

# CIRCUIT TRACKS User Guide



2. verzió

### Kérlek olvass:

Kö szö njü k, hogy letö ltö tte ezt a használati útmutatót.

Gépi fordí tást alkalmaztunk, hogy megbizonyosodjunk arról, hogy az Ön nyelvén elérhető használati útmutató áll rendelkezésü nkre. Az esetleges hibákért elnézést kérü nk.

Ha saját fordí tóeszköze használatához szeretné látni ennek a használati útmutatónak az angol nyelvű változatát, azt a letö ltési 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 kézikö nyvben emlí tett bejegyzett név vagy védjegy megfelelő tulajdonosaik.

### Jogi nyilatkozat

A Novation minden lehetséges lépést megtett annak érdekében, hogy az itt kö zö lt információk mind helyesek, mind teljes. A Novation semmilyen esetben sem vállal felelő sséget a berendezés tulajdonosát, harmadik felet vagy bármely berendezést ért veszteségért vagy kárért, amely a jelen kézikö nyv vagy az abban leí rt berendezés használatából eredhet. A jelen dokumentumban kö zö lt információk elő zetes figyelmeztetés nélkü l bármikor módosí thatók. A mű szaki adatok és a megjelenés eltérhet a felsoroltaktól és illusztrált.

### Szerző i 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 Egyesü It Királyság Tel: +44 1494 462246 Fax: +44 1494 459920 email: sales@novationmusic.com Weboldal: www.novationmusic.com

# Tartalom

Bevezetés	6
Fő bb jellemző k kézikö nyvrő l	7 A
Mi van a dobozban	8
Felkelés és futás használ:	9 Ha Mac gépet
Ha Windows rendszert használ :	
Az újí tási ö sszetevő k áttekintése	9 A Circuit Tracks
használatának első lépései	10 Gondjai
vannak?	
Teljesí tményigény	10
hardver áttekintése	
Szójegyzé k	
Felü Inézet	16
Hátulnézet	
Japok	
A készü lék bekapcsolása	20 Kezdő
lépések	22 Betö ltés és
mentés	23 A nulláról
indulva	
szintetizátorok	
lejátszása	
nézet	
Mérlegek	
Skála kiválasztása	
Gyö kérjegy	
Patchek kiválasztása	
Javí tás elő nézet	
A makrók felfedezése	
rögzí tése valós idő ben	
hiozyasa kvantált rekord	
Felvétel kü lső vezérlő rő l	
Lénésszerű szerkesztés	39
Jegyzetek tö rlése	
Jegyzetek beszúrása	
Tö rlés és másolás	41 Tö rlési 41
A sokszorosí tás lépései.	
Sebesség, kapu és valószí nű ség	
Sebesség	
Valószí nű ség	
szerkesztés	
Kö tö tt / drón jegyzetek	
Minta beállí tások	
végpont	

Lejátszási sorrend		56
Minta szinkronizálási sebesség		
Mutáció		
A MIDI számok		
Bevezetés		
Sablonok kiválasztása	58 Alap	értelmezett
Sablonok beállí tása az ö sszetevő kben		
Csatlakozás kü lső hardverhez MIDI kimeneten keresztü l		60
A dobok	61	
Dobolni	61 Kibő ví tett	
dobnézet		62 Minták
kiválasztása		
dobtervezéshez	64 Dobminta	
rö gzí tése	65 Nem kvantált	
rekord	65	
Kézi találatbevitel és lépésszerkesztés szerkesztés		Mikrolépéses 67
Sebesség		69
Valószí nű ség		71
A rögzí tő gomb mozgása		5
másolás		
Minták	74	
Minták nézet	74	
	75 Mintál	
Mintak to riese		
megketto zese		oldal es 16/32
Mintaoktáv		
Nézetzár	81	
lelenetek	82	
Minták hozzárendelése jelenetekhez		82
lelenetek láncolása elrendezés létrehozásához		
jelenetek		85 Jelenetek
tö rlése		85 Jelenetek
megkettő zése		85
Tempó és swing		
Tempó		<b></b>
Kü lső óra		86
E rintse meg a Tempo		87
Hinta		
SdV		
Analóg szinkronkimenet		
Keverő		
FX szekció	91	
Visszhang		
Késés		
Fő kompresszor	93	

Oldal láncok	94
A szű rő gomb	95
Projektek	
Projektváltás	96 Elszámolási
projektek	96 Projektek
mentése új helyekre megváltoztatása	97 Projektszí nek 97
Csomagok	
Csomag betö ltése	
Csomagok sokszorosí tása	
MicroSD kártyák használata	
Alkatrészek	102 Az alkatrészekrő l
és az áramkö ri nyomvonalakra való navigálásról	
Fü ggelék	103 Firmware-
frissí tések	103 Beállí tás
Kilátás	
Fényerő	
MIDI csatornák	
MIDI I/O	
Az óra beálli tásai	
Analog orajelek	
beállí tás nézet	
eszko z)	107 Eő
kompresszor	107
Zár mentése	
Projektbető ltési problémák	108 MIDI
naraméterek	108 Rendszerbető ltő
mód	

# Bevezetés

A Circuit Tracks egy agilis groovebox az elektronikus zene gyors és egyszerű létrehozásához és elő adásához. Elismert, gyakorlatias szekvenszere zö kkenő mentes munkafolyamatot biztosí t, a két kifinomult, tö bbszólamú digitális szintisáv pedig lehető vé teszi a hangzási képességek bő ví tését. A négy dobsáv lehető vé teszi a saját minták betö ltését és tö kéletes formázását. Két dedikált MIDI sáv zö kkenő mentes ö sszekapcsolást tesz lehető vé más berendezésekkel. A beépí tett, újratö lthető akkumulátorral kihúzhatod a konnektorból, és bárhol zenét készí thetsz. Hagyd, hogy kreativitásod fejlő djö n!

A Circuit Tracks egyszerre kompozí ciós eszkö z és élő elő adói eszkö z. Ez egy nyolcsávos hangszer – kettő a polifonikus szintetizátorokhoz, négy a mintákhoz és kettő a kü lső MIDI eszkö zö khö z, például az analóg szintetizátorokhoz való interfészhez. Lehető vé teszi a zene gyors létrehozását: a minták ö sszeállí tása gyors és intuití v. Ha stúdióban dolgozik, a Novation kiváló hangminő sége azt jelenti, hogy a Circuit Tracks-t használhatja a kész szám alapjaként.

A játékrács egy 32 megvilágí tott, sebességérzékeny padból álló készlet, amelyek szintibillentyű ként, dobpadként, szekvenszerlépésként mű ködnek, és számos egyéb funkciót is ellátnak. A párnák belső megvilágí tása intelligens RGB szí nkóddal\*, í gy egy pillantással láthatja, mi történik.

Nyolc forgatható vezérlő elem áll rendelkezésre, amelyek segí tségével tö kéletesre állí thatja a szinti- és dobhangzást, a Master Filter vezérlő pedig mindig rendelkezésre áll, hogy tovább fokozza a teljesí tményt. Számos más gyorsan elérhető funkció is rendelkezésre áll: választható szintifoltok és dobminták, választható zenei skálák, állí tható tempó, swing és hang hossza és még sok más. Kezdheti egy egyszerű, 16 vagy 32 lépésbő l álló mintával, majd gyorsan ö sszeállí thatja ezeket ö sszetettebb, nagy hosszúságú mintákká.

Munkáját a 64 belső projektmemória egyikébe mentheti. Ezenkí vü l a Circuit Tracks erő teljes Packs funkciója lehető vé teszi több ezer projekt, szinti javí tások és minták elérését, létrehozását és mentését egy kivehető microSD kártya.

A Circuit Tracks teljes mértékben integrálható a Novation Components-szel, egy hatékony szoftveralkalmazással, amely lehető vé teszi a letö ltést, szerkesztést és szinti javí tások létrehozását, a minták cseréjét, a MIDI-sávsablonok létrehozását, és a munka felhő ben való tárolását.

További információkért, naprakész támogatási cikkekért és egy ű rlapért, amellyel kapcsolatba léphet mű szaki támogatásunkkal A csapat kérjü k, látogassa meg a Novation Súgót a következő cí men: https://support.novationmusic.com/

\* Az RGB LED-es megvilágí tás azt jelenti, hogy minden pad belső piros, kék és zöld LED-ekkel rendelkezik, amelyek mindegyike kü lönböző intenzitással világí t. A három szí n kü lönböző fényerő szintű kombinálásával szinte bármilyen szí nű megvilágí tás érhető el.

### Fő bb jellemző k

- 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 megjelení téséhez
- Nyolc testreszabható makrókódoló a hangok további "beállí tásához".
- Gyakorlati szekvenálás nyolc láncolható 32 lépéses mintával, nem kvantált rekord, lépés valószí nű ség, minta mutáció, szinkronizálási sebesség stb
- Reverb, késleltetés és oldallánc FX
- DJ-stí lusú fő szű rő (aluláteresztő /magas áteresztő )
- microSD-támogatás tö bb ezer szinti javí tás, minta és projekt mentése 32 csomagban.
- Beépí tett újratö lthető akkumulátor 4 órás ü zemidő vel
- Novation Components integráció teljes szinti motor szerkesztés, minta feltöltés és projekt biztonsági mentés
- Teljes méretű , 5 tű s MIDI In, Out és Thru
- Analóg szinkronkimenet
- 2 monó audio bemenet keverje ö ssze a kü lső hangot a natí v hangokkal, alkalmazzon FX-et is
- Sztereó hangkimenet
- Fejhallgató kimenet

### Errő l a kézikö nyvrő l

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:

Rövidí tések, konvenciók stb.

Ahol a felső panel vezérlő ire vagy a hátsó panel csatlakozóira hivatkozunk, egy számot használtunk a következő képpen: X a felső panel diagramjára, és í gy: X a hátsó panel diagramjára való kereszthivatkozás. (Lásd a 16. és 19. oldalt). Félkövér szöveget 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 félkövér dő It 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 beállí tását, 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 szállí tás közben 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 höz 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 legegyszerű bbé tettü k az indulást, fü ggetlenü l attól, hogy Ön a vadonatúj beatmaker vagy egy tapasztalt producer.

Az Easy Start eszköz eléréséhez elő ször csatlakoztassa az áramköri pályákat a számí tógéphez 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.

 Kattintson a Novation Components elemre az áramkö ri pályák teljes potenciáljának eléréséhez, vagy kattintson a Regisztrálás gombra Circuit Tracks a letö ltések eléréséhez.

Alternatí v megoldásként, ha a Circuit Tracks csatlakoztatásakor nyitva van a Google Chrome, megjelenik egy elő ugró ablak, amely kö zvetlenü l az Easy Start eszkö zhö z viszi.

#### Ha Windows rendszert használ:

- 1. Kattintson a Start gombra, í rja be a "This PC" szót, majd nyomja meg az Enter billentyű t.
- 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 elvégezzü k a beállí tást.

### 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 erő teljes szinti motorjainak megismeréséhez, tö ltse fel saját mintáit az egységére, állí tson be MIDI-sablonokat a kü lső felszereléshez, és készí tsen biztonsági másolatot a projektjeit.

### A Circuit Tracks használatának első lépései

Ha még nem ismeri a Circuitot, kövesse Könnyű indí tási útmutatónkat, hogy elindulhasson. Az Easy Start Guide eléréséhez csatlakoztassa az áramkört Mac vagy PC számí tógépéhez, 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 közvetlenü l az Egyszerű használatbavételi útmutatóhoz jusson, vagy nyissa meg a .html fájlt további információért errő l.

### Gondja van?

Ha bármilyen problémája adódna a beállí tással, ne habozzon kapcsolatba lépni ü gyfélszolgálatunkkal! További információkat és a GYIK-re adott válaszokat a Novation Súgóban találja a cí men support.novationmusic.com.

### Teljesí tménykövetelmények

A Circuit Tracks háromféleképpen táplálható:

- USB 3.0 porttal rendelkező számí tógéprő l, USB-C kapcsolaton keresztü l
- AC hálózatról, a mellékelt AC adapter és az USB-C csatlakozás segí tségével
- a belső lí tium-ion akkumulátorról.

### Táplálás számí tógéprő l

A Circuit Tracks számí tógéprő l vagy laptopról táplálható az USB-kapcsolaton keresztü l. A mellékelt kábel segí tségével csatlakoztassa az egységet a számí tógép vagy laptop "A" tí pusú USB-portjához. A belső akkumulátor töltő dik, miközben az egység csatlakoztatva van (feltéve, hogy maga a számí tógép vagy laptop be van kapcsolva).

#### A váltóáramú adapter használata

Az egységhez mellékelt AC adapter 5 V DC, 2 A tí pusú, 'A' tí pusú USB kimenettel, és 100 V és 240 V, 50 vagy 60 Hz kö zö tti hálózati feszü ltségen mű kö dik. Az adapter cserélhető csúszdával rendelkezik AC csatlakozófejekben; Kü lö nbö ző csatlakozófejek vannak szállí tva, amelyek az adaptert számos országban kompatibilissé teszik a váltakozó áramú aljzatokkal. A csatlakozófejek szü kség esetén kö nnyen cserélhető k, ha megnyomja az adapter kö zepén található rugós félkö r alakú gombot, és a dugófejet felfelé csúsztatva elválasztja az adapter testétő l. Ezután csúsztassa be a megfelelő dugófejet (a nyilak szerint), ü gyelve arra, hogy szilárdan a helyére rö gzü l.

A mellékelt kábel segí tségével csatlakoztassa a váltóáramú adaptert a hátsó panelen található C tí pusú USB-porthoz Körpályák ( 6 a 19 oldalon). A mellékelttő l eltérő tí pusú hálózati adapterek használata nem javasolt. Ha szü kséges, vegye fel a kapcsolatot a Novation forgalmazójával, ha tanácsot szeretne kapni az alternatí v tápegységekrő l.

#### A belső akkumulátor használata

A Circuit Tracks belső lí tium-ion akkumulátoráról is mű kö dik. Az akkumulátor nem eltávolí tható és nem cserélhető . A Circuit Tracks az akkumulátor állapotától fü ggő en legfeljebb 4 órán keresztü l mű kö dik. Ha az akkumulátor kapacitása 15% alá esik, megjelenik egy Alacsony akkumulátor tö ltö ttség szimbólum:



Az akkumulátor akkor töltő dik, amikor a Circuit Tracks a váltóáramú adapteren keresztü l csatlakozik a hálózathoz, vagy a számí tógép USB 3.0 portjához: a töltési idő akár 4 óra is lehet, szintén az akkumulátor kezdeti állapotától függő en. Annak jelzésére, hogy a Circuit Tracks töltő dik, a bekapcsológomb (8, 19. oldal) zölden világí t.

Az akkumulátorok ártalmatlaní tásával kapcsolatos információkért tekintse meg a termékhez mellékelt Fontos biztonsági utasí tásokat is: ez az információ a Novation webhelyérő l is letö lthető .

