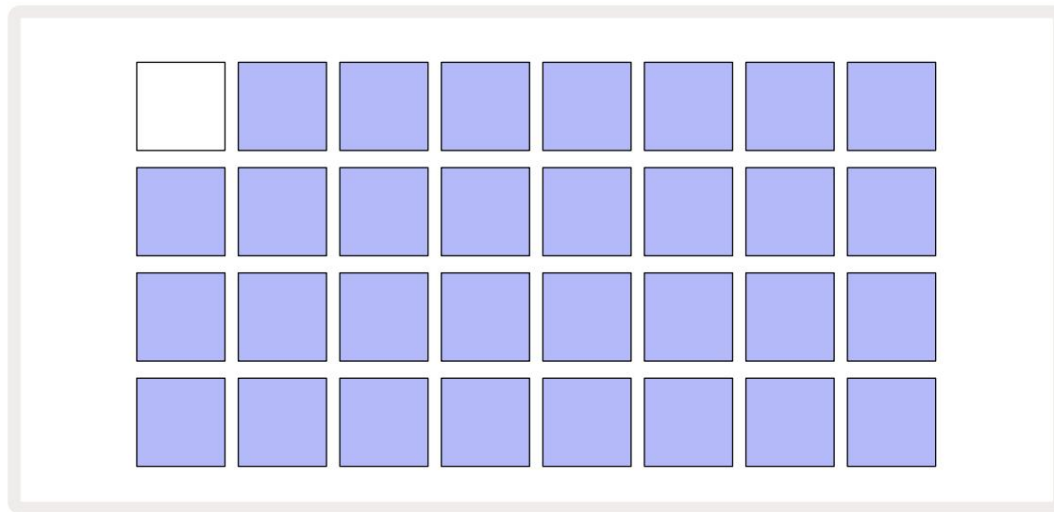
megnyomni a  Lejátszás gomb a leállításhoz.

A kézikönyv későbbi részében elmagyarázzuk, hogyan választhatja ki a kívánt szint- és dobhangot a mintában, és azt is, hogyan manipulálhatja a hangokat valós időben.

Betöltés és mentés

Amikor megnyomja,  Bekapcsolás után játszson először, a Project which Circuit Tracks a lejátszás lesz az utolsó, amelyet kikapcsolt állapotban használ. Az előző részben leírt gyári bemutatót az 1. memóriahelyre töltöttük be.

Másik projekt betöltéséhez használja a Projects View-t. Nyissa meg a Projects  gombot :



64 memóriabővítmény van, amelyek 32-ből két oldalt helyeznek el. A J és K gombokkal lépkedhet az oldalak között. Minden pad egy memóriahelynek felel meg. A betét színe jelzi a slot állapotát:

- Fehér – az aktuálisan kiválasztott projekt (csak egy pad lesz fehér)
- Világoskék – a slot vagy a felhasználó által mentett projektet* vagy egy gyári demóprojektet tartalmaz
- Halvány kék – a nyílt állapot

* De lásd a „Projektszín megváltoztatása” című részt a 97. oldalon.

Ha még mindig kíserletezik, választhat egy másik gyári demót, amelyet meghallgathat és játszhat vele. Lejátszásmódban ugrálhat a mentett projektek között: az aktuális projekt befejeződik a jelenlegi mintáját, mielőtt az új projekt elindulna. (Ha egy másik projekt kiválasztása közben lenyomva tartja a Shift billentyűt, a lejátszás azonnal megkezdődik.)



Azok a projektek, amelyeket akkor töltöttünk be, amikor a szekvenszer nem fut, a projekt mentésekor érvényben lévő ütemben fognak játszani.

A szekvenszer futása közben betöltött projektek az aktuálisan beállított tempóban fognak játszani.

Ez azt jelenti, hogy egymás után előhívhatja a különböző projekteket, és biztos lehet benne, hogy a tempó állandó marad.

A gyári demóprojekteket tartalmazó slotokban nincs semmi kü lö n ö s: ezeket tetszés szerint felü lí rhatod: a Novation Components segí tségével bármikor újratö ltheted.

Nem kell Projektnézetben lennie ahhoz, hogy elmentse egy projektjét , amelyen dolgozott. Ha megnyomja a Mentés ¹⁹ , az gombot, fehérén villog; Ha másodszor is megnyomja, a mentési folyamat megerő sí téseként rö viden, gyorsan zö lden villog. Ebben az esetben azonban a munkája az utoljára kiválasztott projektmemóriába kerü l mentésre, amely nagy valószí nű séggel az lesz, amelyik egy korábbi verziót tartalmazott; a korábbi verzió felü lí rásra kerü l.

Ha a munkáját egy másik projektmemóriába szeretné menteni (az eredeti verzió változatlan hagyásával), lépjen be a Projektnézetbe . Nyomja meg a Mentés gombot; a Mentés és az aktuálisan kiválasztott projekt padja fehérén villog. Nyomjon meg egy másik memóriapadot: az ö sszes tö bbi pad első tétü l, és a kiválasztott pad gyorsan zö lden villog egy másodpercig, hogy megerő sí tse a mentési folyamatot.

A projektek azonosí tásának megkö nnyí tése érdekében a 14 szí n egyikét hozzárendelheti a Projects View bármelyik lapjához. Lásd: „A projekt szí neinek megváltoztatása”, 97. oldal.

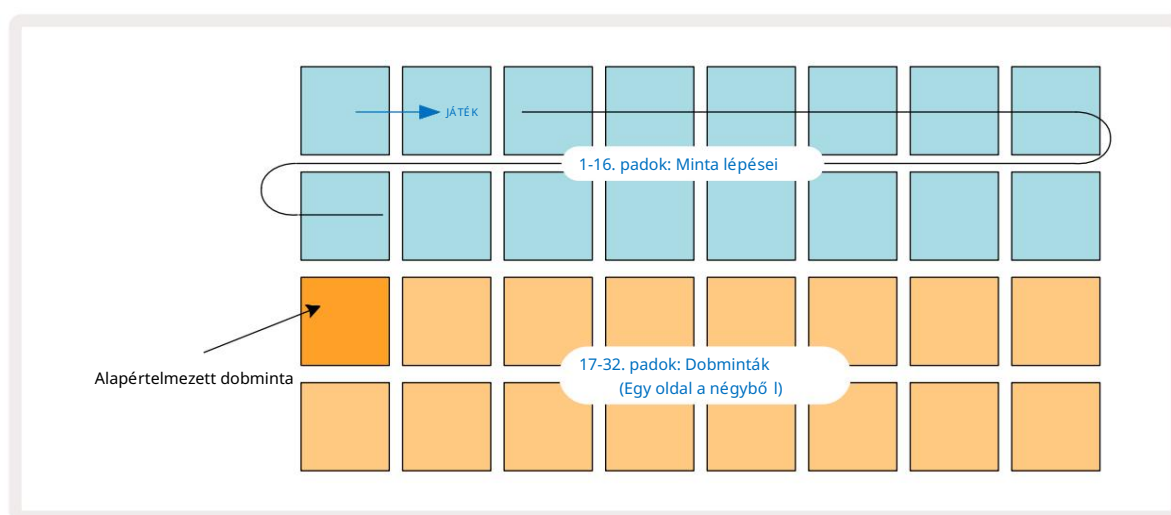
Kezdve a semmiből I

Ha már ismeri a hardveres zenekészí tészt, valószínűleg kihagyhatja ezt a részt!
De ha kezdő vagy, hasznosnak találhatod.

Miután egy ideig kísérletezett a gyári bemutató mintákkal, valószínűleg szeretne mintát létrehozni.

Válassza a Projektek lehetőséget, és válasszon egy üres memóriahelyet. Most válassza ki a Drum 1 elemet a Jegyzetnézetben. Amikor megnyomja

◦ Lejátszás közben látni fogja, hogy a fehér pad (a lejátszási kurzor) halad a 16 mintalépésen keresztül I:



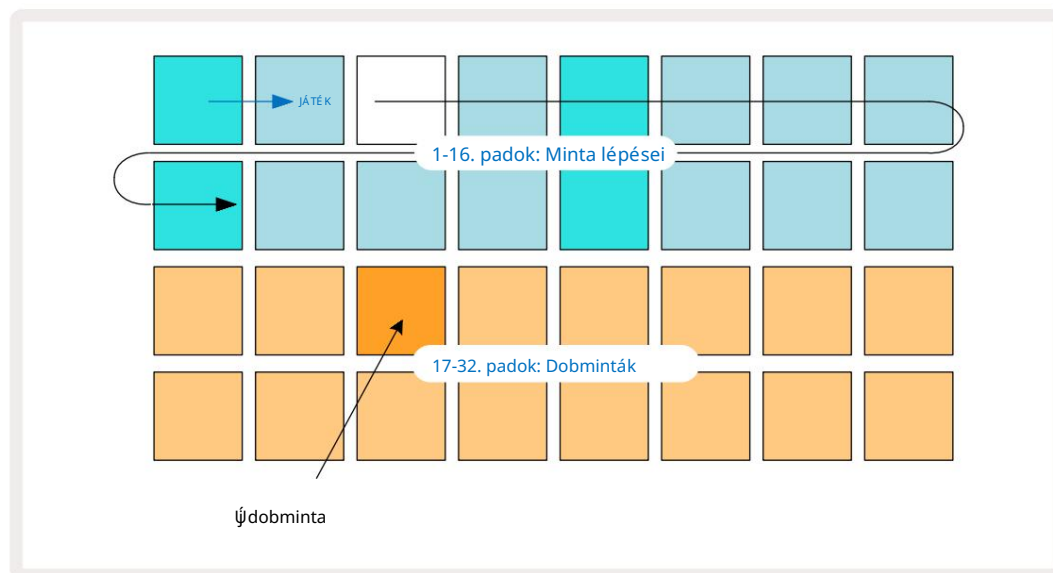
Még nem fogsz hallani semmit.

MEGJEGYZÉS: Az áramköri pályákon a minták alapértelmezés szerint 16 lépés hosszúak. Ez 32 lépésre módosítható a nyolc sáv bármelyikénél vagy mindegyikénél. Ezt a témát a „Lépésoldal” a 76. oldalon ismerteti.

Az egyszerűség kedvéért ebben a részben a 16 lépésből álló mintákat használjuk példaként. (Valójában a mintáknak tetszőleges számú lépése lehet 32-ig; a minta hosszát a Felhasználói kézikönyv későbbi részében tárgyaljuk.)

„Négy a padlón” dob létrehozásához válasszon ki egy tetszőleges dobhangot a készlet 1. vagy 2. mintanyílásából a két alsó párnasor segítségével: a kiválasztott pad erősen világít. Ezután röviden nyomja meg* az 1., 5., 9. és 13. gombokat a két felső sorban az ábra szerint, majd nyomja meg a Lejátszás gombot:

*A Circuit Tracks gombjai közül sok különböző viselkedést produkál attól függően, hogy a gomb „röviden lenyomva” (fél másodperc vagy kevesebb) vagy „hosszan lenyomva”. Ebben az esetben, ha hosszan megnyomja a léptető padot, a lépést egy mintafordításhoz és a következő funkcióról a 63. oldalon olvashat.



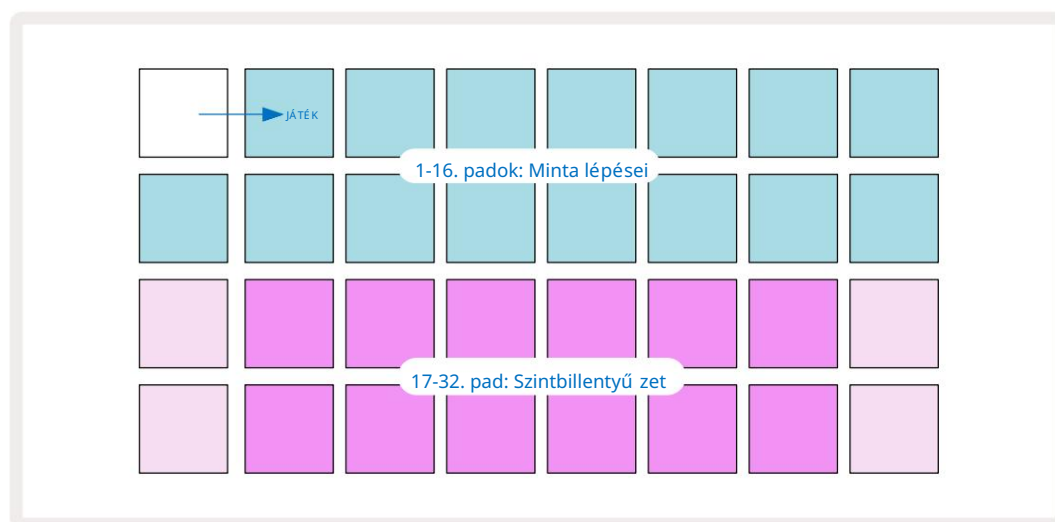
Kiválaszthat egy másik dobmintát a minta lejátszása közben, ha egyszerűen megnyom egy másik padot az alsó két sorban: használhatja a négy mintaoldal bármelyikét.

Most ugyanúgy adjon hozzá pergő dobát a sorozat többi lépéséhez a Dob 2 hűvölk kiválasztásával. Megjegyzés: Más dob minta megtekintése és kiválasztása; A pergő dobok főleg a 3. vagy 4. mintanyílásban vannak egy készlet. Természetesen, ha akarod, ugyanazon a lépcsőn hallhatsz slágereket a Drum 1 és Drum 2-ből. További dobslágerek hozzáadása a Drum 3 és Drum 4 számokhoz ugyanaz a folyamat.

Ha törlőlni szeretne egy dobütést, nyomja meg újra a padját: ezt megteheti a sorozat lejátszása vagy leállítása közben. Az erősen megvilágított párnák jelzik, hol vannak a slágerek.

Most hozzáadhat szint hangokat. Nyomja meg a Synth 1 gombot a Synth 1 Note View megnyitásához. Az alsó két sor egy zenei billentyűzetet jelöl, a felső kettő pedig azt mutatja, hogy hol tart a sorozatban. Amikor Play megnyomja, láthatja a fehér párná haladását a lépéseken (és hallhatja a dobokat már programozva).

Az összes mérleggel (lásd: „Mérlegek” a 31. oldalon) a kromatikus kivételével a rácsos kijelző így néz ki:



A „billeentyűzet” két oktávból áll, a „halványabb” padok a gyökérhangokat képviselik. Amíg a

A Felvétel gomb világít, bármi, amit lejátsz a szintetizátor nézetben (1. vagy 2. szint), rögzítésre kerül a minta lépései szerint.

Amikor az egyik szint hangjegyzet nézetben van, a K és J gombok 15 megváltoztatják az aktuálisan kiválasztott szintetizátor billeentyűzet hangmagasság-tartományát, minden egyes megnyomásukkor egy oktávval. Ha egyszerre nyomja meg a K és a J gombot, a billeentyűzet visszaáll a Patch alapértelmezett oktávjára.

Az alapértelmezett oktáv gyökérhangja a „közép C” egy szabványos zongorabilleentyűzeten.



Hagyományos zongorabilleentyűzet esetén válassza a Scales lehetőséget, majd nyomja meg a Pad 32 (jobb alsó) gombot, amely erősen világít. Ez kromatikus méretezést ad a billeentyűzetnek, és az elrendezés eltér a többi léptéktől:



A kromatikus skálázás az oktáv mind a tizenkét hangját kényszeríti; elhelyezésük között a billeentyűzet „mérete” az egy oktávra csökkenti.

A szintetizátorok

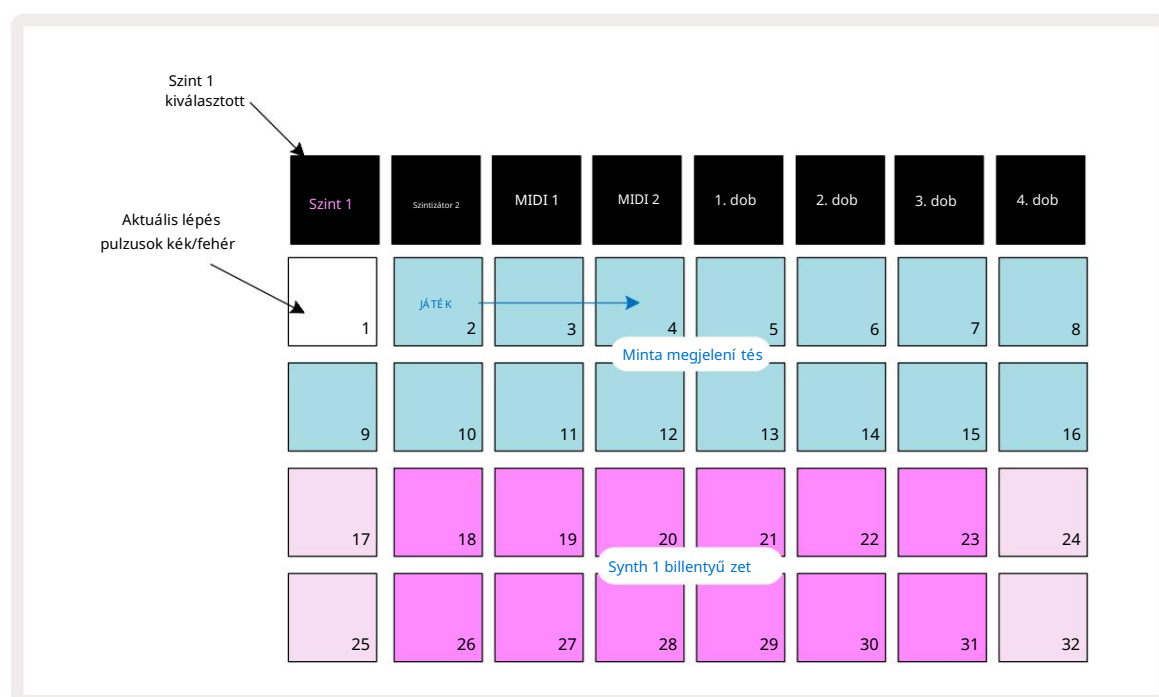
Minden szint sáv erő s és sokoldalú szint motort alkalmaz. A Circuit Tracks egy egyszerű felhasználói felületet biztosít, amely lehetővé teszi, hogy nagyszerű hangokat varázsoljon nagyon gyorsan. A szintetizátor szekció 128 nagyszerű gyári javítással érkezik, hogy a hangok széles skáláját kínálja a kiinduláshoz.

A Felhasználói kézikönyv ezen része részletesebben tárgyalja a szint funkciókat.

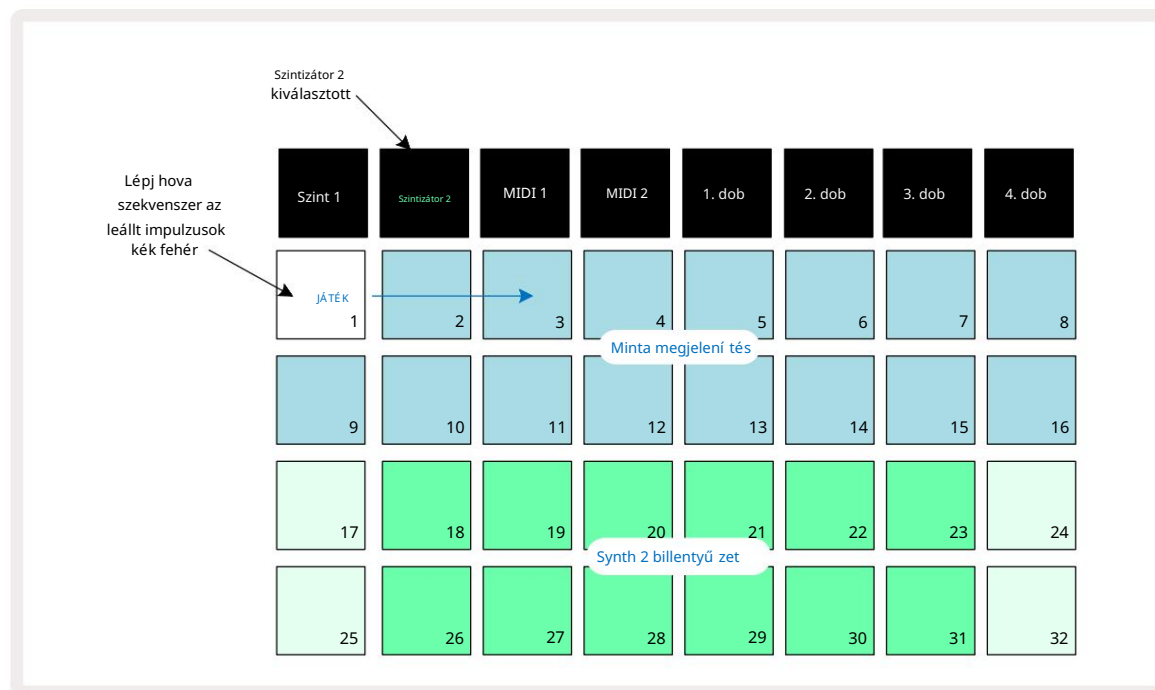
Szintizátorozás

A két szintisáv – a Synth 1 és Synth 2 – azonosan működik. Az egyetlen különbség a pad színe – a Synth 1 billentyűi lilával, a Synth 2 gombjai pedig halványzölddel világítanak; a magas és alacsony minden oktávban a hangok halványabb színűek, mint a köztes billentyűk mindkét esetben. Ezt a színt a kódolás konzisztens más nézetekben.

Egy szintetizátor valós idejű lejátszásához válassza ki a Synth 1 vagy Synth 2 szintisávok egyikét, majd a 6. megjegyzést. Ezzel a rácsot a Jegyzetnézetbe helyezi a kiválasztott szintre. A Note ibolyán vagy halványzöldben világít, attól függően, hogy melyik szintisávot választotta ki. A rács két alsó sora alkotja a szintetizátort billentyűzetet, míg a két felső sor a minta 16 lépését mutatja*. Megjegyzés: ezek halványkék színűen világítanak, kivéve a „kurzort”, amely fehérén villog.



*Lehet akár 32 lépésből álló minták is – lásd a 76. oldalt.



A kromatikus skála kivételével (lásd „Scales”, 31. oldal) a szint felső sora a billentyűzet hangja egy oktávval magasabb, mint a második sorban. Az alsó legmagasabb hangja oktáv (32. pad) mindig ugyanaz, mint a magasabb oktáv (17. pad) legalsó hangja. Így ahhoz játssza le a hangokat két oktávon, növekvő sorrendben, kezdje a 25-32., majd a 18-24.

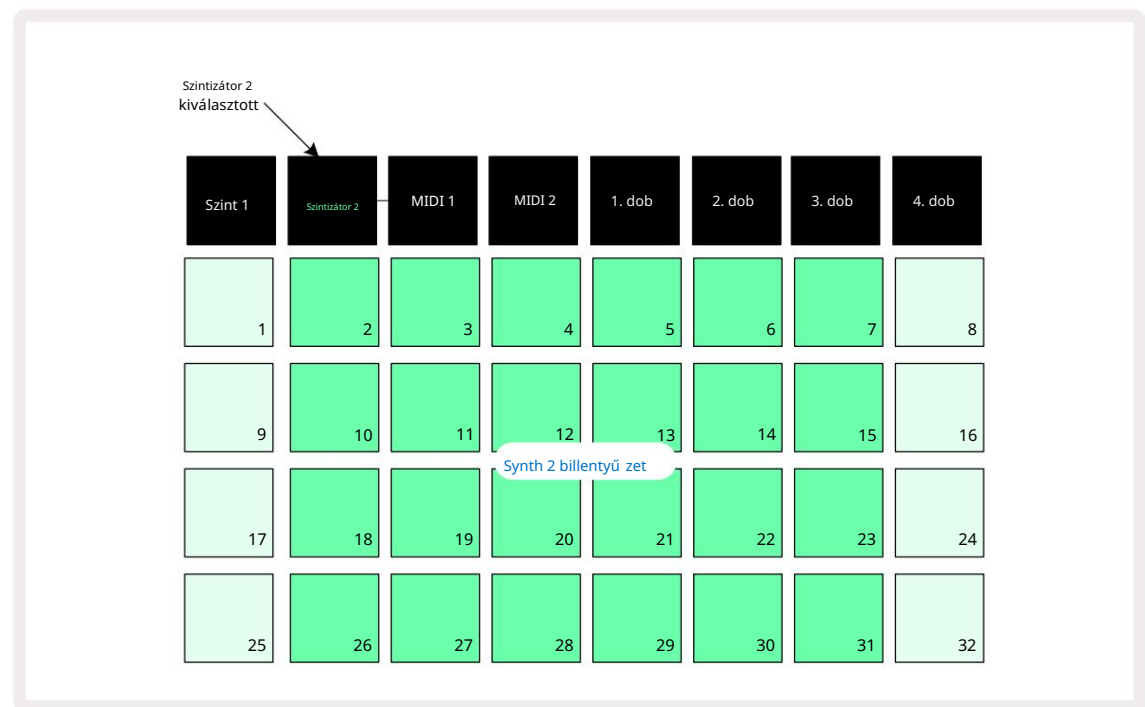
Ha a Circuit Tracks be van kapcsolva, és egy üres projektet választ ki, akkor módosítható a billentyűzet „kiosztása”, hogy az oktáv alsó hangja más legyen, mint C – lásd a 33.

A szintetizátor teljes tartománya 10 oktáv; segítségével érheti el a magasabb vagy alacsonyabb oktávpárokat a J és K gombok 15. Vegye figyelembe, hogy a legalacsonyabb oktáv beállításánál a billentyűzet „mérete” a következő korlátozott.

Kibontott jegyzetnézet

Ha szélesebb hatótávolságú billentyűzetet szeretne elérni, tartsa lenyomva a Shift 20 billentyűt, és nyomja meg a 15. megjegyzést; jegyezze meg most aranyat világító. Ezt kibővített jegyzetnézetnek nevezik, és eltávolítja a minta megjelenítészét a rács két felső sorában, helyette a kiválasztott skála következő két magasabb oktávjához tartozó billentyűket.

Másik megoldásként nyomja meg a Jegyzet gombot, amikor már a Jegyzetnézetben van, hogy váltson a Jegyzetnézet és a Kibontott között. Megjegyzés Nézet.



Ez a nézet nagyon hasznos, ha valós időben rögzíted a szint hangokat.

A kibővített jegyzetnézet a Megjegyzés gomb ismételt megnyomásával törlhető; a rács felső két sora folytatja a minta lépéseinek megjelenítését.

Mérleg

A Circuit Tracks rendkívül rugalmas abban a tekintetben, hogy lehetővé teszi a hangjegyzetfüzetek konfigurálását a lejátszási rácsban, hogy azok megfeleljenek a különböző zenei ötletek hangnembben és léptékben egyaránt. A jegyzet mikéntjének meghatározásának két szempontja van: párnák vannak kirakva: a skála és a gyökérjegy.

Legfeljebb 16 zenei skála áll rendelkezésre: ezek közé tartoznak a nyugati zenei stílusokban megszokottak, mint például a dúr, a natúr-moll, a pentaton és a kromatikus, valamint a szokatlanabb skálák (vagy módok), mint például a Dorian, Lydian és Mixolydian. Nem mindegyik skálán tartalmaz nyolc hangot, bár az egyetlen, amelyben nyolcnál több van, a kromatikus, 12-vel.

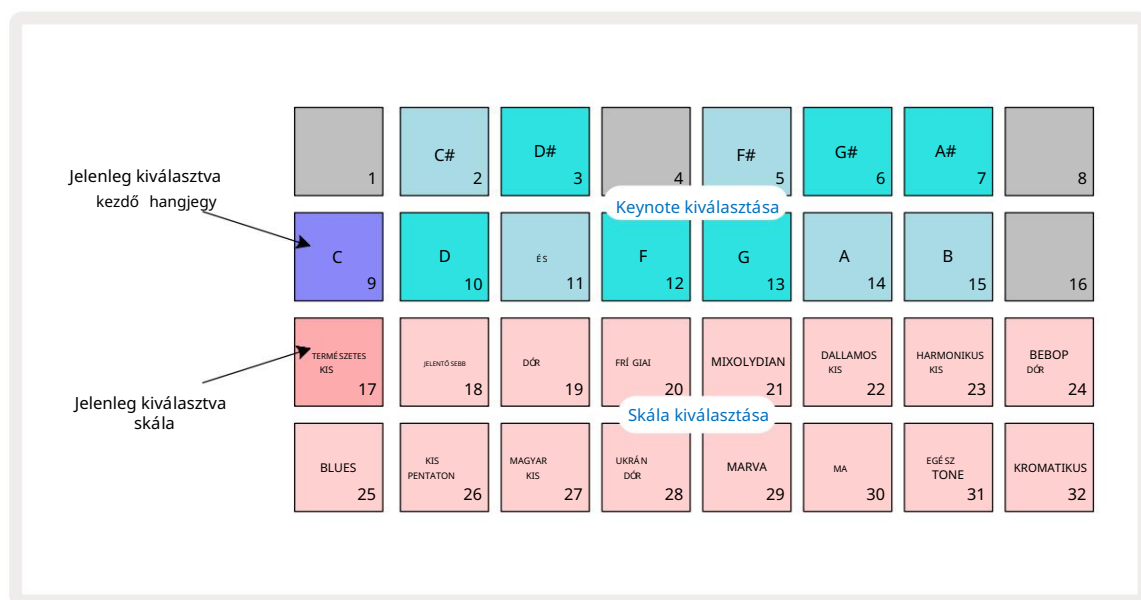


Nem kell érted a zeneelméletet a különböző skálák használatához. Mert

A Circuit Tracks segítségével a minta létrehozása után módosíthatja a használt léptéket, így könnyen képet kaphat hatásokról és különbözőségeikről. Rögzítsen egy egyszerű szintű hangmintát, és majd játssza le különböző skálákkal. Észreveheti, hogy bizonyos skálákkal bizonyos hangok feljebb tolódnak, ill félhanggal lejjebb, és ez adja az általad megkomponált „dallamot” egészen eltérő „hangulatok” vagy „érzések”, amelyek közül néhány jobban illeszkedik ahhoz, amit elérni akar, mint mások.

Továbbá, bár az alapértelmezett billentyűzet a C hangon alapul (az előző részben leírtak szerint), lehetséges a legalacsonyabb hangzású hang újradefiniálása a választott skála bármely hangjává.

A skála és a gyökérjegy is a Mérleg nézetben állítható be, amely a Mérleg 9 gomb megnyomásával érhető el. A Mérleg nézet az alábbiakhoz hasonlóan fog kinézni:



Skála kiválasztása

A Skálák nézetben az alsó két sor lehetővé teszi a 16 elérhető zenei skála egyikének kiválasztását. Ezek

Az alábbi táblázat tartalmazza azokat a hangokat is, amelyeket az egyes skálák tartalmaznak, amikor a legalacsonyabb hang a skálán a C:

Pad	Scale	CC#	DD#	EF				F#	G#	AA#	B			
17	Natural Minor													
18	őrnagy													
19	Dorian													
20	fríg													
21	Mixolydian													
22	Dallammoll (felmenő)													
23	Harmonikus moll													
24	Bebop Dorian													
25	Blues													
26	Minor Pentaton													
27	Kismagyar													
28	ukrán Dorian													
29	Marva													
30	Ma													
31	Teljes hang													
32	Kromatikus													

A lejátszáshoz választott skála a projekt mentésekor mentésre kerül.

Látni fogja, hogy ha más skálát választ ki a Scales View-ban, akkor a párnák megvilágítása

a felső két sorban változik. Ha ismeri a zongorabillentyűzetet, látni fogja, hogy a

a padok elrendezése szimulálja a billentyűk elrendezését egy oktávon keresztül (kezdetben C-től kezdve),

A 2. sor a fehér jegyeket, az 1. sor pedig a fekete jegyeket képviseli. Vegye figyelembe, hogy az 1., 4., 8. és 16. pad ebben a nézetben mindig le van tiltva, hogy a 2. és 3., valamint az 5., 6. és 7. pad fekete jegyként működjen. Az erősen megvilágított padok azok, amelyek a kiválasztott skálához tartoznak, a halványak pedig a nem tartozó hangjegyek.

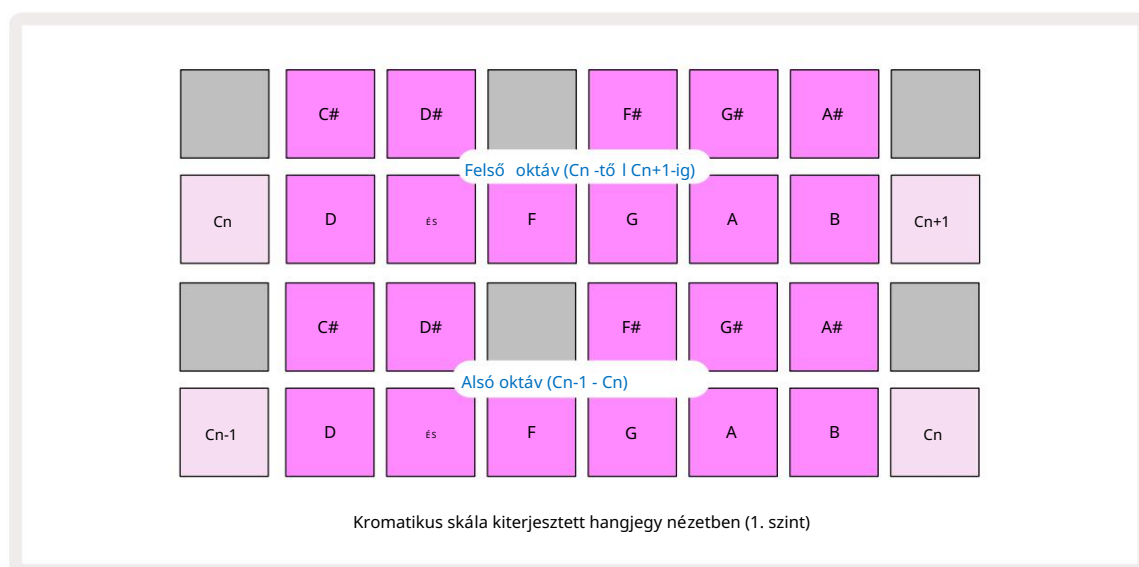
Ha kilép a Skálák nézetből a Jegyzet ismételt megnyomásával, a Jegyzetnézet alsó két sora mostantól

a kiválasztott skála hangjait tartalmazza, két oktávon keresztül. Ez alól van egy kivétel – a kromatikus skála.

Ezzel a kiválasztott skálával a skála mind a 12 hangja elérhető, ami azt jelenti, hogy csak egy oktáv

billentyűzettel lehet elhelyezni őket. A Note View szintetizátor billentyűzetein mostantól a

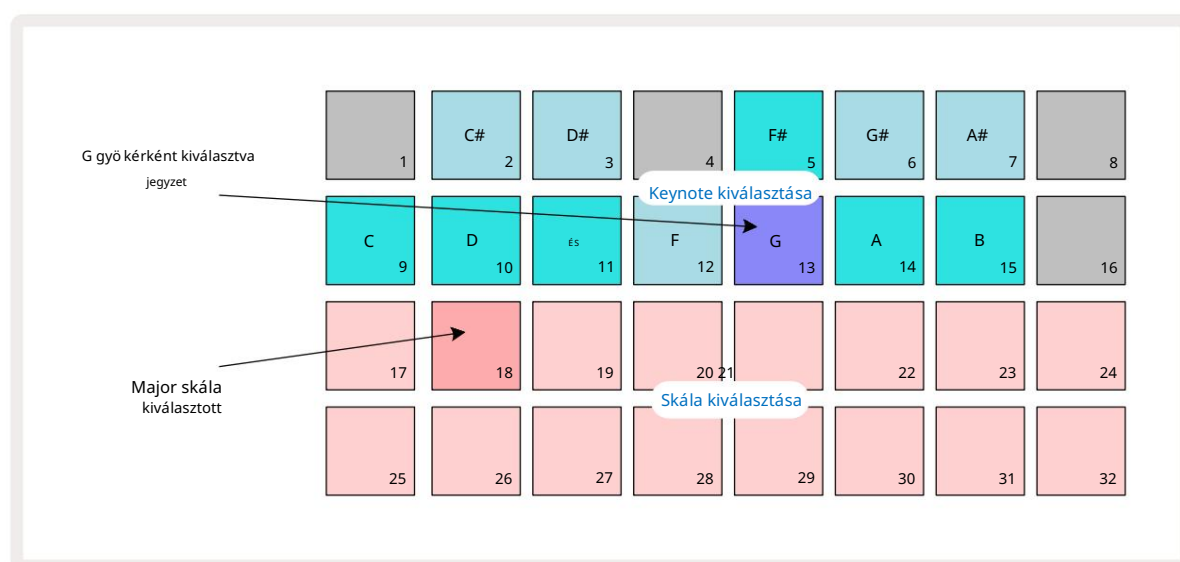
ugyanaz az elrendezés, mint a Scales View vitaindí tő kiválasztó lapjai . A kibő ví tett hangjegynézetben kromatikus skála kiválasztásával egy kétoktávós billentyű zet jelenik meg:



Győ kérjegy

Az összes skála alapértelmezett győ kérjegy a C. A 31. oldalon látható Skálák nézetben a C-nek megfelelő 9. pad sőtétkéken világít, mint a többi pad. A billentyű zet győ kérjegyzetének megváltoztatása a Jegyzet nézetben, nyomja meg egy másik kulcsfontosságú választógombot a Skála nézetben. (Ne feledje, hogy a vitaindí tő a kiválasztó padok mindig egy oktávot mutatnak C-től B-ig.) Ha egy másik győ kérhangot választunk, a pad megvilágítása megváltozik, jelezve az aktuálisan kiválasztott skálán elérhető hangokat az új billentyű höz.

Például, ha a Major skálán dolgozik, és győ kérjegyként a G-t választja, akkor a Skálák nézetben így fog kinézni:



A felső két sorban most a G-dúr skálát alkotó hangok láthatók: G, A, B, C, D, E és F#.

Jegyzetnézetben a két alsó sor mindegyike (vagy a kibontott jegyzetnézetben mind a négy sor) megszólaltatja a G-dúr hangsor hangjait G-től I G'-ig (ahol a G' egy oktávval G feletti hangot jelöl). Ugyanez az elv alkalmazható a hangjegyzet nézetekben a szintetizátor jegyzetfüzetek átméretezésére bármely kívánt gyökökkel.

Ha már létrehozott egy projektet, amely szinti hangjegyeket tartalmaz, megváltoztathatja a hangjegyeket a hangok transzponálásához, még a projekt lejátszása közben is. Magát a léptéket is módosíthatja egy meglévő hűző Projekt. Ebben az esetben előfordulhat, hogy a létrehozáskor meglévő jegyzetek nem léteznek az új skálán. Ilyenben Ebben az esetben a Circuit Tracks intelligens döntést hoz, hogy melyik hangot játssza le helyette, melyiket fogja általában egy félhanggal az eredeti hang felett vagy alatt lehet. A skála ilyen módon történő megváltoztatása nem destruktív: visszatérhet az eredeti skálához, és a hangok úgy szólnak, mint korábban.

Patchek kiválasztása

A két szintisáv mindegyike használhatja a 128 előrebetöltött patch bármelyikét, amelyeket fejlesztettek kifejezetten a Circuit Tracks számára. A Patch-ek négy, 32-es oldalként vannak elrendezve a Patch View-ban.

A Patch View megnyitásához az aktuálisan kiválasztott szintiehez (azaz Synth 1 vagy Synth 2), nyomja meg a Preset 14 gombot. Ezzel megnyílik a Patch View Page 1, ha a Synth 1 van kiválasztva, és a Patch View Page 3, ha a Synth 2 van kiválasztva. Minden esetben kiválaszthatja a többi oldalt a J és K gombok segítségével 15. Ne feledje, hogy a J és K gombok, jelölő, hogy a jelenlegi oldalon tartózkodik.

Az aktuálisan kiválasztott Patch-nek megfelelő pad fehér, a többi pedig lila (1. szint) vagy halványzóld (2. szint) színű lesz. A Patch 1 (Pad 1 on Page 1) az alapértelmezett Patch a Synth 1 and A 33-as javítási (1. pad a 2. oldalon) a Synth 2 alapértelmezett javítási.

Másik patch kiválasztásához nyomja meg annak gombját. A szint (1 vagy 2) most átveszi az új Patch által meghatározott hangzást. Megváltoztathatja a Patch-et, miközben egy minta fut, bár az átmenet nem feltétlenül zökkenőmentes, attól függően, hogy a minta melyik pontján van megnyomva. Változása a A javítási nem változtatja meg az eredetileg a mintával együtt mentett javítási tást, kivéve, ha a projektet újra elmentik.

A komponensek segítségével patch-eket tölt be az áramköri sávokra; így Ön irányíthatja az új projektek induló javítási tást.

Patch előnézet

A Circuit Tracks Patch Preview funkciójával meghallgathatja, hogyan hangzanak a Patch-ek Patch View módban. A Patch Preview figyelembe veszi az aktuális Scale and Root Note beállítást a meghallgatás során a Tapasz.

Ha lenyomva tartja a Shift billentyűt, miközben lenyom egy padot Patch View-ban, az előnézet le van tiltva; ez kívánatos lehet

elő elő adásban, ha tudod, hogy melyik javí tást használsz, és nem kell hallanod a kiválasztáskor.

A Patch Preview le van tiltva, ha a Circuit Tracks Felvétel módban van és a lejátszás aktív.

External Patch Select

A szint patch-ek külső MIDI vezérlőről is elő hívatók Circuit Tracks MIDI Program Change (PGM) üzenetek küldésével: az alapértelmezett MIDI csatornák a Channel 1 (Synth 1) és Channel 2 (Synth 2), bár a MIDI csatornák újra hozzárendelhetők a beállításban. Ezenkívül a Circuit Tracks funkciót be kell állítani, hogy megkapja a Program Change üzeneteket: ismét ez az alapértelmezett beállítás, de a teljességért lásd a 104. információt.

A külső letölthető, Circuit Tracks Programmer's Reference Guide dokumentum teljes tartalmat tartalmaz részletek.

A makrók felfedezése

A Circuit Tracks szint hangjait alaposan módosíthatja a makróvezérlővel. Az egyes szintetizátorokhoz elérhető 128 gyári patch mindegyikének maximum négy paramétere „beállítható” az egyes makróvezérlővel, hogy módosítsa a hangzást. Az egyes makrók első dleges funkciója a gomb alatt látható, de bármilyen beállítás hallható hatása nagymértékben magától a forrásfolttól függ: bizonyos esetekben

A foltok egy adott makró hatása nyilvánvalóbb lesz, mint másoké.

Minden makróban található egy RGB LED a gomb alatt, amely lila vagy halványzöld színben világít attól függően, hogy melyik szintre van kiválasztva. A forgó kezelő szerven „végtelenek”; ezért a LED-ek a paraméter értékét jelzik, a LED-ek fényereje pedig a paraméter aktuális értékét jelzi. gomb el van forgatva.



Bizonyos javítások esetén egyes makrók a szokásostól egészen más funkciót kapnak. Valószínűleg ez a helyzet az alapértelmezett gyári javításoktól eltérő javításokkal is, például a Novation Components Synth Editor segítségével létrehozott javításokkal.

Az egyes makróvezérlők hatásának megértésének messze a legjobb módja, ha különböző javításokat tölt be, és hallgatás közben kísérletezik a vezérlővel. Azt fogja tapasztalni, hogy bizonyos javítások esetén egyes makróvezérlők elfordítása hallhatóan más hatást fog kiváltani, mint más makróvezérlők különböző beállításai vannak. Próbálja meg mozgatni a vezérlő párokat, hogy szokatlan és érdekes hangzást hozzon létre variációk. Hangsúlyozni kell azonban, hogy a Makrók hatása nagyobb ill kisebb mértékben különböző Patch-ekkel, és hogy semmi sem helyettesítheti a kísérletezést!

A makrókat egy minta lejátszása közben használhatja, hogy valós időben módosítsa a szint hangokat. Ha Felvétel módra vált, a LED-ek pirosra váltanak, amint elforgatják a gombot, és a paraméterek változásait a projekt rögzíti. További részletek a 37. oldalon.

A makrók bármilyen külső MIDI-vezérlővel is variálhatók. A Circuit Tracks MIDI I/O konfigurációját be kell állítani a MIDI Control Change (CC) adatok fogadásához – ez az alapértelmezett beállítás, de a teljes információért lásd a 104. oldalt.

Külsőből származó makroparaméter-variációk

A MIDI-vezérlő pontosan ugyanúgy rögzíthető a Circuit Tracks-ben, mint a fizikai potméter fent leírt mozgások.

Szintező minta rögzítése valós időben

Egy szintiminta valós idejű rögzítéséhez valószínűleg először egy dobsávot szeretne rögzíteni. Dob

A mintákat részletesen egy későbbi fejezet tárgyalja, de a ritmus „ágyának” egyszerű kiindulópontja az 1. dob kiválasztása, a készlet 1. vagy 2. mintányi látsábol egy basszusból minta kiválasztása, és a Pads 1 gomb megnyomása,

5, 9 és 13. Aztán amikor megnyom egy  Játssz, egy egyszerű 4/4-es basszusból fogsz hallani. Hozzáadhat néhányat további ütem hangszert - pergő ütemek a kick dob ütemére vagy valami 1/8 vagy 1/16 hi-hatra, ha akarod - egy vagy több dobsáv kiválasztásával néhány ütemet beírva a mintába.



Ha kívánja, engedélyezheti a kattintáskövetést útmutatásként: tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és nyomja meg a Clear gombot. Ismételje meg a visszavonáshoz. További részletek a 88. oldalon.

Lépjen be a Megjegyzés nézetbe az 1. vagy 2. szintetizátorhoz (nyomja meg a Note gombot, majd a Synth 1 vagy Synth 2 gombot, ha még nem kiválasztott), és futtassa a mintát. Ha azt szeretné, hogy a szintetizátor hangjai négy oktávra terjedjenek ki kettő helyett (vagy kettő helyett egy oktávra, ha a kromatikus skála lehetővé teszi választotta), válassza a Kibővíített hangjegynézet lehetőséget. (Shift + Megjegyzés). „Meghallgathatja” a szint hangokat egyszerűen úgy, hogy lejátszassa őket a kattintási sáv ellen és/vagy a többi számot néhányszor, amíg boldog nem lesz – addig nem kerülnek rögzítésre, amíg meg nem nyomja a **G** Felvétel gombot. Ha készen áll a mintába menteni, nyomja meg a Felvétel gombot, és folytassa a lejátszást; a minta befejezése után a hangjegyek újrakezdésre kerülnek. A Circuit Tracks szintetizátorai „hat hanggyűjtemény” – vagyis akár hat hangot is hozzárendelhet a minta bármely lépéséhez, ha a Patch megfelelően töltött.

Felvétel módban a lépéskurzor (általában fehér) pirosra változik, ahogy halad a mintán, további emlékeztetőül, hogy most módosítani kész a mintát.

Miután lejátszotta a szükséges hangokat, nyomja meg ismét a Felvétel gombot a felvétel leállításához. Törlheti vagy hozzáadhatja „manuálisan” jegyzi meg – vagyis amíg a minta nem fut. Ha gyors tempóban dolgozik, ez gyakran előfordul közelebb. Ezt a témát részletesen tárgyalja a Felhasználói kézikönyv „Step Editing” része (39. oldal).



A **G** Rögzítési gomb kettős pillanatnyi/reteszelő funkciója számos más gombon is elérhető. Ha fél másodpercnél tovább lenyomva tartja a gombot, a Circuit Tracks kiesik a Felvétel módból, amint elengedi. Ez azt jelenti, hogy egyetlen művelettel nagyon egyszerűen be- és kiütheti a rekordot.



A gyári alapértelmezett projektek monofonikus hangokkal töltődnek be Synth 1-hez és többszólamúhoz. Ez azt jelenti, hogy könnyedén használhatja az 1-es szintetizátort basszushoz, a 2-es szintetizátort pedig billentyűzet hangjai. De ezt természetesen tetszés szerint megváltoztathatja.

Mivel általában a felvételnél dönti el, hogy melyik oktávon fog játszani, a két Oktáv gomb **15** nincs hatással a hangok magasságára, amikor újrajátssza a mintát. Ha módosítani szeretné a minta oktávját a felvétel után, tartsa lenyomva a Shift billentyűt, majd nyomja meg az Octave gombot.

Mint minden változtatásnál, az oktáv ilyen módon történő eltolása nem változtatja meg a tárolt projektet, ami gél nem menti manuálisan.

A Scales View két paramétere – Scale és Root Note – mindkettő módosítható lejátszás közben is, tehát ha tetszik a minta, de rossz a gomb, hogy egy másik zenei elemhez illeszkedjen, akkor egyszerűen nyomja meg a Scales gombot, és válasszon egy másikat. győződjön meg róla, hogy a kiválasztott skála és gyökérhang mindkét szintű sávra és mindkét MIDI sávra vonatkozik.

Ugyanazon hang különböző oktávokban, ugyanabban a lépésben történő lejátszása nagy mélységet és karaktert adhat a hangzásnak. A Circuit Tracks hat hangból álló polifóniája lehetővé teszi, hogy bármely hat hangot lejátszson minden szintű l, de nem mindegyiknek ugyanabban az oktávban kell lennie.

Kísérletezhet különböző Patch-ekkel is, miután rögzített egy egyszerű mintát. Lépjen be a Patch Viewba a minta lejátszása közben (lásd 34. oldal), és válasszon néhány különböző Patch-et; hallani fogja a hatásukat, amint a következő hangot kiválasztja. Ha közben lenyomva tartja a Shift billentyűt, nem fog hallani az alacsony gyökérhang, amelyet a Patch-ek meghallgatására használnak.

A gomb mozgásának rögzítése

A szintetizátor hangjait valós időben módosíthatja a nyolc makróvezérlő bármelyikével **3**. A Circuit Tracks automatizált, ami azt jelenti, hogy ezeknek a módosításoknak a hatását hozzáadhatja a rögzített mintához, ha a rögzítési módba lép (a **G** Record **13** gomb megnyomásával), miközben mozgatja a gombokat.

Felvétel módba lépéskor a makró vezérlő elemek alatti LED-ek kezdetben megtartják a korábbi színüket és fényerejüket, de amint elvégzi a beállítást, a LED pirosra vált, hogy megerősítse, hogy most rögzíti a gomb mozgását.

A gombmozgások visszajátszásához ki kell lépnie a Felvételi módból a sorozathurkok előtti, különben a Circuit Tracks felülről az imént rögzített automatizálási mozgásokat az új gombpozíciónak megfelelően. Ha ezt megteszi, akkor hallani fogja a makróvezérlő visszajátszásának hatását, amikor a sorozat következő körben körbefut, a minta azon a pontján, ahol megfordult.
az irányítás.

Rögzítheti a makróvezérlési változásokat is, ha a sorozat nem játszik le; a Jegyzetnézetben nyomja meg a **G Record** gombot, válassza ki azt a lépést, amelynél a változás megtörténik a lépésnek megfelelő pad lenyomásával és lenyomva tartásával; ez lejátssza a szinti hangot (hangokat) abban a lépésben. Ezután állítsa be a makróvezérlő(ke)t a kívánt módon; az új érték(ek) be lesznek írva az automatizálási adatokba; nyomja meg ismét a Felvétel gombot a felvétel módból való kilépéshez. Amikor a sorozat fut, hallani fogja a Makró gomb mozgásának hatását az adott lépésben. Ugyanígy szerkesztheti a makróvezérlő automatizálását bizonyos lépésekhez, miközben a szekvenszer lejátssza. Ha a felvételi mód engedélyezve van, egyszerűen tartsa lenyomva
lefelé egy lépcsőn, és fordítsa el a Makró vezérlőt.
Törölhet minden olyan makróautomatizálási adatot, amelyet nem szeretne megtartani, ha lenyomva tartja a Clear gombot, és elmozdítja a kérdéses gombot a forgása legalább 20%-ával – a gomb alatti LED pirosra vált a megerősítéshez.
De vegye figyelembe, hogy ez törlíti a makró automatizálási adatait a teljes mintára vonatkozóan, nem csak a mintában a szekvenszer jelenlegi lépése.

Nem kvantált rekord

Amikor a fent leírtak szerint valós időben rögzíti a szinti hangokat, a Circuit Tracks „kvantálja” az időzítest, és a lejátszott hangokat a legközelebbi lépéshez rendeli. Hat „finomabb” intervallum – vagy „mikrolépés” – in
A szomszédos mintalépések közötti élő felvétel módban elérhetővé tehető a kvantált rögzítés letiltása.

A kvantált rögzítés letiltható, ha lenyomva tartja a Shift billentyűt, és megnyomja a **G Record** (megjegyzendő, hogy a gomb is Rec Quantise felirattal van ellátva). Most a jegyzetei a legközelebbi mikrolépéshez igazodnak. Bármikor ellenőrizheti, hogy a kvantált rekord engedélyezve van-e a Shift: lenyomásával, ha a Felvétel gombot
zölden világít, a kvantálás engedélyezve van; ha piros, a felvétel nem kvantálódik.

A szintetizátor hangjait a felvétel után is beállíthatja mikrolépéses intervallumokra. Erről a 39. oldalon található „Step Editing” részben van szó.

Felvétel külső vezérlőről

Létrehozhat szinti mintát a Circuit Tracks alkalmazásban is, ha MIDI hangadatokat küld neki egy külső vezérlőről. Ez lehetővé teszi a Circuit Tracks szinti javításainak lejátszását egy szabványos zenéről.

billentyűzet. Az alapértelmezett beállítások a következők: MIDI hangjegyeket a fogadásba van kapcsolva; Az 1. szinti MIDI 1. csatornát és a Synth 2 a MIDI Channel 2-t használja. Ezek a beállítások módosíthatók a Beállítás nézetben, a teljességért lásd a 104. információt a Circuit Tracks általában véve a MIDI adatok küldésének és fogadásának beállításáról.

Vegye figyelembe, hogy a kiválasztott Scale and Root Note továbbra is érvényben van, amikor a Circuit Tracks MIDI hangadatokat fogad.



Ha egy olyan hangot játszik le egy külső vezérlőn, amely nem az aktuálisan kiválasztott léptékben fordul elő, a Circuit Tracks az aktuális léptékben lévő legközelebbi hanghoz „pattan”. Az ebből származó esetleges „hibás megjegyzések” elkerülhető a kromatikus skála kiválasztásával: ez győződjön meg arról, hogy a normál billentyűzet összes hangja elérhető lesz.

Lépés szerkesztés

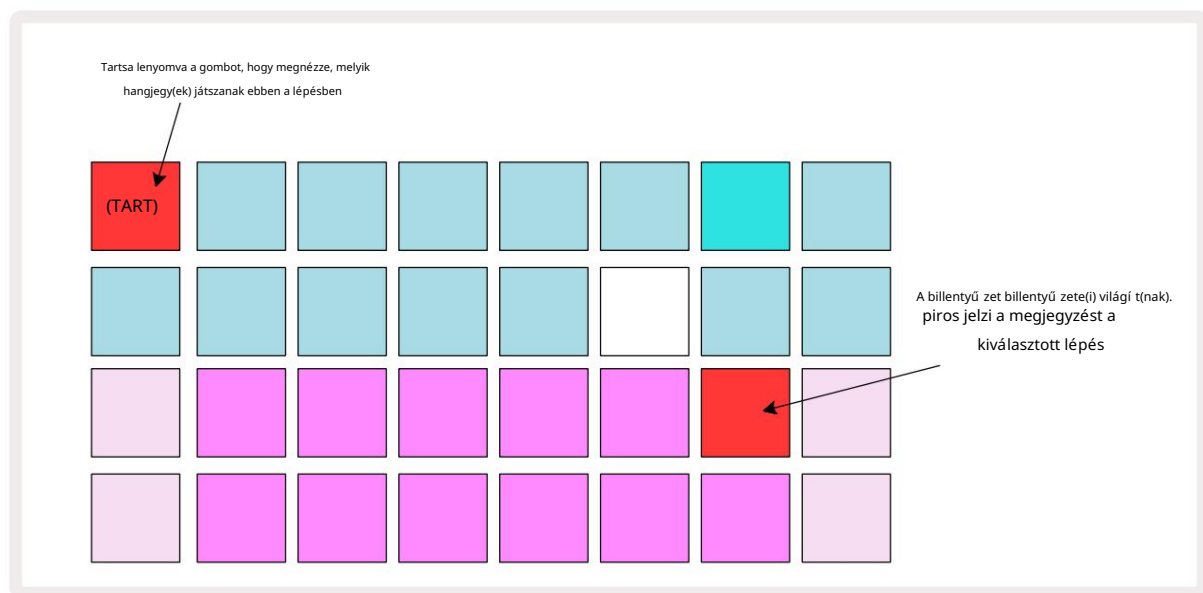
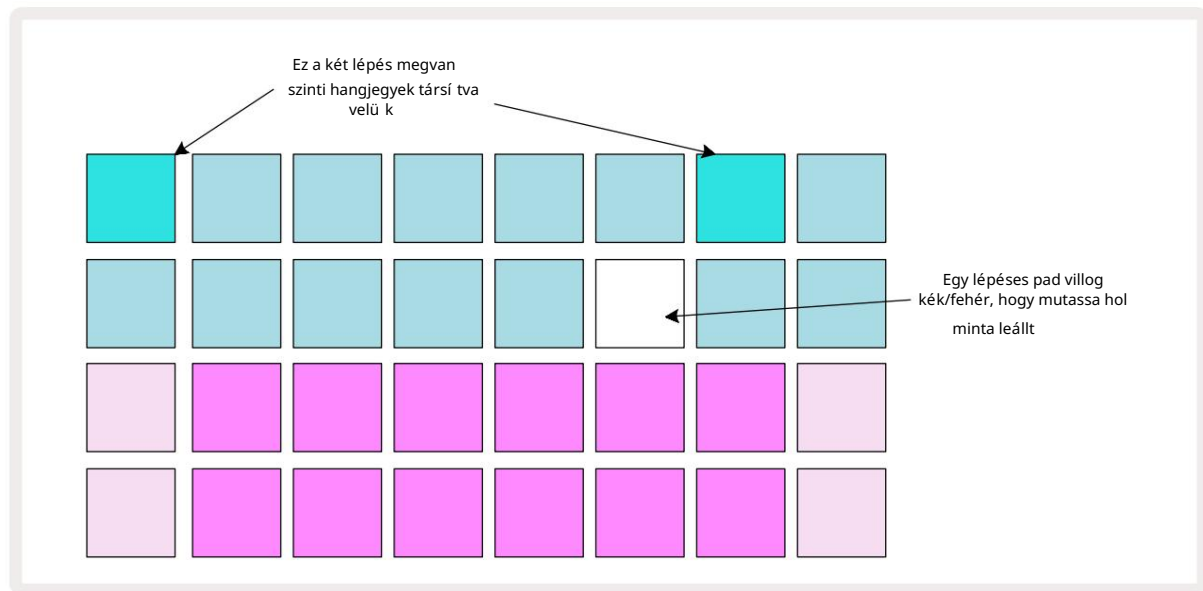
A Circuit Tracks lépés szerkesztési műveletei végrehajthatók úgy is, hogy a minta fut (azaz a Lejátszásban) vagy nem fut (azaz Stop módban).

Az összes alábbi részlet egyformán – és egymástól függetlenül – vonatkozik a Synth 1-re és a Synth 2-re; használja a Synth 1-et vagy Synth 2 gombokat, hogy megtekinthesse a két sáv egyedi hozzájárulását a teljes mintához.

Jegyzetnézetben (jegyzet – nem kibontott jegyzetnézetben) a rácspárnák két felső sora a 16 lépésből álló minta kijelző és a két alsó sor alkotja a szinti billentyűzetet. Egy minta lejátszásakor láthatja, hogy a fehér pad végighalad a 16 lépésen. Ha egy lépésnél hangjegy van, akkor a lejátszott hangnak megfelelő billentyűzet fehéren világít, amíg a hang megszólal (de lásd alább oktávokkal kapcsolatban).

Stop módban meghallgathatja az egyes lépésekhez rendelt hangjegyeket, és manuálisan módosíthatja a mintát. Lejátszás módban csak akkor hallja az egyes lépésekhez tartozó hangokat, amikor a sorozat eléri a lépést. (Ha azonban a szekvencia lejátszása közben elnémitja a szintetizátor sávot a Mixer View alkalmazásban, bármelyik megvilágított minta léptető pad megnyomásával meghallgathatja a lépéshez rendelt hangjegy(ek)et.)

Azokhoz a lépésekhez tartozó párnák, amelyekhez megjegyzések tartoznak, élénk kékén világítanak. Az egyik lépcsős pad fehéren/kéken villog: ez azt mutatja, hová ért a minta, amikor leállították. Ez az alábbi első diagramon látható. Azonban vegye figyelembe, hogy amikor ismét megnyomja a Play gombot, a minta újraindul az 1. léptető l: ez azonban felülírható, ha lenyomva tartja a Play gombot, ebben az esetben a minta attól a léptető l folytatódik, amelyenél leállították.



Ha egy élénkkék léptető padot (azaz egy szintetizátor hangjának megfelelő t) lenyomva tartunk, pirosan világít t, az adott lépésben lévő hang(ok) megszólal(nak), és a billentyűzet hangja(i) szintén pirosan világít t(nak). legyen két pad, ha ez a legmagasabb hang az alsó oktávban, vagy fordítva). Ezt a második diagram szemlélteti felett. A padok pirosak maradnak, és a hangjegy(ek) hang(ok) szól(nak) mindaddig, amíg a step padot lenyomva tartják.

Ha megnyom egy erősen megvilágított léptető padot, de egyik billentyűzet sem világít pirosan, az azt jelenti, hogy a hallható hang – az ehhez a lépéshez rögzített hangjegyek – egy másik oktávban van. Használja az Oktáv gombokat 15 a kereséshez  ahol a hang: a billentyűzet pad (vagy padok) pirosan világít t, ha megüti a megfelelő oktávot.

Jegyzetek törlése

Ha törölni szeretne egy jegyzetet egy lépésről, nyomja meg a léptető gombot (pirosan világít), majd nyomja meg a nem kívánt billentyűzetet (szintén pirosan világít). A billentyűzet visszaáll a többlet (nem lejátszott) hang eredeti szívére.

Jegyzetek beszúrása

Hozzáadhat szintetizátor hangot egy lépéshez, ha lenyomva tartja a lépéspadot, és megnyomja a kívánt hangot. Vegye figyelembe, hogy a Felvétel módot nem kell engedélyezni. Most, amikor futtatja a mintát, látni fogja, hogy a megjegyzés hozzáadva. Ha szeretné, ugyanahhoz a lépéshez több megjegyzést is hozzáadhat.

Törlés és másolás

Törlési lépések

Egy lépésben törölheti az összes hozzárendelt szint hangot a 17. törlés gombbal. Ennek az az előnye, hogy nem kell többlet oktávon keresztül keresgálnie, hogy megtalálja a lépéshez rendelt összes hangot.

Nyomja meg és tartsa lenyomva a Clear; a gomb élénkpiros színe a Clear Mode megerősítéséhez. Most nyomja meg a step pad; pirosra vált, és az aktuálisan kiválasztott szintisávhoz tartozó összes hang törlődik. A step pad fogja ez megteremt, állítsa vissza a halvány „hozzárendelés nélkül” megvilágítást. Engedje el a Törlés gombot.

A Törlés gomb további funkcióval rendelkezik mind a Mintanézetben (lásd a 85. oldalt), mind a Projektekben Kilátás; (lásd 96. oldal). Vegye figyelembe azt is, hogy a Mintabeállítások nézetben nem törölheti a lépéseket.

Lépések sokszorosítása

A 18. Másolás gomb „másolás és beillesztés” műveleteket hajt végre a lépéseken.

A Duplicate használatával egy lépés összes szint hangját a különböző attribútumokkal együtt a minta egy másik lépésébe másolhatja.

Egy szint hangjegy egy lépésből a másikba történő másolásához nyomja meg és tartsa lenyomva a Duplicate (Duplikáció) gombot: élénkzöldben jelenik meg. Nyomja meg a másolandó lépésnek (a „forrás” lépésnek) megfelelő padot a minta képernyőn; zöldre vált, és a hozzá rendelt hang(ok) pirosra váltanak (feltéve, hogy az aktuálisan kiválasztott oktávban vannak). Most nyomja meg annak a lépésnek megfelelő padot, ahová az adatokat másolni szeretné (a „cél” lépés); ez egyetlen piros pislogást ad. A forrás lépésben szereplő összes jegyzetinformáció megduplázódik a célhelyen. A rendeltetési lépésben szereplő minden, már meglévő jegyzetinformáció felülíródik. Ha több lépésre szeretné átmásolni a jegyzetadatokat, továbbra is tartsa lenyomva a Másolás gombot, és egyszerűen ismétlje meg a művelet „beillesztése” részét a többlet lépéshez.

Sebesség, kapu és valószínűség

A minta minden lépése három további paraméterrel rendelkezik, amelyeket beállíthat. Ezek a Velocity, amely meghatározza, hogy a hang hangereje hogyan viszonyul a pad megütésének erősségéhez; Kapu, amely beállítja a hangjegy időtartamát; és a Valószínűség, amely meghatározza, hogy egy lépés mekkora valószínűséggel aktiválódik.

Alapértelmezés szerint ennek a három paraméternek az értéke minden, az adott lépéshez rendelt hangra érvényes, bár az is lehetséges, hogy ugyanabban a lépésben különböző sebességértékeket rendeljünk különböző hangokhoz (lásd: Hangjegyenként

Sebesség a 45. oldalon).

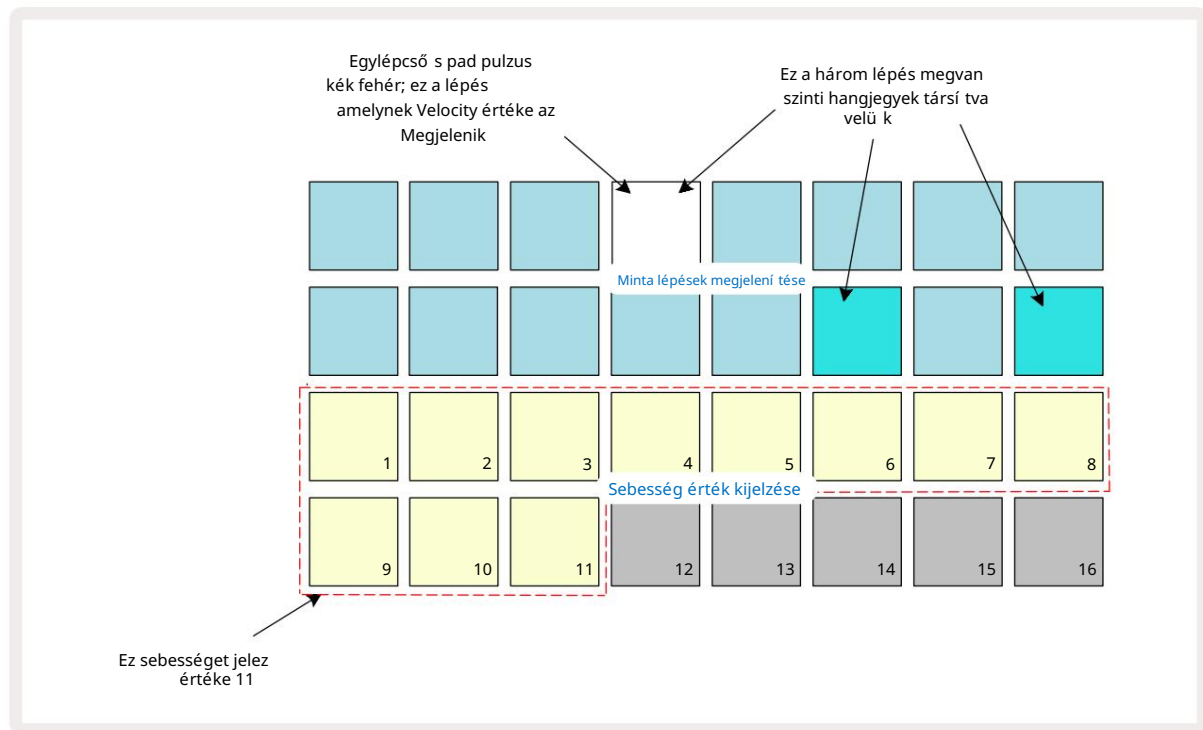
Mivel a sebesség, a kapu és a valószínűség értékei a lépéshez vannak hozzárendelve, nem pedig a lépés jegyzetei, ezek megmaradnak, ha módosít egy megjegyzést a lépésnél, feltéve, hogy először hozzáadja az új megjegyzést, majd törölje a nem kívánt megjegyzést. Így módon az új hang átveszi az előző hang sebesség, kapu és valószínűség paraméterértékeit.

Vegye figyelembe azt is, hogy a sebesség, a kapu és a valószínűség értékek egymástól függetlenül is beállíthatók ugyanahhoz a mintához lépés minden szintjére.