# Hardver áttekintése

### Szójegyzék

A kézikö nyvben használt egyes kifejezések sajátos jelentéssel bí rnak a Circuit Tracks esetében. Itt van egy lista:

Term	Gomb	Meghatározás
Kibontott nézet	Shift + Megjegyzés	Megduplázza a szintetizátorok teljesí tménypadjainak terü letét, és lehető vé teszi az ö sszes dobsávon egyidejű minták létrehozását az aktuálisan kiválasztott minták felhasználásával.
Rö gzí tett	Shift + sebesség	Lehető vé teszi a rácspárnák sebességválaszának letiltását.
FX nézet	FX	Lehető vé teszi a felhasználó számára, hogy zengetést és késleltetést adjon az egyes számokhoz.
Kapu nézet	Кари	A hangjegy kapuértéke az, hogy hány lépésig szól. A Gate View lehető vé teszi a lépések hosszának szerkesztését. Egyedi kapuértékek állí thatók be minden egyes, egyetlen lépéshez rendelt hanghoz az élő rekord használatával.
Rács pad		A fő teljesí tményt alkotó 32 pad egyike terü let.
Élő felvétel	Rekord	Lehető vé teszi szintetizátor hangjegyek hozzáadását valós idő ben a minta lejátszása közben. Rögzí ti a makróvezérlő k mozgását is.
Makróvezérlő k		Nyolc forgatható vezérlő , amelyek funkciója az aktuálisan kiválasztott nézet fü ggvényében változik; első sorban a szinti- és dobhangok "csí pésére" használják.
Kézi megjegyzés Belépés		Szintizátoros hangok hozzárendelése egy minta adott lépéséhez. Lenyomott léptető pad mellett nyomja meg az elő adógombot a hozzáadni kí vánt jegyzethez. 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 dobslágerek "off-beat" idő zí tésére használhatók.

Term	Gomb	Meghatározás
Mutáció	Shift + Duplicate	Véletlenszerű vé teszi a minta azon lépéseit, amelyeknél a hozzárendelt szinti hangok vagy dobslágerek megszólalnak.
Megjegyzés Nézet	jegyzet	A szinti hangok, MIDI adatok bevitelére használt nézet és dob ü téseket.
Csomag		Projektek, javí tások és minták teljes készlete. Legfeljebb 32 csomag exportálható Micro SD kártyára kü lső tárolás céljából.
Tapasz	Elő re beállí tott (val Szintizátor kiválasztva)	A 128 javí tás egyike (négy oldal a 32-bő l), amelyek mindegyik szintisávhoz kiválaszthatók.
Minta		A szintetizátor hangjainak és/vagy dobü tő inek ismétlő dő ciklusa akár 32 lépésben. Tartalmazza a sebesség, a kapu, a valószí nű ség 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 beállí tások Kilátás	Minta beállí tások	Nézet, amely lehető vé teszi a minta kezdő - és végpontjának, a BPM- hez viszonyí tott mintaarány és a minta lejátszási irányának beállí tását.
Minták megtekintése	Minták	Ez a nézet sávonként nyolc minta-memóriát jelení t meg (négybő l két oldalként), és lehető vé teszi kü lön-kü lön vagy mintaláncként történő kiválasztását, törlését és másolását.
Performance Pad		A szinti hangok vagy dobü tések bevitelére használt rácspárnák.
Lejátszási kurzor		Lejátszáskor a fehér pad, amely végighalad a mintakijelző n, jelezve, hogy éppen melyik lépést játszik le. Felvétel módban pirosra vált.
Lejátszási mód		Circuit Tracks mű kö dési módja a szekvenszer mű kö dése kö zben; a Lejátszás gomb élénkzö lden világí t.

Term	Gomb	Meghatározás
Valószí nű ség		A Pattern minden egyes lépésének paramétere, amely meghatározza, hogy mekkora valószí nű séggel kerü l lejátszásra a lépéshez rendelt szinti hang, MIDI hangadat vagy dobü tés.
Valószí nű ségi nézet	Shift + Minta beállí tások	Lehető vé teszi, hogy minden aktí v lépéshez valószí nű ségi értékeket rendeljen egy pálya.
Projekt		Az ö sszes szü kséges adatkészlet az ö sszes szám teljes lejátszásához, beleértve a mintákat, szekvenciákat, automatizálási adatokat stb. Akár 64 projekt is menthető Packként a flash memóriába.
Felvétel mód		A Circuit Tracks mű kö dési módja, amikor szinti hangjegyeket lehet hozzáadni a mintához, vagy ha a makróvezérlő kkel végzett beállí tásokat el lehet menteni. A Felvétel gomb lesz élénkvörö sen világí tott.
Skála nézet	Mérleg	Lehető vé teszi a felhasználó számára, hogy a 16 zenei skála kö zü l válasszon egyet szintetizátor és a skálák transzponálása is.
Projektnézet	Projektek	A projektek mentésére és betö ltésére használt nézet.
Minta	Elő re beállí tott (val Dobsáv kiválasztott)	A 64 minta egyike (32-bő l két oldal), amely minden dobsávhoz kiválasztható.
Szí nhely	Tartsa lenyomva a Shift billentyű t (miközben A Mixer View az kiválasztott)	A 16 memória egyike, amelyhez tö bb minta és mintalánc is hozzárendelhető , í gy egyetlen pad segí tségével hosszabb sorozatot lehet elindí tani. A jelenetek tovább láncolhatók sorozat létrehozásához.
Másodlagos nézet	Shift + gomb, vagy koppintson duplán a gomb	Minden nézet, amelyhez a Shift billentyű vel és egy másik gombbal együ tt érhető el, másodlagos nézetnek minő sü l. Ezek a nézetek a megfelelő gomb ismételt megnyomásával is elérhető k a másodlagos és az első dleges nézet kö zö tti váltáshoz.
Sorrend		Láncolt jelenetek halmaza.
Beállí tási oldal	Shift + Mentés	Lehető vé teszi a MIDI óra és a Tx / Rx beállí tások vezérlését, a MIDI csatorna kiválasztását az egyes számokhoz és a pad fényerejének beállí tását. A normál mű ködés felfü ggesztésre kerü l, amí g a beállí tási oldal nyitva van.

Term	Gomb	Meghatározás
Oldallánc	Shift + FX	Egy módszer, amely lehető vé teszi, hogy egy dobsáv slágerei módosí tsák a szinti hangok dinamikáját.
Lépés		A mintában lévő minden egyes sáv kezdetben 16 vagy 32 lépésen alapul, bár a Mintabeállí tások nézetben bármilyen hosszúságú rö videbb mintát lehet megadni . Lásd még Micro step.
Lépés gombok		A Megjegyzés, Sebesség, Kapu és Valószí nű ség gombokat tartalmazó gombcsoport gyű jtő neve.
Stop mód		A Circuit Tracks ü zemmódja, amikor a szekvenszer nem mű kö dik.
Sablon	Elő re beállí tott (MIDI sáv kiválasztása esetén)	A választható nyolc sablon egyike minden MIDI sáv.
Vágány		A nyolc elem egyike, amely hozzájárulhat egy projekthez: 1. és 2. szinti, 1. és 2. MIDI. 1. és 4. dob. Ha megnyom egy Track gombot, mindig az adott mű sorszám jegyzetnézetébe lép.
Velocity View	Sebesség	Lehető vé teszi a lépés sebességének szerkesztését.
Kilátás		A 32 rácslap az információk megjelení tésére és a felhasználói interakció lehető vé tételére a kü lönféle módok egyike.
View Lock	Shift + minták	Egy funkció, amely fenntartja az aktuálisan kiválasztott minta lépéses megjelení tését, mikö zben lehető vé 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; belü l RGB LED-ekkel megvilágí tva. A kiválasztott nézettő l fü ggő en a rács "felosztható" kü lönböző logikai terü letekre funkciókat.
- 2 Master Filter forgatható vezérlés középső reteszeléssel és RGB LED-del: a teljes mix szű rő frekvenciáját szabályozza, mint egy analóg szintinél. Mindig aktí v.
- 3 makróvezérlő 1 tő l 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 nézeteitő l fü ggő en változik: a panelek jelmagyarázatai azonban általánosságban í rják 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 tö bbsége a 32 lapos rácsot választja egy adott nézet megjelení téséhez. Minden Nézet információt és vezérlést biztosí t egy adott mű sorszám, minta vagy hang egy adott aspektusáról kiválasztás, idő zí tés beállí tása stb. Vegye figyelembe azt is, hogy számos gombnak van egy további "Shift" funkciója, amelyet a gombon (vagy felett) egy kisebb betű tí pusú felirat jelzi.

Sok gombnak – köztü k a G Record -nak is – van pillanatnyi (hosszan lenyomva) és reteszelő (rövid megnyomás) ü zemmódja is. Hosszan megnyomva ideiglenesen megjelenik a gomb nézete, de csak addig, amí g a gombot lenyomva tartja. Elengedés után a nézet visszaáll a gomb megnyomása elő tti állapotba.

Egy gomb rö vid megnyomásával a rácsnézet átvált a gombba programozottra. Az

A Rögzí tés gomb egy speciális eset, mivel nem hí v meg egy alternatí v rácsmegjelení tést, de pillanatnyi mű ködése lehető vé teszi a rögzí tési mód gyors be- és kiü tését.

5 Track gomb: Synth 1 and 2/MIDI 1 and 2 /Drum 1 to 4 – ez a nyolc gomb kü lönböző rácsnézeteket választhat ki . Mű ködésü k némileg eltér a felhasználói mű veletektő l fü ggő en.

6 Lépés gombok: Megjegyzés, sebesség, kapu és valószí nű ség – ezek a rácsot további nézetekre váltják, és lehető vé teszik a minta egyes lépéseinek paramétereinek egyedi bevitelét, tö rlését vagy módosí tását az aktuálisan kiválasztott sávhoz. Vegye figyelembe, hogy a Valószí nű ség a Mintabeállí tások gomb Shift funkciója.

7 Mintabeállí tások – a rácsot nézetre váltja, amely lehető vé teszi a minta hosszának beállí tását, lejátszási sebesség és irány az aktuálisan kiválasztott mű sorszámhoz.

8 Step Page (1-16/17-32) – kiválasztja, hogy az aktuálisan kiválasztott mű sorszám mintája kezdetben 16 vagy 32 lépés hosszúságú. Ha egy 32 lépésbő l álló mintát választ ki, a gombok jelmagyarázatának szí ne a szekvencia futása közben megváltozik, jelezve, hogy a szekvencia melyik "fele" jelenik meg a rácson. Bármely sávon választhat, hogy 16 vagy 32 lépésbő l álló mintát kí ván-e használni.

- 9 Mérleg megnyitja a Skálák nézetet: lehető vé teszi a tizenhat kü lönböző zenei skála egyikének kiválasztását a szintetizátor billentyű zetét, és azt is lehető vé teszi, hogy a szinti billentyű zetet magasabb vagy alacsonyabb billentyű kre transzponálja.
- 10 Patterns megnyitja a Patterns View (Minták nézetet): tö bb mintát tárolhat minden szintihez, MIDI-hez és

dobsáv, és összeilleszteni ő ket egy minta lánc létrehozásához.

11 Mixer – lehető vé teszi a Mixer nézetet, ahol elnémí thatja vagy beállí thatja az egyes szintetizátorok, dobok szintjét és hangbemenet alkotja a sorozatot, valamint az egyes számok pásztázásához a sztereó képen.

12 FX – megnyitja az FX nézetet; Lehető vé teszi zengető és késleltető effektusok hozzáadását minden szintihez, dobhoz és hanghoz egyénileg adja meg.

13 G Felvétel és H Lejátszás – ez a két gomb elindí tja és leállí tja a sorozatot (Lejátszás), majd belép Felvétel mód (Rö gzí tés). Lejátszás módban bármi, amit a rácson játszik, hallható lesz; Felvétel módban bármi, amit lejátsz, hallható lesz, és hozzáadódik a sorozathoz.

Preset – megnyitja az aktuálisan kiválasztott mű sorszám elő re beállí tott nézetét. Minden szinti sáv a 128 patch bármelyikét használhatja, minden MIDI sáv a nyolc MIDI sablon bármelyikét, és minden dobsáv a 64 ü tő s minta bármelyikét használhatja. A szintetizátor és a dob elő beállí tások 32 oldalakon vannak elrendezve.

15) és K - ennek a két gombnak a mű kö désétő l (és szí nétő l) fü ggő en eltérő lehet

jelenleg kiválasztott Nézet. A Hang nézetben lehető vé teszik a szintipadok vagy a MIDI-sávok hangmagasságának egyö t oktávval feljebb, illetve 1-6 oktávval lefelé tolását a hangjegyek beí rásakor: az egyes számok hangmagassága egymástól fü ggetlenü l állí tható. Néhány más nézetben lehető vé teszik egy második oldal kiválasztását, például a Mintanézetben ez lehető vé teszi, hogy sávonként nyolc minta közü l válasszon, bár egyszerre csak négy jelenik meg.

16 Tempo and Swing – A Tempo lehető vé teszi a sorozat BPM (tempó) beállí tását az 1. makróvezérlő vel; A Swing módosí tja a lépések kö zö tti idő zí tést a minta "érzetének" megváltoztatásához, a 2. makró segí tségével a beállí táshoz. Ebben a módban az 5. makró beállí tja a Click track szintjét.

17 Clear – lehető vé teszi az egyes szekvencialépések, tárolt makróvezérlési mozgások, minták vagy projektek törlését.

18 Duplicate – másolás és beillesztés funkcióként mű kö dik a mintákhoz és az egyes lépésekhez.

19 Mentés és projektek – elmentheti aktuális projektjét, és megnyithat egy korábban mentett projektet.

20 Shift – tö bb gombnak van "második funkciója", amelyet a Shift lenyomva tartásával érhet el

gombot, és megnyomja a kérdéses gombot. A Shift gomb lenyomásának elkerü lése érdekében engedélyezheti a "Sticky Shift" funkciót. Amikor megnyomja a Shift billentyű t , úgy mű kö dik, mintha lenyomva lenne, amí g másodszor meg nem nyomja. A Sticky Shift engedélyezéséhez lépjen be a Beállí tás nézetbe , és nyomja meg a Shift billentyű t. A Sticky Shift be van kapcsolva, amikor a Shift a gomb élénkzöld.

### Hátsó nézet



Immenet – L/mono és R – A Circuit Tracks fő audiokimenetei 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 biztosí t bizonyos sebességgel arányos a tempó órájával: a tényleges arány a Setup View -ban állí tható be . Az alapértelmezett sebesség negyed hangonként két impulzus.

(Fejhallgató) – csatlakoztasson ide egy sztereó fejhallgatót. A fő kimenetek 1 aktí vak maradnak, ha bedugják a dugót. A fejhallgató-erő sí tő +5 dBu-t tud vezetni egy pár 150 ohmos sztereó fejhallgatóba.

MIDI In, Out és Thru – három MIDI csatlakozó szabványos készlete 5 tű s DIN aljzatokon. Lehető vé teszi, hogy a Circuit Tracks MIDI szekvenciái kü lső berendezést indí tsanak el, vagy kü lső vezérlő k játsszák le a Circuit Tracks szintetizátorait, és módosí tsák a szinti és FX paramétereket. Vegye figyelembe, hogy a MIDI Thru port az Advanced Setup View -ban beállí tható úgy, hogy a MIDI Out port klónjaként mű kö djö n; a részleteket lásd a 107. oldalon.

(5). és 2. bemenet – két kü lső audio bemenet: az ide csatlakoztatott vonalszintű jelek keverhető k a belső leg generált hangokkal, és az FX szekció egyedileg kezelhető. A dobsávok mellett is lehajthatók. A ¼"-os TS jack aljzatokon a bemenetek kiegyensúlyozatlanok.