Sebesség

A legtöbb szintetizátorban a Velocity paraméter határozza meg a mozgás sebessége és a hang hangereje közötti kapcsolatot. A Velocity magas értéke azt jelenti, hogy a hang hangos lesz; az alacsony érték azt jelenti, hogy a hang hangereje kisebb lesz. A sebességértékeket a rendszer minden lépéshez elmenti a hangjegyadatokkal együtt, akár a szintipadok lejátszásakor, akár manuálisan (azaz Stop módban) a lépésekhez rendel hangjegyeket.

Ezt követően módosíthatja az egyes lépések Velocity paraméterét. A Circuit Tracks lehetővé teszi a 16 sebességérték egyikének hozzárendelését egy lépéshez, miután létrehozta a mintát. Ez a Velocity View-ban történik, amely a Velocity gomb megnyomásával választható ki. Vegye figyelembe, hogy a gomb szövege most a sáv színét mutatja.



Sebességnézetben a rács két felső sora jelenti a minta lépéseit. A bemutatott példában fent, a 4., 14. és 16. lépések erősen világítanak, jelezve, hogy ezekhez a lépésekhez megjegyzések vannak társítva. A Pattern step kijelző egyik padja váltakozva fehér/kék színben villog: ez az a lépés, amelynek a sebesség értéke jelenik meg.

A rács két alsó sora egy 16 lapos „fadert” alkot; a „homokkal” megvilágított párnák száma a Sebesség értéke a kiválasztott lépéshez. A bemutatott példában a kijelzett sebességérték 11 (megfelel a 88-as tényleges sebességértéknek – lásd a 44. oldalt): a sebességérték kijelzésének többi része nem világít.

Ha valós időben rögzít – azaz miközben a szekvenszer fut és rögzít –, a sebesség értéke belső leg 7 bites pontossággal van beállítva: 0 és 127 közötti érték. A Velocity View azonban csak a Velocity értéket tudja megjeleníteni 16 lépésenként 8 érték (mivel csak 16 pad áll rendelkezésre). Ez azt jelenti, hogy valószínűleg a kijelző „utolsó” paneljét látja kisebb fényerővel világítani.

Például, ha a Velocity értéke 100, akkor az 1-től 12-ig terjedő padok teljesen világítanak, a 13-as pad pedig gyengén világít, mivel a 100 a nyolc két többszörösétől félúton van.

Az alábbi táblázat a tényleges sebességértékek és a pad kijelzése közötti összefüggést mutatja:

Megvilágított padok száma	Sebességérték	Megvilágított padok száma	Sebességérték
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

A Sebesség értékét úgy módosíthatja, hogy megnyomja a Sebességérték-kijelző gombjának megfelelő gombot Sebesség értéke. Ha azt szeretné, hogy a fenti példa 4. lépésében szereplő hangjegy(ek) Velocity értéke 48 legyen 88 helyett a 6-os padot nyomná meg a 3. sorban; Ezután az 1-6 párnák megvilágítják a homokot.

A Velocity View (Velocity View) segítségével módosíthatja a sebességértékeket egy minta lejátszása közben. Ebben az esetben meg kell nyomnia és lenyomva kell tartania a lépéshez tartozó padot, hogy a Velocity értéke megváltozzon; ezt a minta bármely pontján megteheti. A megtartott lépcső sor pirosan világít, és a két alsó sor „lefagy”. megjeleníti a kiválasztott lépés Velocity értékét. Nyomja meg az új értéknek megfelelő Velocity gombot kívánt. A minta továbbra is játszik, így a valóságban is károsíthatja a különböző Velocity értékekkel időt és hallani a különbségeket.

Fix sebesség

Előfordulhat, hogy néha inkább letiltja a Velocity-t; akkor a szinti sorozatot tartalmazó hangok legyen „mechanikusabb” érzésűk, függetlenül attól, hogy milyen erősen ütd meg a párnákat. A Circuit Tracks rendelkezik egy Fix Velocity funkcióval, amely 96-ra állítja a sebességet.

A Fix Velocity módot be- és kikapcsolhatja a Velocity gomb lenyomásával, miközben lenyomva tartja a Shift billentyűt. A rögzített sebességet megerősíti a Velocity gomb zölden világít, miközben a Shift le van nyomva; változtatható sebesség módban pirosan világít, miközben a Shift le van nyomva.

Ha a Fixed Velocity van kiválasztva, akkor azt fogja tapasztalni, hogy az összes lejátszott szinti hang Velocity értéke 96 (12 párna világít).

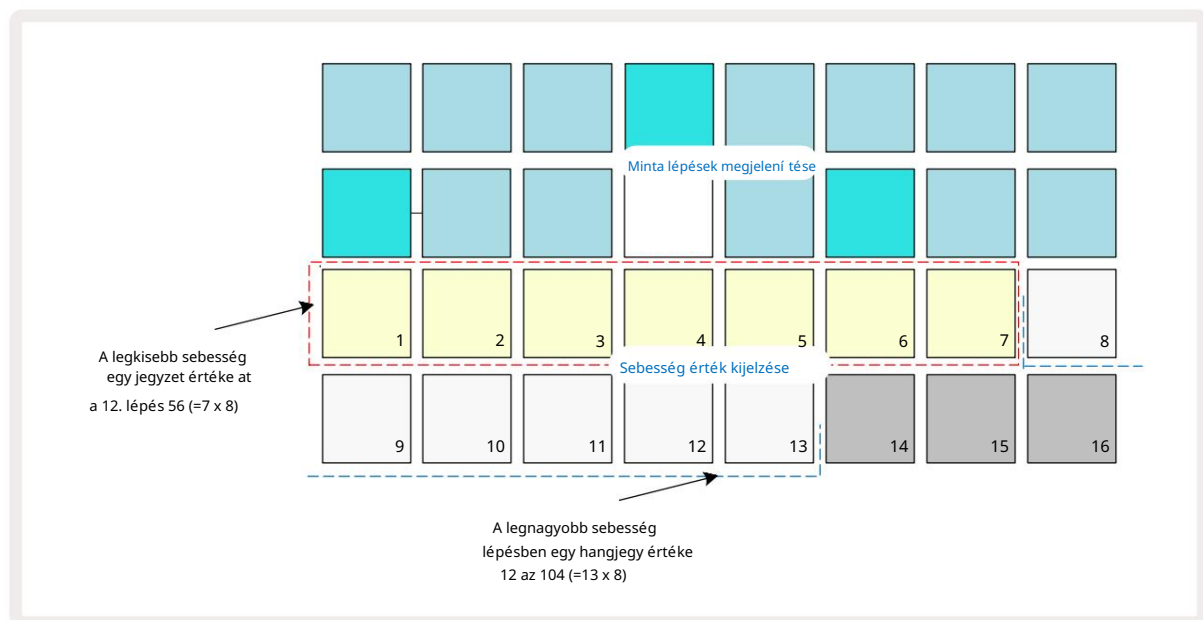
Ne feledje, hogy a Velocity fix értékre állítása nem változtatja meg a korábban rögzített hangok Velocity értékeit.

Hangonkénti sebesség

Az is lehetséges, hogy ugyanazon lépésben a szinti hangjegyek különböző sebességértékekkel rendelkezzenek, amennyiben az áramkör a Tracks nem fix sebességű módban van. Ha a hangjegyeket manuálisan illeszti be, az egyes sebességértékek megjegyzéssel van ü tve, a rendszer a lépéshez menti. Például, ha nagy sebességgel ü t le egy szinti hangot, a hang sebességértéke mentésre kerül; ha akkor - ugyanazzal a lépéssel kiválasztva - másikat ü t be kis sebességű hangot használ, ennek a hangnak a sebességértéke az első tö l fü ggetlenül l mentésre kerül.

Az egyik hang sebességértéke úgy módosí tható, hogy egyszerű en tö rli az adott hangot a és lépésből a kívánt sebességgel ismét leü ti a hangot.

Az egy lépésben jelenlévő sebességértékek tartománya a Velocity nézetben látható. A fényesen megvilágított párnák jelentik a legalacsonyabb sebességértéket a lépésnél, míg a gyengén megvilágított párnák a legnagyobb sebességet értékel a lépésnél. Az alábbi példa azt mutatja, hogy a sebességértékek egy tartománya alkalmazható a 12. lépéshez rendelt hangjegyekre, 56-tól (7 erő sen megvilágított pad) 104-ig (8-tól 13-ig halványan megvilágított pad):

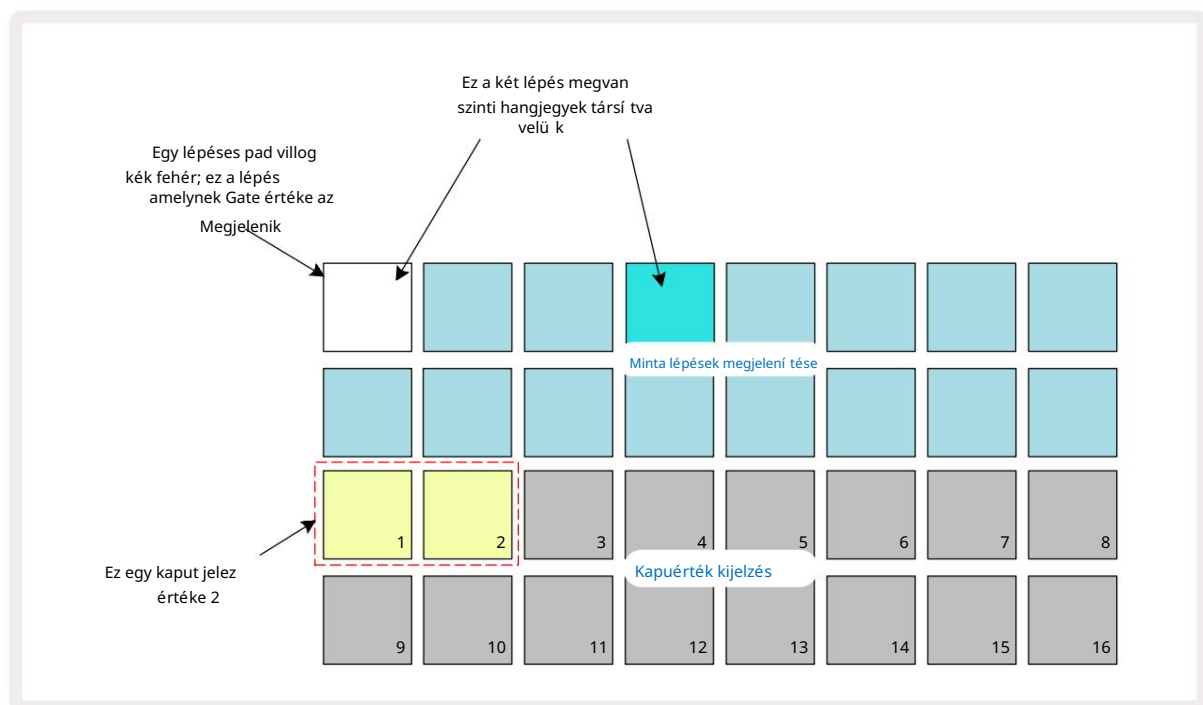


Kapu

A kapu lényegében a hang időtartama egy lépésnél, lépésegységekben. A Gate paraméter nem egész értékekre korlátozva, törtértékek is megengedettek: Egy hatod és 16 között tetszőleges értéke lehet, a lépés egyhatodával, összesen 96 lehetséges értéket adva. A szám azt az időt jelenti – a lépések számaként –, ameddig a lépés hangjai megszólalnak.

A szinti padok lejátszása közben minden hanghoz Gate értékeket rendelnek; A Circuit Tracks kvantifikálja őket a legközelebbi a 96 lehetséges érték közé. Egy rövid szűrés egy padon alacsony kapuértéket eredményez; Ha hosszabb ideig tartsa lenyomva a padot, a Gate értéke magasabb lesz. A 16-os kapuérték azt jelenti, hogy az adott lépésnél megjegyzi folyamatosan szól egy teljes 16 lépésből álló mintán.

A Circuit Tracks lehetővé teszi egy lépés kapuértékének módosítását a minta létrehozása után. Ez a Kapu nézetben történik, amelyet a Gate  megnyomásával lehet kiválasztani.



Kapunézetben a rács két felső sora jelenti a minta lépéseit. A fenti 16 lépésből álló példában az 1. és a 4. lépés erősen világít, jelezve, hogy ezekhez a lépésekhez megjegyzések vannak társítva. A Pattern step kijelző egyik padja váltakozva fehér/kék színben villog: ez az a lépés, amelynek kapuértéke megjelenik.

A két alsó sor a Kapu értékét mutatja a kiválasztott lépéshez hasonlóan, mint a Velocity: in Gate

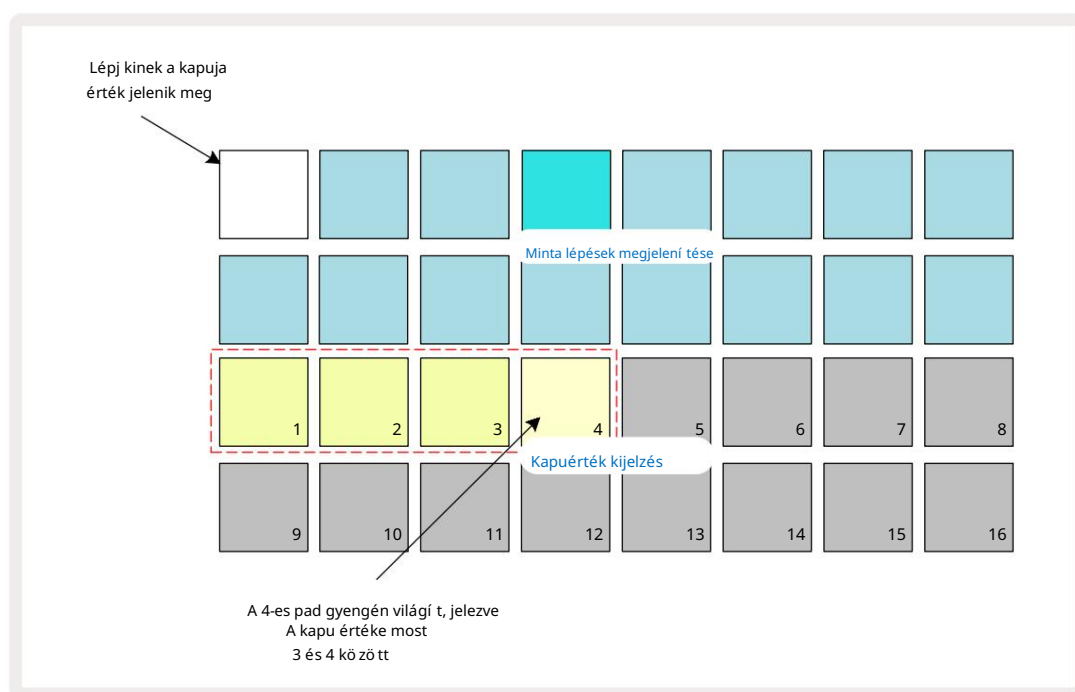
Nézze meg, a megvilágított padok száma a jegyzet időtartama a minta lépéseinek egységeiben. Ban-ban

A fenti példában a kapu értéke 2: a kapuérték kijelző többi része nem világít.

Módosíthatja a Kapu értéket a Kapu értékének megfelelő gomb megnyomásával a Gate érték kijelzőn; vagyis a mintalépések száma, amennyire a lépésnél lévő hangnak hangoznia kell. Ha azt szeretné, hogy a fenti példa 1. lépésében szereplő hangjegyek helyett négyen szóljon, akkor nyomja meg a 4-es gombot; Az 1-től 4-ig terjedő párnák, majd világítsák meg a homokot (törfé). A jegyzet így meghosszabbíthatja a györfé.

A többkapu értékek hozzárendelése a Kapuérték-kijelző legmagasabb számú megvilágított gombjának további többször megnyomásával történik: ez mindig györfé a kapu idejét. Minden további megnyomás a lépés egy hatodával csökkenti a kapuidőt, és a megvilágítás minden megnyomáskor fokozatosan halványodik.

Így ha az 1. lépéshez 3,5-ös kapuidőre volt szükség, a fenti példa így nézne ki:



A pad ötéves megnyomása után a kapuidő visszaáll a korábbi integrál értékre a hatodiknál, és a pad visszanyeri eredeti teljes fényerejét.

A Gate View segítségével a kapu értékeket is módosíthatja egy minta lejátszása közben. Ebben az esetben kell nyomja meg és tartsa lenyomva a lépés gombját, hogy a kapu értéke megváltozzon; ezt a minta bármely pontján megteheti. A lenyomott lépéspad pirosan világít, és a Kapu érték kijelzése „lefagy”, hogy megjelenítse a kaput a kiválasztott lépés értéke. Nyomja meg a kívánt új értéknek megfelelő padot. A minta továbbra is játszik, így valós időben kiérlelhető a különböző kapuértékekkel.

A hangjegyek nélküli mintalépések kapuértéke nulla; A Kapunézetben az ilyen lépésekhez tartozó összes Gate pad nem világít. Nem szerkesztheti egy lépés kapuértékét, ha az adott lépéshez nincsenek megjegyzések hozzárendelve.

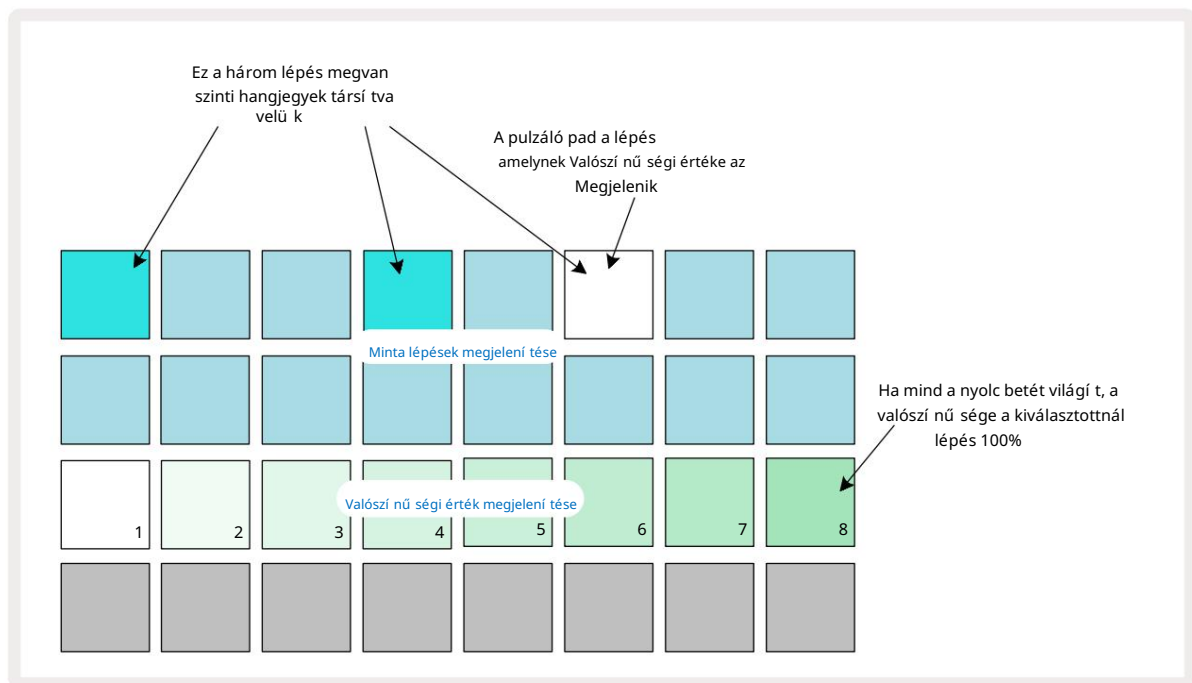
Valószínűség

A Circuit Tracks' Probability funkciójával bizonyos fokú véletlenszerű változást vihet be a mintába.

A valószínűség lényegében egy további lépésszám, amely eldönti, hogy a lépés hangjai-e vagy sem a minta minden egyes átadása során.

Minden lépéshez kezdetben 100%-os valószínűségi érték van hozzárendelve, ami azt jelenti, hogy minden hang mindig lejátszották, hacsak nem csökkentik a valószínűségi értéket: ez a Valószínűség nézet használatával történik.

A Valószínűség nézet a Mintabeállítások gomb  másodlagos nézete. Nyissa meg a Shift billentyű lenyomva tartásával és a Mintabeállítások megnyomásával, vagy nyomja meg másodszor is a Mintabeállítások gombot, ha már a Mintabeállítások nézetben van a Nézet váltásához. Válassza ki a Minta képernyőn azt a lépést, amelynél módosítani kívánja a jegyzetek valószínűségét abban a lépésben. A 17-24 padok „valószínűségi mérték” alkotnak: kezdetben mind a nyolc pad világító, a szín 17-ről 24-re mélyül.



A valószínűség nyolc lehetséges értéke határozza meg annak valószínűségét, hogy a kiválasztott lépés hangjai megszólalnak a mintán keresztül. A világító padok száma a valószínűségi értéket jelzi: a sorban a magasabb padok sötétebbek lesznek. A lehetséges valószínűségi értékek a következők:

Világító párnák	Valószínűség		Világító párnák	Valószínűség
1-8	100%		1-4	50%
1-7	87,5%		1-3	37,5%
1-6	75%		1-2	25%
1-5	62,5%		csak 1	12,5%

Ha egy lépéshez Stop módban valószínűséget szeretne rendelni, nyomja meg és engedje fel a szerkeszteni kívánt lépés gombját, majd nyomja meg a 3. sorban a valószínűséget értékelő gombot. Ha Lejátszás módban egy lépéshez Valószínűséget szeretne rendelni, tartsa lenyomva a lépéspadot, amíg beállítja a valószínűséget. A lépéshez rendelt összes hangnak kollektív esélye van a lejátszásra a fenti százalékok szerint. Ez azt jelenti, hogy a lépésnél vagy az összes hang szól, vagy egyik sem.

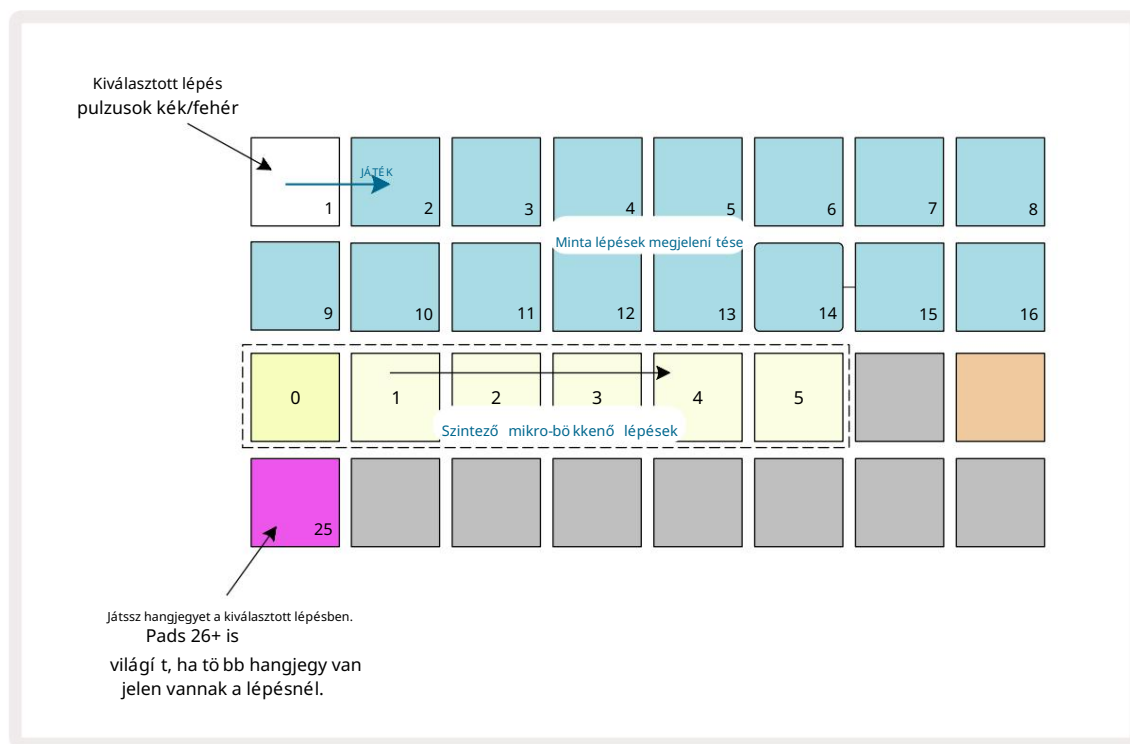
- A 100%-os valószínűség azt jelenti, hogy a lépésnél lévő hangok mindig lejátszásra kerülnek.
- Az 50%-os valószínűség azt jelenti, hogy a lépésben lévő hangok átlagosan a hangok felében szólalnak meg minták.
- A 25%-os valószínűség azt jelenti, hogy a lépésben lévő hangok átlagosan egy negyedben szólalnak meg a mintákat.

A lépések, minták és projektek törlése szintén visszaállítja az összes valószínűséget 100%-ra. Élő felvétel egy új Megjegyzés egy lépéshez szintén visszaállítja az adott lépés valószínűségét 100%-ra.

Mikrolépés szerkesztés

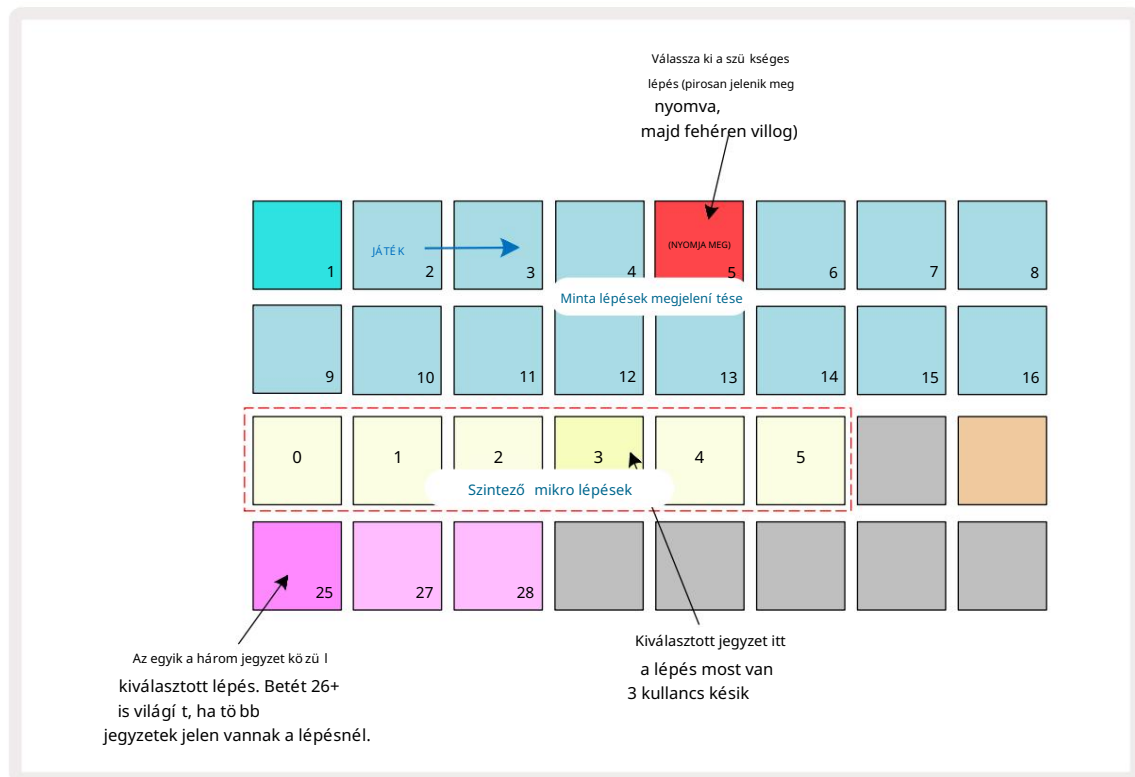
Nem korlátozódik arra, hogy a szintetizátor hangjait pontosan azon a mintalépésen játssza le, amelyhez hozzá vannak rendelve. Leveheti zenéjét a rácsról, ha az egyes hangjegyeket egy lépéstől ötig késlelteti, ahol a pipa a lépés határára. Ez lehetővé teszi bonyolultabb ritmusok létrehozását, amelyek egyébként nem lennének lehetségesek, például tripletek az ütemben.

A Micro Step View a Gate gomb  másodlagos nézete. Nyissa meg a Shift billentyű lenyomva tartásával és a Gate megnyomásával, vagy nyomja meg másodszor is a Gate gombot, ha már Kapunézetben van a nézet váltásához. Mikrolépéses nézetben válasszon ki egy lépést, hogy megtekinthesse a jegyzet(ek) helyét a lépésen: a harmadik rácssor első határára padja ezt fogja megjeleníteni. Alapértelmezés szerint, akár Stop módban, akár élő felvételen (bekapcsolt Rec Quantise mellett) adták meg a hangjegyet, az első gomb világít. Ez azt jelenti, hogy a hang(ok) kezdeti késleltetése nulla, és lesz pontosan hallható a lépcső.



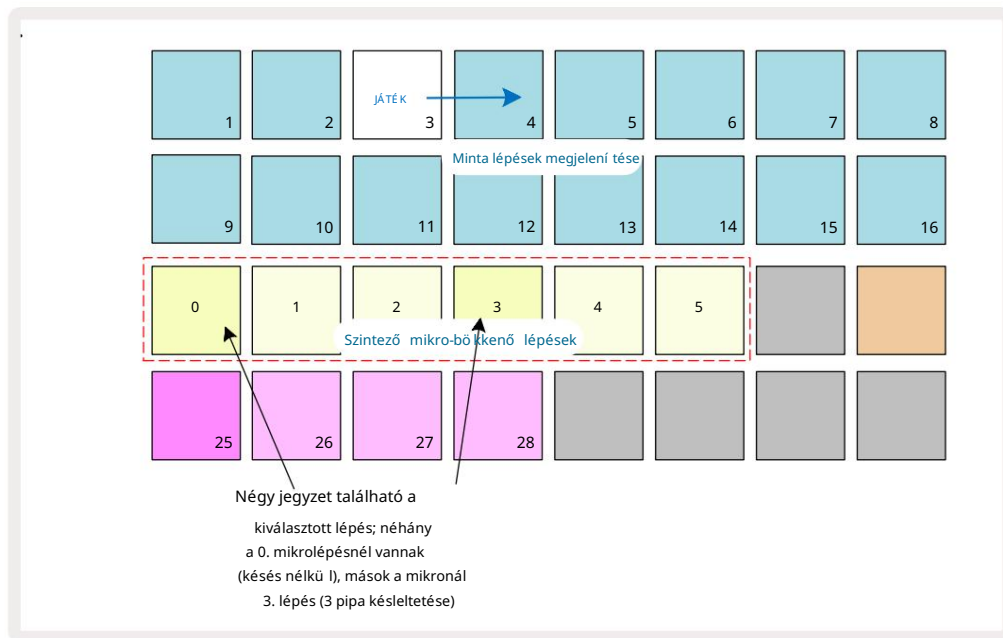
A negyedik rácssorban egy vagy több pad látható a pálya színében. Ezek segítségével kiválaszthatja, melyik lépésnél a késleltetés módosítása: ha csak egy hangjegyet van hozzárendelve, csak egy pad világít. Több jegyzet a hozzárendelésűk sorrendjében jelenik meg balról jobbra, ami azt jelenti, hogy a lépéshez rendelt első hang a bal szélső pad, a következő hozzárendelt hang lesz hozzá igaz, és így tovább. Egy lépéshez legfeljebb 6 hangjegyet lehet hozzárendelve. Itt kiválaszt egy jegyzetet hallgassa meg, így biztos lehet benne, hogy melyik hangot állítja be. A kiválasztott hangjegyet erősen világít, míg a többiek homályosak lesznek.

Ha kiválasztott egy hangot, a szintetizátor mikro léptető padokkal állítsa be azt a mikroléptést, amelyen a hang megszólal. A kiválasztott mikrolépcsőhöz tartozó pad erősen világít, míg a többi mikrolépcső párná halvány lesz. Minden hangjegyet lépésenként csak egyszer aktiválódhat, kivéve, ha ugyanazon hang többszörösei élnek egyetlen lépésben rögzítve.



Több hang is kiválasztható a padok egyidejű megnyomásával vagy az egyik pad lenyomva tartásával és megkopogtat másokat. A lépéshez rendelt összes jegyzet alapértelmezés szerint a kézi megjegyzés előtt van kiválasztva kiválasztásra kerül sor.

Ha több hangjegy van kiválasztva, a kiválasztott hangjegyek kioldó mikrolépései mind megjelennek. Ez az alábbi Gate View képen látható – négy hangjegy van kiválasztva, amelyek közül néhány az 1. mikrolépésben, míg mások a 4. mikrolépésben aktiválódnak. Ezután minden egyes hangjegy kiválasztható annak meghatározásához, hogy melyik mikrolépésnél váltson ki.



Különböző mikrolépésekkel rendelkező hangjegyeket tartalmazó lépés meghallgatásakor a hangjegyek lejátszása a mikrolépések késleltetésének megfelelően lépcsőzetesen történik. Ez lehetőséget tesz a „futtatott” akkordok lejátszását.