USB-C port. Ez egyben az egység egyenáramú tápellátása is a kü lső tápellátáshoz és az akkumulátor tö ltéséhez. Az egységhez egy C-tí pusú A-tí pusú kábel tartozik. Csatlakozzon számí tógépekhez a Novation Components interfészhez. A port MIDI osztály kompatibilis; MIDI-adatok átviteléhez és fogadásához csatlakozzon más, MIDI-t támogató eszkö zö khö z USB-n keresztü l. Firmware frissí tésekhez is használható. MEGJEGYZÉ S – A Circuit Tracks USB-portja nem továbbí t hangot.

7 microSD – csatlakoztasson ide egy kompatibilis microSD-kártyát a projektcsomagok mentéséhez vagy importálásához.

U – "lágy" be/ki kapcsoló; a véletlen fel-/lekapcsolás elkerü lése érdekében kb. egy másodpercre van szü kség a készü lék be- vagy kikapcsolásához. A gomb beépí tett LED-je zö lden világí t, jelezve, hogy a belső akkumulátor tö ltő dik.

9 Kensington MiniSaver – szü kség esetén rögzí tse a Circuit Tracks-et egy megfelelő szerkezethez.

### Alapok

# Az egység bekapcsolása

Csatlakoztassa a mellékelt AC adaptert az USB-porthoz 6 a mellékelt kábel segí tségével, majd csatlakoztassa az adaptert a váltakozó áramú hálózathoz. Ez biztosí tja, hogy a belső lí tium akkumulátor teljesen feltö ltő djön.

Csatlakoztassa a fő kimeneteket egy felü gyeleti rendszerhez (tápfeszü ltségű hangszórók vagy kü lön erő sí tő és passzí v monitorok); vagy csatlakoztasson egy fejhallgatót, ha úgy tetszik.

Nyomja meg hosszan a POWER gombot 8, és a rács körü lbelü l a rendszerindí tási képernyő t fogja mutatni öt másodperc:



A kezdeti rendszerindí tás után a kijelző szí ne halványpirosról élénkzöldre vált, sorrendben balról fentrő ljobbra lent, jelezve a csomag betöltését.



A rendszerindí tás után a rács kijelzése az alábbihoz hasonlóra változik:



# Elkezdeni

16 demóprojektet elő re feltö ltö ttü nk az emlékek közé, hogy képet kapj arról, hogyan mű kö dik a Circuit Tracks mű vek. megnyomni a 🕨 Lejátszás gomb 🕦 hallania kell az első demó Sessiont.

Ha még nem világí t, nyomja meg a Synth 1 gombot 5 A Circuit Tracks most az 1. szinti hangjegynézetet jelení ti meg . A két alsó sor – a szintetizátor padok – a "Play Area", ahol a hangok kiválthatók, mí g a két felső sor – a minta lépései – a minta elő rehaladását mutatja.

Nyomja meg a Synth 2 gombot a Synth 2 játékterü letének és mintáinak megtekintéséhez. Vegye figyelembe, hogy az 1. szinti hangjegyei lila kóddal, a 2. szintié pedig halványzö lddel vannak kódolva; ha egy hangjegyet tartalmazó Minta lépést megnyomunk, a 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 kijelző i nagyon hasonlóak a szintetizátorokéhoz. A két felső sor a Minta lépések, a két alsó sor pedig a négy ü tő s 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-tő l 12-ig általában kiegészí tő ü tő hangszerek, a 13-tól 16-ig dallamos hangok.

A dobsávokon a triggereket lépésenként lehet bevinni a rács felső felét elfoglaló halványkék párnák megérintésével. A triggert tartalmazó lépés élénk kéken világí t (vagy rózsaszí nen, ha a lépés megfordí tott mintát tartalmaz). Ha el szeretné távolí tani a triggert egy lépésrő l, koppintson újra a megfelelő padra.

Azt is észrevette már, hogy a kü lönböző pályák kü lönböző szí neket használnak a gyors azonosí táshoz: ez az elv a legtö bb Circuit Tracks nézetre érvényes. A szí nek (kb.):

Vágány	Pad szí ne
Szint 1	Ibolya
Szintizátor 2	Halvány zö ld
MIDI 1	Kék
MIDI 2	Rózsaszí n
1. dob	narancssárga
2. dob	Sárga
3. dob	Lila
4. dob	Aqua

megnyomni a Lejátszás gomb a leállí táshoz.

A kézikö nyv késő bbi részében elmagyarázzuk, hogyan választhatja ki a kí vánt szinti- és dobhangot a mintában, és azt is, hogyan manipulálhatja a hangokat valós idő ben.

# Betöltés és mentés

Amikor megnyomja, Bekapcsolás után játsszon elő ször, a Project which Circuit Tracks a lejátszás lesz az utolsó, amelyet kikapcsolt állapotban használ. Az elő ző részben leí rt gyári bemutatót az 1. memóriahelyre tö ltö ttü k be.

Másik projekt betö ltéséhez használja a Projects View-t. Nyissa meg a Projects 🕕 gombot :



64 memóriabő ví tmény van, amelyek 32-bő l két oldalt helyeznek el. A J és K gombokkal lépkedhet az oldalak között. Minden pad egy memóriahelynek felel meg. A betét szí ne jelzi a slot állapota:

- 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 nyí lás ü res

\* De lásd a "Projektszí nek megváltoztatása" cí mű részt a 97. oldalon.

Ha még mindig kí sérletezik, választhat egy másik gyári demót, amelyet meghallgathat és játszhat vele. Lejátszás módban ugrálhat a mentett projektek kö zö tt: az aktuális projekt befejező dik a jelenlegi mintáját, mielő tt az új projekt elindulna. (Ha egy másik projekt kiválasztása kö zben lenyomva tartja a Shift billentyű t , a lejátszás azonnal megkezdő dik.)



Azok a projektek, amelyeket akkor tö ltö ttek be, amikor a szekvenszer nem fut, a projekt mentésekor érvényben lévő ü temben fognak játszani.

A szekvenszer futása közben betöltött projektek az aktuálisan beállí tott tempóban fognak játszani. Ez azt jelenti, hogy egymás után elő hí vhatja a kü lönböző projekteket, és biztos lehet benne, hogy a tempó állandó marad. A gyári demóprojekteket tartalmazó slotokban nincs semmi kü lö nö 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<sup>, az</sup> gombot, fehéren villog; Ha másodszor is megnyomja, a mentési folyamat megerő sí téseként röviden, gyorsan zölden 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 fehéren villog. Nyomjon meg egy másik memóriapadot: az ö sszes tö bbi pad elsö tétü l, és a kiválasztott pad gyorsan zö lden villog egy másodpercig, hogy megerő sí tse a mentési folyamatot.

A projektek azonosí tásának megkönnyí tése érdekében a 14 szín egyikét hozzárendelheti a Projects View bármelyik lapjához. Lásd: "A projekt színeinek megváltoztatása", 97. oldal.

# Kezdve a semmibő l

Ha már ismeri a hardveres zenekészí tést, valószí nű leg kihagyhatja ezt a részt! De ha kezdő vagy, hasznosnak találhatod.

Miután egy ideig kí sérletezett a gyári bemutató mintákkal, valószí nű leg a semmibő l szeretne mintát létrehozni.

Válassza a Projektek lehető séget , és válasszon egy ü res memóriahelyet. Most válassza ki a Drum 1 elemet a Jegyzetnézetben. Amikor megnyomja <sup>o</sup> Lejátszás kö zben látni fogja, hogy a fehér pad (a lejátszási kurzor) halad a 16 mintalépésen keresztü l:



Még nem fogsz hallani semmit.

MEGJEGYZÉ S: Az áramkö ri pályákon a minták alapértelmezés szerint 16 lépés hosszúak. Ez 32 lépésre módosí tható a nyolc sáv bármelyikénél vagy mindegyikénél. Ezt a témát a "Lépésoldal" a 76. oldalon ismerteti.

Az egyszerű ség kedvéért ebben a részben a 16 lépésbő l álló mintákat használjuk példaként. (Valójában a mintáknak tetsző leges számú lépése lehet 32-ig; a minta hosszát a Felhasználói kézikö nyv késő bbi részében tárgyaljuk.)

"Négy a padlón" dob létrehozásához válasszon ki egy tetsző leges dobhangot a készlet 1. vagy 2. mintanyí lásából a két alsó párnasor segí tségével: a kiválasztott pad erő sen világí t. 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 közü l sok kü lönböző viselkedést produkál attól fü ggő en, hogy a gomb "röviden lenyomva" (fél másodperc vagy kevesebb) vagy "hosszan lenyomva". Ebben az esetben, ha hosszan megnyomja a léptető padot, a lépést egy mintafordí táshoz élesí ti: errő l a funkcióról a 63. oldalon olvashat.



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

Most ugyanúgy adjon hozzá pergő dobot a sorozat tö bbi lépéséhez a Dob 2 hü velyk kiválasztásával Megjegyzés Más dobminta megtekintése és kiválasztása; A pergő dobok fő leg a 3. vagy 4. mintanyí lásban vannak egy készlet. Természetesen, ha akarod, ugyanazon a lépcső n hallhatsz slágereket a Drum 1 és Drum 2-bő l. További dobslágerek hozzáadása a Drum 3 és Drum 4 számokhoz ugyanaz a folyamat.

Ha tö rö lni szeretne egy dobü tést, nyomja meg újra a padját: ezt megteheti a sorozat lejátszása vagy leállí tása közben. Az erő sen megvilágí tott párnák jelzik, hol vannak a slágerek.

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



Az ö sszes mérleggel (lásd: "Mérlegek" a 31. oldalon) a kromatikus kivételével a rácsos kijelző í gy néz ki:

A "billentyű zet" két oktávból áll, a "halványabb" padok a gyö kérhangokat képviselik. Amí g a A Felvétel gomb világí t, bármi, amit lejátsz a szintetizátor nézetben (1. vagy 2. szinti ), rögzí tésre kerü l a minta lépései szerint.

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

Az alapértelmezett oktáv gyö kérhangja a "kö zép C" egy szabványos zongorabillentyű zeten.



# A szintetizátorok

Minden szinti sáv erő s és sokoldalú szinti motort alkalmaz. A Circuit Tracks egy egyszerű felhasználói felü letet biztosí t, amely lehető vé teszi, hogy nagyszerű hangokat varázsoljon nagyon gyorsan. A szintetizátor szekció 128 nagyszerű gyári javí tással érkezik, hogy a hangok széles skáláját kí nálja a kiinduláshoz.

A Felhasználói kézikö nyv ezen része részletesebben tárgyalja a szinti funkciókat.

# Szintizátorozás

A két szintisáv – a Synth 1 és Synth 2 – azonosan mű kö dik. Az egyetlen kü lö nbség a pad szí ne – a Synth 1 billentyű i lilával, a Synth 2 gombjai pedig halványzö lddel világí tanak; a magas és alacsony minden oktávban a hangok halványabb szí nű ek, mint a köztes billentyű k mindkét esetben. Ezt a szí nt a kódolás konzisztens más nézetekben.

Egy szintetizátor valós idejű lejátszásához válassza ki a Synth 1 vagy Synth 2 5 szintisávok egyikét, majd a 6. megjegyzést . Ezzel a rácsot a Jegyzetnézetbe helyezi a kiválasztott szintihez. A Note ibolyán vagy halványzölden világí t, attól fü ggő en, hogy melyik szintisávot választotta ki. A rács két alsó sora alkotja a szintetizátort billentyű zet, mí g a két felső sor a minta 16 lépését mutatja\*. Megjegyzés: ezek halványkék szí nnel világí tanak, kivéve a "kurzort", amely fehéren villog.



\*Lehet akár 32 lépésbő l álló minták is – lásd a 76. oldalt.



A kromatikus skála kivételével (lásd "Scales", 31. oldal) a szinti felső sora a billentyű zet 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. Í gy ahhoz játssza le a hangokat két oktávon, nö vekvő sorrendben, kezdje a 25-32., majd a 18-24.

Ha a Circuit Tracks be van kapcsolva, és egy ü res projektet választ ki, akkor módosí tható a billentyű zet "kiosztása", hogy az oktáv alsó hangja más legyen, mint C – lásd a 33. A szintetizátor teljes tartománya 10 oktáv; segí tségével érheti el a magasabb vagy alacsonyabb oktávpárokat a J és K gombok 15. Vegye figyelembe, hogy a legalacsonyabb oktáv beállí tásnál a billentyű zet "mérete" a kö vetkező korlátozott.

### Kibontott jegyzetnézet

Ha szélesebb hatótávolságú billentyű zetet szeretne elérni, tartsa lenyomva a Shift 😳 billentyű t, és nyomja meg a 🗟 megjegyzést ; Jegyezze meg most aranyat világí t. Ezt kibő ví tett jegyzetnézetnek nevezik , és eltávolí tja a minta megjelení tését a rács két felső sorában, helyette a kiválasztott skála kö vetkező két magasabb oktávjához tartozó billentyű kkel.

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 idő ben rögzí ti a szinti hangokat.

A kibő ví tett jegyzetnézet a Megjegyzés gomb ismételt megnyomásával tö rölhető ; a rács felső két sora folytatja a minta lépéseinek megjelení tését.

### Mérleg

A Circuit Tracks rendkí vü l rugalmas abban a tekintetben, hogy lehető vé teszi a hangjegyzetfü zetek konfigurálását a lejátszási rácsban, hogy azok megfeleljenek a kü lö nbö ző zenei ö tletek hangnemben és léptékben egyaránt. A jegyzet mikéntjének meghatározásának két szempontja van párnák vannak kirakva: a skála és a gyö kérjegy.

Legfeljebb 16 zenei skála áll rendelkezésre: ezek kö zé tartoznak a nyugati zenei stí lusokban 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, amelyikben nyolcnál tö bb van, a kromatikus, 12-vel.

Nem kell értened a zeneelméletet a kü lö nbö ző skálák használatához. Mert A Circuit Tracks segí tségével a minta létrehozása után módosí thatja a használt léptéket, í gy kö nnyen képet kaphat hatásukról és kü lö nbségeikrő I. Rö gzí tsen egy egyszerű szinti hangmintát, és majd játssza le kü lö nbö ző skálákkal. É szreveheti, hogy bizonyos skálákkal bizonyos hangok feljebb tolódnak, ill félhanggal lejjebb, és ez adja az általad megkomponált "dallamot" egészen eltérő "hangulatok" vagy "érzések", amelyek kö zü I néhány jobban illeszkedik ahhoz, amit elérni akar, mint mások.

Továbbá, bár az alapértelmezett billentyű zet a C hangon alapul (az elő ző részben leí rtak szerint), lehetséges a legalacsonyabb hangzású hang újradefiniálása a választott skála bármely hangjává.

A skála és a gyö kérjegy is a Mérleg nézetben állí tható be, **amely a Mérleg** 9 gomb megnyomásával érhető ellet A Mérleg nézet az alábbiakhoz hasonlóan fog kinézni:



### Skála kiválasztása

A Skálák nézetben az alsó két sor lehető vé 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 S	cale	CC#	DD# [	F		F# G	G# A	A# B		
17 Na	tural Minor									
18 ő ı	nagy									
19 Dc	rian									
20 frí	g									
21	Mixolydian									
22 Da	llammoll (felmenő )									
23 Ha	rmonikus moll									
24 Be	bop Dorian									
25 Blu	ies									
26 Mi	nor Pentaton									
27 Kis	magyar									
28 uk	rán Dorian									
29 Ma	irva									
30 Ma	a									
31 Telje	s hang									
32 Kr	pmatikus									

A lejátszáshoz választott skála a projekt mentésekor mentésre kerü l.

Látni fogja, hogy ha más skálát választ ki a Scales View-ban, akkor a párnák megvilágí tása a felső két sorban változik. Ha ismeri a zongorabillentyű zetet, látni fogja, hogy a a padok elrendezése szimulálja a billentyű k elrendezését egy oktávon keresztü l (kezdetben C-tő l 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 mű kö djö n. Az erő sen megvilágí tott padok azok, amelyek a kiválasztott skálához tartoznak, a halványak pedig a nem tartozó hangjegyek.

Ha kilép a Skálák nézetbő l a Jegyzet ismételt megnyomásával , a Jegyzetnézet alsó két sora mostantól a kiválasztott skála hangjait tartalmazza, két oktávon keresztü l. 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 oktávos billentyű zettel lehet elhelyezni ő ket. A Note View szintetizátor billentyű zetein mostantól a ugyanaz az elrendezés, mint a Scales View vitaindí tó kiválasztó lapjai . A kibő ví tett hangjegynézetben kromatikus skála kiválasztásával egy kétoktávos billentyű zet jelenik meg:



### Gyö kérjegy

Az ö sszes skála alapértelmezett gyö kérjegye a C. A **31. oldalon látható** Skálák nézetben a C-nek megfelelő 9. pad sö tétkéken világí t, mint a tö bbi pad. A billentyű zet gyö kérjegyzetének megváltoztatása a Jegyzet nézetben, nyomja meg egy másik kulcsfontosságú választógombot a Skála nézetben. (Ne feledje, hogy a vitaindí tó a kiválasztó padok mindig egy oktávot mutatnak C-tő I B-ig.) Ha egy másik gyö kérhangot választunk, a pad megvilágí tása megváltozik, jelezve az aktuálisan kiválasztott skálán elérhető hangokat az új billentyű hö z.

Például, ha a Major skálán dolgozik, és gyö kérjegyként a G-t választja, akkor a Skálák nézetben í gy 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-tő I G'-ig (ahol a G' egy oktávval G feletti hangot jelö I). Ugyanez az elv alkalmazható a hangjegyzet nézetekben a szintetizátor jegyzetfü zetek átméretezésére bármely kí vánt gyö kérkulcsra.

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 módosí thatja egy meglévő höz Projekt. Ebben az esetben elő fordulhat, 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 destruktí v: visszatérhet az eredeti skálához, és a hangok úgy szólnak, mint korábban.

### Patchek kiválasztása

A két szintisáv mindegyike használhatja a 128 elő re betöltött 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 szintihez (azaz Synth 1 vagy Synth 2), nyomja meg a Preset 14 gombot . Ezzel megnyí lik 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 tö bbi oldalt a J és K gombok segí tségével 15 Ne feledje, hogy a J és Vádtozik, jelezvé/urogjnéktfényeetjek oldalon tartózkodik.

Az aktuálisan kiválasztott Patch-nek megfelelő pad fehér, a tö bbi pedig lila (1. szinti) vagy halványzöld (2. szinti) szí nű lesz. A Patch 1 (Pad 1 on Page 1) az alapértelmezett Patch a Synth 1 and A 33-as javí tás (1. pad a 2. oldalon) a Synth 2 alapértelmezett javí tása.

Másik patch kiválasztásához nyomja meg annak gombját. A szinti (1 vagy 2) most átveszi az új Patch által meghatározott hangzást. Megváltoztathatja a Patch-et, miközben egy minta fut, bár az átmenet nem feltétlenü l zökkenő mentes, attól fü ggő en, hogy a minta melyik pontján van megnyomva. Változása a A javí tás nem változtatja meg az eredetileg a mintával együ tt mentett javí tást, kivéve, ha a projektet újra elmentik.

A komponensek segí tségével patch-eket tö lthet be az áramkö ri sávokra; í gy Ön irányí thatja az új projektek induló javí tását.

### Patch elő nézet

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 beállí tást a meghallgatás során a Tapasz.

Ha lenyomva tartja a Shift billentyű t , mikö zben lenyom egy padot Patch View-ban, az elő nézet le van tiltva; ez kí vánatos lehet

élő elő adásban, ha tudod, hogy melyik javí tást használod, és nem kell hallanod a kiválasztáskor. A Patch Preview le van tiltva, ha a Circuit Tracks Felvétel módban van és a lejátszás aktí v.

### **External Patch Select**

A szinti patch-ek kü lső MIDI vezérlő rő l is elő hí vhatók Circuit Tracks MIDI Program Change (PGM) ü zenetek kü ldésével: az alapértelmezett MIDI csatornák a Channel 1 (Synth 1) és Channel 2 (Synth 2), bár a MIDI csatornák újra hozzárendelhető k a beállí tásban Kilátás. Ezenkí vü l a Circuit Tracks funkciót be kell állí tani, hogy megkapja a Program Change ü zeneteket: ismét ez az alapértelmezett beállí tás, de a teljességért lásd a 104. információ.

A kü lön letö lthető, Circuit Tracks Programmer's Reference Guide dokumentum teljes tartalmat tartalmaz részletek.

# A makrók felfedezése

A Circuit Tracks szinti hangjait alaposan módosí thatja a makróvezérlő kkel 3. Az egyes szintetizátorokhoz elérhető 128 gyári patch mindegyikének maximum négy paramétere "beállí tható" az egyes makróvezérlő kkel, hogy módosí tsa a hangzást. Az egyes makrók első dleges funkciója a gomb alatt látható, de bármilyen beállí tás hallható hatása nagymértékben magától a forrásfolttól fü gg: 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 függő en, hogy melyik szintre van kiválasztva. A forgó kezelő szervek "végtelenek"; ezért a LED-ek a paraméter értékét jelzik, a LED-ek fényereje pedig a paraméter aktuális értékét jelzi.

gomb el van forgatva.

Bizonyos javí tások esetén egyes makrók a szokásostól egészen más funkciót kapnak. Valószí nű leg ez a helyzet az alapértelmezett gyári javí tásoktól eltérő javí tásokkal is, például a Novation Components Synth Editor segí tségével létrehozott javí tásokkal.

Az egyes makróvezérlő k hatásának megértésének messze a legjobb módja, ha kü lönböző javí tásokat tölt be, és hallgatás közben kí sérletezik a vezérlő kkel. Azt fogja tapasztalni, hogy bizonyos javí tások esetén egyes makróvezérlő k elfordí tása hallhatóan más hatást fog kiváltani, mint más makróvezérlő k kü lönböző beállí tásai 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 kü lönböző Patch-ekkel, és hogy semmi sem helyettesí theti a kí sérletezést!
A makrókat egy minta lejátszása közben használhatja, hogy valós idő ben módosí tsa a szinti hangokat. Ha Felvétel mód aktí v, a LED-ek pirosra váltanak, amint elforgatják a gombot, és a paraméterek változásait a projekt rögzí ti. További részletek a 37. oldalon.

A makrók bármilyen kü lső MIDI-vezérlő vel is variálhatók. A Circuit Tracks MIDI I/O konfigurációját be kell állí tani a MIDI Control Change (CC) adatok fogadásához – ez az alapértelmezett beállí tás, de a teljes információért lásd a 104. oldalt. Kü lső bő l származó makroparaméter-variációk

A MIDI-vezérlő pontosan ugyanúgy rögzí thető a Circuit Tracks-ben, mint a fizikai potméter fent leí rt mozgások.

## Szintező minta rögzí tése valós idő ben

Egy szintiminta valós idejű rögzí téséhez valószí nű leg elő ször egy dobsávot szeretne rögzí teni. Dob A mintákat részletesen egy késő bbi fejezet tárgyalja, de a ritmus "ágyának" egyszerű kiindulópontja az 1. dob kiválasztása, a készlet 1. vagy 2. mintanyí lásából egy basszusdob minta kiválasztása, és a Pads 1 gomb megnyomása, 5, 9 és 13. Aztán amikor megnyom egy Játssz, egy egyszerű 4/4-es basszusdobot fogsz hallani. Hozzáadhat néhányat további ü tő hangszert - pergő ü tések a kick dob ü temére vagy valami 1/8 vagy 1/16 hi-hatra, ha akarod egy vagy tö bb dobsáv kiválasztásával néhány ü tést beí rva a mintába.

> Ha kí vánja, engedélyezheti a kattintáskö vetést útmutatásként: tartsa lenyomva a Shift billentyű t , és nyomja meg a Clear gombot. Ismételje meg a visszavonáshoz. További részletek a 88. oldalon.

Lépjen be a Megjegyzés nézetbe az 1. vagy a 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 lehető séget választotta), válassza a Kibő ví tett hangjegynézet **lehető séget**. (Shift + Megjegyzés). "Meghallgathatja" a szinti hangokat egyszerű en úgy, hogy lejátssza ő ket a kattintási sáv ellen és/ vagy a tö bbi számot néhányszor, amí g boldog nem lesz – addig nem kerü lnek rö gzí tésre, amí g 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 újrajátszásra kerü lnek. A Circuit Tracks szintetizátorai "hat hangjegyű ek polifonikus" – vagyis akár hat hangot is hozzárendelhet a minta bármely lépéséhez, ha a Patch megfelelő en tö bbszólamú.

Felvétel módban a lépéskurzor (általában fehér) pirosra változik, ahogy halad a mintán, további emlékeztető ü l, hogy most módosí tani készü l a mintát.

Miután lejátszotta a szü kséges hangokat, nyomja meg ismét a Felvétel gombot a felvétel leállí tásához. Tö rö lheti vagy hozzáadhatja "manuálisan" jegyzi meg – vagyis amí g a minta nem fut. Ha gyors tempóban dolgozik, ez gyakran elő fordul kö nnyebb. Ezt a témát részletesen tárgyalja a Felhasználói kézikö nyv "Step Editing" része (39. oldal).



A G Rögzí tés gomb kettő s 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 mű velettel nagyon egyszerű en be- és kiü theti a rekordot.



A gyári alapértelmezett projektek monofonikus hangokkal tö ltő dnek be Synth 1-hez és tö bbszólamúhoz Ez azt jelenti, hogy kö nnyedén használhatja az 1-es szintetizátort basszushoz, a 2-es szintetizátort pedig billentyű zet hangjai. De ezt természetesen tetszés szerint megváltoztathatja.

Mivel általában a felvételkor dö nti el, hogy melyik oktávon fog játszani, a két Oktáv gomb 15 nincs hatással a hangok magasságára, amikor újrajátssza a mintát. Ha módosí tani szeretné a minta oktávját a felvétel után, tartsa lenyomva a Shift billentyű t, majd nyomja meg az Octave gombot.

Mint minden változtatásnál, az oktáv ilyen módon történő eltolása nem változtatja meg a tárolt projektet, amí g el nem menti manuálisan.

A Scales View két paramétere – Scale és Root Note – mindkettő módosí tható lejátszás közben is, tehát ha tetszik a minta, de rossz a gomb, hogy egy másik zenei elemhez illeszkedjen, akkor egyszerű en nyomja meg a Scales **gombot**, és válasszon egy másikat. gyö kérjegyzet. A kiválasztott skála és gyö kér hang mindkét szinti sávra és mindkét MIDI sávra vonatkozik.

Ugyanazon hang kü lönböző oktávokban, ugyanabban a lépésben történő lejátszása nagy mélységet és karaktert adhat a hangzásnak. A Circuit Tracks hat hangból álló polifóniája lehető vé teszi, hogy bármely hat hangot lejátsszon minden szintirő l, de nem mindegyiknek ugyanabban az oktávban kell lennie.

Kí sérletezhet kü lönböző Patch-ekkel is, miután rögzí tett egy egyszerű mintát. Lépjen be a Patch Viewba a minta lejátszása közben (lásd 34. oldal), és válasszon néhány kü lönböző Patch-et; hallani fogja a hatásukat, amint a következő hangot kiváltja. Ha közben lenyomva tartja a Shift billentyű t , nem fog hallani az alacsony gyökérhang, amelyet a Patch-ek meghallgatására használnak.

## A gomb mozgásának rögzí tése

A szintetizátor hangjait valós idő ben módosí thatja a nyolc makróvezérlő bármelyikével 3. A Circuit Tracks automatizált, ami azt jelenti, hogy ezeknek a módosí tásoknak a hatását hozzáadhatja a rögzí tett mintához, ha a rögzí tési módba lép (a G Record 13 gomb megnyomásával ), mikö zben mozgatja a gombokat.

Felvétel módba lépéskor a makró vezérlő elemek alatti LED-ek kezdetben megtartják a korábbi szí nü ket és fényerejü ket, de amint elvégzi a beállí tást, a LED pirosra vált, hogy megerő sí tse. hogy most rögzí ti a gomb mozgását. A gombmozgások visszajátszásához ki kell lépnie a Felvételi módból a sorozathurkok elő tt, kü lönben a Circuit Tracks felü lí rja az imént rögzí tett automatizálási mozgásokat az új gombpozí ciónak megfelelő vel. Ha ezt megteszi, akkor hallani fogja a makróvezérlő visszajátszásának hatását, amikor a sorozat következő körben körbefut, a minta azon a pontján, ahol megfordult.

az irányí tás.

Rö gzí theti 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 megtö rténik a lépésnek megfelelő pad lenyomásával és lenyomva tartásával; ez lejátssza a szinti hangot (hangokat) abban a lépésben. Ezután állí tsa be a makróvezérlő (ke)t a kí vánt módon; az új érték(ek) be lesznek í rva 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. Ugyaní gy szerkesztheti a makróvezérlő k automatizálását bizonyos lépésekhez, miközben a szekvenszer lejátssza. Ha a felvételi mód engedélyezve van, egyszerű en tartsa lenyomva

lefelé egy lépcső n, és fordí tsa el a Makró vezérlő t.

Tö rö lhet minden olyan makróautomatizálási adatot, amelyet nem szeretne megtartani, ha lenyomva tartja a Clear gombot, és elmozdí tja a kérdéses gombot a forgása legalább 20%-ával – a gomb alatti LED pirosra vált a megerő sí téshez. De vegye figyelembe, hogy ez tö rli a makró automatizálási adatait a teljes mintára vonatkozóan, nem csak a mintában a szekvenszer jelenlegi lépése.

## Nem kvantált rekord

Amikor a fent leí rtak szerint valós idő ben rögzí ti a szinti hangokat, a Circuit Tracks "kvantitálja" az idő zí tést, és a lejátszott hangokat a legközelebbi lépéshez rendeli. Hat "finomabb" intervallum – vagy "mikrolépés" – in A szomszédos mintalépések között élő felvétel módban elérhető vé tehető a kvantált rögzí tés letiltása.

A kvantált rögzí tés letiltható, ha lenyomva tartja a Shift billentyű t, és megnyomja a G Record (megjegyzendő, hogy a gomb is Rec Quantise felirattal van ellátva). Most a jegyzetei a legkö zelebbi mikrolépéshez igazodnak. Bármikor ellenő rizheti, hogy a kvantált rekord engedélyezve van-e a Shift: lenyomásával, ha a Felvétel gombot zö lden világí t, a kvantálás engedélyezve van; ha piros, a felvétel nem kvantálódik.