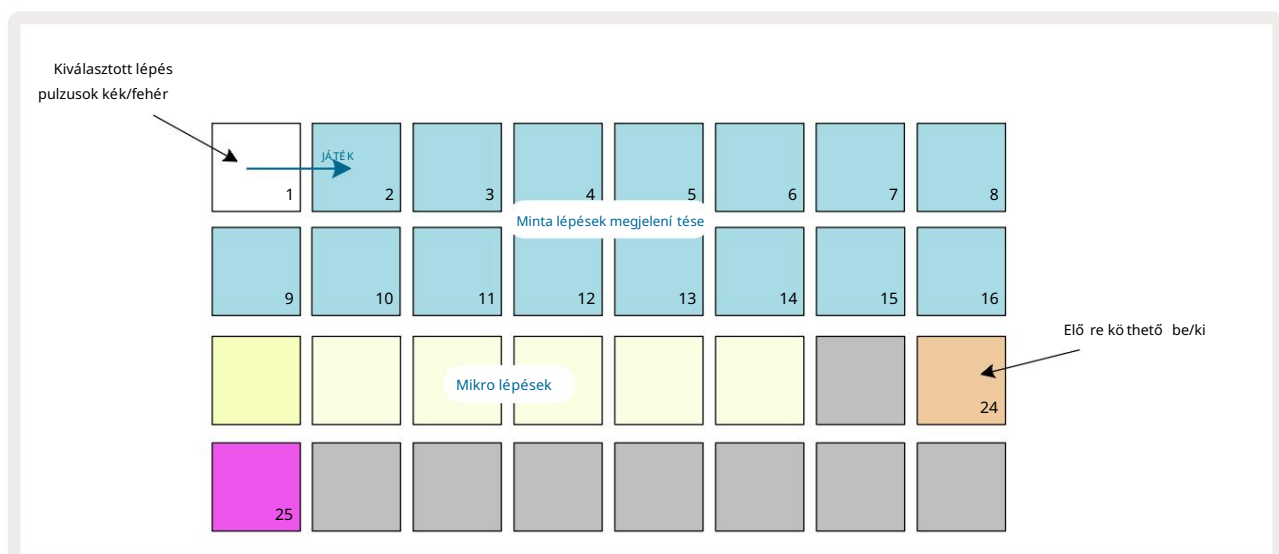
A lépés az aktuális mintatempóban fog lejátszani – ennek csökkentése segíthet az egyes hangok hallásában egyénileg.

Tied / Drone Notes

Lehetővé van a hangjegyek összekapcsolására, hogy drone hangjegyeket és hosszú környezeti padokat hozzon létre.

Minden lépéshez lehet egy előre kötés beállítása. Ez a funkció a Gate View használatával érhető el. Kapunézetben, válasszon egy lépést, amely tartalmazza az előre kötni kívánt hangot.

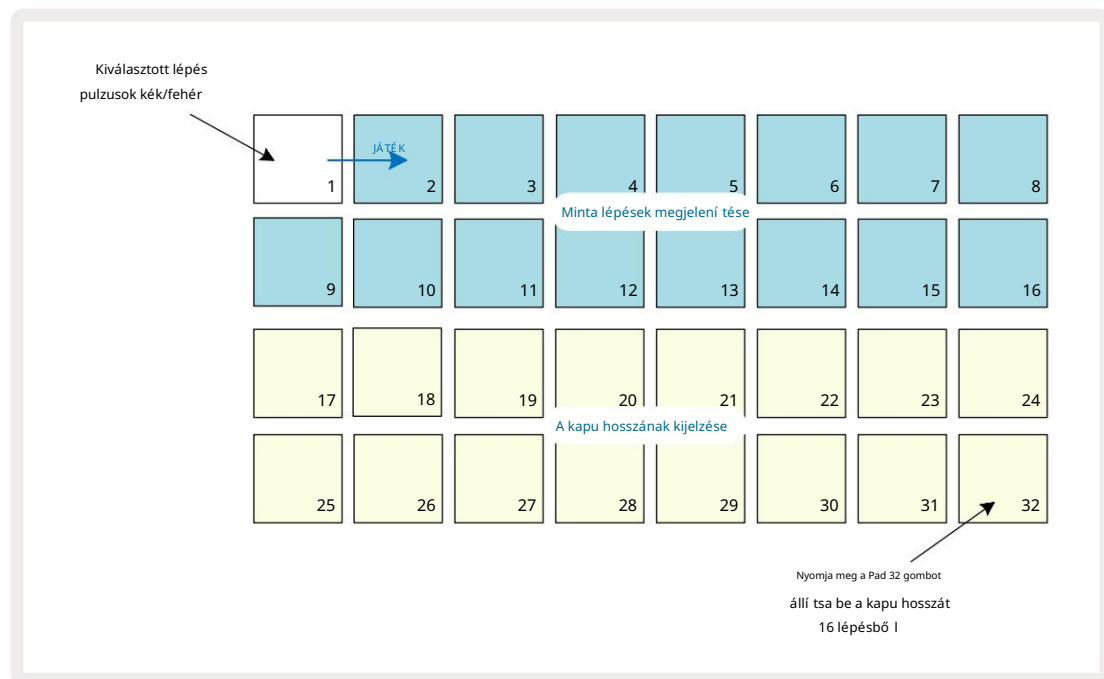
Válassza a Micro Step View lehetőséget (lásd az előző részt), és a következőket fogja látni:



A 24-es gomb megnyomásával most be-/kikapcsolhatja ehhez a lépéshez az előrefűzés beállítást, ahogy fent látható.

A következő jegyzet működéséhez be kell állítani a kapu hosszát úgy, hogy a jegyzet közvetlenül az előtti végződjen a következő hangot lejátssza, vagy átfedi azt.

Ebben a példában a kötetendő jegyzet az első lépésben van, így a kapu hosszának 16 lépésre állítása azt jelenti, hogy az közvetlenül a következő minta aktiválása előtt ér véget, az alábbiak szerint:



Ha ez a minta az egyetlen lejátszásra kijelölt minta a Minták nézetben, akkor a hangjegy most lejátszásra kerül határozatlan ideig. Alternatív megoldásként hozzon létre egy új, azonos hangmagasságú hangot a következő minta elején játsszon a mintaláncban, és a két hang össze lesz kötve.

A Jegyzet nézetben a következő jegyzetek narancssárga színben jelennek meg, ha a lépéseket lenyomva tartja a szokásostól eltérően piros. Ha hangjegyeket adnak hozzá egy olyan lépéshez, amelyhez már következő hangjegy van hozzárendelve, akkor azok nem rögzíthetők az előrehaladás beállítást, és piros színben jelennek meg. Ez biztosítja a túlszinkronizálást egy következő hanggal nem eredményez több rögzített kötet.

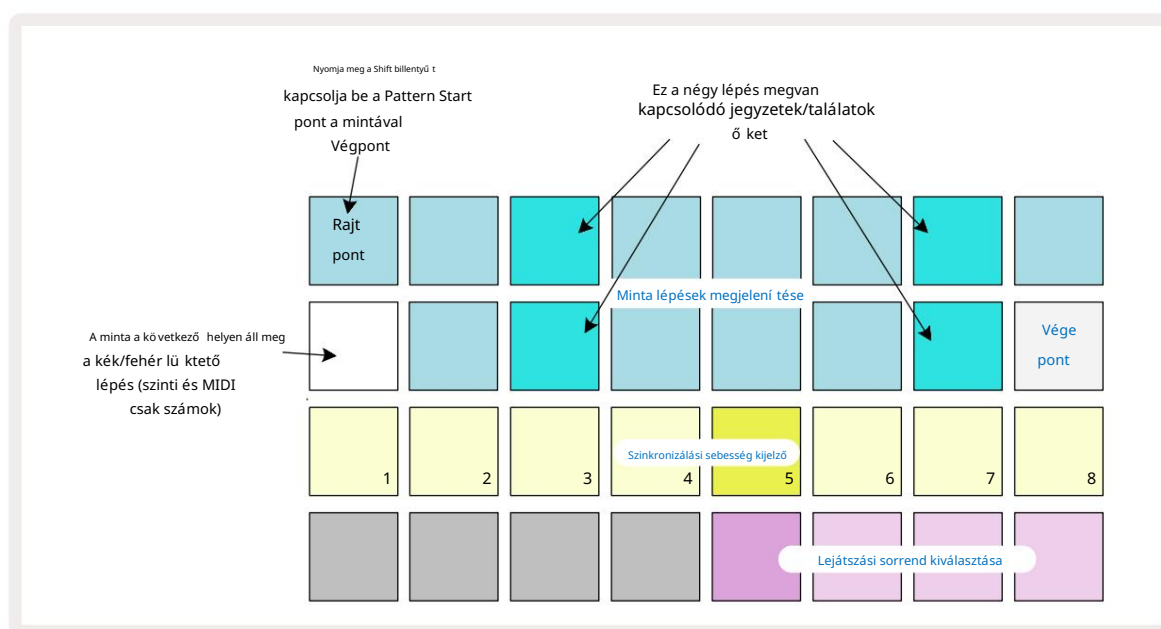
Az első forduló, hogy az újonnan hozzáadott jegyzeteknek saját kapuhosszuk lesz, amelyek eltérőek lehetnek a már meglévő hangjegyek hosszára.

Ha új jegyzetet szeretne hozzáadni a nyakkendőhöz, egyszerűen használja a Kapunézetet a lépés kiválasztásához, és fordítsa el a gombot az előző beállítását, majd visszakapcsolását, hogy az előző beállítás beállítást alkalmazza a lépés összes hangjára csakúgy, mint amikor egy lépcsőn módosítja a kapu hosszát, minden megjegyzés ugyanazt az új kapuhosszt rögzíti.

Minta beállítások

Bár az alapértelmezett minták hossza 16 vagy 32 lépés (lásd még „Lépésoldal és 16/32 lépéses minták” a 76. oldalon), lehetséges, hogy a minta bármely sávban tetszőleges számú lépés hosszúságú legyen, legfeljebb maximum 32 lépés. Ezenkívül a minták kezdő- és végpontja egymástól függetlenül meghatározható, így a minta tetszőleges hosszúságú alszakaszai lejátszhatók más, eltérő mintahosszúságú sávokkal szemben, ami nagyon érdekes hatásokat eredményez. Kiválaszthatja a minta lejátszási sorrendjét is, és beállíthatja a sáv sebességét a többi műsorszámhoz képest.

Mindezek az opciók a Minta beállítási táblázatban vannak beállítva; Nyissa meg a Pattern Settings gombot:



A pályamintán a Mintabeállítási táblázatban végrehajtott módosítások elmenthetők a projektben a következőben szokásos módon.

Kezdő és végpontok

A Mintabeállítási táblázatban felső két sora az aktuálisan kiválasztott műsorszám mintalépéseit mutatja. Ha még nem módosították a minta hosszát, a Pad 16 megvilágított homok lesz: ez

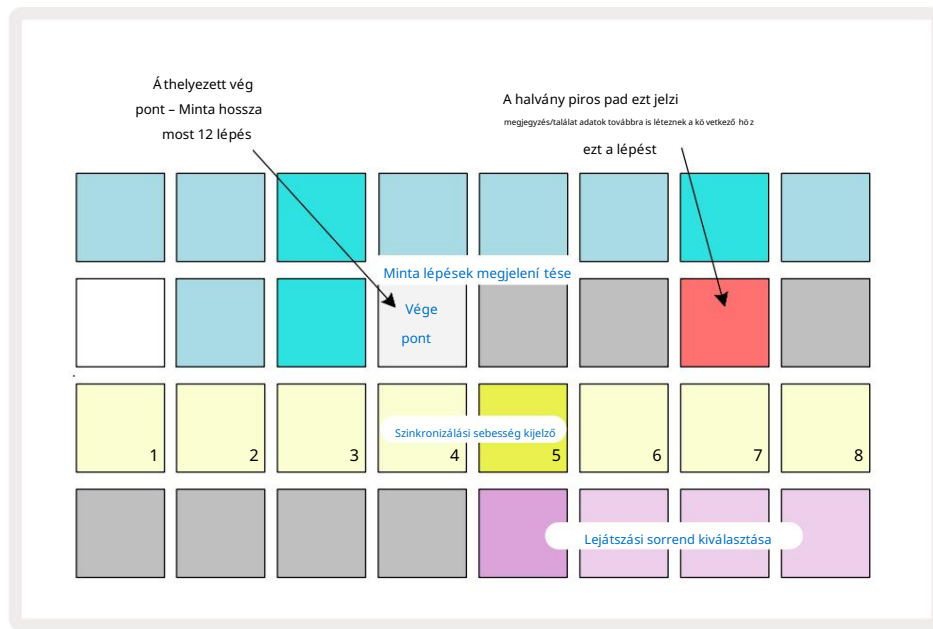
a minta utolsó lépését jelzi. Ha azonban a minta hossza 32 lépés, akkor meg kell nyomnia a gombot

a Step Page 8 gombbal nyissa meg a 2. oldalt, hogy lássa a lépés végét jelző jelzést. Hogy lássa, melyik lépés

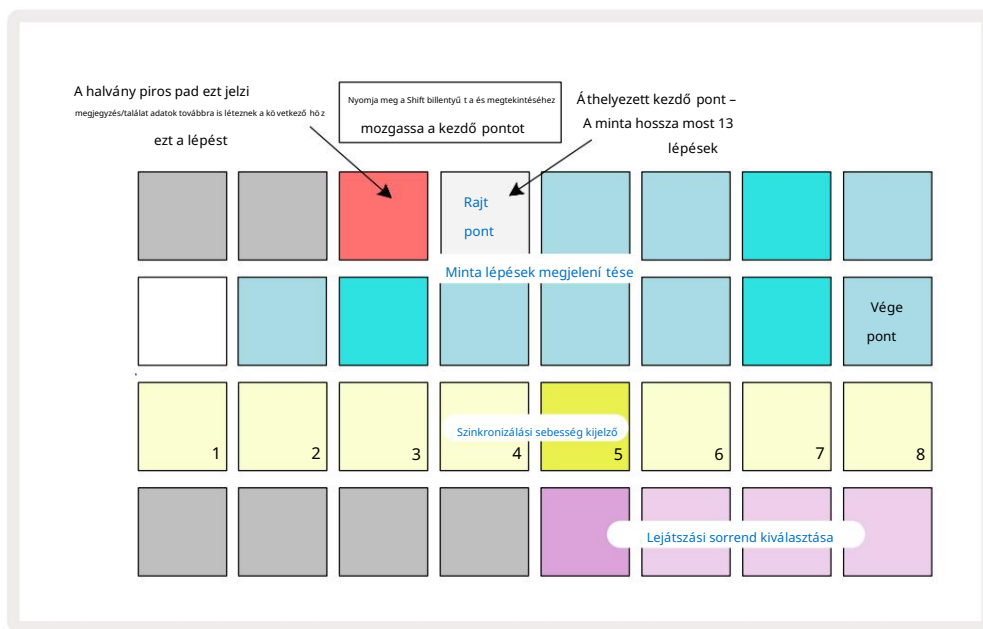
jelenleg a minta kezdő pontja, nyomja le és tartsa lenyomva a Shift billentyűt. A végpont lépés kékre tér vissza, és a különböző step pad fények homok: ez a Pad 1 lesz, ha a minta hosszát még nem módosították.

Módosíthatja a sáv végpontját – és ezzel lerövidítheti a minta hosszát – egy másik mintalépés megnyomásával. Az új végpontot homokvilágítás jelzi, a „magasabb”

a padok vagy sötétebb vagy halványabb színek, ez utóbbit jelzi, hogy a hangjegy/találat adatok korábban hozzá lettek rendelve arra a lépésre. Ha újra kiválasztja az eredeti végpontot, ezek az adatok továbbra is ott maradnak, és lejátszanak.



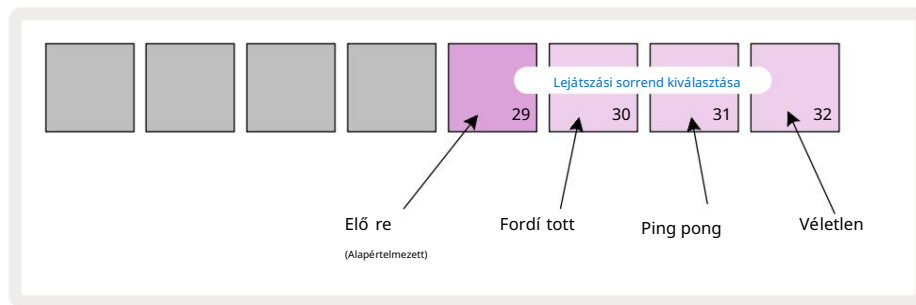
A kezdő pont módosítása pontosan ugyanaz a folyamat, kivéve, hogy a Shift billentyűt lenyomva kell tartani az új kezdő pont kiválasztásakor:



Ha 32 lépéses mintákkal dolgozik, ügyeljen arra, hogy a két lépésoldal között melyiken tartózkodik. A Step Page 8 gomb színe mindig ezt jelzi – kék az 1. oldal (1-16. lépés) és narancssárga a 2. oldal (17-32. lépés).

Lejátszási sorrend

A mintabeállítók nézetben a 29-32. lapok segítségével kiválaszthatja az aktuálisan kiválasztott minta által használt lejátszási sorrendet. A kiválasztott lejátszási sorrend padja fényesen világít: az alapértelmezett lejátszási sorrend elő re (azaz normál), amit a 29. pad jelzi.



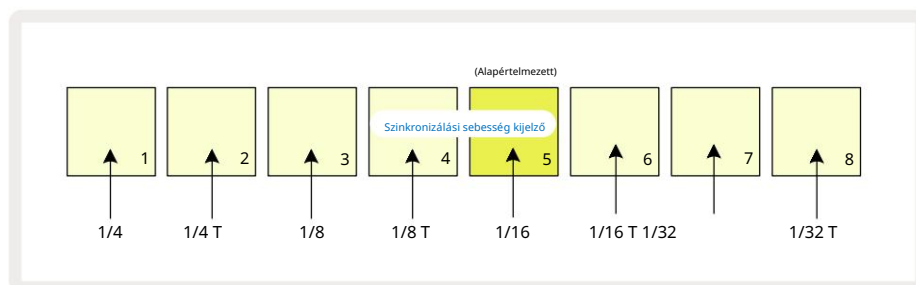
A normál elő lejátszási sorrend alternatívái a következők:

- Hátramenet (30-as pad). A minta lejátszása a végponton kezdődik, a lépéseket a kezdő ponthoz képest fordított sorrendben játssza le, majd ismétlődik.
- Ping-pong (31-es pad). A minta elő re játszik az elejétől a végéig, visszafelé az elejétől a végéig, és megismétli.
- Véletlenszerű (32. pad). A minta lépései véletlenszerűen játszódnak le, de még mindig lépésközzönként.

Ha a lejátszási sorrend megváltozik lejátszási módban, a minta mindig befejezi az aktuális ciklust, mielőtt az új iránnyal kezdene. Ez az aktuális mintahossztól vagy lépésoldaltól függetlenül érvényes kiválasztás.

Minta szinkronizálási arány

A Mintabeállítók nézet harmadik sora határozza meg, hogy a sáv milyen sebességgel játssza le a sávhoz képest a projekt BPM-je. Ez gyakorlatilag a BPM szorzója/osztója.



A kiválasztott szinkronizálási sebességet az erősen megvilágított pad jelzi: az alapértelmezett sebesség „x1” (5. pad a 3. sorban), ami azt jelenti, hogy a szám a beállított BPM-en fog lejátszani. A nagyobb számú pad kiválasztása növeli a sebességet, amellyel a lejátszási kurzor halad a mintán az előző hőz képest. Hasonlóképpen az alacsonyabb sorszámu padok csökkentik a lejátszási sebességet. A rendelkezésre álló szinkronizálási sebességek: 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, ahol a T a hármast jelent.

1/16 az alapértelmezett szinkronizálási sebesség, ahol minden lépés egy 16. hangnak felel meg. A szinkronizálási sebesség növelése az egyszerű módja annak, hogy növelje a szekvenszer lépésfelbontását a teljes lejátszási idő során. Csökkentő a szinkronizálási sebesség hosszabb minták létrehozásához hasznos, amelyek nem igényelnek olyan finom részleteket, mint például a hosszú, fejlődő párnák.

Ha a szinkronizálási sebességet Lejátszási módban megváltoztatják, a minta mindig a meglévő sebességgel fejezi be az aktuális ciklust, és a ciklus végén az új sebességre vált. Ez az aktuális minta hosszától vagy lépésoldal-választásától függetlenül érvényes.

Mutáció

A Mutate egy olyan funkció, amely lehetővé teszi további véletlenszerű variációk bevezetését az egyes mintákba sávonként. A mutáció „megkeveri” a hangokat vagy a találatokat az aktuális mintában, különböző lépésekben. A hangjegyek/slágerek száma a Patternben és maguk a szinti hangok vagy dobminták változatlanok, csupán más-más lépésekhez vannak hozzárendelve. A Mutate minden lépésszámmal átrendel, beleértve a mikrolépéseket, a kapuértékeket, a mintaváltásokat, a valószínűségi és automatizálási adatokat.

A minta mutációjához tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és nyomja meg a Duplicate billentyűt. Ezt bármelyik nézetben megteheti, amely rendelkezik a Minta lépések megjelenítéssel, azaz Megjegyzés nézet, sebesség nézet, kapu nézet vagy minta beállítások nézet. Csak mutáció hatással van az éppen lejátszott mintára, tehát ha egy Pattern Chain része, a lánc többi mintája nem érinti. A hangjegyek/találatok átszórása figyelembe veszi a lépésoldal hosszát. Bármelyik mintára annyiszor alkalmazhatja a Mutációt, ahányszor csak szeretné, a Shift + Duplicate billentyűk ismételt megnyomásával: a mintában lévő hangok/találatok minden alkalommal véletlenszerűen át lesznek rendelve.

Vegye figyelembe, hogy a Mutate nem vonható vissza; jó ötlet elmenteni az eredeti Projektet, hogy a Mutate alkalmazása után visszatérhessen hozzá.

A MIDI számok

Bevezetés

A két MIDI sáv ugyanúgy viselkedik, mint a Synth sávok, és ugyanazokat a szekvenszer funkciókat támogatja, de van néhány lényeges különbség. Nem vezérelnek belső szintű motort, hanem külső berendezések vagy szoftverek MIDI-n keresztül li vezérlésére szolgálnak. A hangadatok a Note View előadópadjairól és a szekvenszerrel átvitelre kerülnek, akárcsak a szintű sávok. A CC adatokat a Macro potméterek is továbbíthatják, a kiválasztott MIDI sablontól függően. Ezek a vezérlők ugyanúgy automatizálhatók, mint a szintű makrók. Jelenleg minden MIDI-sablon alapértelmezés szerint nyolc CC indexet tartalmaz 1, 2, 5, 11, 12, 13, 71 értékkel, illetve 74.

A szintetizátor és a dob sávokhoz hasonlóan a MIDI sávok is a Macro gombokat használják a hangerő beállításához és a pártázáshoz. szintek a Mixer View -ban és FX-küldési szintek a késleltetéshez és a reverbhez az FX View-ban. Azonban a MIDI-n sávok, ezek a hátsó panel két audióbemenetén alkalmazott analóg audiojelre hatnak.

Az ajánlott munkafolyamat az, hogy MIDI-adatokat küldjön a Circuit Tracks-ból a külső szintetizátorra vagy dobra gép, miközben az eszköz hangkimeneteit visszairányítja a Circuit Tracks audióbemeneteire: ez teljes ellenőrzést biztosít a külső eszköz hozzájárulása felett a MIDI számok teljes mixéhez. A többi belső zeneszámmal hasonlóan szabályozhatja és automatizálhatja a hangerőt, a pártázást és az effektusokat.

Természetesen ez csak egy lehetséges útválasztási lehetőség, és az audióbemeneteket bármely máshoz használhatja céljára, de a külső bemeneti jelek mindig a Mixer és az FX szekciókon keresztül jutnak el.

Sablonok kiválasztása

Válasszon ki egy MIDI-sávot, és nyomja meg a Preset **14** gombot a sablonnézet eléréséhez. Nyolc MIDI-sablont tárol a Circuit Tracks, amelyet a kék padok felső sora képvisel. Mindegyik sablon meghatározza a makróvezérlők által továbbított MIDI CC üzeneteket; válasszon egy sablont, amely megfelel a MIDI specifikációnak az Ön külső berendezése. Ezek a sablonok szerkeszthetők és biztonsági másolatot készíthetnek az Összetevők szerkesztőben. Válasszon ki egy új sablont egy pad megnyomásával; fehérén világít. A makróvezérlők most egy másik üzenetkészletet küldenek, amikor az adott sávot kiválasztja. Minden sáv más sablont használhat. A vezérlők a Setup View -ban a MIDI sávhoz meghatározott MIDI csatornán továbbíthatják adataikat (lásd 103. oldal).

A MIDI-sablon paraméterei ugyanúgy automatizálhatók, mint bármely más paraméter (lejátszás, rögzítés és mozgás a gomb). Vegye figyelembe, hogy az automatizált MIDI sablonvezérlők adatokat küldenek a MIDI Out DIN portra is az USB-port, ellentétben a többi sáv paramétereivel, amelyek csak az USB-portra kerülnek.

Újsablon kiválasztásakor a meglévő automatizálási adatok nem törlődnek, és az új MIDI-üzenetre vonatkoznak, amely most a rögzítéshez használt makróvezérlőhöz van hozzárendelve.

Alapértelmezett sablonok

A nyolc alapértelmezett MIDI-sablon azonos. Válasszon ki egyet, és használja a Komponensszerkesztő t a szükséges változtatások elvégzéséhez, hogy a makróvezérlők hatékonyan működjenek a külső berendezéssel.

Előfordulhat, hogy az alapértelmezett beállítások használhatók, mivel sok szintetizátor ugyanazokat a CC-űzeneteket használja a hasonló paraméterek beállításához: sok szint pedig lehetővé teszi a CC-űzenetek belső újraleképezését.

Az alapértelmezett sablonokkal a makróvezérlők MIDI CC-űzeneteket küldenek a táblázat szerint:

Makróvezérlés MIDI	CC Normál használat	Megjegyzések
1	CC1	Modulációs kerék Gyakran újra leképezhető szintetizátorban
2	CC2	Légzésszabályozás Gyakran újra leképezhető szintetizátorban
3	CC5	Portamento idő
4	CC11	Kifejezés Gyakran újra leképezhető szintetizátorban
5	CC12	Hatásvezérlés 1
6	CC13	Hatásvezérlés 2
7	CC71	Rezonancia
8	CC74	Szűrési frekvencia

Különböző előre elkészített sablonokat tölthet le a Novation Components webhelyről; ezek a Novation termékek egy sorát és más gyártók termékeit is lefedik.

Sablonok beállítása a komponensekben

MIDI sablon vezérlési tartomány

A Komponensszerkesztő segítségével meghatározhatja a sablonban lévő egyes vezérlő elemek kezdő és végértékét.

A kezdő érték azt az értéket állítja be, amely akkor jelenik meg, ha a vezérlő teljesen az óramutató járásával ellentétes irányba forgatja, a végérték pedig azt az értéket, amely akkor jelenik meg, ha a vezérlő teljesen az óramutató járásával megegyező irányba forgatja.

MIDI sablon vezérlő polaritás

A Components Editor lehetővé teszi az egyes makróvezérlők egy- vagy bipolárisként történő meghatározását is. Ez csak a vezérlés alatti LED válaszát érinti, a további üzeneteket nem. Az unipoláris kiválasztásakor a LED fényereje lineárisan halványról világosra változik, ahogy a vezérlő a

hatótávolságának egyik határa a másikra. Ha bipolárisra van állítva, a LED halványan világít a tartomány közepén, és a fényerő növekszik, ha a vezérlő bármelyik irányba forgatják.

Csatlakozás külső hardverhez MIDI kimeneten keresztül

A Circuit Tracks külső berendezéseinek sorrendbe állításához és vezérléséhez csatlakoztasson egy 5 tűs MIDI-kábelt a készülékbe.

A Circuit Tracks MIDI Out portja (vagy MIDI Thru, ha a MIDI Out port megkettőzésére van beállítva, lásd a Beállítási nézetet,

103. oldal). Ha a külső hardver nem fogad jegyzeteket, óra vagy CC üzeneteket, készítsen

győződjön meg arról, hogy az alsó sorban található mind a nyolc pad erősen világít a Beállítási nézetben (a Shift lenyomva tartásával

érhető el, miközben lenyomja a Mentés gombot.) Ezeknek a padoknak a funkciójáról a Függelékben olvashat bővebben

szakaszt a Beállítási nézetben.

A dobok

A Circuit Tracks négy külső lövő dobosávot tartalmaz, a Drum 1-től Drum 4-ig. A dobosávok rácsmegjelenítései hasonlóak a szintisávokéhoz, mivel a felső két sor ugyanazt a mintakijelzőt mutatja.

Az alsó két sor mind a 16 padja más-más ütő mintát vált ki: ezekből négy oldal van (mindegyik 16 mintával), amelyek a J és K gombokkal választhatók ki. Vegye figyelembe, hogy a ezek megvilágításának intenzitása az éppen használt oldalt jelzi. Az előre beállított nézetet is használhatja válassza ki a használni kívánt mintát (lásd: 63. oldal).

A négy dob mindegyike egymástól függetlenül kiválasztható és programozható a Track gombok segítségével, 1. dob 4. dob 5. A sávok színkódolást használnak a mintapárnákhoz és másutt a könnyebb azonosítás érdekében (lásd a 22. oldalt).

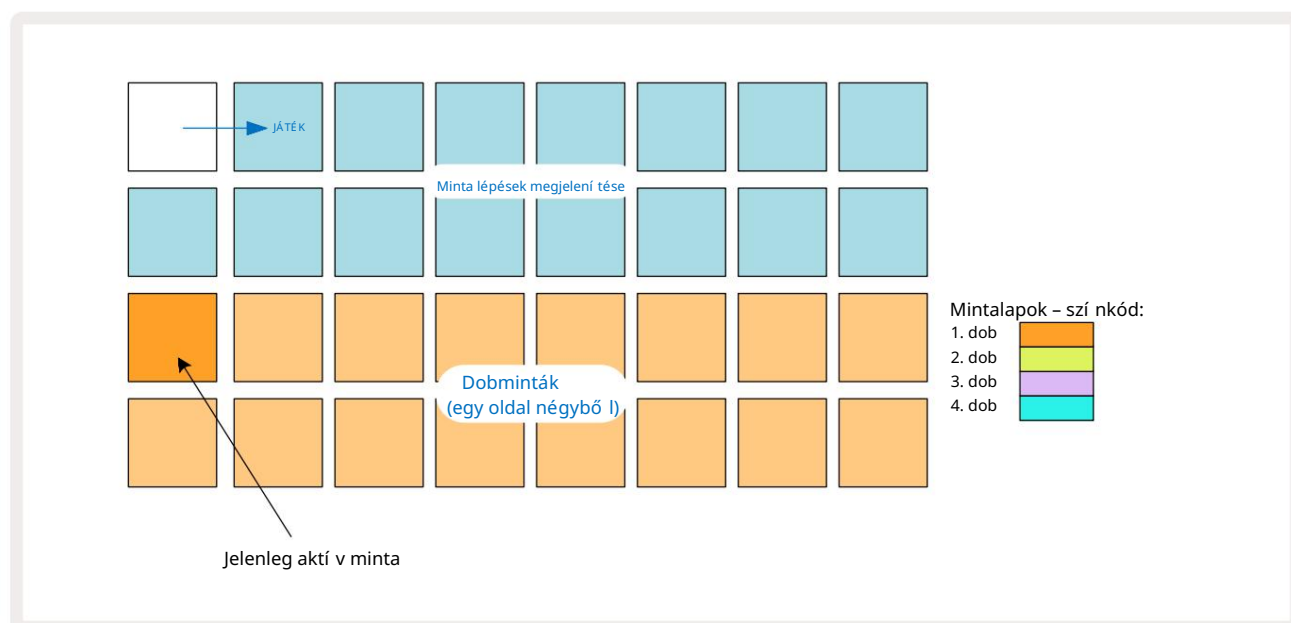
Az alapértelmezett mintaoldal-kiosztás:

- 1. dob: 1. oldal, 1. hely (1. rúgás)
- 2. dob: 1. oldal, 3. hely (1. pergő)
- 3. dob: 1. oldal, 5. hely (1. zárt hi-hat)
- 4. dob: 1. oldal, 9. hely (További ütő hangszerek 1)

Minden oldal egy készletet képvisel. Az 1-es és a 2-es dobok rúgódobok, a 3-as és a 4-es dobok a pergő, az 5-ös és a 6-os a zárt hi-kalapok, a 7-es és a 8-as a nyitott hi-kalapok, a 9-től 12-ig általában kiegészítő ütő hangszerek, a 13-16. dallamos hangok.

Dobozás

A négy dobosáv megjegyzésnézetei a színkódoláson kívül megegyeznek; az alábbi példát szemlélteti az 1. dob:



A mintákat meghallgathatja a mintapárnák megnyomásával. Az aktív minta megváltoztatásához érintsen meg gyorsan egy másik mintapárnát: hosszabb lenyomásra a minta lejátszható, de az előző minta aktív marad.

Az aktív minta mintalépésekhez Stop módban vagy lejátszási módban történő hozzárendeléséhez érintse meg azokat a Minta lépéspárnákat, amelyek megfelelnek annak a helynek, ahol a dobütések ki szeretné indítani. A lépések ütésekkel élénk kékén világítanak. A lépéspárnák kapcsológombok – a dobütés történéséhez a lépésről koppintson újra a léptető gombra.

A padok rövid/hosszú lenyomásának logikája lehetővé teszi, hogy további dobütéseket játsszon le egy másik mintapadról a mintán keresztül: egy másik pad megnyomása (a koppintással ellentétben) lejátsza a mintáját, de a minta nem veszi fel az új mintát. Ha a minta lejátszása közben egy másik mintalapra koppint, a minta az új mintával folytatódik.

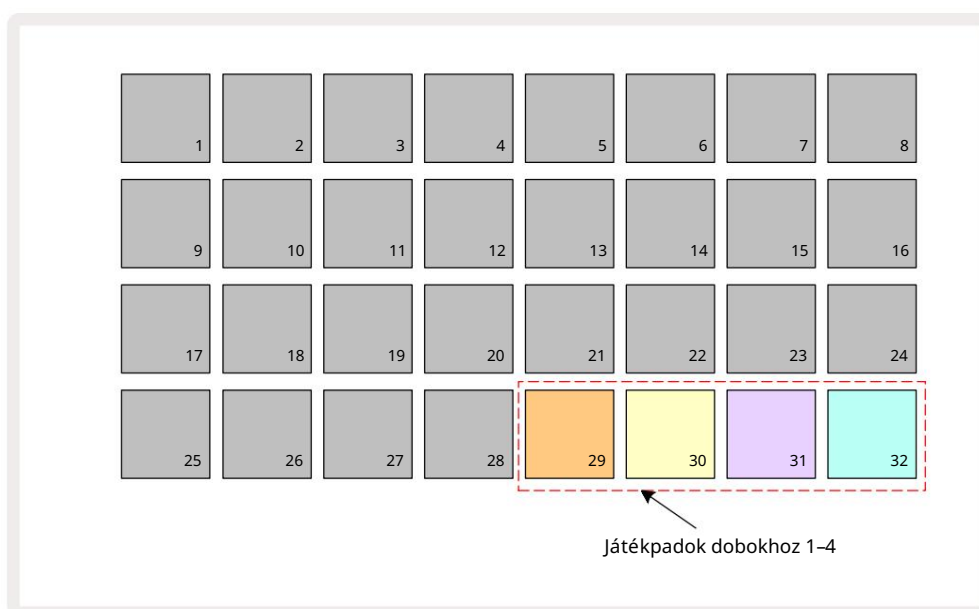
A fent leírtak szerint Stop vagy Play módban programozott dobütések az alapértelmezett sebesség, mikrolépés és valószínűségi értékekkel lesznek hozzárendelve: ezek a paraméterek utólag szerkeszthetők. Ha Felvétel módot használ a dobsávokra való felvételhez, a slágereket valós időben játssza le a mintalapon.

Ebben az esetben a lépéshez hozzá van rendelve az ütés sebessége és értéke a Velocity-ben ellenőrizhető kilátás.

Kibővített dob nézet

A Nézet kibontása funkcióval egyszerre megadhat egy dobmintát az összes dobsávhoz egy külön négy padból álló készleten – minden dobsávhoz egyet. A kibővített dob nézet a jegyzet másodlagos nézete

gomb 7. Nyissa meg a Shift billentyű lenyomva tartásával és a Jegyzet megnyomásával, vagy ha már a Jegyzet nézetben van, nyomja meg másodszor is a nézet váltásához. Ebben a nézetben a 29-32 kivételével az összes ráncpárna le van tiltva, ahogy az ábrán látható:



A négy pad mindegyike által lejátszott minta minden dobsáv aktuális aktív mintája.

Az Expanded Note View nézetben szabadon, valós időben lejátszhatja a dob párnákat, vagy felveheti őket egy mintába, ha megnyomja a **G Record** gombot. Ha a Rec Quantise engedélyezve van, a Circuit Tracks kvantálja az időzítést, hogy a dobütéseket pontosan egy mintalépésre helyezze; ha a Rec Quantise le van tiltva, akkor a szomszédos lépések közötti határpipa valamelyikére kerülnek.

A kiterjesztett jegyzetnézetet egy már meglévő minta lejátszása közben is használhatja további találatok rögzítéséhez.

Minták kiválasztása

A Circuit Tracks mind a négy dobsávja használhatja a 64 előre betöltött minta bármelyikét. tudsz vagy meghallgatásra, és válassza ki a mintákat a Note View-ban, egyszerre négy 16 oldalt, vagy használja a Preset View-t, amely a megfelelő számgomb, majd a Preset **14** megnyomásával nyitható meg.  A dobsávok előre beállított nézetében a minták két, 32-es oldalként vannak elrendezve: ugyanabban a sorrendben vannak, mint amikor a Note View-n keresztül látható el. Az előre beállított nézet minden sávhoz az aktív minta helyén nyílik meg. Ha a Drum 1 vagy Drum 2 van kiválasztva, az előre beállított nézet az 1. oldalon nyílik meg, ha a Drum 3 vagy Drum 4 van kiválasztva, akkor az oldalon nyílik meg.

2. Használja a J és K gombokat az oldalak cseréjéhez.

A kiválasztott minta azonnal a kiválasztott dobsáv aktív mintája lesz, és be

Megjegyzés Nézet, a mintapárnák feltételezik a mintát tartalmazó oldalt (16-os blokk).

A Drum Patch-ek külső MIDI-vezérlővel is előírhatók MIDI CC üzenetek küldésével a MIDI Channel 10-en. Az áramköri sávokat úgy kell beállítani, hogy CC üzeneteket fogadjanak: ez az alapértelmezett beállítás, de a teljes információért lásd a 104. oldalt.

A külső n-létező, Circuit Tracks Programmer's Reference Guide dokumentum teljes tartalmát tartalmaz részletek.

Minta Flip

Ha megnyomja a **G Record**  gombot, valós időben lejátszhatja a dob mintákat és a Circuit Tracks-t rögzíti a teljesítményét. Ezt a funkciót Sample Flip-nek hívják, és megteheti vagy a dobsáv Megjegyzés nézetében, vagy az előre beállított nézetben (amely egyszerre kétszer annyi mintához biztosítja hozzáférést). Ezt mind a négy dob esetében külső n-külső megteheti: ez egy nagyon hatékony funkció, mint például felülírja a sávonkénti egy minta korlátozást, és lehetővé teszi a dob minták teljes palettájának használatát az egész mintán. Hasznos lehet, ha felvesz egy alampintát egy másik sávra, hogy az időzítési referenciaként szolgáljon.

A szinti hangjegyek hozzárendeléséhez hasonlóan mintafordítást is alkalmazhat egy lépésre. Nyomja meg és tartsa lenyomva a gombot

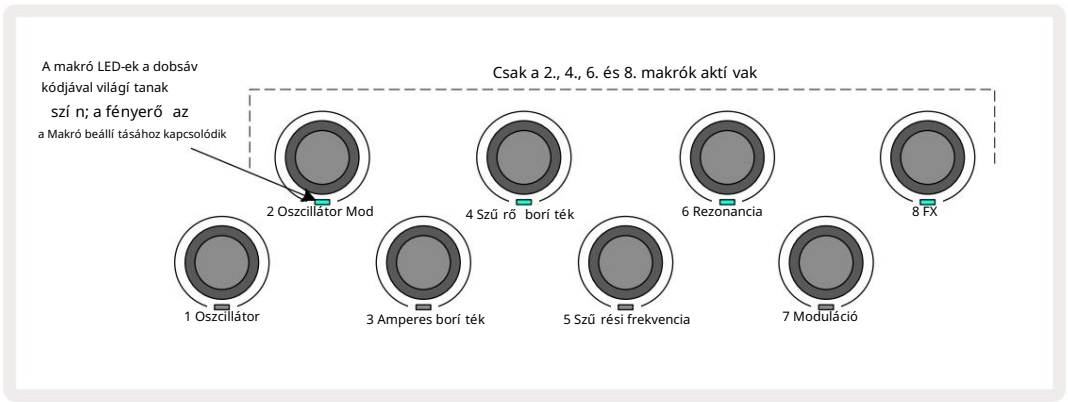
pad a kívánt mintához (pirosra vált), majd nyomja meg a lépéspárnákat a Minta kijelzőn ahol el szeretné helyezni azt a mintában – pirosra is váltnak. A minta futtatásakor az új minta a korábban hozzárendelt lépések helyett a hozzárendelt lépéseknél fog lejátszani.

A minta kijelző külső nbséget tesz a minta megfordított lépései között: az aktív minta találatával rendelkező lépések élénk kéken világítanak, de a megfordított lépések rózsaszínben világítanak.

Makrók használata dobtervezéshez

A makróvezérlő kkel 3 ugyanúgy módosíthatja a dob hangjait, mint a szinti hangok esetében. A szinti makróktól eltérően a funkciók a dobokhoz vannak rögzítve, de a gombok mozgatásának tényleges hangzása nagymértékben változik a használt mintától függően. A szinti hangokhoz hasonlóan azt javasoljuk, hogy töltse be különböző dobhangokat, és kísérletezzon a makróval, hogy hallja, mire képesek.

Dobsáv kiválasztásakor csak a páros makrók aktívak.



Az alábbi táblázat összefoglalja az egyes makróvezérlők funkcióit a dobsávokra vonatkozóan:

Makró funkció	
2	Hangmagasság
4	Bomlási bori ték ideje
6	Torzítás
8	EQ

Dobminta rögzítése

A dobminta létrehozása kissé eltér a szintű minta létrehozásától. Amikor Felvétel módban és Megjegyzés nézetben van egy dobsávnál, a mintapárnák valós idejű leütése létrehozza a találatokat. ezeken a lépéseken a Minta és a Minta lépéspárnák világoskék színe.

figyelembe, hogy a mintának futnia kell (nyomja meg a számok  Play), hogy hallgathassa a lejátszást. Ha a lejátszást nem látja, nyomja meg a világoskék lépéspadot, miközben a minta leállt.

(A találatokat azonban így hallhatja a Velocity View vagy a Gate View használatával – lásd 69. oldal.)

A 16 lépésből álló dobminta egyszerűen a Felvétel módba lépéssel és néhány mintalap megnyomásával jön létre.

Tetszés szerint válthat a négy dobsáv között. Nem rossz ötlet alapdobot létrehozni

Minta az alapértelmezett dobhangok használatával; ha már úgy gondolja, hogy a groove-val valahova eljut, ki sérletezhet különböző dobhangokkal a Note View vagy a Preset View, és/vagy a Makrók.

Az Ön által készített minta az 1. mintát fogja alkotni (nyolcból) a jelenleg aktív projekthez. Mind a nyolc számhoz nyolc minta tartozik – két szintű, két MIDI és négy dob. Az 1. minta az alapértelmezett minta minden projektben, és ez lesz az a minta, amelyre felvesz, és amelyet akkor fog hallani, amikor megnyomja Játék. Hosszabb sorozatokat hozhat létre a minták összeláncolásával, ennek magyarázata a 77. oldalon.

Nem kvantált rekord

A dobminták élő lejátszása rögzíthető kvantált vagy nem kvantált formában. Kvantizált felvétel rögzítéskor a legközelebbi lépésre helyezi a dobtalálatokat, míg a nem kvantált felvétel közvetlenül a közbenső mikrolépésekre helyezi a találatokat. A kvantált és nem kvantált felvétel közötti váltáshoz tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és nyomja meg a **G** Record gombot. Ha a Record Quantise engedélyezve van, a Record gomb fényesen világít. Zöld, ha a Shift lenyomva van. Ha a Record Quantise le van tiltva (nem kvantifikálva), a Record gomb világít halvány vörös, amikor a Shift lenyomva van.

Kézi találatbevitel és lépésszerkesztés

Bár nem hallja a dobü téseket, ha megnyomja a megvilágított léptető padokat a Jegyzetnézetben, amikor a minta nem fut (azaz Stop módban), a Circuit Tracks lehetővé teszi egyedi dobü tések hozzáadását vagy törlését egy mintához, illetve abból, gyakorlatilag „off-line”.

A Jegyzet nézetben egy mintatábla mindig világító, bár lehet, hogy nem a jelenleg látható négyes oldalon van. Ez az aktuális alapértelmezett minta: ha megérint (röviden megnyom) egy lépéspadot, az alapértelmezett minta hozzá lesz rendelve ahhoz a lépéshez, és a lépéspárna világoskék színű lesz.

Ha hosszan lenyom egy step padot, az pirosan fog megjelenni: most bármelyik mintapárnát megnyomhatja, a minta a kiválasztott lépéshez lesz hozzárendelve, és a step pad rózsaszínű lesz.

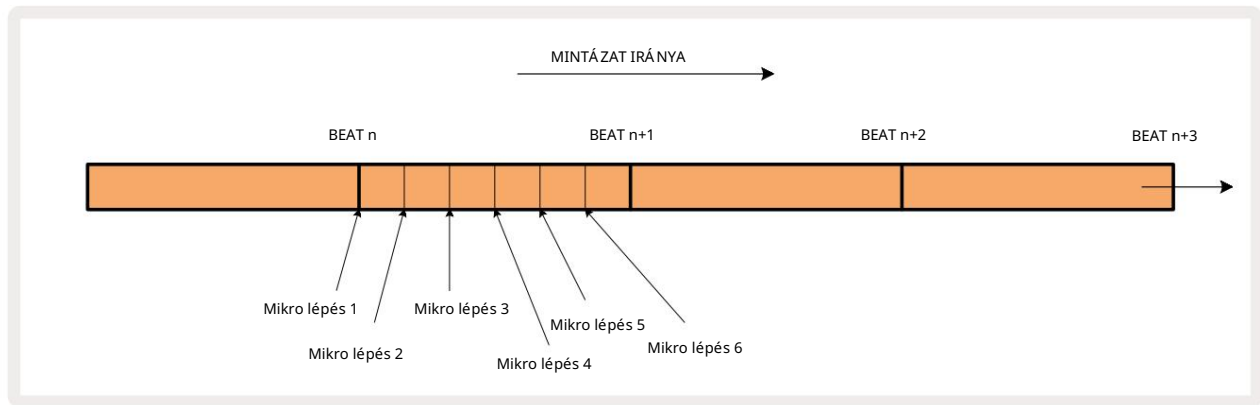


A minta átfordítása Stop és Play módban működik: tartsa lenyomva a step padot: az aktuálisan hozzárendelt mintát tartalmazó pad pirosan világít. Válasszon ki egy alternatív mintát, és a lépés elindítja az új mintát.

Egy világító léptető párná megnyomásával tölti a dobütést az adott lépésnél.

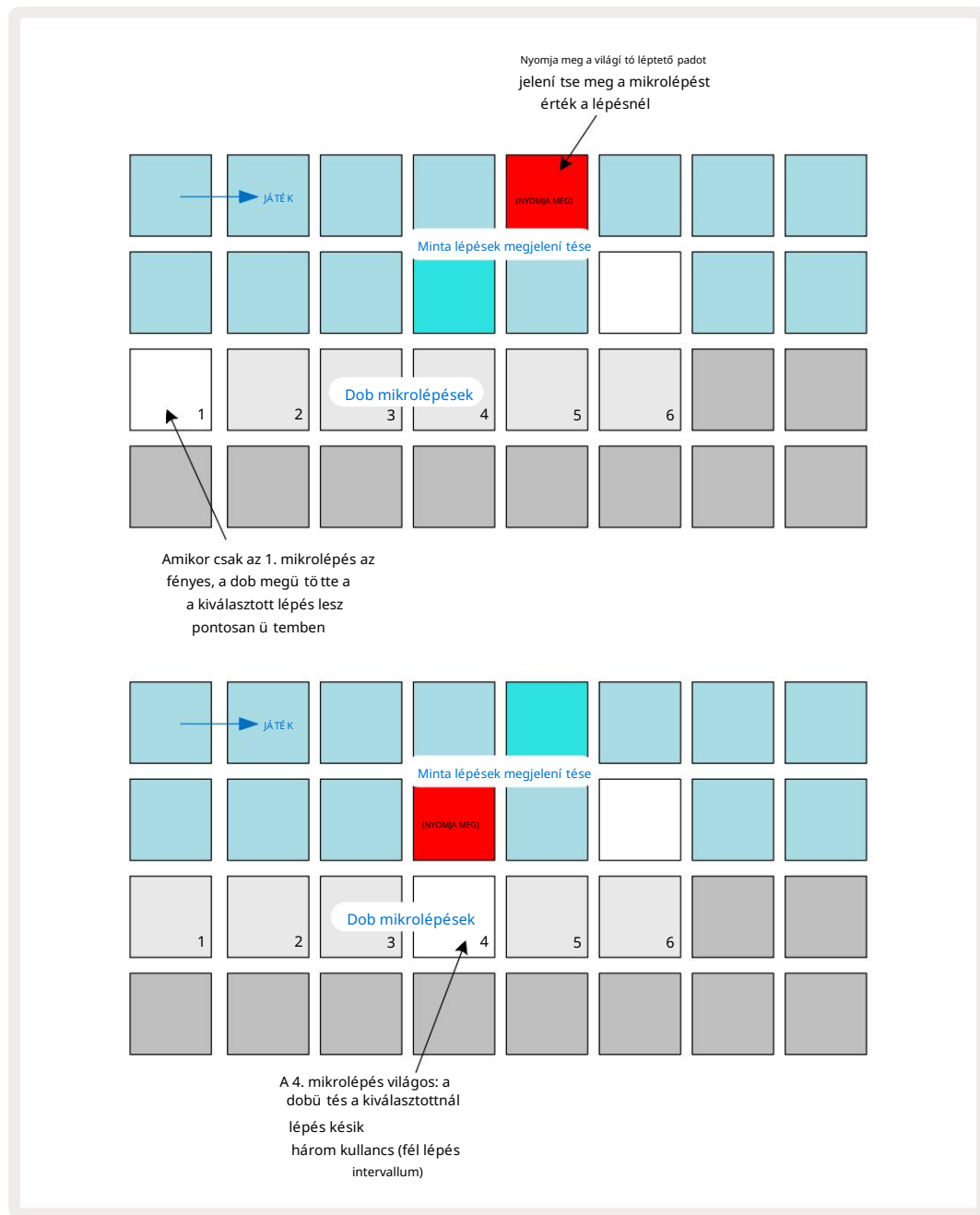
Mikrolépéses szerkesztés

Ha a kvantált rögzítés nincs engedélyezve, a valós időben rögzített dobütések időzítése hat „mikrolépés” egyikéhez van hozzárendelve a szomszédos mintalépések között. Minden „off-line” dobütés (azaz Stop módban, lásd az előző részt) mindig a lépés első mikrolépéséhez lesz hozzárendelve, amely a lépés pontos ütemében van.



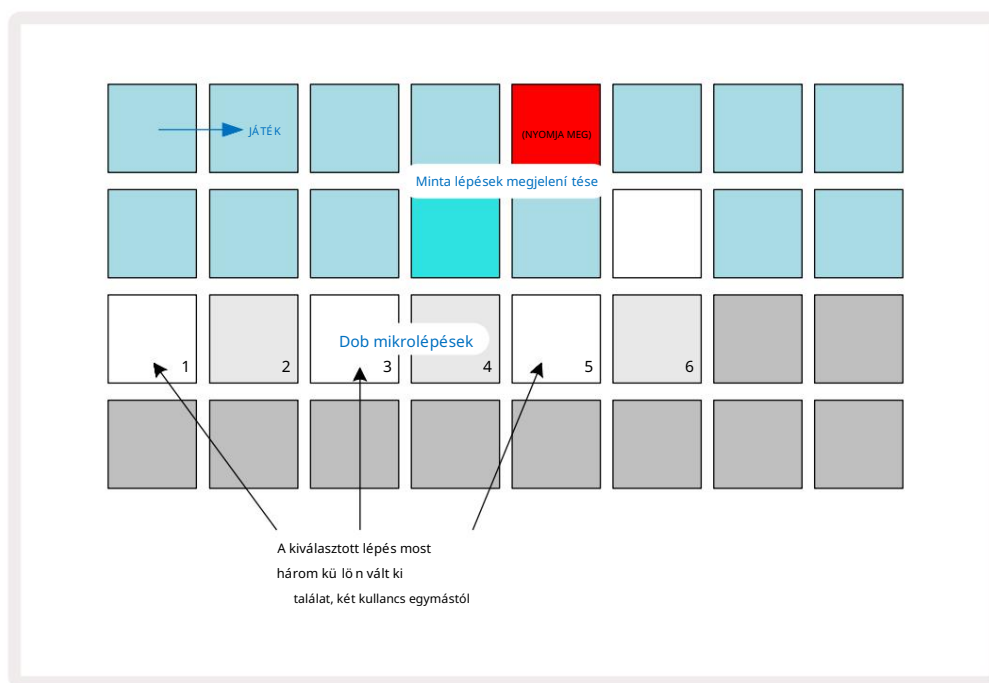
A szintetizátorszámokhoz hasonlóan a dobütéseket mikrolépéses intervallumokra helyezheti át, de azt is választhatja, hogy ugyanazon az intervallumon belül más mikrolépésekhez is duplikált ütéseket rendeljen.

A mikrolépés értékeinek beállításához nyomja meg a Gate View gombot a megfelelő dobsávhoz. A 17-től 22-ig terjedő párnák a mikrolépések értékeit jelenítik meg. Nyomja meg a léptető padot, amelynek a mikrolépésértékeit be szeretné állítani, és az egyiket a mikrolépéscső párnák erősen világítanak.



Ha az első pad világít (mint a fenti első példában), az azt jelzi, hogy a dob a kiválasztott lépés pontosan „az ütemben” lesz a mintalépésnél. A fenti második példában az 1. mikrolépés kijelölésének törlése és a 4. mikrolépés kiválasztása késlelteti a találatot az intervallum háromhatodával lépések között.

Ön nem korlátozódik a dob ütés idő zítésének beállítására – tetszőleges számú mikrolépésen végezheti el az ütést: minden mikrolépéső pad „be” vagy „kikapcsolható”. Az alábbi példában az 5. lépés háromszor indítja el a hozzá rendelt mintát, egyszer az ütemben, majd még kétszer kettőt és négy pipát később.



Ha rögzítési módban ír be dobtalálatokat (kikapcsolt Rec Quantise mellett), és elég gyorsan tud játszani, akkor (a BPM-től függően!) több találatot generálhat egyetlen lépésben. Ennek megtekintéséhez nézze meg a mikrolépéső s kijelző t.

A mikrolépéső k használatával a ritmikai lehetőségek teljesen új skáláját adhatja hozzá bármely mintához, és finom ritmikai hatásokat vagy drámaian kavargó barázdákat hozhat létre. A Circuit Tracks sok más aspektusához hasonlóan mi ki sérletezésre biztatlak!

Ne feledje, hogy a dobmintázat elemeit módosíthatja a Micro Step View-ból, és hozzáadhat is további találatok mikrolépésértékek hozzáadásával az üres lépésekhez: ezeket a rendszer a használt dobsáv aktuális alapértelmezett mintájával tölti fel.

Vegye figyelembe azt is, hogy minden mikrolépéses találat átvesszi a sebességértéket és a fő lépéshez rendelt mintát (lásd lent).

Sebesség

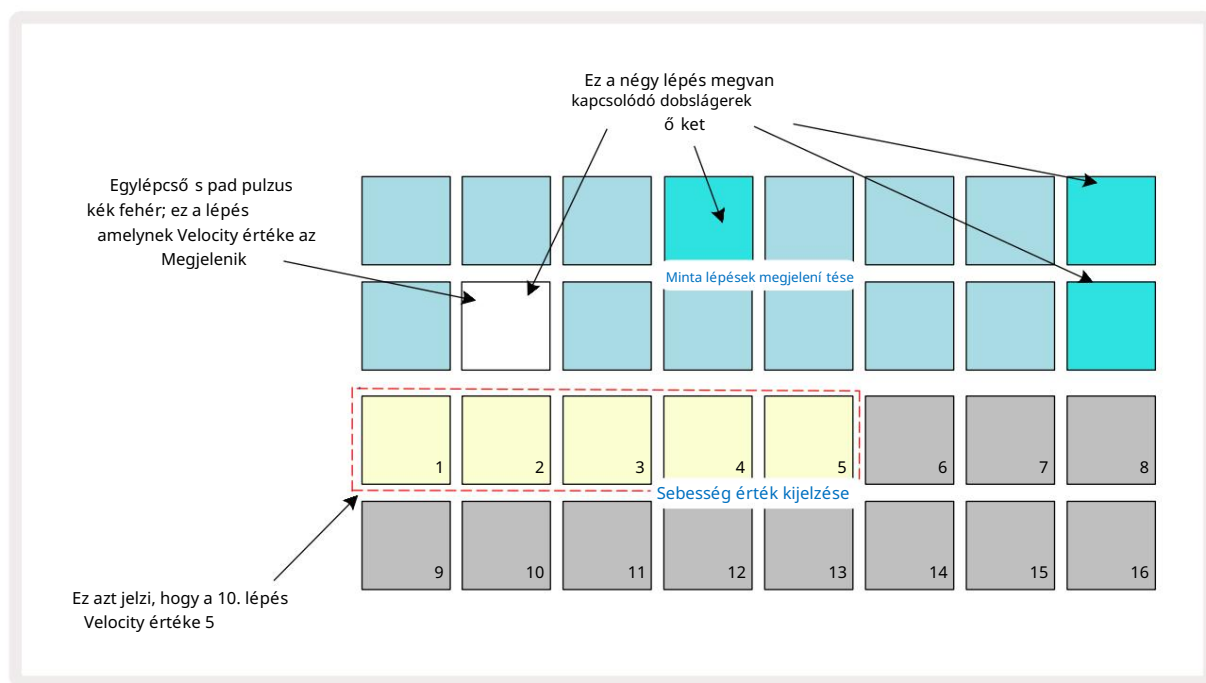
A szintisávokhoz hasonlóan a Jegyzetnézetbe beírt dobtalálatok fix vagy változó sebességűek lehetnek. A Variable Locity az alapértelmezett beállítás; ha megnyomja a Shift billentyűt, látni fogja, hogy a Velocity 6 pirosan világít, megerősítve ezt. A Variable Velocity kiválasztása esetén a mintapadokkal élőben rögzített dobtalálatok megtörténik

A sebességértékeket a mintapárnák ütésének mértéke határozza meg. Ez mind a normálra vonatkozik Jegyzetnézet és kibővített jegyzetnézet.

A Fix Velocity kiválasztásához tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és nyomja meg a Velocity gombot: a Velocity gomb színe zöldre változik. Mostantól minden, a mintapárnákkal beírt dobütésnek mindig rögzített sebessége 96 (12 pad világító Sebességnézet – lásd alább). Ez vonatkozik a normál jegyzetnézetre és a kiterjesztett jegyzetnézetre is.

A mintalépcsővel programozott dobütsékek mindig fix sebességet használnak, függetlenül a kiválasztott sebességi módtól. Figyeljük meg, hogy a rögzített vagy változó sebesség kiválasztása globális, azaz vonatkozik minden pályára.

A minta létrehozása után módosíthatja a lépés sebességét. Ez a Velocityben történik. Nézet, amely a Velocity  megnyomásával választható ki.



A Velocity View-ban a rács két felső sora az aktuálisan kiválasztott dob 16 lépéses mintáját képviseli, míg a két alsó sor egy 16 szegmensből álló „fadert” jelképez, amely két sorban szétszóródik; száma megvilágított homokpárnák a Sebesség értékét jelentik a kiválasztott lépéshez.

A fenti példában a 4., 8., 10. és 16. lépések erősen világítanak, jelezve, hogy ezek a lépések dobütséssel rendelkeznek. Hozzájuk kapcsolódó. A Pattern step kijelzőn az egyik pad felváltva kék/fehér színben villog: ez az a lépés, amelynek sebességértéke jelenik meg. A példában ennek a lépésnek a Velocity értéke 40; a 3. sor első öt tábla világító homok (mert $5 \times 8 = 40$), a sebességérték kijelző többi része kivilágítatlan. Ha a Velocity érték nem 8 többszöröse, a Velocity kijelző „utolsó” panele halványan világít. Vegye figyelembe azt is, hogy hallja a dobütsét a lépcsőnél, amikor megnyomja a léptető padot.

A sebesség értékét úgy módosíthatja, hogy megnyomja a Sebesség érték megjelenítési soraiban a Sebesség értéknek megfelelő gombot. Ha azt szeretné, hogy a fenti példa 12. lépésénél a találat sebessége 96 legyen 40 helyett, akkor nyomja meg a 12-es billentyűt; Az 1-12 párnák most megvilágítják a homokot. Ha egy Velocity értéket szeretne csökkenteni, nyomja meg a kívánt értéknek megfelelő gombot.

világító padok száma	Sebesség értéke	világító padok száma	Sebesség értéke
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

A Velocity View (Velocity View) segítségével módosíthatja a sebességértékeket egy minta lejátszása közben. Ebben az esetben meg kell nyomnia és lenyomva kell tartania a lépéshez tartozó padot, hogy a Velocity értéke megváltozzon; ezt a címen teheti meg a minta bármely pontján. A tartott lépéspad pirosan világít, a másik két sor pedig „lefagy”, hogy megjelenítse a kiválasztott lépés sebességének értékét. Nyomja meg a kívánt új értéknek megfelelő padot. A minta továbbra is játszik, így a valóságban is kísérletezhet a különböző Velocity értékekkel

idő.



Dobtalálatokat is hozzáadhat a Velocity View-ban. Tartsa lenyomva annak a lépésnek megfelelő padot, amelyhez a találatot hozzá kell adni, és nyomja meg a két alsó sorban lévő padot; a pad határozza meg az ütés sebességét. Ez kiválóan alkalmas egy sor „szellem” sláger hozzáadásához alacsony hangerőn.

Valószínűség

Az áramköri sávok valószínűségi funkciója a dobsávok bármelyikének egyes lépéseire alkalmazható pontosan ugyanúgy, mint az egyes lépésekhez bármelyik szintű sávon. Vegye figyelembe, hogy ami azt illeti A dobsávok, a valószínűségi lépésenként van alkalmazva, nem mikrolépésenként, tehát ha több találat is van a különböző mikrolépéseken, akkor vagy mindegyik aktiválódik, vagy egyik sem.

A Valószínűségi nézet a Mintabeállítások gomb  másodlagos nézete. Nyissa meg a Shift billentyű lenyomva tartásával és a Mintabeállítások megnyomásával, vagy nyomja meg másodszor is a Mintabeállítások gombot, ha már a Mintabeállítások nézetben van a Nézet váltásához.

A Valószínűségi teljes leírása a Felhasználói kézikönyv Szintézis részében található: lásd a 48. oldalt.

A gomb mozgásának rögzítése

A szinti hangokhoz hasonlóan a dob hangjait valós időben módosíthatja a Makró vezérlő kkel . A Circuit Tracks automatizált, ami azt jelenti, hogy ezeknek a módosításoknak a hatását hozzáadhatja a rögzített mintához, ha a rögzítési módba lép (a  Record  gomb megnyomásával), miközben mozgatja a gombokat. Tovább a dobsávokat, csak a páros számú makró vezérlőket használja, és csak a gombok mozgását akkor kerül a rögzítésre, ha a Velocity View, Gate View vagy Probability View van kiválasztva.

Felvétel módba lépéskor az aktív makró vezérlő elemek alatti LED-ek kezdetben megtartják a korábbi színüket és fényerejüket, de amint elvégzi a beállítást, a LED pirosra vált, hogy megerősítse, hogy most rögzíti a gomb mozgását.

Annak érdekében, hogy a gombok mozgása megmaradjon, ki kell lépnie a Felvétel módból, mielőtt a szekvenciahurkok jobbra körbe állnak, különben a Circuit Tracks felülírja az automatizálási adatokat az új gombpozícióknak megfelelő adatokkal. Ha ezt megteszi, akkor hallani fogja a makróvezérlő visszajátszásának hatását, amikor a sorozat következő körben körfut, a minta azon a pontján, ahol elfordította a vezérlőt.

Rögzítheti a makróvezérlési változásokat is, ha a sorozat nem játszik le; Sebességnézetben, Kapunézetben vagy Valószínűség nézetben nyomja meg a  Felvétel gombot, válassza ki azt a lépést, amelynél a változás megtörténik a lépésnek megfelelő pad lenyomásával és nyomva tartásával; ez fogja lejátszani a dobútestet abban a lépésben. Akkor állítsa be a makróvezérlő(ke)t tetszés szerint; az új érték(ek) be lesznek írva az automatizálási adatokba; nyomja meg ismét a Felvétel gombot a felvétel módból való kilépéshez. Amikor a sorozat fut, hallani fogja a Makró gomb mozgásának hatását adott lépésben. Ugyanígy szerkesztheti a makróvezérlők automatizálását bizonyos lépésekhez, miközben a szekvenszer lejátszsa. Ha a rögzítési mód engedélyezve van, egyszerűen tartsa lenyomva a léptető padot, és forgassa el a makróvezérlőt.

Vegye figyelembe, hogy az automatizálási adatok rögzítése a mintaadatoktól függetlenül történik. Ez azt jelenti, hogy a minta részeként rögzített dobmakrók minden módosítása megmarad akkor is, ha a dob minta módosul a minta alatt (lásd: „Mintafordítás”, 63. oldal). Beállíthatja a dob hangját egy adott lépésnél, majd módosíthatja a mintát abban a lépésben: a csípés továbbra is hatékony lesz.

Törölhet minden olyan makróautomatizálási adatot, amelyet nem szeretne megtartani, ha lenyomva tartja a Clear  gombot, és elmozdítja a kérdéses gombot az óramutató járásával ellentétes irányba, legalább 20%-kal – a gomb alatti LED pirosra vált a megerősítéshez. De vegye figyelembe, hogy ez az egész makró automatizálási adatait törli. Minta, nem csak a szekvenszer jelenlegi lépésénél.

Törlés és másolás

A Clear és a Duplicate gombok ugyanazokat a funkciókat látják el dobsávoknál, mint a szinti hangoknál (lásd a 41. oldalt), bár mivel a dobminta megváltoztatása olyan egyszerű folyamat a Note View-ban, valószínűleg soha nem fogja használni őket egyszerűen hozzá vagy távolítsa el a dobtörlőket.

Vegye figyelembe, hogy egy lépés törlésével minden olyan paraméter (Sebesség, Mikrolépések és Valószínűség) törlődik lépéshez van rendelve.

Minták

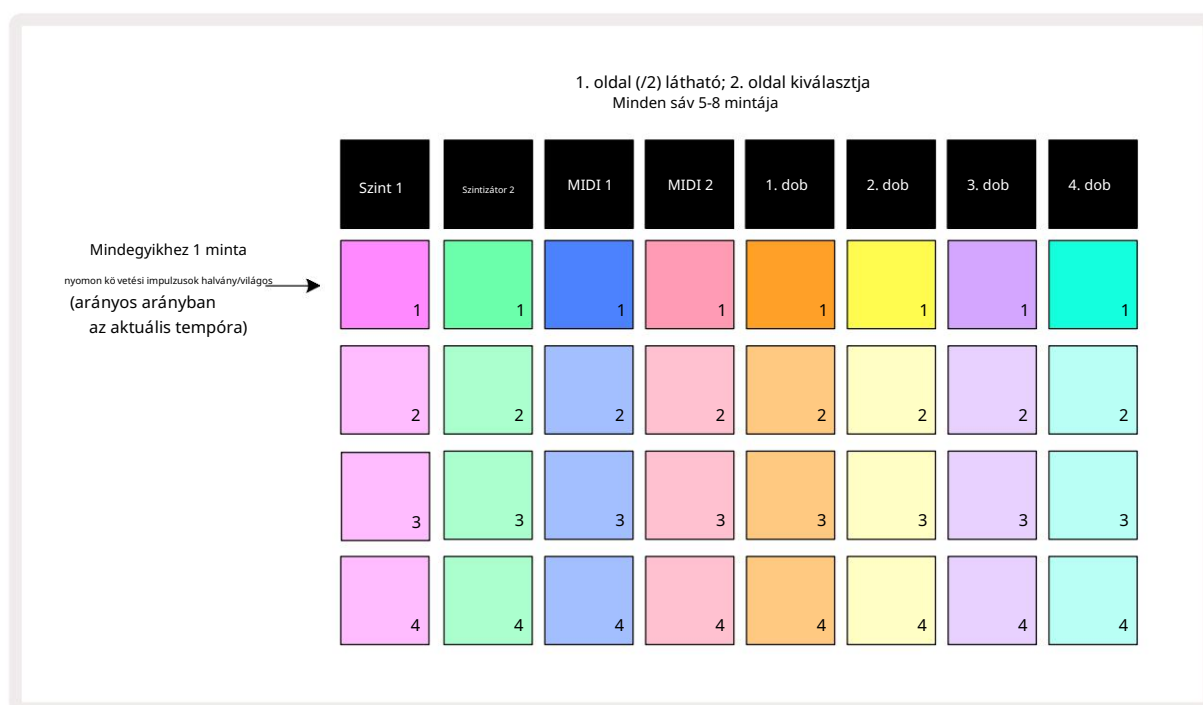
A Circuit Tracks minden projektjében nyolc különböző álló minta számára van memóriaterület sávonként, így minden szintre nyolc Patternet, minden dobhoz nyolc Patternet és egy projekten belül két különböző MIDI hangszerhez nyolc Patternet hozhat létre.