A szintetizátor hangjait a felvétel után is beállí thatja mikrolépéses intervallumokra. Errő l a 39. oldalon található "Step Editing" részben van szó.

# Felvétel kü lső vezérlő rő l

Létrehozhat szinti mintát a Circuit Tracks alkalmazásban is, ha MIDI hangadatokat kü ld neki egy kü lső vezérlő rő l. Ez lehető vé teszi a Circuit Tracks szinti javí tásainak lejátszását egy szabványos zenérő l

billentyű zet. Az alapértelmezett beállí tások a következő k: MIDI hangjegyadatok A fogadás be van kapcsolva; Az 1. szinti MIDI 1. csatornát és A Synth 2 a MIDI Channel 2-t használja. Ezek a beállí tások módosí thatók a Beállí tás nézetben, a teljességért lásd a 104. információkat a Circuit Tracks általában véve a MIDI adatok kü ldésének és fogadásának beállí tásáról.

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 kü lső vezérlő n, amely nem az aktuálisan kiválasztott léptékben fordul elő, a Circuit Tracks az aktuális léptékben lévő legközelebbi hanghoz "pattan". Az ebbő l származó esetleges "hibás megjegyzések" elkerü lhető k a kromatikus skála kiválasztásával: ez

győ ző djön meg arról, hogy a normál billentyű zet összes hangja elérhető lesz.

### Lépés szerkesztés

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

Az ö sszes alábbi részlet egyformán – és egymástól fü ggetlenü l – vonatkozik a Synth 1-re és a Synth 2-re; használd 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 lépésbő l álló minta. kijelző és a két alsó sor alkotja a szinti billentyű zetet. Egy minta lejátszásakor láthatja, hogy a fehér pad végighalad a 16 lépésen. Ha egy lépésnél hangjegy van, akkor a lejátszott hangnak megfelelő billentyű zet fehéren világí t, amí g a hang megszólal (de lásd alább

oktávokkal kapcsolatban).

Stop módban meghallgathatja az egyes lépésekhez rendelt hangjegyeket, és manuálisan módosí thatja a mintát. Lejátszás módban csak akkor hallja az egyes lépésekhez tartozó hangokat, amikor a sorozat eléri a lépést.

(Ha azonban a szekvencia lejátszása közben elnémí tja a szintetizátor sávot a Mixer View alkalmazásban, bármelyik megvilágí tott minta léptető pad megnyomásával meghallgathatja a lépéshez rendelt hangjegy(ek)et.)

Azokhoz a lépésekhez tartozó párnák, amelyekhez megjegyzések tartoznak, élénk kéken világí tanak. Az egyik lépcső s pad fehéren/kéken villog: ez azt mutatja, hová ért a minta, amikor leállí tották. Ez az alábbi első diagramon látható. Azonban vegye figyelembe, hogy amikor ismét megnyomja a Play gombot , a minta újraindul az 1. lépéstő l: ez azonban felü lí rható, ha lenyomva t**art**jaæßajítgbiltdotty. Ebbeniköz abætbenyæmja minta attól a lépéstő l folytatódik, amelynél leállí tották.





Ha egy élénkkék léptető padot (azaz egy szintetizátor hangjának megfelelő t) lenyomva tartunk, pirosan világí t, az adott lépésben lévő hang(ok) megszólal(nak), és a billentyű zet hangja(i) szintén pirosan világí t(nak). legyen két pad, ha ez a legmagasabb hang az alsó oktávban, vagy fordí tva). Ezt a második diagram szemlélteti

felett. A padok pirosak maradnak, és a hangjegy(ek) hang(ok) szól(nak) mindaddig, amí g a step padot lenyomva tartják.

Ha megnyom egy erő sen megvilágí tott léptető padot, de egyik billentyű zet sem világí t pirosan, az azt jelenti, hogy a hallható hang – az ehhez a lépéshez rögzí tett hangjegy – egy másik oktávban van. Használja az Oktáv gombokat 15 a kereséshez ahol a hang: a billentyű zet pad (vagy padok) pirosan világí t, ha megü ti a megfelelő oktávot.

### Jegyzetek törlése

Ha tö rö lni szeretne egy jegyzetet egy lépésrő l, nyomja meg a léptető gombot (pirosan világí t), majd nyomja meg a nem kí vánt billentyű zetet (szintén pirosan világí t). A billentyű zet visszaáll a tö bbi (nem lejátszott) hang eredeti szí nére.

### Jegyzetek beszúrása

Hozzáadhat szintetizátor hangot egy lépéshez, ha lenyomva tartja a lépéspadot, és megnyomja a kí vánt 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 tö bb megjegyzést is hozzáadhat.

# Tö rlés és másolás

### Törlési lépések

Egy lépésben tö rö lheti az ö sszes hozzárendelt szinti hangot a 17. tö rlés gombbal . Ennek az az elő nye, hogy nem kell tö bb oktávon keresztü l keresgélnie, hogy megtalálja a lépéshez rendelt ö sszes hangot.

Nyomja meg és tartsa lenyomva a Clear; a gomb élénkpiros szí nű a Clear Mode megerő sí téséhez. Most nyomja meg a step pad; pirosra vált, és az aktuálisan kiválasztott szintisávhoz tartozó összes hang törlő dik. A step pad fog ha ez megtörtént, állí tsa vissza a halvány "hozzárendelés nélkü li" megvilágí tást. 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). <mark>Vegye figyelembe azt is, hogy a</mark> Mintabeállí tások nézetben nem törölheti a lépéseket .

### Lépések sokszorosí tása

A 18. Másolás gomb "másolás és beillesztés" mű veleteket hajt végre a lépéseken.

A Duplicate használatával egy lépés összes szinti hangját a kü lönböző attribútumokkal együtt a minta egy másik lépésébe másolhatja.

Egy szinti hangjegy egyik lépésbő l a másikba történő másolásához nyomja meg és tartsa lenyomva a Duplicate (Duplikáció) gombot: élénkzölden jelenik meg. Nyomja meg a másolandó lépésnek (a "forrás" lépésnek) megfelelő padot a minta képernyő n; 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 felü lí ródik. Ha több lépésre szeretné átmásolni a jegyzetadatokat, továbbra is tartsa lenyomva a Másolás gombot, és egyszerű en ismételje meg a mű velet "beillesztése" részét a többi lépéshez.

# Sebesség, kapu és valószí nű ség

A minta minden lépése három további paraméterrel rendelkezik, amelyeket beállí that. Ezek a Velocity, amely meghatározza, hogy a hang hangereje hogyan viszonyul a pad megü tésének erő sségéhez; Kapu, amely beállí tja a hangjegy idő tartamát; és a Valószí nű ség, amely meghatározza, hogy egy lépés mekkora valószí nű séggel aktiválódik.

Alapértelmezés szerint ennek a három paraméternek az értéke minden, az adott lépéshez rendelt hangra érvényes, bár az is lehetséges, hogy ugyanabban a lépésben kü lönböző sebességértékeket rendeljü nk kü lönböző hangokhoz (lásd: Hangjegyenként Sebesség a 45. oldalon).

Mivel a sebesség, a kapu és a valószí nű ség értékei a lépéshez vannak hozzárendelve, nem pedig a lépés jegyzetei, ezek megmaradnak, ha módosí t egy megjegyzést a lépésnél, feltéve, hogy elő ször hozzáadja az új megjegyzést, majd törölje a nem kí vánt megjegyzést. Ily módon az új hang átveszi az elő ző hang sebesség, kapu és valószí nű ség paraméterértékeit.

Vegye figyelembe azt is, hogy a sebesség, a kapu és a valószí nű ség értékek egymástól fü ggetlenü l is beállí thatók ugyanahhoz a mintához lépés minden szintire.

## Sebesség

A legtö bb 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 szinti padok lejátszásakor, akár manuálisan (azaz Stop módban) a lépésekhez rendel hangjegyeket.

Ezt követő en módosí thatja az egyes lépések Velocity paraméterét. A Circuit Tracks lehető vé 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 szí nét mutatja.



Sebességnézetben a rács két felső sora jelenti a minta lépéseit. A bemutatott példában fent, a 4., 14. és 16. lépések erő sen világí tanak, jelezve, hogy ezekhez a lépésekhez megjegyzések vannak társí tva. A Pattern step kijelző egyik padja váltakozva fehér/kék szí nben villog: ez az a lépés, amelynek a sebesség értéke jelenik meg.

A rács két alsó sora egy 16 lapos "fadert" alkot; a "homokkal" megvilágí tott 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 tö bbi része nem világí t.

Ha valós idő ben rögzí t – azaz miközben a szekvenszer fut és rögzí t –, a sebesség értéke belső leg 7 bites pontossággal van beállí tva: 0 és 127 közötti érték. A Velocity View azonban csak a Velocity értéket tudja megjelení teni 16 lépésenként 8 érték (mivel csak 16 pad áll rendelkezésre). Ez azt jelenti, hogy valószí nű leg a kijelző "utolsó" paneljét látja kisebb fényerő vel világí tva.

Például, ha a Velocity értéke 100, akkor az 1-tő l 12-ig terjedő padok teljesen világí tanak, a 13-as pad pedig gyengén világí tanak, mivel a 100 a nyolc két többszöröse között félúton van.

Megvilágí tott padok sza	íma Sebességérték	Megvilágí tott padok szá	íma 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

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

A Sebesség értékét úgy módosí thatja, 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 megvilágí tják a homokot.

A Velocity View (Velocity View) segí tségével módosí thatja a sebességértékeket egy minta lejátszása közben. Ebben az esetben te 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 világí t, és a két alsó sor "lefagy". megjelení ti a kiválasztott lépés Velocity értékét. Nyomja meg az új értéknek megfelelő Velocity gombot kí vánt. A minta továbbra is játszik, í gy a valóságban is kí sérletezhet a kü lönböző Velocity értékekkel idő t és hallani a kü lönbségeket.

### Fix sebesség

Elő fordulhat, hogy néha inkább letiltja a Velocity-t; akkor a szinti sorozatot tartalmazó hangok legyen "mechanikusabb" érzésü k, fü ggetlenü l attól, hogy milyen erő sen ü tö d meg a párnákat. A Circuit Tracks rendelkezik egy Fix Velocity funkcióval, amely 96-ra állí tja a sebességet.

A Fix Velocity módot be- és kikapcsolhatja a Velocity **gomb lenyomásával**, mikö zben lenyomva tartja a Shift billentyű t. A rö gzí tett sebességet megerő sí ti a Velocity gomb zö lden világí t, mikö zben a Shift le van nyomva; változtatható sebesség módban pirosan világí t, mikö zben a Shift le van nyomva.

Ha a Fixed Velocity van kiválasztva, akkor azt fogja tapasztalni, hogy az ö sszes lejátszott szinti hang Velocity értéke 96 (12 párna világí t).

Ne feledje, hogy a Velocity fix értékre állí tása nem változtatja meg a korábban rögzí tett hangok Velocity értékeit.

### Hangonkénti sebesség

Az is lehetséges, hogy ugyanazon lépésben a szinti hangjegyek kü lönböző sebességértékekkel rendelkezzenek, amennyiben az áramkört 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 kerü l; ha akkor - ugyanazzal a lépéssel kiválasztva - másikat ü t be kis sebességű hangot használ, ennek a hangnak a sebességértéke az első tő l fü ggetlenü l mentésre kerü l.

Az egyik hang sebességértéke úgy módosí tható, hogy egyszerű en törli az adott hangot a és lépésbő l a kí vánt sebességgel ismét leü ti a hangot.

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



### Kapu

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

A szinti padok lejátszása közben minden hanghoz Gate értékeket rendelnek; A Circuit Tracks kvantifikálja ő ket a a legközelebbi a 96 lehetséges érték közü l. Egy rövid szúrás 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 lépésbő l álló mintán.

A Circuit Tracks lehető vé teszi egy lépés kapuértékének módosí tását a minta létrehozása után. Ez a Kapu nézetben történik, amelyet a Gate 6 megnyomásával lehet kiválasztani .



Kapunézetben a rács két felső sora jelenti a minta lépéseit. A fenti 16 lépésbő l álló példában az 1. és a 4. lépés erő sen világí t, jelezve, hogy ezekhez a lépésekhez megjegyzések vannak társí tva. A Pattern step kijelző egyik padja váltakozva fehér/kék szí nben 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 megvilágí tott padok száma a jegyzet idő tartama a minta lépéseinek egységeiben. Ban,-ben A fenti példában a kapu értéke 2: a kapuérték kijelző többi része nem világí t. Módosí thatja a Kapu értékét a Kapu értékének megfelelő gomb megnyomásával a Gate érték kijelző n; vagyis a mintalépések száma, amennyire a lépésnél lévő hangnak hangoznia kell. Ha azt szeretné, hogy a fenti példa 1. lépésében szereplő hangjegy kettő helyett négyen szóljon, akkor nyomja meg a 4-es gombot; Az 1-tő l 4-ig terjedő párnák, majd világí tsák meg a homokot (tö rtfehér). A jegyzetet í gy meghosszabbí thatja vagy lerö vidí theti.

A törtkapu értékek hozzárendelése a Kapuérték-kijelző legmagasabb számú megvilágí tott gombjának további többszöri megnyomásával történik: ez mindig lerövidí ti a kapu idejét. Minden további megnyomás a lépés egy hatodával csökkenti a kapuidő t, és a megvilágí tás minden megnyomáskor fokozatosan halványodik.

Í gy ha az 1. lépéshez 3,5-ö s kapuidő re volt szü kség, a fenti példa í gy nézne ki:



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

A Gate View segí tségével a kapu értékeket is módosí thatja 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 világí t, és a Kapu érték kijelzése "lefagy", hogy megjelení tse a kaput a kiválasztott lépés értéke. Nyomja meg a kí vánt új értéknek megfelelő padot. A minta továbbra is játszik, í gy valós idő ben kí sérletezhet a kü lö nbö ző kapuértékekkel.

A hangjegyek nélkü li mintalépések kapuértéke nulla; A Kapunézetben az ilyen lépésekhez tartozó ö sszes Gate pad nem világí t. Nem szerkesztheti egy lépés kapuértékét, ha az adott lépéshez nincsenek megjegyzések hozzárendelve.

### Valószí nű ség

A Circuit Tracks' Probability funkciójával bizonyos fokú véletlenszerű változást vihet be a mintába. A valószí nű ség lényegében egy további lépésparaméter, amely eldönti, hogy a lépés hangjai-e vagy sem a minta minden egyes átadása során.

Minden lépéshez kezdetben 100%-os valószí nű ségi érték van hozzárendelve, ami azt jelenti, hogy minden hang mindig lejátszották, hacsak nem csökkentik a valószí nű ségi értékü ket: ez a Valószí nű ség nézet használatával történik.

A Valószí nű ségi nézet a Mintabeállí tások gomb 7 másodlagos nézete . Nyissa meg a Shift billentyű lenyomva tartásával és a Mintabeállí tások megnyomásával , vagy nyomja meg másodszor is a Mintabeállí tások gombot, ha már a Mintabeállí tások nézetben van a Nézet váltásához. Válassza ki a Minta képernyő n azt a lépést, amelynél módosí tani kí vánja a jegyzetek valószí nű ségét abban a lépésben. A 17-24 padok "valószí nű ségmérő t" alkotnak: kezdetben mind a nyolc pad világí t, a szí n 17-rő l 24-re mélyü l.