A Circuit Tracks valódi lehetőségei akkor kezdenek kibontakozni, amikor elkezdesz egy Minta érdekes variációit létrehozni, elmenteni, majd egybekötni, hogy akár 256 (8 x 32) lépésből álló teljes láncként lejátszhasd. Ezenkívül nem kell az egyes sávokhoz tartozó összes mintát egyformán láncolni: például minden dobsávhoz 64 lépésből álló dobmintákat lehet kombinálni egy hosszabb basszus- és/vagy szintetizátorsorral. Nincs korlátozás a különböző sávok mintáinak kombinálására (bár az egyes sávok mintáinak korlátozása van

meg vannak láncolva; ennek magyarázata a 77. oldalon található).

Minták megtekintése

A minták rendezéséhez és rendszerezéséhez használja a Minták nézetet, amelyet a Patterns 10 gomb megnyomásával érhet el. Amikor először nyitja meg a Patterns View -t egy új projektben, az így fog kinézni:



A Patterns View két oldalt tartalmaz, amelyeket a J és K gombokkal 15 választhat ki. Az oldalak azonosak, és a minta-memóriák függőlegesen vannak elrendezve; az 1. oldalon a padok az 1-től 4-ig terjedő mintákat választják minden számhoz, a 2. oldalon pedig az 5-8.

Az egyes padok világítása jelzi az állapotukat. A halvány pad azt jelenti, hogy a minta jelenleg nincs kiválasztva

játék. Számonként egy pad lassan pulzál a halvány és a világos között: ez az a minta, amely a lejátszás legutóbbi leállításakor szól. Kezdetben (azaz új projekt indításakor) mindegyikben 1 minta. A pálya ebben az állapotban lesz, az összes többi memória üres, a padok pedig halványan világítanak.

Egy másik minta kiválasztásához bármely sávhoz egyszerűen nyomja meg a gombját. Ezt megteheti Stop vagy Play módban. A mintaváltás egyik fontos jellemzője, hogy ha kiválaszt egy Patternet, miközben már játszik egy másik mintát, választhat, hogy a következő mintát „sorba állítja”, hogy az aktuális végén játssza le, vagy azonnal váltson másik mintára. Az alapértelmezett az, hogy az aktuális minta a végére kerül a lejátszásra a következő előt az új minta lejátszása megkezdődik. Ez zökkenőmentes átmenetet biztosít a minták között. Ebben az esetben a következő minta padja gyorsan villog, miközben „sorba áll”, amíg el nem kezd játszani. Ha azonban lenyomva tartja a Shift billentyűt a következő minta memória kiválasztása közben, akkor az azonnal elkezdődik a megfelelő minta lépéstől, így biztosítva, hogy az általános időzítés megőrizze a folytonosságot. Például, ha az aktuális minta elérte a 11. lépést, amikor megnyom egy második minta padját, miközben lenyomva tartja a Shift billentyűt, a Circuit Tracks megjegyzi, hogy hol van a kurzor, és a második minta lejátszása a 12. lépéstől kezdődik.

Ha ilyen módon kiválasztott két mintát, akkor minden megnyomáskor egy párként körebe fognak körögni

 Addig játsszon, amíg meg nem szünteti valamelyik kijelölését. Ez a Pattern Chaining legegyszerűbb példája, ami az részletesen a 77. oldalon tárgyaljuk.

Az aktuálisan kiválasztott minta az, amelyet lejátszás vagy felvétel módban is hallhat: ez nagyon egyszerű vé és átláthatóvá teszi a műveletet. Ha megnyomja a Play gombot, a kiválasztott minta aktuális tartalma lejátszható, és ha további számadatokat ad hozzá – szinti hangok, dobszlágerek vagy MIDI adatok – ugyanabba a Pattern memóriába kerül elmentésre.

alkalommal kiválasztható a  tájékoztatók között, ahol a 1. lépéstől kezdve a lejátszás elkezdődik, a pontot a képernyőn utoljára leállították, nyomja meg a Shift és a Play együttes billentyűket.

Minták törlése

A mintamemóriák a minták nézetben törölhetőek, ha lenyomva tartja a Clear  gombot, és megnyomja a gombot megfelelő pad. Mind a Clear, mind pedig maga a pad élénkpirosan világít, miközben megnyomja őket a törlés megerősítéséhez. A lejátszás leállítása közben, ha a törölt minta nem az aktuálisan aktív minta (ezt a sáv színének lüktetése jelzi), és nem része a mintaláncnak, fehérén világít. Ez azt jelzi, hogy ez a minta a sáv összes lépésnézetében megjelenik. Ez megfelel a viselkedésnek. Lásd a 81. oldalt.

Megkettő ző minták

A minták nézetben a Másolás gomb 18 egyszerű másolás és beillesztés végrehajtására használható, lehetővé téve a minták átmásolását egyik memóriából a másikba. Ez egy nagyon hasznos funkció, mivel lehetővé teszi, hogy egy meglévő mintát egy másik, kissé eltérő minta alapjaként használhasson: gyakran könnyebb egy meglévő mintát úgy módosítani, ahogyan szeretné, mint újat létrehozni a semmiből.

Ha egy mintát az egyik memóriából a másikba szeretne másolni, tartsa lenyomva a Duplicate (zöld lenyomva) gombot, nyomja meg a másolni kívánt mintával rendelkező padot (zöld lenyomva), majd nyomja meg a memória padját a kívánt helyre. a tárolni kívánt másolatot (pirosan lenyomva), majd ha a lejátszás leáll, akkor fog a Duplicate felengedése után fehérre váltson, jelezve, hogy ez a minta megjelenik, ha lépéses nézetre vált). Most megvan a Minta egyforma másolata. Ha több memóriába szeretné átmásolni a mintaadatokat, továbbra is tartsa lenyomva a Duplicate gombot, és egyszerűen ismétlje meg a művelet „beillesztése” részét a többi lépéshez.

FONTOS:

Másolhat mintát az egyik szint- vagy MIDI-sávról a másikra, vagy a szintetizátor és a MIDI-sáv között a Duplicate használatával: használhatja a minták másolására az egyik dobsávról a másikra, de nem másolhat adatokat egy Szintizátor vagy MIDI sáv dobsávra, vagy fordítva.

Lépésoldal és 16/32 lépéses minták

A Circuit Tracks minta alapértelmezett hossza 16 lépés, de a 8. lépés oldal gombjával (1-16/17-32) megduplázhatja a hosszt 32 lépésre. A minta hossza legfeljebb 16 lépés a Step Page gomb halvány kéken jelzi. Ha az éppen megtekintett minta hosszát 16 lépésnél tovább szeretné meghosszabbítani, nyomja meg a Lépésoldal gombot: most élénkkéket mutat az 1. oldalhoz - az 1-16. lépések megjelenítése közben, a narancssárga pedig a 2. oldal esetén - a 17-32. lépések megjelenítése közben.

Ezzel a funkcióval érdekesebb és változatosabb hurkokat hozhat létre egyetlen mintán belül.

Ha egyes műsorszámok 16 lépés hosszúak és néhány 32 lépés hosszúak, a 16 lépésből álló minták ismétlődnek a 16. lépés után, míg a 32 lépésből álló minták a 17-32. lépésekig folytatódnak, így a rövidebb számok mindegyikéhez a hosszabb.

A Step Page (1-16/17-32) megnyomása egy 32 lépésből álló minta lejátszása közben a kijelző a másik oldalra vált, de nem szakítja meg a mintát. Gyorsan visszaállítja a minta hosszát az alapértelmezett 16 lépésre, ha lenyomva tartja a Törlés gombot, és megnyomja a Step Page gombot: a minta most visszaáll 16 lépésre. A mind a 32 lépéshez rendelt jegyzetek/találatok megmaradnak, bár csak azokat fogja hallani

a Clear használata utáni első 16 lépéshez van hozzárendelve. Ha a minta hosszát ismét 32 lépésre növeli, a 17–32. lépésekhez korábban hozzárendelt összes hangjegy/találat továbbra is ott marad.

A Másolás a Step Page gombbal is használható. A Duplicate (Duplikálás) gomb lenyomva tartása és a Step Page gomb megnyomása az aktuálisan kiválasztott sáv mintahosszát 32 lépésre növeli, és az 1–16. lépésben szereplő összes adatot a 17–32. lépésre másolja, beleértve az automatizálási adatokat is. Bármilyen adat már Ez a művelet felülírja a 2. oldalon található elemeket.

Láncolási minták

Miután létrehozott több mintát egy vagy több sávhoz, elkezdheti összeláncolni őket készítsen hosszabb sorozatot. Nyomja meg a Patterns  gombot a Mintanézet megnyitásához.

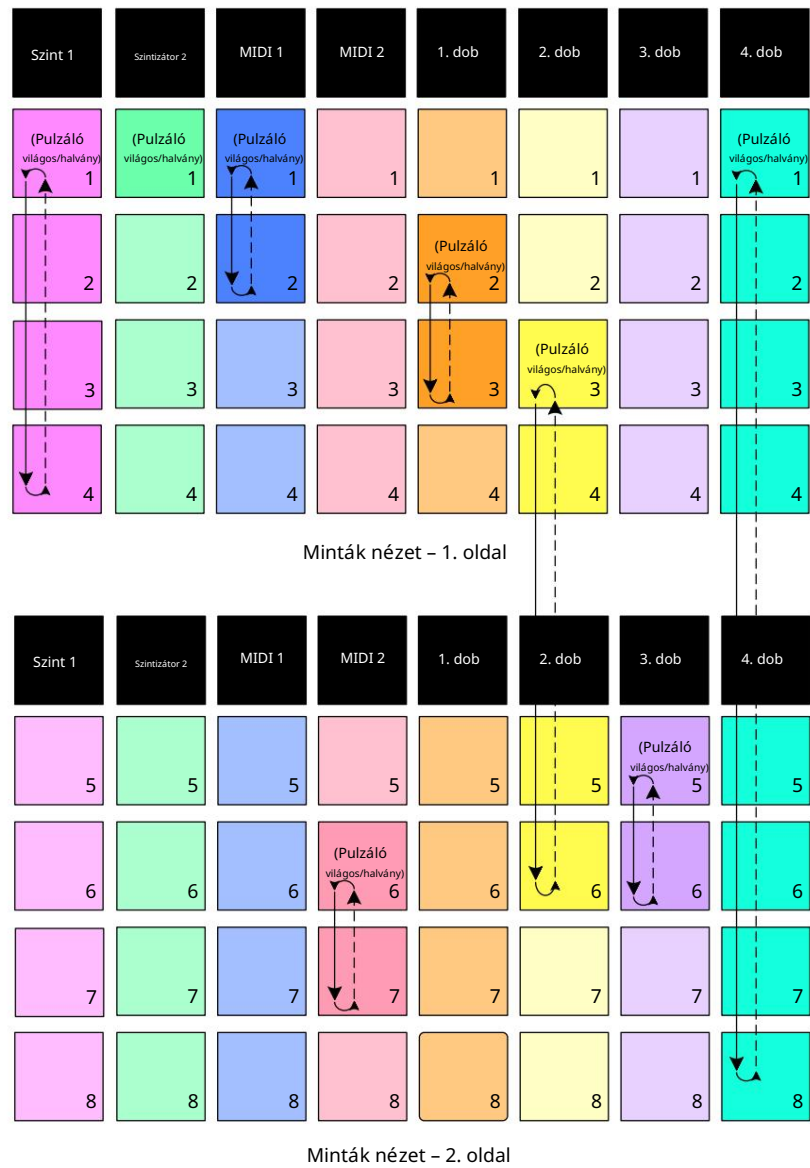
A minták sávonként láncolhatók. Ha a minták láncra vannak kötve, akkor egymás után játszanak, pl. a négy mintából álló mintalánc egymás után numerikus sorrendben lejátszsa őket, majd megismétli. Ha mindegyik 32 lépésből álló minta, a lánc 128 lépés hosszú lesz. Egy másik, egyetlen 32 lépésből álló mintával rendelkező szám négyszer fog lejátszani minden lánc során; 16 lépésből álló minta lesz nyolcszor játszották.

Mintalánc létrehozásához nyomja meg és tartsa lenyomva a szükséges legalacsonyabb számú mintához tartozó padot, majd nyomja meg a gombot a legmagasabb számú szükséges mintához. (Vagy fordítva.) Például, ha össze akarja láncolni egy zeneszám mintáit az 1-3 memóriában, tartsa lenyomva az 1-es gombot, majd nyomja meg a Pad 3-at. Látni fogja, hogy most mindhárom pad erősen világítja a sáv színét, jelezve, hogy most láncolt sorozatot alkotnak. Ha egy láncot szeretne kiválasztani az oldalhatáron átvilágított minták közül, a kijelölés ugyanúgy működik: például a 3-tól 6-ig terjedő minták láncként való kiválasztásához nyomja meg a gombot.

és tartsa lenyomva a 3. minta padját, majd nyomja meg a J gombot a 2. oldalra lépéshez, majd nyomja meg a 6. minta padját. Most látni fogja, hogy a 3., 4., 5. és 6. minta padjai mind világítanak. Az ugyanazt használó minták láncolásához jelölje be a két oldalon lévő pad kezdő/végpontjaként (pl. 1 és 5), tartsa az első minta padját, lépjen a 2. oldalra, majd engedje el a padot. Ebben a példában az 1-től 5-ig terjedő mintákból álló lánc jön létre.

Amit fontos megjegyezni, hogy az összeláncolt mintáknak összefüggőnek, azaz számszerűen egymást követőnek kell lenniük. Összeláncolhatja az 1., 2., 3. és 4. mintát, vagy 5., 6. és 7. vagy 4. és 5 együttesen, de 1, 2 és 6 nem láncolható össze. (A Circuit Tracks Jelenetek funkciója azonban lehetővé teszi, hogy leküzdje ezt a korlátozást: lásd a 82. oldalon a Jelenetek használatának részleteit.)

A következő példa szemlélteti a láncolást:



A fenti minták nézet példája a minták lehetséges elrendezését mutatja egy 8-mintás sorozathoz.

A következő mintákat használjuk, és az egyszerűség kedvéért feltételezzük, hogy az összes minta 16 lépésből áll:

- 1. szintetizátor – 1–4
- 2. szint – csak az 1. minta
- MIDI 1 – 1. és 2. minta
- MIDI 2 – 6. és 7. minta
- 1. dob – 2. és 3. minta
- 2. dob – 3-6. minták
- 3. dob – 5. és 6. minta
- 4. dob – 1-8

Ha megnyomja a Lejátszás gombot, minden sáv a saját mintalánca körüli fog körbejárni. A leghosszabb lánc a Drum 4 – ez határozza meg a sorozat teljes hosszát, jelen esetben 128 (8 x 16) lépést. A 4. dob sorrendben lejátssza az 1-8 mintákat, majd visszaugrik az 1-es mintára, és újratekdi. Ezzel szemben a Synth 1 sorban lejátssza az 1-től 4-ig terjedő mintákat, majd visszahurkolja és ismétli; A Synth 2-nek csak egy mintája van, tehát ez nyolcszor ismétlődik a 8-mintás sorozatban. Az 1. dob és a 3. dob láncában két minta van, tehát mindegyiket négyszer játsszák végig, és a Drum 2 láncában négy minta van, tehát kétszer. Amit hallasz, azt az alábbi idővonal szemlélteti:



A fenti példa bemutatja a minták összeláncolásának alapvető pontjait, hogy a hosszabb sorozat. Hosszabb, összetettebb és érdekesebb sorozatok létrehozása csupán egy

ezen elvek kiterjesztése. A Circuit Tracks legfeljebb 256 (8 x 32) lépésből álló mintalánccokat tesz lehetővé, ahol a nyolc sáv bármelyike 16 lépésenként megváltoztathatja a mintáját (vagy kevesebbet, ha a kezdő /végpontok is megváltoznak az alapértelmezetthez képest).

megnyomja a láncot. A Lejátszás megkezdéséhez a láncot a lánc kezdő pontjára kell állítani. A lánc befejező pontjára állítva a láncot a lánc végére állítja.

miközben lenyomva tartja a Shift billentyűt.

Minta oktáv

A teljes szinti- vagy MIDI-minta hangmagasságát egy vagy több oktávval felfelé vagy lefelé tolhatja a Shift **20** lenyomva tartásával, majd a J vagy a K **15** megnyomásával. Ezt megteheti a minta lejátszása közben, vagy Stop módban. A Pattern Octave bármelyik Lépésnézetben módosítható, azaz Jegyzetnézetben, Sebességnézetben, Kapunézetben vagy Mintabeállítások nézetben. Csak az aktuálisan kiválasztott sáv hangmagassága van módosítva, a hang magassága a többi változatlan marad.

Ha a minta olyan hangokat tartalmaz, amelyek már a Circuit Tracks által generált legmagasabb oktávban vannak, nem érinti őket a felfelé irányuló mintaoktáv eltolódás; ugyanez vonatkozik a legalsó hangokra és a lefelé irányuló oktáveltolódásra is. Ha ez a helyzet, a J vagy K gomb pirosan világít, jelezve, hogy a parancs nem hajtható végre.

View Lock

Alapértelmezés szerint a felső két sorban lévő mintalépés képernyő a kiválasztott mintával (és az aktuális oldallal) változik, így a lejátszási kurzor mindig látható. Ha szerkeszteni szeretne egy mintát, miközben folytatja a másik minta lejátszását vagy a teljes mintaláncot, használhatja a Nézetzárat. A View Lock egyik módja a Pattern Step megjelenítésének „lefagyasztása” az aktuális mintára (és oldalra) a Shift billentyű lenyomva tartásával és a Patterns 10 megnyomásával. A felső két sor most ahhoz a mintához lesz zárva, amely a Nézet zárolása kiválasztásakor jelent meg.

A Minták nézetben az éppen megtekintett minták fehéren világítanak. A pulzáló fehér pad azt jelzi, hogy egy mintát egyszerre néznek és játszanak, míg az állandó fehér azt jelzi, hogy egy mintát néznek, miközben egy másik (ugyanabban a számban lévő) lejátszása zajlik: ez a pad a sáv színeben pulzál. A megtekintett minta megváltoztatásához tartsa lenyomva a Shift gombot, és nyomja meg a Minta-padot. Továbbra is módosíthatja, hogy mely minták és a mintaláncok a szokásos módon játszódnak le, a 74. oldalon található Mintanézetben leírtak szerint.

A Nézetzár lehetővé teszi a lépések megjelenítésének lefagyasztását is az aktuális mintaoldalon, ha 32 lépéses mintán dolgozik. Ha a View Lock aktív, a minta lejátszása folytatódik mindkét oldal, de csak az az oldal jelenik meg, amely a Nézetzár kiválasztásakor volt látható. Az alternatív Step Page 8 a Step Page gomb megnyomásával jeleníthető meg.

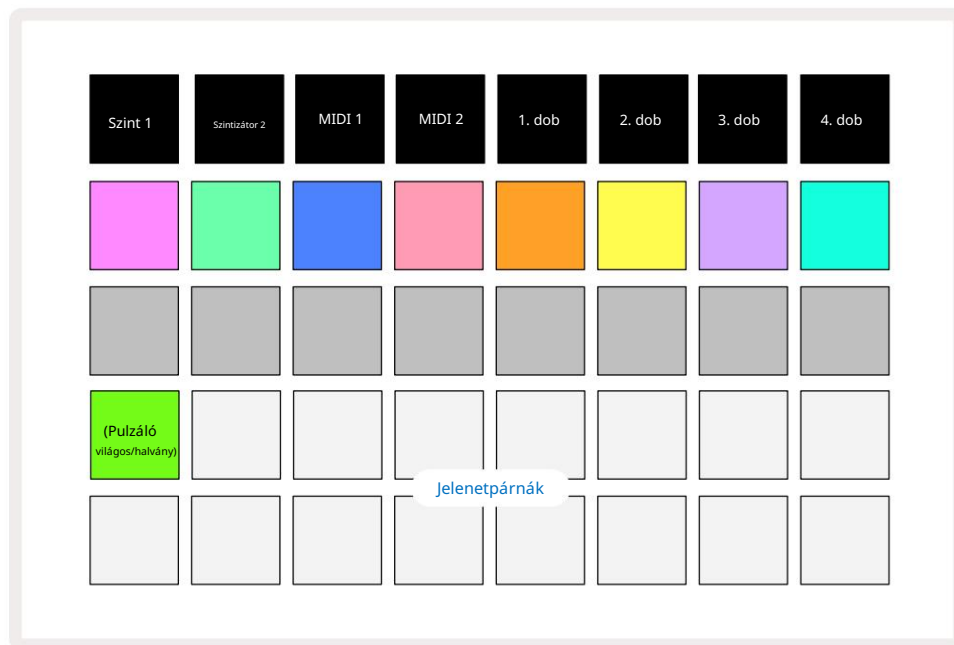
Amíg a Shift lenyomva van, a Patterns gomb zölden világít, ha a View Lock aktív; inaktív állapotban piros. Bármikor megnyomhatja a Shift billentyűt: a gomb színe megerősíti, hogy a View Lock aktív-e vagy sem.

A Nézetzár minden sávra vonatkozik, és vonatkozik minden olyan nézetre is, amely rendelkezik mintalépéses megjelenítéssel (pl. sebesség nézet, kapu nézet stb., valamint jegyzet nézet). A Shift + Patterns megnyomásával törölhető újra. Vegye figyelembe, hogy a Nézetzár állapota nincs mentve. Alapértelmezés szerint "inaktív" lesz, amikor áramkör a Tracks be van kapcsolva.

Jelenetek

A jelenetek lehetővé teszik, hogy egy projekten belül több mintát és mintaláncot rendeljen egyetlen padhoz, így egyszerűen elindíthatja a dal egy részét. Maguk a jelenetek is láncolhatók, hogy sokkal hosszabb sorozatokat rendezzenek, és így teljes dalszerkezetet építsenek fel.

A jelenetek a Mixer nézetben érhetőek el: nyomja meg a Mixer gombot a megnyitásához:



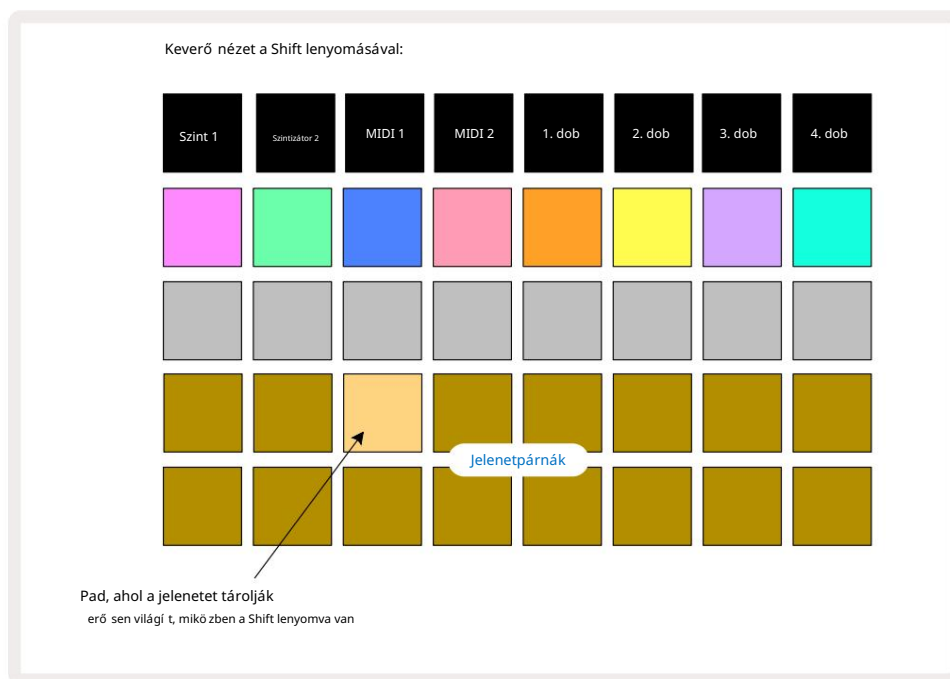
A Mixer View két alsó sora a Circuit Tracksben elérhető 16 jelenetet képviseli.

Egy új projektben az összes pad kiváltja az 1. mintát mind a nyolc sávból, mivel egyetlen mintalánc sem lett még meghatározva vagy hozzárendelve. Az első (17-es pad) élénkzöldben villog, ami azt jelzi, hogy az éppen lejátszott minták megfelelnek az utoljára kiválasztott jelenetnek (alapértelmezés szerint az 1. jelenet).

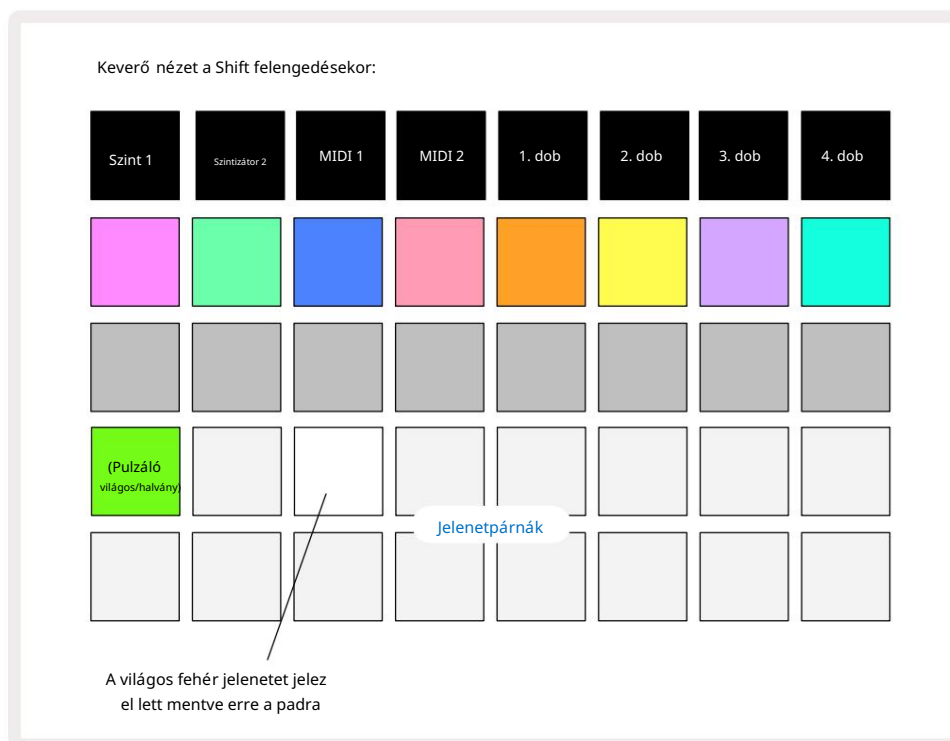
Minták hozzárendelése jelenetekhez

Nyissa meg a Minták nézetet, és határozza meg az összes mintaláncot minden egyes sávhoz, amelyek jelenetet alkotnak.

Váltson Mixer View-ra, nyomja le és tartsa lenyomva a Shift billentyűt: a Scene padok színe halvány aranyra változik. Nyomjon meg egy jelenet padot (a Shift billentyű lenyomva tartása mellett) – fényes arany színben világít, miközben lenyomva, jelezve, hogy a minták most vannak hozzárendelve.



Az összes kiválasztott mintalánc a jelenetként kerül tárolásra. A Shift felengedésekor a tárolt jelenetet tartalmazó pad világos fehérre mutat:



Most, amikor megnyomja a padot, a jelenet ki van választva, és lejátsza a korábbi mintaláncokat

hozzá van rendelve, amikor legközelebb megnyomja a Lejátszás gombot.

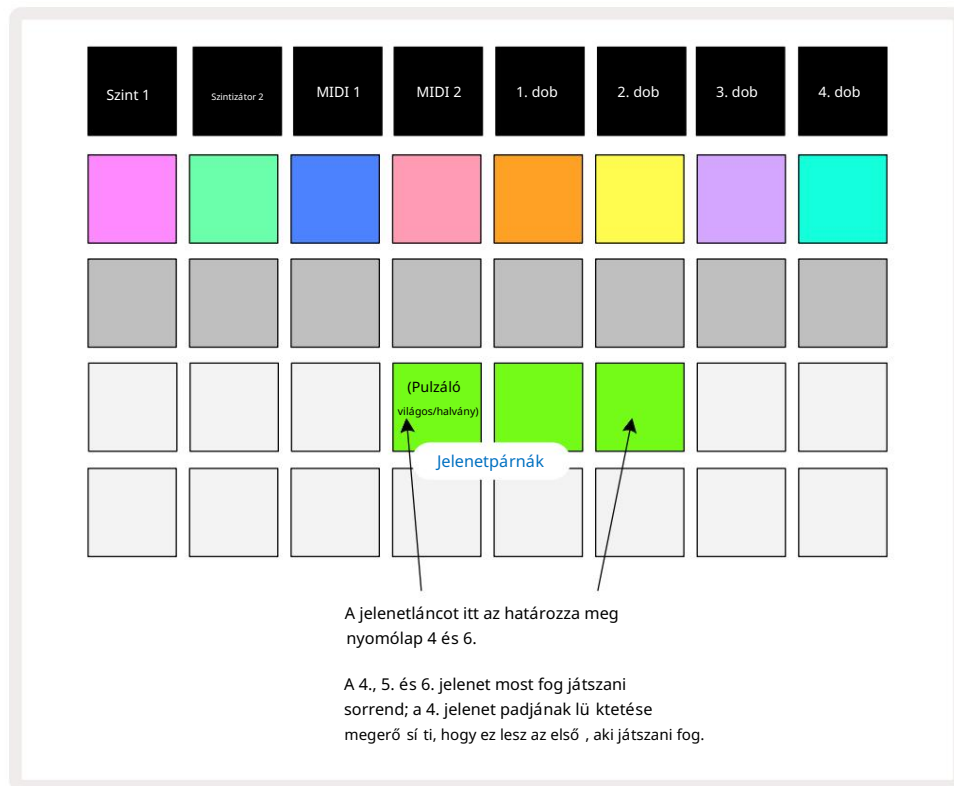
Ha a Mixer View lehetővé teszi a választást, azonnal láthatja, hogy hol vannak már tárolva a jelenetek, mivel a Shift megnyomásakor a panelek fényes fehérre vagy élénk arany színben világítanak.

A mintaláncok jelenethez való hozzárendelése nem befolyásolja az aktuális lejátszást, és nem választja ki a jelenetet, és nem módosítja a jelenetláncot (lásd lent), ha már lejátszási módban van: a kiválasztott jelenet elindul, amikor az aktuális minta vagy mintalánc befejező dőtt – lásd alább a „Várólistázási jelenetek” részt.

A jelenetadatok az aktuális projektben tárolódnak, amikor a Mentés 19 gomb kétszeri megnyomásával végrehajt egy mentést. Ha a jelenet panel zölden villog, az azt jelzi, hogy i) ez az aktuálisan kiválasztott jelenet, és ii) hogy az aktuálisan kiválasztott minták egyeznek a jelenethez rendelt mintákkal. Ha a kiválasztott minták módosulnak a Minták nézetben, a Jelenet panel halvány fehérre vált vissza. Ha ismét kiválasztja a megfelelő mintákat, a Scene pad ismét zölden villog. Vegye figyelembe, hogy ez a viselkedés csak a legutóbb kiválasztott jelenetnél fordul elő – ha a legutóbb kiválasztott jelenettől eltérő jelenet mintáit választja ki. az egyik, a megfelelő pad nem lesz zöld.

Jelenetek láncolása elrendezés létrehozásához

Ahogy a mintákat láncolhatja össze a Mintanézetben, ugyanúgy láncolhatja össze a jeleneteket a Keverő nézetben hosszabb sorozatok létrehozásához. Ezt úgy teheti meg, hogy az első jelenetnél lenyomva tartja a padot, majd az utolsó jelenethez nyomja meg a gombot: ezek és a közöttük lévő közötti világítanak. A lejátszandó jelenetlánc most a két megnyomott közötti lévő összes padhoz hozzárendelt jeleneteket fogja tartalmazni; Például, ha egy jelenetláncot szeretne, amely az 1-5. jelenetekből áll, tartsa lenyomva az 1. jelenet gombot, és nyomja meg az 5. jelenet gombot. Minden jelenet egyszer lejátszsa a hozzárendelt mintaláncot, majd átvált a következő jelenetre. Az A jelenetek számsorrendben játszódnak le, majd ismétlődnek.



Ne feledje, hogy a jelenetek segítségével lekövetheti azt a korlátozást a Mintanézetben, hogy nem lehet meghatározni a nem összefüggő minták mintalánca. A minták összefüggő csoportjait hozzárendelheti az egymást követő jelenetmemóriákhoz, majd lejátszhatja őket jelenetláncként. Például, ha az 1., 2., 5. és 6. mintát szeretné sorrendben lejátszani, létrehozhat egy mintaláncot az 1. és 2. mintákból, és hozzárendelheti egy jelenetmemóriához, majd hozzárendelheti az 5. és 6. minták másik mintaláncát. Ezt a következőre jelenet emléke. Ezután meghatározhat egy jelenetláncot a két jelenetből, és megkapja a szükséges négyet Minták sorrendben.

Sorbaállási jelenetek

A jelenetek ugyanúgy „előre kiválaszthatók”, mint a minták, tehát ha egy jelenet már lejátszik, a következő sorba kerül. A sorba állított jelenet padja zölden villog, és az aktuálisan lejátszott Drum 1 Pattern végén az új jelenet a kezdetektől fogva kezdődik a szinkron elvesztése nélkül.

Jelenetek törlése

A jelenet memória törléséhez tartsa lenyomva a Clear **7** gombot, és nyomja meg a törlendő jelenet gombját. Ezzel visszaállítja a jelenetmemóriát az alapértelmezett állapotba – az 1. minta minden műsorszámhoz.

Jelenetek megkettőzése

Jelenet másolásához tartsa lenyomva a Duplicate **18** gombot, nyomja meg a másolandó jelenet gombját, majd nyomja meg a jelenet memória gombját, ahol a másolatot tárolni szeretné. Adja ki a másolatot. A másolt jelenetet azonban többször is beillesztheti (különböző memóriahelyekre), ha lenyomva tartja a másolatot.