A valószí nű ség nyolc lehetséges értéke határozza meg annak valószí nű ségét, hogy a kiválasztott lépés hangjai megszólalnak a mintán keresztü l. A világí tó padok száma a valószí nű ségi értéket jelzi: a sorban a magasabb padok sö tétek lesznek. A lehetséges valószí nű ségi értékek a kö vetkező k:

Világí tó párnák	Valószí nű ség	Világí tó párnák	Valószí nű ség
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 valószí nű séget szeretne rendelni, nyomja meg és engedje fel a szerkeszteni kí vánt lépés gombját, majd nyomja meg a 3. sorban a valószí nű ségi értéknek megfelelő gombot. Ha Lejátszás módban egy lépéshez Valószí nű séget szeretne rendelni, tartsa lenyomva a lépéspadot, amí g beállí tja a valószí nű séget. A lépéshez rendelt ö sszes hangnak kollektí v esélye van a lejátszásra a fenti százalékok szerint. Ez azt jelenti, hogy a lépésnél vagy az ö sszes hang szól, vagy egyik sem.

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

A lépések, minták és projektek tö rlése szintén visszaállí tja az ö sszes valószí nű séget 100%-ra. É lő felvétel egy új Megjegyzés egy lépéshez szintén visszaállí tja az adott lépés valószí nű ségét 100%-ra.

### Mikrolépéses 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 lépéstő lötig késlelteti, ahol a pipa a lépés hatoda. Ez lehető vé teszi bonyolultabb ritmusok létrehozását, amelyek egyébként nem lennének lehetségesek, például triplettek az ü temben.

A Micro Step View a Gate gomb 6 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 hat padja ezt fogja megjelení teni. Alapértelmezés szerint, akár Stop módban, akár élő felvételen (bekapcsolt Rec Quantise mellett) adták meg a hangjegyet, az első gomb világí t. Ez azt jelenti, hogy a hang(ok) kezdeti késleltetése nulla, és lesz pontosan hallható a lépcső n.



A negyedik rácssorban egy vagy tö bb pad látható a pálya szí nében. Ezek segí tségével kiválaszthatja, melyik lépésnél a késleltetés módosí tása: ha csak egy hangjegy van hozzárendelve, csak egy pad világí t. Tö bb jegyzet a hozzárendelésü k sorrendjében jelenik meg balról jobbra, ami azt jelenti, hogy a a lépéshez rendelt első hang a bal szélső pad, a következő hozzárendelt hang lesz hozzá igaz, és í gy tovább. Egy lépéshez legfeljebb 6 hangjegy lehet hozzárendelve. Itt kiválaszt egy jegyzetet hallgassa meg, í gy biztos lehet benne, hogy melyik hangot állí tja be. A kiválasztott hangjegy erő sen világí t, mí g a tö bbiek homályosak lesznek.

Ha kiválasztott egy hangot, a szintetizátor mikro léptető padokkal állí tsa be azt a mikrolépést, amelyen a hang megszólal. A kiválasztott mikrolépcső höz tartozó pad erő sen világí t, mí g a többi mikrolépcső párna halvány lesz. Minden hangjegy lépésenként csak egyszer aktiválódhat, kivéve, ha ugyanazon hang többszörö sei élnek egyetlen lépésben rögzí tve.



Tö bb hang is kiválasztható a padok egyidejű megnyomásával vagy az egyik pad lenyomva tartásával

és megkopogtat másokat. A lépéshez rendelt ö sszes jegyzet alapértelmezés szerint a kézi megjegyzés elő tt van kiválasztva kiválasztásra kerü l sor.

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



Kü lönböző mikrolépésekkel rendelkező hangjegyeket tartalmazó lépés meghallgatásakor a hangjegyek lejátszása a mikrolépések késleltetésének megfelelő en lépcső zetesen történik. Ez lehető vé teszi a "futtatott" akkordok lejátszását. A lépés az aktuális mintatempóban fog lejátszani – ennek csökkentése segí thet az egyes hangok hallásában egyénileg.

## Tied / Drone Notes

Lehető ség van a hangjegyek ö sszekapcsolására, hogy drone hangjegyeket és hosszú környezeti padokat hozzon létre. Minden lépéshez lehet egy elő re kö tés beállí tás. Ez a funkció a Gate View használatával érhető el. Kapunézetben , válasszon egy lépést, amely tartalmazza az elő re kö tni kí vánt hangot.

Válassza a Micro Step View lehető séget (lásd az elő ző részt), és a következő ket fogja látni:



A 24-es gomb megnyomásával most be-/kikapcsolhatja ehhez a lépéshez az elő refű zés beállí tását, ahogy fent látható.

A kö tö tt jegyzet mű kö déséhez be kell állí tani a kapu hosszát úgy, hogy a jegyzet kö zvetlenü l az elő tt végző djö n

a következő hangot lejátssza, vagy átfedi azt.

Ebben a példában a kötendő jegyzet az első lépésben van, í gy a kapu hosszának 16 lépésre állí tása azt jelenti, hogy az közvetlenü l a következő minta aktiválása elő tt 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. Alternatí v 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 kö tö tt jegyzetek narancssárga szí nben jelennek meg, ha a lépéseket lenyomva tartja a szokásostól eltérő en piros. Ha hangjegyeket adnak hozzá egy olyan lépéshez, amelyhez már kö tö tt hangjegy van hozzárendelve, akkor azok nem ö rö klik az elő rehaladás beállí tást, és piros szí nnel jelennek meg. Ez biztosí tja a túlszinkronizálást egy kö tö tt hanggal nem eredményez tö bbszö rö s kö tést.

Az is elő fordul, hogy az újonnan hozzáadott jegyzeteknek saját kapuhosszuk lesz, amelyek eltérő ek lehetnek a már meglévő hangjegyek hosszára.

Ha új jegyzetet szeretne hozzáadni a nyakkendő höz, egyszerű en használja a Kapunézetet a lépés kiválasztásához, és fordí tsa el a gombot az elő rekö tés beállí tását, majd visszakapcsolását, hogy az elő rekö tés beállí tást alkalmazza a lépés ö sszes hangjára csakúgy, mint amikor egy lépcső n módosí tja a kapu hosszát, minden megjegyzés ugyanazt az új kapuhosszt ö rökli.

## Minta beállí tások

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 tetsző leges számú lépés hosszúságú legyen, legfeljebb maximum 32 lépés. Ezenkí vü l a minták kezdő - és végpontja egymástól fü ggetlenü l meghatározható, í gy a minta tetsző leges hosszúságú alszakaszai lejátszhatók más, eltérő mintahosszúságú sávokkal szemben, ami nagyon érdekes hatásokat eredményez. Kiválaszthatja a minta lejátszási sorrendjét is, és beállí thatja a sáv sebességét a tö bbi mű sorszámhoz képest.



Mindezek az opciók a Minta beállí tások nézetben vannak beállí tva; Nyissa meg a Pattern Settings gombot :

A pályamintán a Mintabeállí tások nézetben végrehajtott módosí tások elmenthető k a projektbe a következő ben szokásos módon.

## Kezdő és végpontok

A Mintabeállí tások nézet felső két sora az aktuálisan kiválasztott mű sorszám minta lépéseit mutatja. Ha még nem módosí tották a minta hosszát, a Pad 16 megvilágí tott 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 billentyű t. A végpont lépés kékre tér vissza, és a kü lö nböző step pad fények homok: ez a Pad 1 lesz, ha a minta hosszát még nem módosí tották.

Módosí thatja a sáv végpontját – és ezzel lerö vidí theti a minta hosszát – egy másik mintalépcső megnyomásával. Az új végpontot homokvilágí tás jelzi, a "magasabb"

a padok vagy sötétek vagy halványvörösek, ez utóbbi azt 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 módosí tása pontosan ugyanaz a folyamat, kivéve, hogy a Shift billentyű t lenyomva kell tartani az új kezdő pont kiválasztásakor:



Ha 32 lépéses mintákkal dolgozik, ü gyeljen arra, hogy a két lépésoldal közü l melyiken tartózkodik. A Step Page 8 **gomb szí ne** mindig ezt jelzi – kék az 1. oldal (1-16. lépés) és narancssárga a 2. oldal (17-32. lépés).

### Lejátszási sorrend

A mintabeállí tások nézetben a 29-32. lapok segí tségével kiválaszthatja az aktuálisan kiválasztott minta által használt lejátszási sorrendet. A kiválasztott lejátszási sorrend padja fényesen világí t: az alapértelmezett lejátszási sorrend elő re (azaz normál), amit a 29. pad jelzi.



A normál elő rejátszási sorrend alternatí vái a következő k:

- Hátramenet (30-as pad). A minta lejátszása a végponton kezdő dik, a lépéseket a kezdő ponthoz képest fordí tott sorrendben játssza le, majd ismétlő dik.
- Ping-pong (31-es pad). A minta elő re játszik az elejétő l a végéig, visszafelé az elejéig pontot, és megismétli.
- Véletlenszerű (32. pad). A minta lépései véletlenszerű en játszódnak le, de még mindig lépéskö zö nként.

Ha a lejátszási sorrend megváltozik lejátszási módban, a minta mindig befejezi az aktuális ciklust, mielő tt az új iránnyal kezdene. Ez az aktuális mintahossztól vagy lépésoldaltól fü ggetlenü l érvényes kiválasztás.

### Minta szinkronizálási arány

A Mintabeállí tások 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 erő sen megvilágí tott pad jelzi: az alapértelmezett sebesség "x1" (5. pad a 3. sorban), ami azt jelenti, hogy a szám a beállí tott BPM-en fog lejátszani. A nagyobb számú pad kiválasztása nö veli a sebesség, amellyel a lejátszási kurzor halad a mintán az elő ző höz képest. Hasonlóképpen az alacsonyabb sorszámú padok csö kkentik 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 hármasokat jelenti.

1/16 az alapértelmezett szinkronizálási sebesség, ahol minden lépés egy 16. hangnak felel meg. A szinkronizálási sebesség nö velése az nagyszerű módja annak, hogy nö velje a szekvenszer lépésfelbontását a teljes lejátszási idő árán. Csö kkentő a szinkronizálási sebesség hosszabb minták létrehozásához hasznos, amelyek nem igényelnek olyan finom részleteket, mint például a hosszú, fejlő dő 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 fü ggetlenü l érvényes.

## Mutáció

A Mutate egy olyan funkció, amely lehető vé teszi további véletlenszerű variációk bevezetését az egyes mintákba sávonként. A mutáció "megkeveri" a hangokat vagy a találatokat az aktuális mintában, kü lönböző lépésekben. A hangjegyek/slágerek száma a Patternben és maguk a szinti hangok vagy dobminták változatlanok, csupán más-más lépésekhez vannak hozzárendelve. A Mutate minden lépésparamétert átrendel, beleértve a mikrolépéseket, a kapuértékeket, a mintaváltásokat, a valószí nű ségi és automatizálási adatokat.

A minta mutációjához tartsa lenyomva a Shift 20 bilentyű t, és nyomja meg a Duplicate 10 billentyű t. Ezt bármelyik nézetben megteheti, amely rendelkezik a Minta lépések megjelení tése, azaz Megjegyzés nézet, sebesség nézet, kapu nézet vagy minta beállí tások nézet. Csak mutáció hatással van az éppen lejátszott mintára, tehát ha egy Pattern Chain része, a lánc tö bbi mintája nem érinti. A hangjegyek/találatok átsorolása figyelembe veszi a lépésoldal hosszát. Bármelyik mintára annyiszor alkalmazhatja a Mutációt, ahányszor csak szeretné, a Shift + Duplicate billentyű k ismételt megnyomásával: a mintában lévő hangok/találatok minden alkalommal véletlenszerű en át lesznek rendelve.

Vegye figyelembe, hogy a Mutate nem vonható vissza; jó ö tlet 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 kü lönbség. Nem vezérelnek belső szinti motort, hanem kü lső berendezések vagy szoftverek MIDI-n keresztü li vezérlésére szolgálnak. A hangadatok a Note View elő adópadjairól és a szekvenszerrő l átvitelre kerü lnek, akárcsak a szinti sávok. A CC adatokat a Macro potméterek is továbbí tják, a kiválasztott MIDI sablontól fü ggő en. Ezek a vezérlő k ugyanúgy automatizálhatók, mint a szinti 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 beállí tásához és a pásztázáshoz. szintek a Mixer View -ban és FX-kü ldési szintek a késleltetéshez és a reverbhez az FX View-ban. Azonban a MIDI-n sávok, ezek a hátsó panel két audiobemenetén 5 alkalmazott analóg audiojelre hatnak . Az ajánlott munkafolyamat az, hogy MIDI-adatokat kü ldjön a Circuit Tracks-bő I a kü lső szintetizátorra vagy dobra gép, mikö zben az eszkö z hangkimeneteit visszairányí tja a Circuit Tracks audiobemeneteire: ez teljes ellenő rzést biztosí t a kü lső eszkö z hozzájárulása felett a MIDI számok teljes mixéhez. A tö bbi belső zeneszámhoz hasonlóan szabályozhatja és automatizálhatja a hangerő t, a pásztázást és az effektusokat.

Természetesen ez csak egy lehetséges útválasztási lehető ség, és az audiobemeneteket bármely máshoz használhatja céljára, de a kü lső bemeneti jelek mindig a Mixer és az FX szekciókon keresztü l 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 makróvezérlő k által továbbí tott MIDI CC ü zeneteket; válasszon egy sablont, amely megfelel a MIDI specifikációnak az Ön kü lső berendezése. Ezek a sablonok szerkeszthető k és biztonsági másolatot készí thetnek az Összetevő k szerkesztő ben. Válasszon ki egy új sablont egy pad megnyomásával; fehéren világí t. A makróvezérlő k most egy másik ü zenetkészletet kü ldenek, amikor az adott sávot kiválasztja. Minden sáv más sablont használhat. A vezérlő k a Setup View -ban a MIDI sávhoz meghatározott MIDI csatornán továbbí tják adataikat (lásd 103. oldal).

A MIDI-sablon paraméterei ugyanúgy automatizálhatók, mint bármely más paraméter ( lejátszás, rö gzí tés és mozgatás a gomb). Vegye figyelembe, hogy az automatizált MIDI sablonvezérlő k adatokat kü ldenek a MIDI Out DIN portra is az USB-port, ellentétben a tö bbi sáv paramétereivel, amelyek csak az USB-portra kerü lnek.

ýsablon kiválasztásakor a meglévő automatizálási adatok nem törlő dnek, és az új MIDI-ü zenetre vonatkoznak, amely most a rögzí téshez használt makróvezérlő höz van hozzárendelve.

### Alapértelmezett sablonok

A nyolc alapértelmezett MIDI-sablon azonos. Válasszon ki egyet, és használja a Komponensszerkesztő t a szü kséges változtatások elvégzéséhez, hogy a makróvezérlő k hatékonyan mű ködjenek a kü lső berendezéssel. Elő fordulhat, hogy az alapértelmezett beállí tások használhatók, mivel sok szintetizátor ugyanazokat a CC-ü zeneteket használja a hasonló paraméterek beállí tásához: sok szinti pedig lehető vé teszi a CC-ü zenetek belső újraleképezését.