Tempó és Swing

A Tempo és a Swing szorosan összefügg, és a beállítási módok nagyon hasonlóak.

Idő

A Circuit Tracks a 40 és 240 BPM közötti tartományban bármilyen tempóban működik; az alapértelmezett tempó egy újhoz

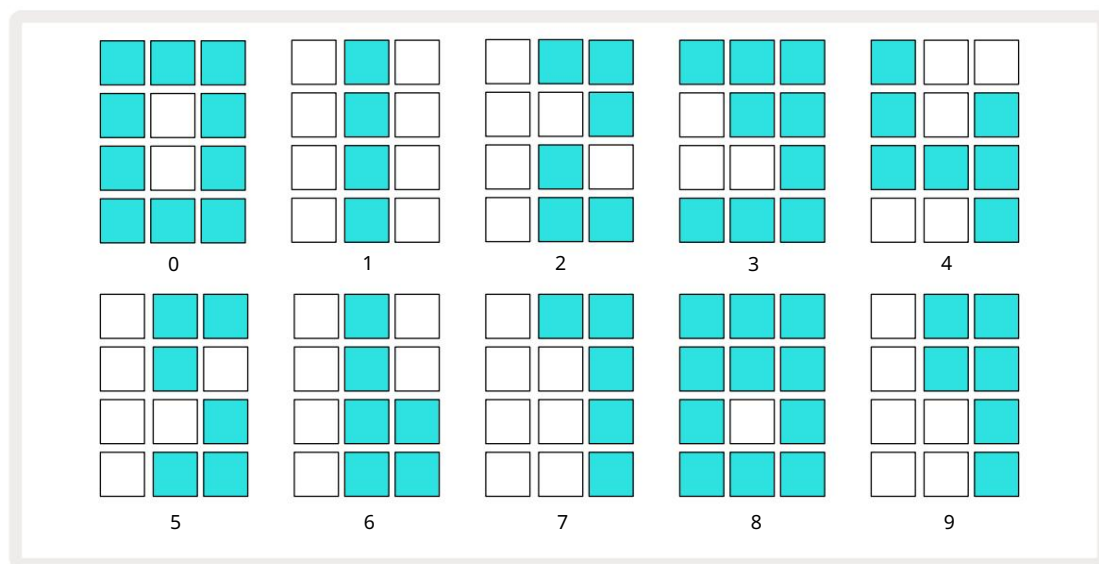
A projekt 120 BPM. A tempó beállítható a belső tempó órával vagy egy külső MIDI órával

forrás. A külső MIDI óra USB porton vagy MIDI In porton keresztül is alkalmazható.

A belső tempóóra BPM-jének megjelenítéséhez és beállításához nyomja meg a Tempo/Swing gombot **16** a Tempo View megnyitásához. (A legtöbb Circuit Tracks gombhoz hasonlóan röviden lenyomva kapcsolhatja át a rácstot Tempo View, vagy nyomja meg hosszan a BPM pillanatnyi ellenőrzéséhez.)

A BPM két vagy három nagy számjegyként jelenik meg a pad rácán kék és fehér színben. A „százaz” számjegy (amely mindig csak „1”, „2” vagy nem lehet) a rác 1. és 2. oszlopát foglalja el, míg a „tíz-es” és

Az „egységek” számjegyei egyenként három oszlopot foglalnak el. A 0-tól 9-ig terjedő számjegyek ábrázolása az alábbiakban látható.



Az 1. makróvezérlő a tempó beállítására szolgál; LED-je élénk kékén világít.

Külső óra

Nincs szükség átkapcsolásra ahhoz, hogy a Circuit Tracks egy külső MIDI-óraforráshoz kapcsolódjon (az órabeállításoktól függetlenül – lásd: „Órabeállítások”, 106. oldal). Ha érvényes külső órát alkalmaz, akkor az

automatikusan kiválasztásra kerül óraforrásként, és a rácson a „SYN” piros szín jelenik meg, ha az 1. makró be van kapcsolva. fordult. Az 1. makró beállítása nem módosítja a belső tempót, ha külső órát használnak.

Míg a belső tempóóra csak egész BPM-eket engedélyez (azaz nem tizedes tempóértékeket), a Circuit Tracks szinkronizálni fog bármilyen külső órajelet – beleértve a tizedesértékeket is – a 30 és 300 BPM közötti tartományban.

Ha egy külső órát eltávolítanak (vagy a hatótávolságon kívülre kerül), a Circuit Tracks lejátszása leáll. A „SYN” a Lejátszás gomb megnyomásáig látható marad. A rács ezután megmutatja a projekttel mentett BPM-et, az 1. makró újra engedélyezve lesz, majd beállítja a tempót.

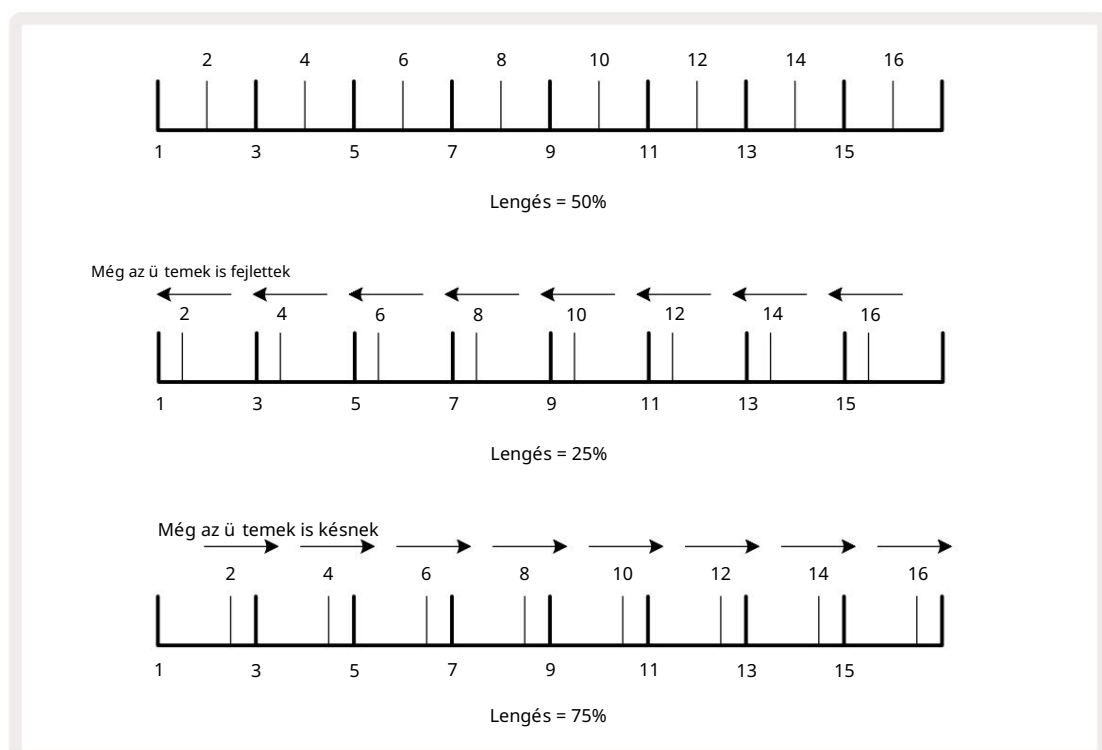
Koppintson a Tempo elemre

Ha a Circuit Tracks tempóját egy meglévő zeneműhöz szeretné illeszteni, és nem ismeri annak BPM-jét, használhatja a Tap Tempo-t. Tartsa lenyomva a Shift billentyűt, és érintse meg a Tempo/Swing gombot a hallgatott számmal időben. Legalább három érintésre van szükség a Circuit Tracks számára, hogy a tempóját a sajátjára módosítsa kézi bevitellel, majd az utolsó öt érintés átlagával kiszámítja a BPM-et.

A Tap Tempo funkciót bármikor használhatja, de ha Tempo View-ban van, látni fogja a BPM-kijelző frissítését. magát a koppintási tempóra.

Hinta

Alapértelmezés szerint a minta minden lépése egyenlő időközönként helyezkedik el. 120 BPM-es tempónál egy 16 lépésből álló minta 2 másodpercenként ismétlődik, így a lépések egynolcad másodpercnyre lesznek egymástól. A Swing paraméter 50-es alapértelmezett értékéről (a tartomány 20-tól 80-ig) megváltoztatja a páros lépések időzítését (a kikapcsolás ütemek); az alacsonyabb lengéserő csökkenti a páros lépés és az előző páratlan lépés közötti időt, a magasabb Lengés érték ellenkező hatást vált ki.



A lendítést a 2. makróval lehet beállítani, míg a tempó nézetben; LED-je narancssárgán világít. Vegye figyelembe, hogy mikor

felváltva állítja be a tempót és a lendítést, rövid késleltetést észlelhet, mielőtt a gomb beállítása érvénybe lép. Ez lehetővé teszi az aktuális Tempo és Swing értékek ellenőrzését anélkül, hogy megváltoztatná azokat.

A Swing segítségével extra „barázdát” adhat a mintához. Vegye figyelembe, hogy a páros lépések azok „lengett”, ezek 1/16-os hangokként (félnégysékként) értelmezhetők.

Kattintson a track gombra

A Click (vagy metronóm) a Shift lenyomva tartása és a Clear  lenyomásával aktiválható vagy deaktiválható.

A Clear világos zölden világít, ha a Click engedélyezve van, és halványan pirosan világít, ha nem. Ha engedélyezve van, a szekvenszer lejátszása közben minden negyedhangnál hallani fog egy metronóm ketyegést az összes audiókimeneten.

Ez egy globális beállítás, ezért a Click be- vagy kikapcsolva marad, függetlenül a csomag- vagy projektmódosításoktól. A beállítás nem kerül mentésre, ha a Circuit Tracks ki van kapcsolva.

A kattintás hangerejének beállításához nyomja meg a Tempo/Swing gombot, és használja a Makró 5 gombot (a Clear/Swing feletti Kattintson a gombra). A kattintási szint szintén globális beállítás, ezért minden csomagra és projektre vonatkozik. A szintbeállítás mentésre kerül, amikor a készületet a  bekapcsológombbal kikapcsolják.

Analóg szinkron kimenet

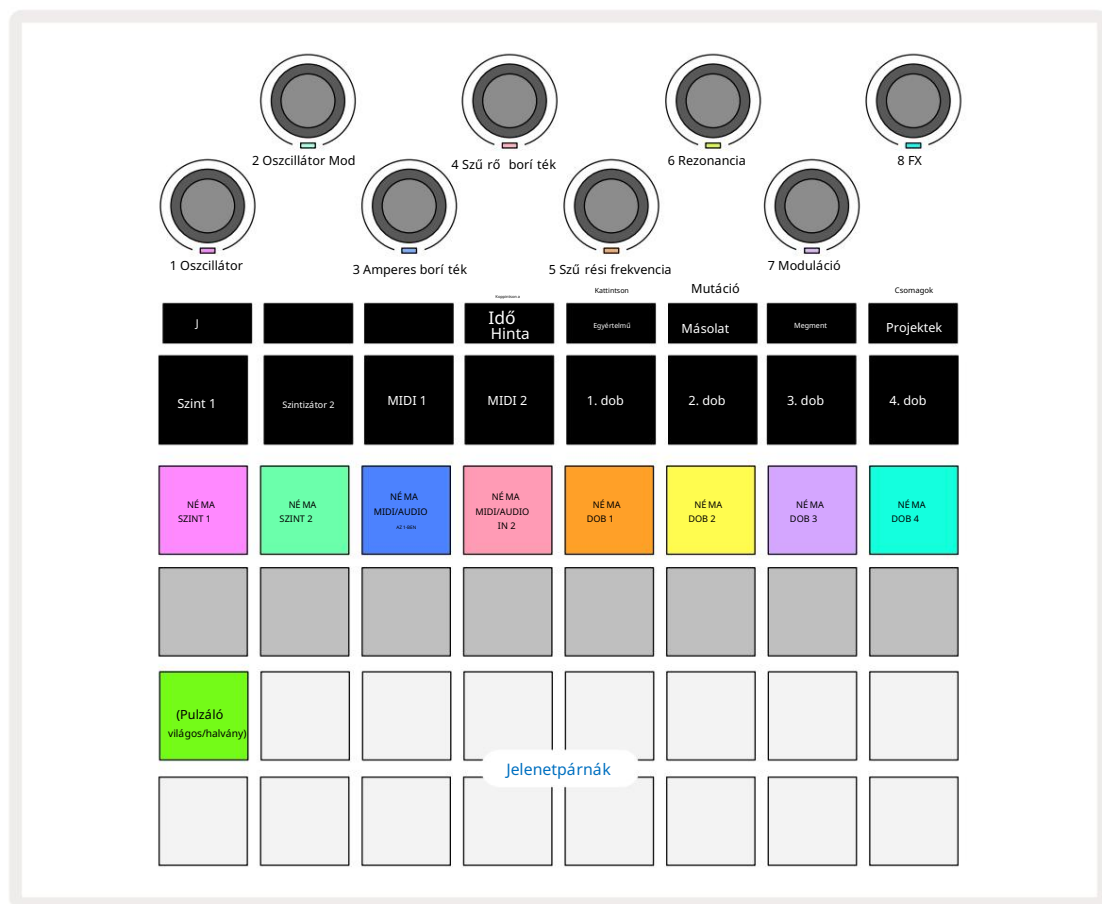
Nagyon egyszerű a külső berendezések – pl. analóg szintetizátorok – szinkronizálása az áramköri sávokhoz a hátlapi Sync Out csatlakozóval . Ez a tempóórával (BPM) arányos szinkronizációs arányt használ, amely a teljes mértékű szinkronizációhoz állítható be –

negyedévenkénti jegyzet.

Keverő

A Circuit Tracks tartalmaz egy nyolcszatos keverőt, amellyel beállíthatja az egyes számok hangerejét a többihez képest. Alapértelmezés szerint az összes szám 100-as hangerővel játszik le (tetszőleges egységek, 0-127 tartomány), a 4. fő hangerő szabályzóval a kimeneti szint igény szerint állíthatja be.

Nyomja meg a Mixer 111 gombot a Mixer View megnyitásához:



Az 1. sorban lévő megvilágított padok némítják a gombok minden sávjához. Nyomjon meg egy padot, hogy leállítsa a szekvenszert, amely elindítja a szint sáv hangjait, a dobsáv slágereit, a MIDI sáv hangjegyek kimenetét és a CC automatizálást, ami viszont elnémítja a számot; nyomja meg újra a némítás feloldásához. A pad megvilágítása elhalványul, jelezve a némítási állapotot.

Bemeneti szint szabályozás

Alapértelmezés szerint a Mixer View alkalmazásban a makrók szabályozzák az egyes számok hangerejét. Ezt a J gomb jelzi 15 világot. A makró LED-ek a megfelelő sávszínnel világítanak, és a sávszint csökkenésével elhalványulnak.

A 3. és 4. makróvezérlők (MIDI sávok) szabályozzák a külső analóg hangforrások szintjét csatlakoztatva a hátsó panel 1. és 2. bemenetéhez 5. Ezekkel a külső kimenetek hozzáadhatók

szintetizátorok a Circuit Tracks mixébe.

A pályaszint beállítása a makróval automatizálható. Ha a Circuit Tracks Rögzítés módban van, az egyes sávszintek változásai a mintába kerülnek rögzítésre. A Volume Level automatizálás törléséhez tartsa lenyomva a Clear 17 gombot, és forgassa el a Makró vezérlőt. A makró LED pirosan világít, jelezve ezt a törlés befejező dőtt.

Pásztázás

Az egyes számokat bárhol elhelyezheti a sztereó képen (de figyelnie kell természetesen bal és jobb kimenet is). A J gomb 15 megnyomásával a makróvezérlő k pásztázásra válthatók vezérlők az egyes számokhoz. A J gomb kialszik, és a K gomb világít. Minden mű sorszám alapértelmezett pásztázási pozíciója sztereó középső, amit a fehéren világító makró LED-ek jelzik. Egy mű sorszám balra pásztázásával a LED egyre világosabb kékre vált; jobbra pásztázva egyre élénkebb rózsaszínűvé válik.

A pásztázott mű sorszám gyors visszaállításhoz a sztereó kép közepére tartsa lenyomva a Clear 17 gombot, és forgassa el a Makró vezérlőt az óramutató járásával megegyező irányba. A makró LED lilán világít, jelezve, hogy a művelet befejező dőtt.

A Pan vezérlők ugyanúgy automatizáltak, mint a Level vezérlők. A Pan automatizálás törléséhez tartsa lenyomva a Clear gombot, és forgassa el a Makró vezérlőt az óramutató járásával ellentétes irányba. A makró LED pirosan világít, jelezve, hogy a művelet befejező dőtt.

A K megnyomásával a makrók visszatérnek a szintvezérlő funkciójukhoz.

Előadás némított számokkal

A némítás kreatívabb célokra is használható, mint egy zeneszám egyszerű elnémítása; lehetővé teszi, hogy valós időben teljesítsen a nem némított számokon. Ha egy sáv el van némítva, a szekvenszer léptető padjai inaktívvá válnak. Ekkor azonban elérhetővé válnak szintetizátor hangok, akkordok vagy dobslágerék valós időben történő lejátszására.

A kísérletezéshez válasszon ki egy projektet aktív dobsávokkal, és némítsa el egy szinti sávot a Mixerben Kilátás. Válassza a Megjegyzés nézetet a némított sávhoz: a lépéspárnák továbbra is mutatják a folyamatban lévő sorozatot, de mivel a sáv el van némítva, a szekvenszer nem indítja a hangot. A step padok most már használhatók szintetizátor hangok „manuális” lejátszására – valós időben. Már játszhat hangjegyeket vagy akkordokat lépésekhez a step padok megnyomásával hozzárendelhető, vagy ha a sáv üres, bármelyik léptető padhoz hozzárendelhet hangjegyet(eket). Most már van egy 16 padból álló készleted, amellyel tetszőleges hangjegykombinációt indíthatsz el, amikor és amikor csak akarod. Továbbá a Makró automatizálás Step Edit Mode módban alkalmazható bármelyik programozott step padra, amit nagyon nehéz lenne valós időben megtenni.

Ugyanez az elv használható a Drum sávoknál is, de itt bármelyik Velocity-t kell kiválasztani

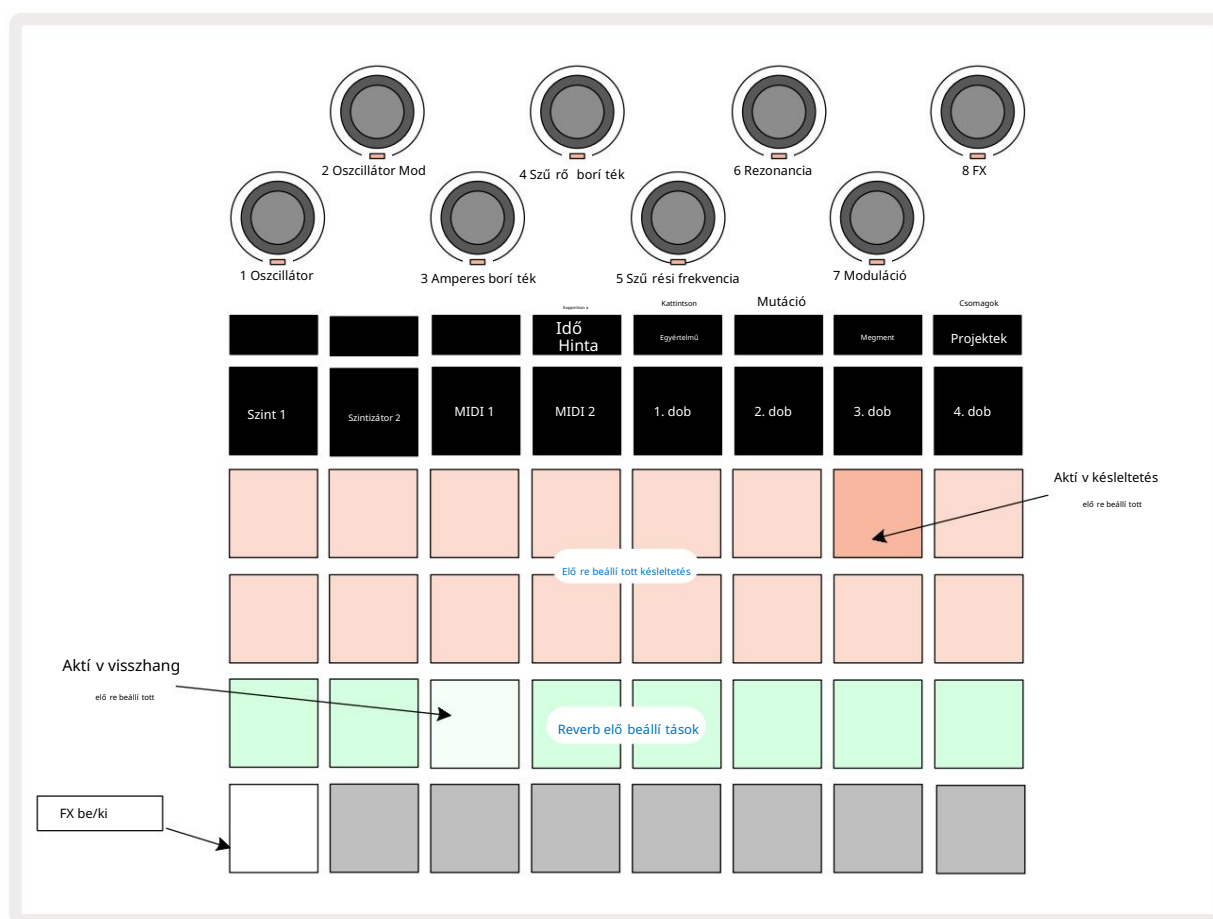
View vagy Gate View, mivel a dobsávok nem jelenítik meg a szekvenszer lépéseinek külső készletét. Ha Gate View-t használ, további előnye a Drum Micro Steps hozzáférése.

FX szekció

A Circuit Tracks tartalmaz egy digitális effektprocesszort (FX), amely lehetővé teszi, hogy késleltetési és/vagy reverb effektusokat adjon a projektet alkotó bármely vagy az összes sávhoz. Van egy mesterkompresszor is, amely alapértelmezés szerint a mixhez van alkalmazva.

Tizenhat késleltetés és nyolc zengetési elő beállítási áll rendelkezésre, és mindegyik közül bármelyiket kiválaszthatja. Az egyes sávok küldési szintjei – azaz, hogy mennyi zengetést és/vagy késleltetést adnak hozzá – külön-külön beállíthatók minden egyes sávhoz a makró vezérlők segítségével. A hozzáadott effektusok a szokásos módon menthetők a projektbe.

Nyomja meg az FX 12 gombot az FX View megnyitásához.



Az 1. és 2. sorban lévő „barack” padok mindegyike egy késleltetési elő beállítást hívtal elő, és ehhez hasonlóan a 3. sorban lévő „krém” padok is lehetővé teszik a reverb preseteket. A különféle effektusok értékelésének messze a legjobb módja, ha meghallgatjuk őket, a leghatékonyabban egyetlen ismétlődő ütéssel, mint egy pergő dob. Általános szabály, hogy a reverb-elő beállítási csúszkák növekvő zengetési idővel vannak elrendezve a 17-ről a 24-re, a késleltetési elő beállítási csúszkák pedig egyre bonyolultabbak a 1-ről a 16-ra. Az összes késleltetési beállítás tartalmaz visszacsatolást többszörös visszhanghoz, és néhány érdekességet is tartalmaz. Iengő időzítés és sztereó „ping-pong” effektek is. A késleltetési idő minden esetben a BPM-hez kapcsolódik: lásd a táblázatot a 92. oldalon az elő re beállított értékek teljes listájáért.

Visszhang

Ha egy vagy több számhoz zenet szeretne hozzáadni, válasszon egy előre beállított visszhangot. Az aktív elő beállításnak megfelelő pad erősen világít. A makrók mostantól a zenet küldési szint vezérlője a nyolc sávhoz: ez pontosan ugyanaz, mint a Mixer View-ban. A makró LED-ek most gyengén világító krémszínek; ahogy növeli a küldési szintet, hallani fogja, hogy a visszhang hozzáadódik az általa vezérelt sávhoz, és a LED megnöveli a fényerejét.

A kiválasztott zenet effektust bármely vagy az összes számhoz különböző mértékben hozzáadhatja a többi makróvezérlő használatával. Különböző sávokon azonban nem lehet különböző reverb beállításokat használni.

A 8 előre beállított reverb részletei az alábbiakban találhatók:

PRESET	DELAY TYPE
1	Kis Kamara
2	Kis szoba 1
3	Kis szoba 2
4	Nagy szoba
5	elő szoba
6	Nagy terem
7	Hall – hosszú elmélkedés
8	Nagyterem – hosszú elmélkedés

Késleltetés

A késleltetési effektus hozzáadása pontosan ugyanaz a folyamat: válasszon ki egy effektust az 1. és 2. sorban lévő padokból. A makrók mostantól késleltetett küldési szint vezérlők; látni fogja, hogy a LED-jeik most ószi barack színnel világítanak átsorolásukat a késleltetési FX-hez.

Bár ugyanazokat a makrókat használják reverb küldési szintként és késleltetett küldési szintként, a két hatás függetlenek maradnak: a makrók az egyik vagy a másik funkciót aszerint alkalmazzák, hogy az utoljára megnyomott FX pad zenetés vagy késleltetés volt.

A 16 elő re beállított késleltetés részleteit az alábbi táblázat tartalmazza:

PRESET	DELAY TYPE	ZENEI LEÍRÁS
1	Slapback Fast	Nagyon gyors ismétlések
2	Slapback Slow	Gyors ismétlések
3	32. hármas	48 ciklus baranként
4	32	Baranként 32 ciklus
5	16. Hármasikrek	Baranként 24 ciklus
6	16	Baranként 16 ciklus
7	16. pingpong 16.	Baranként 16 ciklus
8	pingpong 8. hármas 8.	16 ciklus sávonként lengő vel
9	pontozott pingpong	Baranként 12 ciklus
10		8 ciklus 3 ütemként Stereo Spread funkcióval
11	8	Baranként 8 ciklus
12	8. ping-pong 8.	Baranként 8 ciklus
13	ping-pong 4. hármas 4.	8 ciklus sávonként lendítéssel
14	pontozott ping-pong 4.	Baranként 6 ciklus
15	pingpong széles pingpong	4 ciklus 3 ütemként lendítéssel
16		Baranként 6 ciklus

FX küldések automatizálása

A visszhang és a késleltetési küldés szintjei automatizálhatók a makróvezérlő elforgatásával, miközben a felvétel mód aktív. A sorozat során módosíthatja az effektus mértékét. A 17. törlés gombbal törölhető az FX küldési vezérlés automatizálási adatai: tartsa lenyomva a Clear gombot, és fordítsa el a küldési vezérlőt, amelyhez nem hosszabb ideig igényel automatizálást; a LED pirosra vált a művelet megerősítéséhez.

Lásd még: „A gomb mozgásának rögzítése” a 37. oldalon és a 72. oldalon.

Mester kompresszor

Ezt a beállítási nézetben az FX gombbal lehet engedélyezni vagy letiltani: lásd a 103.

Oldal láncok

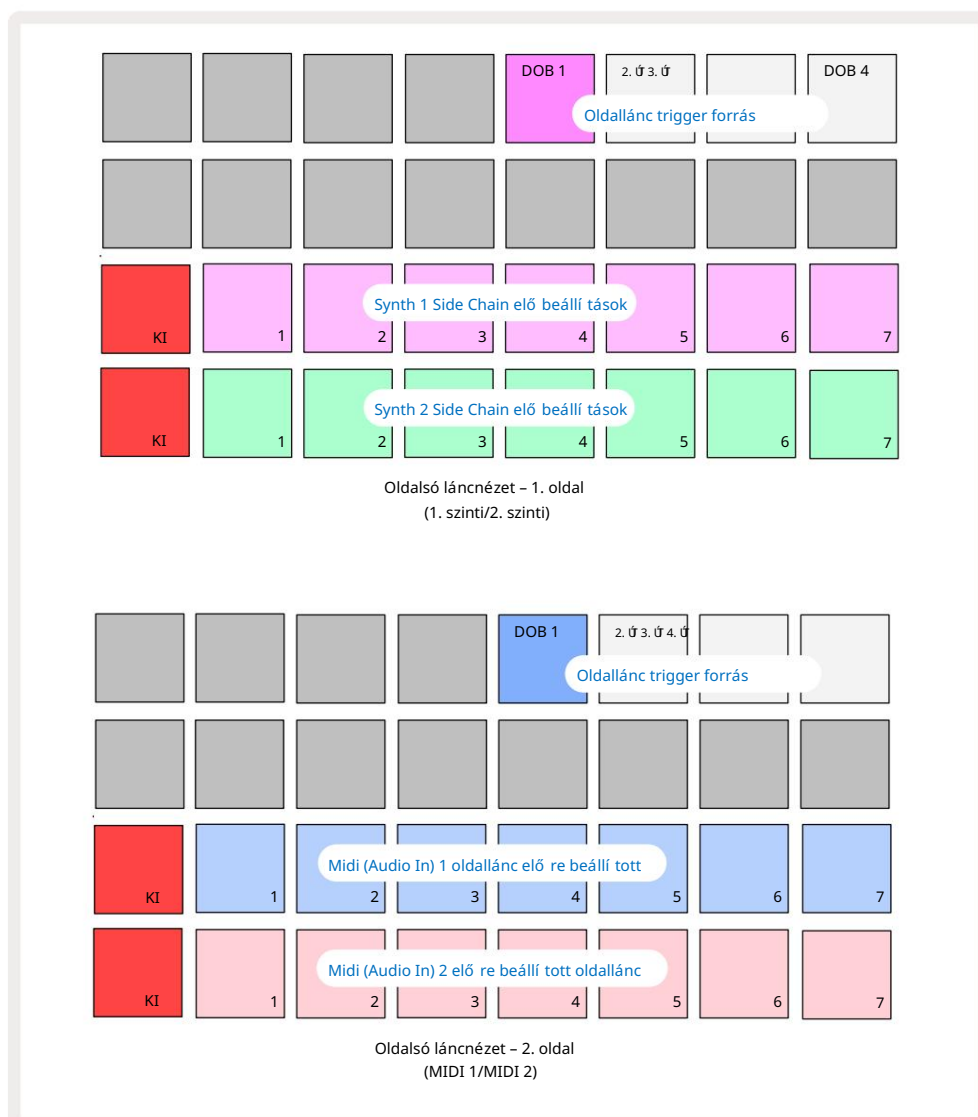
Mindegyik szinti sáv és külső audio bemenet (amelyet a MIDI sávok képviselnek) oldalláncolhatóak.

Az oldalláncok ugyanúgy működnek, mint a közös négyes dinamikus processzorok, például a kompresszorok, és felhasználhatók a szinti hangok „borítékának” időbeli megváltoztatására a dobsávok bármelyikével.

A Side Chain lehetővé teszi, hogy a kiválasztott dobsáv slágerei lecsökkentsék a szintetizátorok hangszintjét. Hosszú kitartású vagy hosszú kapuidővel rendelkező szinti hangok használatával egy dob minta „pumpálhatja” a szinti hangokat, hogy érdekes és szokatlan effektusokat állítsanak elő.

Hét Side Chain előbeállítás érhető el, amelyek mindegyike lehetővé teszi, hogy a kiválasztott dobsáv finoman eltérő módon módosítsa a szinti sávok (vagy a külső audióbemeneteken lévő jelek) hangját. Az alapértelmezett állapot az, hogy a Side Chain ki van kapcsolva mindkét szinti és mindkét MIDI sávon.

A Side Chain View az FX gomb második nézete. Nyissa meg a Shift billentyű lenyomva tartásával és az FX megnyomásával, vagy nyomja meg másodszor is az FX billentyűt, ha már FX nézetben van a nézetváltáshoz.



A Side Chain View vagy a szintí sávok oldalláncvezérlő it vagy a MIDI sávokat (kü lső bemenetek) jelení ti meg, attól fű ggő en, hogy melyik sávot választották a Shift + FX megnyomásakor. A J és K gombokkal 15 válthat a szintí és a MIDI sáv oldalsó láncnézetei között.



A két alsó padsor megfelel a hét oldallánc elő beállításnak (2-8 pad minden sorban) az 1. és a 2. szintí (vagy MIDI 1 és MIDI 2) számára; minden sor első padjá az „OFF gomb” – ez letiltja a szintí (vagy hangbemenet) oldallánc feldolgozását. Az 1. pad élénkpirosan világít, ha az oldallánc KI van kapcsolva; nyomja meg a sorban bármelyik másik padot, hogy engedélyezze az egyik oldallánc-elő beállítást, és a Pad 1 elhalványul, és a kiválasztott Pad fényesen jelenik meg a sáv szí nében.

A felső sorban található 5-8 pad lehető vé teszi annak kiválasztását, hogy melyik dobsáv legyen az oldallánc kioldója a kiválasztott sávhoz (a sávhoz elő re beállított oldallánc megnyomásával lehet kiválasztani).

A Circuit Tracks sok más funkciójához hasonlóan az oldallánc-feldolgozás megértésének messze a legjobb módja a kísérletezés és a figyelés. Jó kiindulási pont az, ha egyetlen szintí hangot 16-os kapuértékre állítunk be, hogy folyamatosan szóljon, és a Drum 1-et megszólaltatjuk néhány dobdobban. A különböző oldallánc-elő beállítások kiválasztásakor hallani fogja, hogy a folyamatos szintí hangot a dob különböző módon „megszakítja”. Ugyanaz a Side Chain Preset eltérő szintí patch-ekkel együtt jelentősen eltérő hatást fejthet ki, ezért érdemes különbözőféle szintí hangokkal is kísérletezni. Azt is vegye figyelembe, hogy a hatás többé-kevésbé érdekes lesz a szintí minták és a Drum 1 relatív időzítésétől függően.

Az oldalsó lánc lecsökkentése akkor is folytatódik, ha a forrás sáv szintje nullára csökken a Mixer nézetben. Ez egy nagyon kreatív funkció! Ha azonban elnémítja a dobsávot Mixer View kulcsként van kiválasztva, az oldallánc kioldása le van tiltva.

A szűrő gomb

A Circuit Tracks teljes audiókimenete – a hat belső sáv hangjainak összege plusz a két külső audióbemenet – egy hagyományos DJ-stílusú szűrő részen keresztül jut el. Ennek vezérlése a nagyméretű Master Filter gomb 2. A szűrő gomb az egyik legfontosabb teljesítményszabályzó, és lehet az általános hangzás radikális megváltoztatására szolgál.