Makróvezérlés MIDI CC Normál has		ználat	Megjegyzések	
1	CC1	Modulációs kerék Gyakra	n 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	Szű rési frekvencia		

Az alapértelmezett sablonokkal a makróvezérlő k MIDI CC ü zeneteket kü ldenek a táblázat szerint:

Kü lönféle elő re elkészí tett sablonokat tölthet le a Novation Components webhelyrő l; ezek a Novation termékek egy sorát és más gyártók termékeit is lefedik.

### Sablonok beállí tása a komponensekben

### MIDI sablon vezérlési tartomány

A Komponensszerkesztő segí tségével meghatározhatja a sablonban lévő egyes vezérlő elemek kezdő és végértékét. A kezdő érték azt az értéket állí tja be, amely akkor jelenik meg, ha a vezérlő t teljesen az óramutató járásával ellentétes irányba forgatja, a végérték pedig azt az értéket, amely akkor jelenik meg, ha a vezérlő t teljesen az óramutató járásával megegyező irányba forgatja.

### MIDI sablon vezérlő polaritás

A Components Editor lehető vé teszi az egyes makróvezérlő k egy- vagy bipolárisként történő meghatározását is. Ez csak a vezérlés alatti LED válaszát érinti, a továbbí tott ü zeneteket nem. Az unipoláris kiválasztásakor a LED fényereje lineárisan halványról világosra változik, ahogy a vezérlő t a

hatótávolságának egyik határa a másikra. Ha bipolárisra van állí tva, a LED halványan világí t a tartomány közepén, és a fényerő növekszik, ha a vezérlő t bármelyik irányba forgatják.

## Csatlakozás kü lső hardverhez MIDI kimeneten keresztü l

A Circuit Tracks kü lső berendezéseinek sorrendbe állí tásához és vezérléséhez csatlakoztasson egy 5 tű s MIDI-kábelt a készü lékbő l A Circuit Tracks MIDI Out portja (vagy MIDI Thru , ha a MIDI Out port megkettő zésére van beállí tva, lásd a Beállí tási nézetet, 103. oldal). Ha a kü lső hardver nem fogad jegyzeteket, óra vagy CC ü zeneteket, készí tsen

győ ző djön meg arról, hogy az alsó sorban található mind a nyolc pad erő sen világí t a Beállí tás nézetben (a Shift lenyomva tartásával érhető el, miközben lenyomja a Mentés gombot.) Ezeknek a padoknak a funkciójáról a Függelékben olvashat bő vebben szakaszt a Beállí tási nézetben.

# A dobok

A Circuit Tracks négy kü lö nálló dobsávot tartalmaz, a Drum 1-tő l Drum 4-ig. A dobsávok rácsmegjelení tései hasonlóak a szintisávokéhoz, mivel a felső két sor ugyanazt a mintakijelző t mutatja. Az alsó két sor mind a 16 padja más-más ü tő mintát vált ki: ezekbő l négy oldal van (mindegyik 16 mintával), amelyek a J és K gombokkal 15 választhatók ki . Vegye figyelembe, hogy a ezek megvilágí tásának intenzitása az éppen használt oldalt jelzi. Az elő re beállí tott nézetet is használhatja válassza ki a használni kí vánt mintát (lásd: 63. oldal).

A négy dob mindegyike egymástól fü ggetlenü l kiválasztható és programozható a Track gombok segí tségével , 1. dob 4. dob 5 A sávok szí nkódolást használnak a mintapárnákhoz és másutt a könnyebb azonosí tás 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 ü tő 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-tő l 12-ig általában kiegészí tő ü tő hangszerek, a 13-16. dallamos hangok.

# Dobozás

A négy dobsáv megjegyzésnézetei a szí nkódoláson kí vü l megegyeznek; az alábbi példát szemlélteti az 1. dobot:



A mintákat meghallgathatja a mintapárnák megnyomásával. Az aktí v minta megváltoztatásához érintsen meg gyorsan egy másik mintapárnát: hosszabb lenyomásra a minta lejátszható, de az elő ző minta aktí vnak marad.

Az aktí v minta mintalépésekhez Stop módban vagy lejátszási módban történő hozzárendeléséhez érintse meg azokat a Minta lépéspárnákat, amelyek megfelelnek annak a helynek, ahol a dobü téseket ki szeretné indí tani. A lépések ü tésekkel élénk kéken világí tanak. A lépéspárnák kapcsológombok – a dobü tés törléséhez a lépésrő l koppintson újra a léptető gombra.

A padok rövid/hosszú lenyomásának logikája lehető vé teszi, hogy további dobü téseket játsszon le egy másik mintapadról a mintán keresztü l: egy másik pad megnyomása (a koppintással ellentétben) lejátssza a mintáját, de a minta nem veszi fel az új mintát. Ha a minta lejátszása közben egy másik mintalapra koppint, a A minta az új mintával folytatódik.

A fent leí rtak szerint Stop vagy Play módban programozott dobü tések az alapértelmezett sebesség, mikrolépés és valószí nű ségi értékekkel lesznek hozzárendelve: ezek a paraméterek utólag szerkeszthető k. Ha Felvétel módot használ a dobsávokra való felvételhez, a slágereket valós idő ben játssza le a mintalapon.

Ebben az esetben a lépéshez hozzá van rendelve az ü tés sebessége és értéke a Velocity -ben ellenő rizhető Kilátás.

## Kibő ví tett dobnézet

A Nézet kibontása funkcióval egyszerre megadhat egy dobmintát az ö sszes dobsávhoz egy kü lö n négy padból álló készleten – minden dobsávhoz egyet . A kibő ví tett dobnézet 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 ö sszes rácspárna le van tiltva, ahogy az ábrán látható:



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

Az Expanded Note View nézetben szabadon, valós idő ben lejátszhatja a dobpárnákat , vagy felveheti ő ket egy mintába, ha megnyomja a G Record gombot. Ha a Rec Quantise engedélyezve van, a Circuit Tracks kvantálja az idő zí tést, hogy a dobü téseket pontosan egy mintalépésre helyezze; ha a Rec Quantise le van tiltva, akkor a szomszédos lépések közötti hat pipa valamelyikére kerü lnek.

A Kiterjesztett jegyzetnézetet egy már meglévő minta lejátszása közben is használhatja további találatok rögzí téséhez.

## Minták kiválasztása

A Circuit Tracks mind a négy dobsávja használhatja a 64 elő re betö ltö tt 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 elő re beállí tott nézetében a minták két, 32-es oldalként vannak elrendezve: ugyanabban a sorrendben vannak, mint amikor a Note View-n keresztü l érhető el. Az elő re beállí tott nézet minden sávhoz az aktí v minta helyén nyí lik meg. Ha a Drum 1 vagy Drum 2 van kiválasztva, az elő re beállí tott nézet az 1. oldalon nyí lik meg, ha a Drum 3 vagy Drum 4 van kiválasztva, akkor az oldalon nyí lik meg. 2. Használja a J és K gombokat az oldalak cseréjéhez. A kiválasztott minta azonnal a kiválasztott dobsáv aktí v mintája lesz, és be

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

A Drum Patch-ek kü lső MIDI-vezérlő vel is elő hí vhatók MIDI CC ü zenetek kü ldésével a MIDI Channel 10-en. Az áramköri sávokat úgy kell beállí tani, hogy CC ü zeneteket fogadjanak: ez az alapértelmezett beállí tás, de a teljes információért lásd a 104. oldalt.

A kü lön letö lthető, Circuit Tracks Programmer's Reference Guide dokumentum teljes tartalmat tartalmaz részletek.

### Minta Flip

Ha megnyomja a G Record 13 gombot, valós idő ben lejátszhatja a dobmintákat és a Circuit Tracks-t rögzí ti a teljesí tményét. Ezt a funkciót Sample Flip-nek hí vják, és megteheti vagy a dobsáv Megjegyzés nézetében, vagy az elő re beállí tott nézetben (amely egyszerre kétszer annyi mintához biztosí t hozzáférést). Ezt mind a négy dob esetében kü lön-kü lön megteheti: ez egy nagyon hatékony funkció, mint pl felü Imúlja a sávonkénti egy minta korlátozást, és lehető vé teszi a dobminták teljes palettájának használatát az egész mintán. Hasznos lehet, ha felvesz egy alapmintát egy másik sávra, hogy az idő zí tési referenciaként szolgáljon. pad a kí vánt mintához (pirosra vált), majd nyomja meg a lépéspárnákat a Minta kijelző n ahol el szeretné helyezni azt a mintát a mintában – pirosra is válnak. A minta futtatásakor az új minta a korábban hozzárendelt lépések helyett a hozzárendelt lépéseknél fog lejátszani.

A minta kijelző kü lönbséget tesz a minta megfordí tott lépései között: az aktí v minta találataival rendelkező lépések élénk kéken világí tanak, de a megfordí tott lépések rózsaszí nen világí tanak.

# Makrók használata dobtervezéshez

A makróvezérlő kkel i ugyanúgy módosí thatja a dob hangjait, mint a szinti hangok esetében. A szinti makróktól eltérő en a funkciók a dobokhoz vannak rögzí tve, de a gombok mozgatásának tényleges hangzása nagymértékben változik a használt mintától függő en. A szinti hangokhoz hasonlóan azt javasoljuk, hogy töltsön be különböző dobhangokat, és kí sérletezzen a makróval, hogy hallja, mire képesek.

Dobsáv kiválasztásakor csak a páros makrók aktí vak.



Az alábbi táblázat ö sszefoglalja az egyes makróvezérlő k funkcióit a dobsávokra vonatkozóan:

Makró funkció		
2	Hangmagasság	
4	Bomlási borí ték ideje	
6	Torzí tás	
8	EQ	

## Dobminta rögzí tése

A dobminta létrehozása kissé eltér a szinti minta létrehozásától. Amikor Felvétel módban és Megjegyzés nézetben van egy dobsávnál, a mintapárnák valós idejű leü tése létrehozza a találatokat. ezeknél a lépéseknél a Minta és a Minta lépéspárnák világoskék szí nű ek.

figyelembe, hogy a mintának futnia kell (nyomja meg a számok**Bt**ay)e**n ógg ballmaishallaláige jegyzetnézietive**he**hentétibeyovegygy** világoskék lépéspadot, miközben a minta leállt. (A találatokat azonban í gy hallhatja a Velocity View vagy a Gate View használatával – lásd 69. oldal.)

A 16 lépésbő l álló dobminta egyszerű en a Felvétel módba lépéssel és néhány mintalap megnyomásával jön létre. Tetszés szerint válthat a négy dobsáv között. Nem rossz ö tlet alapdobot létrehozni

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

Az Ön által készí tett minta az 1. mintát fogja alkotni (nyolcból) a jelenleg aktí v projekthez. Mind a nyolc számhoz nyolc minta tartozik – két szinti, 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 ö sszeláncolásával, ennek magyarázata a 77. oldalon.

## Nem kvantált rekord

A dobminták élő lejátszása rögzí thető kvantált vagy nem kvantált formában. Kvantizált felvétel rögzí téskor a legközelebbi lépésre helyezi a dobtalálatokat, míg a nem kvantált felvétel közvetlenü l 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 világí t zöld, ha a Shift lenyomva van. Ha a Record Quantise le van tiltva (nem kvantifikálva), a Record gomb világí t halvány vörös, amikor a Shift lenyomva van.

## Kézi találatbevitel és lépésszerkesztés

Bár nem hallja a dobü téseket, ha megnyomja a megvilágí tott léptető padokat a Jegyzetnézetben, amikor a minta nem fut (azaz Stop módban), a Circuit Tracks lehető vé teszi egyedi dobü tések hozzáadását vagy törlését egy mintához, illetve abból, gyakorlatilag "off-line". A Jegyzet nézetben egy mintatábla mindig világí t, bár lehet, hogy nem a jelenleg látható négyes oldalon van. Ez az aktuális alapértelmezett minta: ha megérint (rö viden megnyom) egy lépéspadot, az alapértelmezett minta hozzá lesz rendelve ahhoz a lépéshez, és a lépéspárna világoskék szí nű 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 rózsaszí nű lesz.



A minta átfordí tása Stop és Play módban mű ködik: tartsa lenyomva a step padot: az aktuálisan hozzárendelt mintát tartalmazó pad pirosan világí t. Válasszon ki egy alternatí v mintát, és a lépés elindí tja az új mintát.

Egy világí tó léptető párna megnyomásával törli a dobü tést az adott lépésnél.

#### Mikrolépéses szerkesztés

Ha a kvantált rögzí tés nincs engedélyezve, a valós idő ben rögzí tett dobü tések idő zí tése hat "mikrolépés" egyikéhez van hozzárendelve a szomszédos mintalépések között. Minden "off-line" dobü tés (azaz Stop módban, lásd az elő ző részt) mindig a lépés első mikrolépéséhez lesz hozzárendelve, amely a lépés pontos ü temében van.



A szintetizátorszámokhoz hasonlóan a dobü téseket mikrolépéses intervallumokra helyezheti át, de azt is választhatja, hogy ugyanazon az intervallumon belü I más mikrolépésekhez is duplikált ü téseket rendeljen.

A mikrolépés értékeinek beállí tásához nyomja meg a Gate View gombot a megfelelő dobsávhoz. A 17-tő l 22-ig terjedő párnák a mikrolépések értékeit jelení tik meg. Nyomja meg a léptető padot, amelynek a mikrolépésértékeit be szeretné állí tani, és az egyiket A mikrolépcső párnák erő sen világí tanak.



Ha az első pad világí t (mint a fenti első példában), az azt jelzi, hogy a dob a a kiválasztott lépés pontosan "az ü temben" lesz a mintalépésnél. A fenti második példában az 1. mikrolépés kijelö lésének tö rlése és a 4. mikrolépés kiválasztása késlelteti a találatot az intervallum háromhatodával lépések kö zö tt. Ön nem korlátozódik a dobü tés idő zí tésének beállí tására – tetsző leges számú mikrolépésen végezheti el az ü tést: minden mikrolépcső pad "be" vagy "kikapcsolható". Az alábbi példában az 5. lépés háromszor indí tja el a hozzá rendelt mintát, egyszer az ü temben, majd még kétszer kettő t és négy pipát késő bb.



Ha rögzí tési módban í r be dobtalálatokat (kikapcsolt Rec Quantise mellett), és elég gyorsan tud játszani, akkor (a BPM-tő l függő en!) több találatot generálhat egyetlen lépésben. Ennek megtekintéséhez nézze meg a mikrolépcső s kijelző t.

A mikrolépcső k használatával a ritmikai lehető ségek 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 kí sérletezésre biztatlak!

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

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

### Sebesség

A szintisávokhoz hasonlóan a Jegyzetnézetbe beí rt dobtalálatok fix vagy változó sebességű ek lehetnek. A Variable Locity az alapértelmezett beállí tás; ha megnyomja a Shift billentyű t, látni fogja, hogy a Velocity o pirosan világí t, megerő sí tve ezt. A Variable Velocity kiválasztása esetén a mintapadokkal élő ben rögzí tett dobtalálatok megtörténik A sebességértékeket a mintapárnák ü tésének mértéke határozza meg. Ez mind a normálra vonatkozik Jegyzetnézet és kibő ví tett jegyzetnézet.

A Fix Velocity kiválasztásához tartsa lenyomva a Shift billentyű t, és nyomja meg a Velocity gombot : a Velocity gomb szí ne zöldre változik. Mostantól minden, a mintapárnákkal beí rt dobü tésnek mindig rögzí tett sebessége 96 (12 pad világí t Sebességnézet – lásd alább). Ez vonatkozik a normál jegyzetnézetre és a kiterjesztett jegyzetnézetre is.