A szűrő aluláteresztő és felüláteresztő típusokat egyaránt magában foglal. A felüláteresztő szűrő eltávolítja az alacsony frekvenciákat (mélyhangokat) a kimenetről, az aluláteresztő szűrő pedig a magas frekvenciákat (magasokat). A Circuit Tracks Master Filter gombja egy aluláteresztő szűrőt vezérel, ha a középső helyzetből az óramutató járásával ellentétes irányba forgatja, és egy aluláteresztő szűrőt, ha az óramutató járásával megegyező irányba forgatja a középső helyzetből. Vegye figyelembe, hogy a vezérlő elem középen retesz található – ebben a helyzetben nem történik szűrés, és a gomb alatti LED halványan fehérén világít. Ahogy elforgatja a gombot az óramutató járásával megegyező irányba, hallani fogja, hogy a dobok és az alacsonyabb hangok eltűnnek, így sokkal vékonyabb hangzást ad; ellenkező irányban először a magas hangok tűnnek el, tompa hangot hagyva maga után. A LED halványkékre vált, ha valamelyik szűrőt teljesen aktív, és a fényerő a vezérlő elforgatásával növekszik.

Projektek

A projektek betöltésének és mentésének alapvető áttekintése a 23. oldalon található. Ez a fejezet a Projektek használatával kapcsolatos további szempontokat tekinti át.

Projektváltás

Vannak szabályok, amelyek szabályozzák, hogy a Circuit Tracks hogyan reagál, amikor egyik projektről a másikra vált. Ha Stop módban van (azaz nem fut a szekvenszer), és megváltoztatja a Projektet a Projects Play gombban, az új projekt mindig a Megtekintés, amikor megnyomja a gombot  következőként meghatározott lépéssel kezdődik.

A minta kezdő pontja (alapértelmezés szerint 1. lépés) minden sávhoz; ha a Projekt láncolt mintákat tartalmaz, az első minta kezdő pontjánál kezdődik. Ez a lépéstől függetlenül így lesz

A szekvenszer a legutóbbi leállításkor volt. Az új Projekt tempója felváltja az előzőt.

Két lehetőség van a projektek megváltoztatására Play módban:

1. Ha egy új projektet választ ki a padjának megnyomásával, az aktuális minta lejátszása az utolsó lépésig történik (Megjegyzés – csak az aktuális minta, nem egy jelenet vagy egy teljes mintalánc), és az új projekt padja fehéren villog, jelezve, hogy „sorba áll”. Az új projekt ezután a mintájának kezdő pontjától (alapértelmezés szerint 1. lépés), vagy a lánc első mintájának kezdő pontjától vagy az első jelenettől indul el, az esetől függően.
2. Ha új projekt kiválasztásakor lenyomva tartja a Shift billentyűt, az újonnan kiválasztott projekt lejátszása megkezdődik azonnal. Az új projekt a mintalánc ugyanattól a lépésétől fog játszani, mint ahová az előző projekt elérte. Az azonnali projektváltás különösen érdekessé válhat, ha a két projekt vagy különböző hosszúságú mintákat tartalmaz, vagy különböző számú mintát alkot egy mintaláncot. Amint azt ebben a felhasználói kézikönyvben máshol is említettük, gyakran a károsítás a legjobb módja annak, hogy megértjük, hogyan kezeli ezt a Circuit Tracks.

Elszámolási projektek

A Clear  használható Projektnézetben a nem kívánt projektek törlésére. Nyomja meg és tartsa lenyomva a Clear; azt élenként világítja, és az összes rácspárna kialszik, kivéve a jelenleg kiválasztott projektet, amely élenként fehéret mutat. Nyomja meg ezt a gombot a projekt törléséhez.

Vegye figyelembe, hogy ez az eljárás csak az aktuálisan kiválasztott Projekt törlését teszi lehetővé; így biztosítékot nyújt a rossz Projekt törlése ellen. Mindig ellenőrizze, hogy a Project pad tartalmaz-e a törölni kívánt projektet úgy, hogy lejátsza a Clear használata előtt.

Projektek mentése új helyekre

Használja a  (Mentés 19) parancsot, hogy egy Project memóiahelyen tárolja azokat a számokat, amelyeken dolgozott. A mentési folyamat befejezéséhez kétszer kell megnyomni a Mentés gombot: az első megnyomásra felvillan a Mentés gomb; egy második megnyomás a munkát az utoljára használt Project memóriába menti. Ez azt jelenti, hogy ha a jelenlegi munkája egy korábban elmentett projekten alapult, akkor az eredeti verziót felülírja.

Annak biztosításához, hogy a munkája egy másik projektmemóriába kerüljön mentésre, váltson Projektnézetre. Látni fogja, hogy a Mentés gomb első megnyomására az utoljára kiválasztott projekt padja fehérén villog. Ha egy új memóiahelyre szeretné menteni a munkáját, nyomja meg az adott nyílt padját: az összes többi pad első tétűl, és a kiválasztott pad gyorsan zölden villog néhány másodpercig.

Vegye figyelembe, hogy a Mentés rutint a Mentés első megnyomása után bármely másik gomb megnyomásával „megszakíthatja”.

A projekt színeinek megváltoztatása

A Project View bármelyik padjához más színt is rendelhet – ez nagy segítség lehet az élő előadásban. A színt a fent leírt mentési eljárások részeként választhatja ki. A Mentés gomb első megnyomása után a Makró 1 forgóvezérlő alatti LED az aktuálisan kiválasztott projekthez tartozó pad aktuális színeiben világít: ha még nem változtatta meg a színt, akkor sötétkék lesz. Most már a 14 színű álló palettán görgöztethet a Makró 1 gomb elforgatásával. Ha látja a kívánt színt, vagy nyomja meg másodszor a Mentés gombot, vagy nyomja meg a memóiahelynek megfelelő gombot: ezzel a Mentés folyamat befejeződik egy villogó zöld gombbal a fent leírtak szerint.

Ne feledje, hogy a pad fehér lesz a Mentés művelet után, így nem fogja azonnal látni az új színt, de megteszi, amint másik projektet választ.

Csomagok

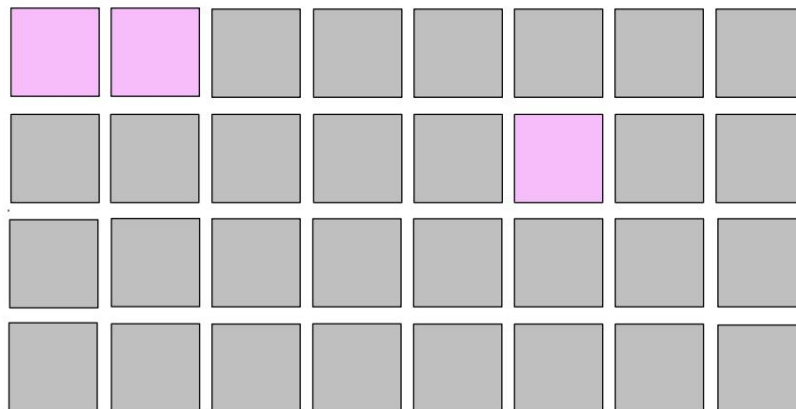
A Pack definíció szerint minden, ami jelenleg az áramköri nyomvonalakon mentve van: exportálhatja az aktuális csomagot egy cserélhető microSD-kártyára. A kártyanyílás a hátlapon található .

Egy csomag tartalmazza a Circuit Tracks aktuális működésének összességét, beleértve mind a 64 tartalmát Projektmemóriákat, mind a 128 szintű patch és mind a 64 dobmintát. Egy kártya 31 további csomagot tud elhelyezni: ez lehetővé teszi, hogy hatalmas mennyiségű működő tartalmat biztonságosan elmentsen egy nem felejtő adathordozóra, és ez magában foglalhatja a nagyon eltérő műfajú projekteket, széleskörűen személyre szabott javításokkal és mintákkal. Az elv még tovább terjeszthető, hiszen természetesen annyit használhat microSD kártyák tetszés szerint.

A Packs View a Projektek gomb  19 másodlagos nézete. Nyissa meg a Shift billentyű lenyomva tartásával és a Projektek megnyomásával, vagy nyomja meg a Projektek gombot másodszor is, ha már a Projektnézetben van a nézet váltásához.

FONTOS:

A Pack View csak akkor érhető el, ha microSD-kártya van a hátlapi nyílásban.



A csomagokat a <https://components.novationmusic.com/> címen található Novation

Components használatával lehet elküldeni a Circuit Tracks-nek. Minden pad egy csomagot képvisel: az éppen betöltött világító fehér, a többi pad a hozzárendelt színben világít, amelyek a Novation Components-ban vannak beállítva.

Csomag betöltése

Először válasszon ki egy csomagot az aktuálisan betöltött Csomaghoz tartozó bármely más világító gomb megnyomásával. Pulzálni kezd a halvány és a világos között (a hozzárendelt színben), hogy megbizonyosodjon arról, hogy fel van töltve, és most már betölthető. „Üres Pack slot” betöltése nem lehetséges, mivel nem tartalmaz szintetizátor patcheket, MIDI sablonok vagy dobminták. Az aktuális csomag újratöltése sem lehetséges.

[Ha nem kíván feltöltött csomagot betölteni, vagy töltse fel egy másik csomagot a betöltéshez, vagy lépjen ki a Pack View-ból. Amikor visszatér a Packs View-ba, egyetlen csomag sem jelenik meg feltöltött állapotban.]

A csomag feltöltése után nyomja meg a lejátszás gombot a csomag betöltéséhez. A Pack betöltése közben néhány másodpercig animáció fog lejátszani a padokon, majd a betöltés befejeztével a Csomagok nézete ismét megjelenik, és az újonnan betöltött csomag padja fehéren világít.

Csomagok sokszorosítása

Ha kifogy a csomagban lévő projektekből, de szeretne továbbra is új projekteken dolgozni szinti javítócsomagok és minták készlete, megkettőzheti az aktuális csomagot.

Az aktuális csomag megkettőzéséhez először lépjen be a Csomagok nézetébe. Tartsa lenyomva a Duplicate  -at és a jelenleg kiválasztottat. A Pack zöldre villog, míg a rendelkezésre álló Pack nyílt csomagok halvány kéken világítanak. Nyomja meg a halványkék nyílt csomagot az aktuális csomagot az új helyre.

Vegye figyelembe, hogy a csomagokat csak az Összetevők segítségével lehet eltávolítani, és nem lehet törölni az eszközről közvetlenül.

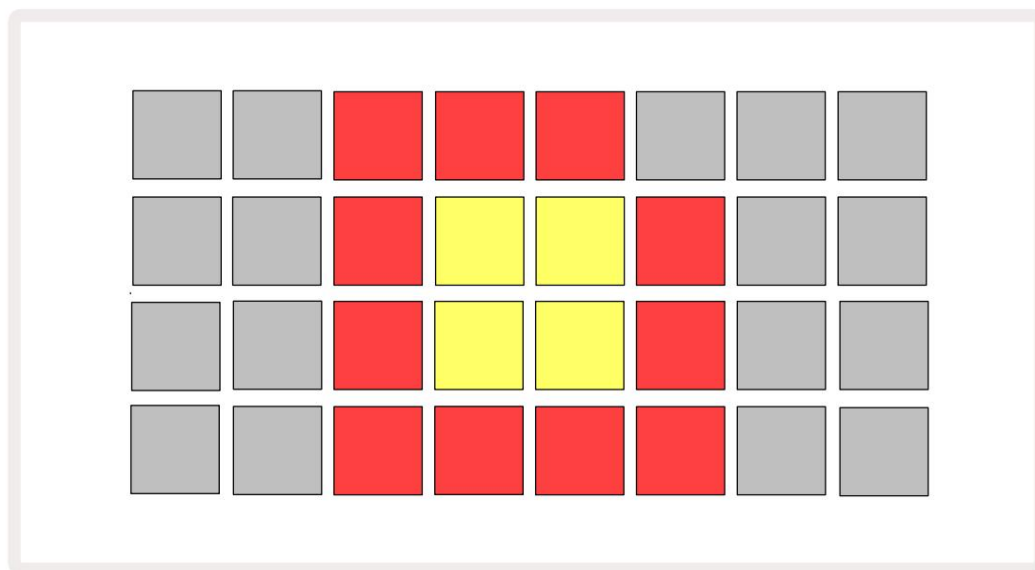
microSD kártyák használata

FIGYELEM:

Ne távolítsa el a microSD-kártyát a Circuit Tracks-ből a Mentés vagy Betöltés műveletek közben. Ez a korábban elmentett munka elvesztését eredményezheti. Vegye figyelembe, hogy a mentési műveletek magukban foglalják a csomag sokszorozását és a tartalom átvitelét az összesítő kőbe.

A hátlapi kártyanyílásba helyezett microSD-kártya lehetővé teszi több csomag elérését. Circuit Tracks a belső memória csak egyetlen csomagot tartalmaz: a microSD-kártya további 31 csomagot tud tárolni, így akár 32 csomag is elérhető, amelyek betölthetők a Circuit Tracks-re, miközben a kártya be van helyezve.

Ha a bekapcsolás óta nem helyezte be a microSD-kártyát, a Packs View egy piros és sárga ikont jelenít meg, ez azt jelenti, hogy „nincs elérhető SD”:



(A „nincs SD” ikon más helyzetekben is megjelenik, további információért lásd az alábbi „SD-kártya eltávolítása” részt részletek.) A Circuit Tracks teljesen működő képes Micro SD kártya nélkül, de a felhasználó csak a belső Packhez férhet hozzá. Ha van microSD-kártya, a Packs View megjeleníti az elérhető csomagokat, és lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy új csomagot töltjön be a fenti "Csomag betöltése" részben leírtak szerint.

Ha az egység úgy van bekapcsolva, hogy nincs benne microSD-kártya (ami a belső csomag betöltését eredményezi), bármikor behelyezhető, hogy hozzáférjen a kártya tartalmához. Ha a kártya korábban eltávolítva, újbóli behelyezése lehetővé teszi a hozzáférést a kártya tartalmához és a normál működéshez folytassa, ha korábban a kártya eltávolítása megzavarta a működést. A microSD kártya eltávolítása az alábbiakban részletesen ismertetjük.

Ha a microSD-kártyát eltávolítják, miközben a belső csomag be van töltve, a Circuit Tracks a leíratak szerint fog működni kártya jelenléte nélkül a töltő bekapcsoláshoz. Ez nem akadályozza a felhasználó képességeit szinti javítások és minták betöltéséhez, vagy projektek mentéséhez és betöltéséhez.

Lehetőleg van eltávolítani a microSD-kártyát, miközben az SD-kártyáról jelenleg egy Pack van betöltve használatban. A szekvencer lejátszása nem áll le, és a nem mentett módosítások ezen a ponton nem vesznek el. Mivel azonban a kártya nincs jelen, nincsenek betölthető adatok. A projekt lejátszása folytatódik, amint az aktuális projektadatok betöltődnek az egység RAM-jába, de a projektet nem lehet módosítani vagy mentse el az aktuális Projektet ebben az állapotban. A Patch-et vagy a mintát azonban módosíthatja a Pack alatt Betöltés. Ennek megfelelően a Projects View megjeleníti a „Nincs SD” ikont a fent leírtak szerint, és a Mentés gombot **19** nem világítja a kártya visszahelyezéskéig. A Packs View a „Nincs SD” ikont is megjeleníti a kártya visszahelyezéskéig. Ha a belső csomagot a microSD-kártya újbóli behelyezése nélkül szeretné betölteni, a belső csomag betöltéséhez kapcsolja ki a készüléket, majd kapcsolja be újra.

Ha másik microSD-kártyát helyez be, a Circuit Track viselkedése meghatározatlan. Ha egy csomagot egy másik microSD-kártyáról kell betöltenie, kapcsolja ki az egységet, majd kapcsolja be újra. Az új microSD-kártya bármikor behelyezhető a bekapcsolási ciklus előtt, közben vagy után, de a bekapcsolási ciklust az új kártyatartalom betöltése előtt be kell fejezni, hogy elkerüljük a meghatározatlan viselkedést.

MicroSD kártya kompatibilitás

A MicroSD-kártyáknak legalább 10-es osztályúaknak kell lenniük, és FAT32 formátumot kell használniuk. További információért A Circuit Tracks használatához javasolt speciális microSD-kártyák, kérjük, tekintse meg a Novation Súgót.

Alkatrészek

Az alkatrészekről és az áramköri pályákra való navigálásról

A Novation Components a Circuit Tracks online kísértője. A Components segítségével a következőket teheti:

- Új tartalom letöltése
- Szintezői javítások létrehozása és szerkesztése
- Töltse be saját mintáit
- MIDI-sávsablonok szerkesztése
- Készítsen biztonsági másolatot a projektekről
- Töltsön be új csomagokat
- Frissítse a firmware legújabb verzióját

Az összetevők használatához webes MIDI-kompatibilis böngészőre van szükség az eszközzel való kommunikációhoz. Javasoljuk a Google Chrome vagy az Opera használatát. Alternatív megoldásként letöltheti az Összetevők önálló verzióját miután regisztrálta a terméket.

Az összetevők elérése a <https://components.novationmusic.com/> oldalon.

JEGYZET:

„Ha problémái vannak a Components webes verziójával, próbálja meg telepíteni az önállót alkalmazást a Novation Ügyfélportálról. Ezenkívül, ha Windows rendszert használ, javasoljuk a Novation Driver telepítését.

Függelék

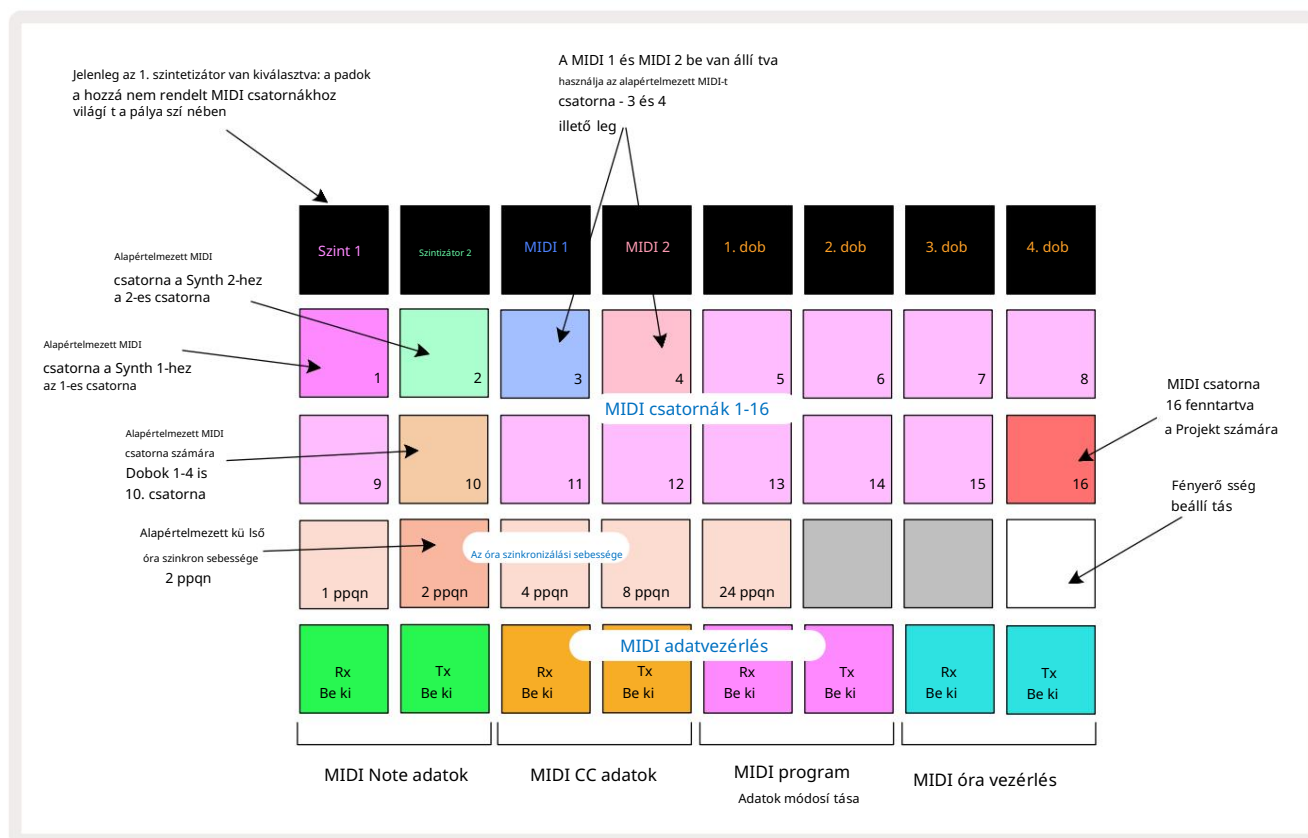
Firmware frissítések

Az összes funkció eléréséhez szükség lehet a Circuit Tracks frissítésére a legújabb firmware-verzióra. Az összesítő jelzik, hogy a csatlakoztatott egység naprakész-e, és ha nem, az összesítő jel frissítheti az egység firmware-jét a legújabb verzióra.

Beállítás nézet

A Setup View lehetővé teszi a „globális” egységbeállítások elvégzését: ezek közé tartozik a MIDI csatorna hozzárendelése, MIDI I/O konfiguráció, órajelforrás kiválasztása, külső órajel, master kompresszor be- és fényerő beállítása. A Shift lenyomva tartásával és a Mentés megnyomásával léphet be, majd a következővel léphet ki megnyomva  Játssz 13.

A Setup View megnyitása az alábbi képernyőre eredményezi:



Fényerő sség

A 24-es pad (fehéren világít) szabályozza a rácspárnák fényerejét. Az alapértelmezett beállítás a teljes fényerő, de a Pad 24 megnyomásával körülbelül 50%-kal elhalványulnak. Ez előnyös lehet, ha a Circuit Tracks szolgáltatást a belső akkumulátorán futtatja. Csökkentett fényerővel is érdemes futni, ha gyenge környezeti megvilágítás mellett dolgozik.

A fényerő beállításának mentésére kerül, amikor a Circuit Tracks ki van kapcsolva.

MIDI csatornák

A gyári alapértelmezett MIDI csatornák a következők:

Vágány	MIDI csatorna
Szint 1	1
Szintizátor 2	2
MIDI 1	3
MIDI 2	4
Dobok 1-4	10

Módosíthatja az egyes számok által használt MIDI-csatornát a Setup View-ban. Minden sáv - Synth 1, Synth 2, MIDI 1, MIDI 2 és Drum 1 - 4 beállítható az 1-15 MIDI csatornák bármelyikére. A 16-os csatorna a Projekt számára van fenntartva. Vegye figyelembe, hogy mind a négy dobsáv ugyanazt a MIDI-csatornát használja.

A szintetizátorok vagy a dobok által használt MIDI csatorna megváltoztatásához nyomja meg a Synth 1, Synth 2, MIDI 1, MIDI 2 vagy bármelyik Drum track pad  gombbal válassza ki a kívánt számot. A Setup View felső két sora az 1-16 MIDI csatornákat jelenti. Nyomja meg a gombot a kívánt MIDI csatornához.

Fontos: Egyazon MIDI csatornán nem lehet két számot további tani.

A 103. oldalon található ábra szemlélteti a kijelzést, amikor a Synth 1 van kiválasztva: a nem használt MIDI csatornák padjainak színei eltérnek a Synth 2, a MIDI sávok és a dobok esetében. Az élénk ibolya, halványzöld, a kék, rózsaszín és narancssárga padok jelzik azt a MIDI-csatornát, amelyhez az egyes számok pillanatnyilag hozzá vannak rendelve.

A Beállítási nézet összes módosításához hasonlóan a Lejátszás gombbal mentheti el a változtatásokat, és kiléphet a Beállítási nézetből.

MIDI I/O

A Circuit Tracks képes MIDI adatokat küldeni és fogadni az USB 6 -os porton és a MIDI be/kimeneten keresztül a Aljzatokon keresztül 4 .

A Setup View lehetővé teszi annak eldöntését, hogy a Circuit Tracks hogyan működjön együtt más MIDI-berendezésekkel a MIDI-adatok négy kategóriájához egymástól függetlenül: Note, CC (Control Change), Program Change (PGM) és MIDI Clock. Ez biztosítja a nagyfokú rugalmasságot abban, hogy a Circuit Tracks hogyan integrálható a rendszer többi részével.

A MIDI Rx (vétél) és Tx (átvitel) egymástól függetlenül engedélyezhető az egyes adatkategóriákhoz.

A 25-32-es párnak négy pár gombként vannak elrendezve, a táblázat szerint:

Pad funkció	Szín
25 MIDI Note Rx be/ki	Zöld
26 MIDI Note Tx be/ki	
27 MIDI CC Rx be/ki	narancssárga
28 MIDI CC Tx be/ki	
29 MIDI Program Change Rx be/ki	Lila
30 MIDI Program Change Tx be/ki	
31 MIDI Clock Rx be/ki	Halványkék
32 MIDI Clock Tx be/ki	

Alapértelmezés szerint mind a MIDI Rx, mind a MIDI Tx be van kapcsolva (a gombok erősen világítanak) minden adatkategóriához.

Órabeállítási társok

Ha a Clock Rx ki van kapcsolva, az óra belső módban van, és a Circuit Tracks BPM-jét csak a belső tempóóra határozza meg. A rendszer figyelmen kívül hagy minden külső órát. Ha a Clock Rx be van kapcsolva, a Circuit Tracks be van kapcsolva Az AUTO módot és a BPM-et egy külső legalkalmazott MIDI óra állítja be a MIDI bemeneten vagy a USB-portok, ha érvényesek vannak; ha nem ez a helyzet, a Circuit Tracks automatikusan átvált erre belső óra.

Ha a Clock Tx be van kapcsolva, a Circuit Tracks az óramester, és az órája – bármilyen forrás is legyen – lesz MIDI óraként kapható a hátlapi USB és MIDI Out csatlakozókon. A Clock Tx OFF állásba állítása megváltoztatja azt eredményezi, hogy nem kerül továbbításra óraadat.

Lásd még: „Külső óra” a 86. oldalon.

Analóg órajelek

A Circuit Tracks folyamatos analóg órát ad ki a hátlapi Sync Out csatlakozóból 5 V-os amplitúdóval. Ennek az órajelnek a frekvenciája a tempóórához (belső vagy külső) kapcsolódik. A kimeneti órajelet a rács harmadik sorában található első öt gombbal lehet beállítani (17-21. számok). A megfelelő gomb megnyomásával kiválaszthatja a sebességet 1, 2, 4, 8 vagy 24 ppqn (impulzus negyed hangonként) között.

Párna. Az alapértelmezett érték 2 ppqn. Az alábbi táblázat összefoglalja a beállítási társokat:

Párna	Analóg órajelek
17	1 ppqn
18	2 ppqn
19	4 ppqn
20	8 ppqn
21	24 ppqn

Vegye figyelembe, hogy a Swing (ha nem 50%-ra van állítva) nem érvényesül az analóg órakimenetre.

Speciális beállítási nézet

Néhány további beállítási lehetőség a Speciális beállítási nézetben. A Shift lenyomva tartásával léphet be miközben bekapcsolja a készületet, és a Lejátszás beszüntetése ikon megnyomásával lép ki  Játssz 

A 8 x 4-es rács nem világít a Speciális beállítási nézetben; a beállítási tasokat különféle módon hajtják végre egyéb gombok.

Easy Start eszköz (háttértároló eszköz)

Az Easy Start eszköz letiltható a Speciális beállítási nézetben, ha nem szeretné, hogy az áramköri sávok háttértárként jelenjenek meg, amikor számítógéphez csatlakoztatja.

Az Easy Start Tool be-/kikapcsolásához nyomja meg a Megjegyzés gombot . Ha a Note élelmező Iden világít, akkor engedélyezve van, ha a Note halványpirosan világít, akkor le van tiltva.

Az Easy Start eszközzel kapcsolatos további információkért lásd a 9. oldalt.

MIDI Thru konfiguráció

Meghatározhatja a MIDI Thru port viselkedését a Circuit Tracks hátsó panelén az Advanced Setup View menüben. A lehető ségek között szerepel, hogy a port normál MIDI Thru portként működjön (ez az alapértelmezett), vagy a MIDI Out port kimenetét duplikálja. Ez akkor hasznos, ha két hardverrel rendelkezik olyan MIDI sávokkal kíván vezérelni, amelyek maguknak nem rendelkeznek MIDI-porttal.

Használja a Duplicate () gombot a viselkedés beállításhoz. Ha a Duplicate élelmező Iden világít, a MIDI Thru A port második MIDI-kimenetként fog működni. Ha halvány pirosan világít, egy hardveres kapcsoló aktiválódik, és a A port normál MIDI Thru-ként működik.

Mester kompresszor

A Circuit Tracks tartalmaz egy mesterkompresszort, amely az eszköz összes hangkimenetére vonatkozik. Azt az FX  gomb megnyomásával engedélyezhető vagy letiltható a Speciális beállítási nézetben. Amikor a kompresszor be van kapcsolva, az FX gomb élelmező Iden világít; ha le van tiltva, halvány pirosan világít.

Mentse a zárat

A Save Lock funkció lehetővé teszi a Mentés funkció ideiglenes letiltását. Ez hasznos lehet, ha készítsen egy élő szettet a Circuit Tracks-en, és ne kockáztassa meg, hogy véletlenül felülírjon bármilyen fontos projektet. A Save Lock engedélyezéséhez tartsa lenyomva a Shift és a Save billentyűt, miközben bekapcsolja a készüléket. Amíg a Mentés zár be van kapcsolva, a Mentés gomb mindig nem világít.

A zárolás mentése a következő tápciklusok alatt is megmarad. A letiltása ugyanaz, mint az engedélyezés: kapcsolja be az egységet, miközben lenyomva tartja a Shift és a Mentés billentyűt.

A Save Lock alapértelmezés szerint le van tiltva, így a projektek szabadon menthetők és felülírhatók.

Projektbetöltési problémák

A Circuit Tracks az utolsó használatban lévő projektet tölti be, amikor be van kapcsolva. Lehetséges, hogy ha az áramellátás megszakadt egy Projekt mentése közben, az valamilyen módon megsérülhetett. Ez azt jelentheti, hogy a Circuit Tracks valamilyen rendellenes állapotba kerül bekapcsoláskor.

Bár ez nagyon valószínűtlen előfordulás, beépítettünk egy módszert a Circuit Tracks bekapcsolására, és egy üres projekt betöltésére kényszeríthjük. Ehhez forgás közben tartsa lenyomva a Shift és a Clear billentyűt is.

Circuit Tracks bekapcsolva.

Ha bármely projekt bármilyen módon megsérül, mindig lehetséges a projekt törlésével törölni (lásd 96. oldal).

MIDI paraméterek

A Circuit Tracks úgy lett kialakítva, hogy különböző módon reagáljon a különböző MIDI adatokra. MIDI hangjegyek be/Megjegyzés Kikapcsolva, a programváltóztatás (PGM) és a folyamatos vezérlő (CC) üzenetek mind felismerhetők.

A MIDI beállítások és paraméterek részletes leírása egy külön dokumentumban található: Circuit Tracks Programmer's Reference Guide, amely letölthető a novationmusic.com/downloads oldalról.

Bootloader mód

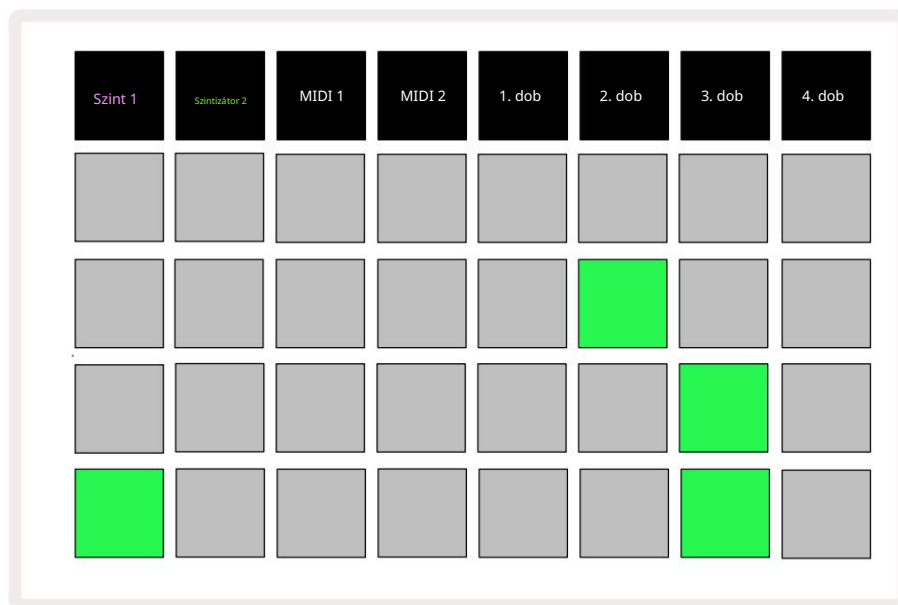
Abban a valószínű esetben, ha valamilyen probléma adódna az áramköri pályákkal, szükségessé válhat a Bootloader mód engedélyezése. Ez szigorúan „mérnöki mód”, és minden normál egységfunkció működésképtelenné válik. Ne használja a Bootloader módot a Novation műszaki támogatási csapatának erre vonatkozó utasítása nélkül.

A Bootloader mód lehetővé teszi a jelenleg telepített firmware verziójának ellenőrzését, valamint a firmware (és a gyári javítások) frissítését, ha a fent leírt firmware-frissítési eljárás valamilyen okból nem működik megfelelően.

A Bootloader módba való belépéshez:

1. Kapcsolja ki a Circuit Tracks funkciót
2. Tartsa lenyomva a 9-es mérleget, Preset 14 és Note 6 gombok
3. Kapcsolja be újra az áramköri nyomokat

A Circuit Tracks mostantól Bootloader módban lesz, és a rács kijelzőjén zölden világítanak párnák (amelyek eltérhetnek az alábbiaktól):



Az 1. és a 2. szint világít; ezek közül bármelyiket kiválasztva megvilágított párnák mintázata jelenik meg; az minta a három firmware elem verziószámát jelöli bináris formában. Lehet hogy kell hogy probléma esetén leírja ezeket a mintákat a Novation műszaki támogatási csoportjának.

A Bootloader módból a legkönnyebben úgy lehet kilépni, hogy egyszerűen megnyomja az újraindítást a normál működési állapotba.

 Lejátszás gomb. A Circuit Tracks akkor