A mintalépcső kkel programozott dobü tések mindig fix sebességet használnak, fü ggetlenü l a kiválasztott sebességi módtól. Figyeljü k meg, hogy a rö gzí tett vagy változó sebesség kiválasztása globális, azaz vonatkozik minden pálya.

A minta létrehozása után módosí thatja a lépés sebességét. Ez a Velocityben történik Nézet, amely a Velocity 6 megnyomásával választható ki .



A Velocity View-ban a rács két felső sora az aktuálisan kiválasztott dob 16 lépéses mintáját képviseli, mí g a két alsó sor egy 16 szegmensbő l álló "fadert" jelképez, amely két sorban szétszóródik; száma

a megvilágí tott homok párnák a Sebesség értékét jelentik a kiválasztott lépéshez.

A fenti példában a 4., 8., 10. és 16. lépések erő sen világí tanak, jelezve, hogy ezek a lépések dobü téssel rendelkeznek. hozzájuk kapcsolódó. A Pattern step kijelző n az egyik pad felváltva kék/fehér szí nben villog: ez az a lépés, amelynek sebességértéke jelenik meg. A példában ennek a lépésnek a Velocity értéke 40; a 3. sor első öt párna világí tó homok (mert 5 x 8 = 40), a sebességérték kijelző többi része

kivilágí tatlan. Ha a Velocity érték nem 8 tö bbszö röse, a Velocity kijelző "utolsó" panele halványan világí t. Vegye figyelembe azt is, hogy hallja a dob ü tését a lépcső nél, amikor megnyomja a léptető padot. A sebesség értékét úgy módosí thatja, hogy megnyomja a Sebesség érték megjelení tési 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 billentyût; Az 1-12 párnák most megvilágí tják a homokot. Ha egy Velocity értéket szeretne csö kkenteni, nyomja meg a kí vánt értéknek megfelelő gombot.

világí tó padok száma	Sebesség értéke	világí tó 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) segí tségével módosí thatja a sebességértékeket egy minta lejátszása közben. Ebben az esetben te meg kell nyomnia és lenyomva kell tartania a lépéshez tartozó padot, hogy a Velocity értéke megváltozzon; ezt a cí men teheti meg a minta bármely pontján. A tartott lépéspad pirosan világí t, a másik két sor pedig "lefagy", hogy megjelení tse a kiválasztott lépés sebességének értékét. Nyomja meg a kí vánt új értéknek megfelelő padot. A minta továbbra is játszik, í gy a valóságban is kí sérletezhet a kü lönböző 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 ü tés sebességét. Ez kiválóan alkalmas egy sor "szellem" sláger hozzáadásához alacsony hangerő n.

### Valószí nű ség

Az áramkö ri sávok valószí nű ségi funkciója a dobsávok bármelyikének egyes lépéseire alkalmazható pontosan ugyanúgy, mint az egyes lépésekhez bármelyik szinti sávon. Vegye figyelembe, hogy ami azt illeti A dobsávok, a valószí nű ség lépésenként van alkalmazva, nem mikrolépésenként, tehát ha tö bb találat is van a kü lö nbö ző mikrolépéseken, akkor vagy mindegyik aktiválódik, vagy egyik sem.

A Valószí nű ségi nézet a Mintabeállí tások gomb 7 másodlagos nézete . Nyissa meg a Shift billentyű lenyomva tartásával és a Mintabeállí tások megnyomásával , vagy nyomja meg másodszor is a Mintabeállí tások gombot, ha már a Mintabeállí tások nézetben van a Nézet váltásához.

A Valószí nű ség teljes leí rása a Felhasználói kézikö nyv Szintézis részében található: lásd a 48. oldalt.
## A gomb mozgásának rögzí tése

A szinti hangokhoz hasonlóan a dob hangjait valós idő ben módosí thatja a Makró vezérlő kkel . A Circuit Tracks automatizált, ami azt jelenti, hogy ezeknek a módosí tásoknak a hatását hozzáadhatja a rögzí tett mintához, ha a rögzí tési módba lép (a G Record 3 gomb megnyomásával ), miközben mozgatja a gombokat. Tovább a dobsávokat, csak a páros számú makró vezérlő ket használja, és csak a gombok mozgását akkor kerü I rögzí tésre, ha a Velocity View, Gate View vagy Probability View van kiválasztva.

Felvétel módba lépéskor az aktí v makró vezérlő elemek alatti LED-ek kezdetben megtartják a korábbi szí nü ket és fényerejü ket, de amint elvégzi a beállí tást, a LED pirosra vált, hogy megerő sí tse. hogy most rögzí ti a gomb mozgását.

Annak érdekében, hogy a gombok mozgása megmaradjon, ki kell lépnie a Felvétel módból, mielő tt a szekvenciahurkok jobbra kö rbe állnak, kü lö nben a Circuit Tracks felü lí rja az automatizálási adatokat az új gombpozí ciónak megfelelő adatokkal. Ha ezt megteszi, akkor hallani fogja a makróvezérlő visszajátszásának hatását, amikor a sorozat kö vetkező kö rben kö rbefut, a minta azon a pontján, ahol elfordí totta a vezérlő t.

Rö gzí theti a makróvezérlési változásokat is, ha a sorozat nem játszik le; Sebességnézetben, Kapunézetben vagy Valószí nű ségi nézetben nyomja meg a G Felvétel gombot, válassza ki azt a lépést, amelynél a változás megtö rténik a lépésnek megfelelő pad lenyomásával és nyomva tartásával; ez fogja lejátszani a dobü tést abban a lépésben. Akkor állí tsa be a makróvezérlő (ke)t tetszés szerint; az új érték(ek) be lesznek í rva 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. Ugyaní gy szerkesztheti a makróvezérlő k automatizálását bizonyos lépésekhez, mikö zben a szekvenszer lejátssza. Ha a rö gzí tési mód engedélyezve van, egyszerű en tartsa lenyomva a léptető padot, és forgassa el a makróvezérlő t.

Vegye figyelembe, hogy az automatizálási adatok rögzí tése a mintaadatoktól függetlenül történik. Ez azt jelenti, hogy a minta részeként rögzí tett dobmakrók minden módosí tása megmarad akkor is, ha a dob minta módosul a minta alatt (lásd: "Mintafordí tás", 63. oldal). Beállí thatja a dob hangját egy adott lépésnél, majd módosí thatja a mintát abban a lépésben: a csí pés továbbra is hatékony lesz.

Tö rö lhet minden olyan makróautomatizálási adatot, amelyet nem szeretne megtartani, ha lenyomva tartja a Clear ၇ gombot, és elmozdí tja a kérdéses gombot az óramutató járásával ellentétes irányba, legalább 20%-kal – a gomb alatti LED. pirosra vált a megerő sí téshez. De vegye figyelembe, hogy ez az egész makró automatizálási adatait tö rli Minta, nem csak a szekvenszer jelenlegi lépésénél.

# Tö rlés 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 , valószí nű leg soha nem fogja használni ő ket egyszerű en adja hozzá vagy távolí tsa el a dobü tő ket.

Vegye figyelembe, hogy egy lépés tö rlésével minden olyan paraméter (Sebesség, Mikrolépések és Valószí nű ség) tö rlő dik lépéshez van rendelve.

# Minták

A Circuit Tracks minden projektjében nyolc kü lö nálló minta számára van memóriaterü let sávonként, í gy minden szintihez nyolc Patternet, minden dobhoz nyolc Patternet és egy projekten belü l két kü lső MIDI hangszerhez nyolc Patternet hozhat létre.

A Circuit Tracks valódi lehető ségei akkor kezdenek kibontakozni, amikor elkezdesz egy Minta érdekes variációit létrehozni, elmenteni, majd egybekö tni, hogy akár 256 (8 x 32) lépésbő l álló teljes láncként lejátszhasd. Ezenkí vü l nem kell az egyes sávokhoz tartozó ö sszes mintát egyformán láncolni: például minden dobsávhoz 64 lépésbő l álló dobmintákat lehet kombinálni egy hosszabb basszus- és/vagy szintetizátorsorral. Nincs korlátozás a kü lö nbö ző 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 elő ször nyitja meg a Patterns View -t egy új projektben, az í gy fog kinézni:



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

Az egyes padok világí tása 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 leállí tásakor szólt. Kezdetben (azaz új projekt indí tásakor) mindegyikben 1 minta A pálya ebben az állapotban lesz, az ö sszes többi memória ü res, a padok pedig halványan világí tanak.

Egy másik minta kiválasztásához bármely sávhoz egyszerű en nyomja meg a gombját. Ezt megteheti Stop vagy Play módban. A mintaváltás egyik fontos jellemző je, hogy ha kiválaszt egy Patternet, mikö zben már játszik egy másik mintát, választhat, hogy a kö vetkező mintát "sorba állí tja", hogy az aktuális végén játssza le, vagy azonnal váltson másik mintára. Az alapértelmezett az, hogy az aktuális minta a végére kerü l lejátszásra a kö vetkező elő tt az új minta lejátszása megkezdő dik. Ez zö kkenő mentes átmenetet biztosí t a minták kö zö tt. Ebben az esetben a kö vetkező minta padja gyorsan villog, mikö zben "sorba áll", amí g el nem kezd játszani. Ha azonban lenyomva tartja a Shift billentyű t a kö vetkező minta memória kiválasztása kö zben, akkor az azonnal elkezdő dik a megfelelő minta lépéstő l, í gy biztosí tva, hogy az általános idő zí tés megő rizze a folytonosságot. Például, ha az aktuális minta elérte a 11. lépést, amikor megnyom egy második minta padját, mikö zben lenyomva tartja a Shift billentyű t, a Circuit Tracks megjegyzi, hogy hol van a kurzor, és a második minta lejátszása a 12. lépéstő l kezdő dik.

Ha ilyen módon kiválasztott két mintát, akkor minden megnyomáskor egy párként kö rbe fognak kö rö zni Addig játsszon , amí g meg nem szü nteti valamelyik kijelö lését. Ez a Pattern Chaining legegyszerű bb 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 mű veletet. Ha megnyomja a Play gombot, a kiválasztott minta aktuális tartalma lejátszható, és ha további számadatokat ad hozzá – szinti hangok, dobslágerek vagy MIDI adatok – ugyanabba a Pattern memóriába kerü l elmentésre.

alkalommal kiválasztható a Mintadjátálásásokanériatbeúj) alhadattázi **a. pépésít**őszévægyéafkilyátasita toketátő aponhatószek vemeseert utoljára leállí tották, nyomja meg a Shift és a Play együtt billentyű ket.

# Minták tö rlése

A mintamemóriák a minták nézetben tö rölhető k, ha lenyomva tartja a Clear 17 gombot, és megnyomja a gombot megfelelő pad. Mind a Clear , mind pedig maga a pad élénkpirosan világí t, miközben megnyomja ő ket a tö rlés megerő sí téséhez. A lejátszás leállí tása közben, ha a tö rölt minta nem az aktuálisan aktí v minta (ezt a sáv szí nének lü ktetése jelzi), és nem része a mintaláncnak, fehéren világí t. Ez azt jelzi, hogy ez a minta a sáv ö sszes 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, lehető vé téve a minták átmásolását egyik memóriából a másikba. Ez egy nagyon hasznos funkció, mivel lehető vé teszi, hogy egy meglévő mintát egy másik, kissé eltérő minta alapjaként használhasson: gyakran könnyebb egy meglévő mintát úgy módosí tani, ahogyan szeretné, mint újat létrehozni a semmibő l.

Ha egy mintát az egyik memóriából a másikba szeretne másolni, tartsa lenyomva a Duplicate (zölden világí t) gombot, nyomja meg a másolni kí vánt mintával rendelkező padot (zölden világí t, amí g lenyomja), majd nyomja meg a memória padját a kí vánt helyre. a tárolni kí vánt másolatot (pirosan világí t, 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 tö bb memóriába szeretné átmásolni a mintaadatokat, továbbra is tartsa lenyomva a Duplicate gombot, és egyszerű en ismételje meg a mű velet "beillesztése" részét a tö bbi lépéshez.

FONTOS:

Másolhat mintát az egyik szinti- 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 fordí tva.

# Lépésoldal és 16/32 lépéses minták

A Circuit Tracks minta alapértelmezett hossza 16 lépés, de a 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 meghosszabbí tani, nyomja meg a Lépésoldal gombot: most élénkkéket mutat az 1. oldalhoz az 1-16. lépések megjelení tése közben, a narancssárga pedig a 2. oldal esetén – a 17-32. lépések megjelení tése közben.

Ezzel a funkcióval érdekesebb és változatosabb hurkokat hozhat létre egyetlen mintán belü l. Ha egyes mű sorszámok 16 lépés hosszúak és néhány 32 lépés hosszúak, a 16 lépésbő l álló minták ismétlő dnek a 16. lépés után, mí g a 32 lépésbő l álló minták a 17-32. lépésekig folytatódnak, í gy a rö videbb számok mindegyikéhez a hosszabb.

A Step Page (1-16/17-32) megnyomása egy 32 lépésbő l álló minta lejátszása közben a kijelző a másik oldalra vált, de nem szakí tja meg a mintát. Gyorsan visszaállí thatja 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 nö veli, a 17–32. lépésekhez korábban hozzárendelt ö sszes 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 nö veli, és az 1–16. lépésben szereplő ö sszes adatot a 17– 32. lépésre másolja, beleértve az automatizálási adatokat is. Bármilyen adat már Ez a mű velet felü lí rja a 2. oldalon található elemeket.

# Láncolási minták

Miután létrehozott tö bb mintát egy vagy tö bb sávhoz, elkezdheti ö sszeláncolni ő ket készí tsen hosszabb sorozatot. Nyomja meg a Patterns 10 gombot a Mintanézet megnyitásához .

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

Mintalánc létrehozásához nyomja meg és tartsa lenyomva a szü kséges legalacsonyabb számú mintához tartozó padot, majd nyomja meg a gombot a legmagasabb számú szü kséges mintához. (Vagy fordí tva.) Például, ha ö ssze 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 erő sen világí t a sáv szí nét, jelezve, hogy most láncolt sorozatot alkotnak. Ha egy láncot szeretne kiválasztani az oldalhatáron átí velő minták közü l, a kijelö lés ugyanúgy mű kö dik: 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 világí tanak. Az ugyanazt használó minták láncolásához jelö lje 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-tő l 5-ig terjedő mintákból álló lánc jön létre.

Amit fontos megjegyezni, hogy az ö sszeláncolt mintáknak ö sszefü ggő nek, azaz számszerű en egymást követő nek kell lenniü k. Összeláncolhatja az 1., 2., 3. és 4. mintát, vagy 5., 6. és 7. vagy 4. és 5 együ tt, de 1, 2 és 6 nem láncolható ö ssze. (A Circuit Tracks Jelenetek funkciója azonban lehető vé teszi, hogy lekü zdje 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 kö vetkező mintákat használjuk, és az egyszerű ség kedvéért feltételezzü k, hogy az ö sszes minta 16 lépésbő l áll:

- 1. szintetizátor 1–4
- 2. szinti 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 körü l 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 újrakezdi. Ezzel szemben a Synth 1 sorban lejátssza az 1-tő l 4-ig terjedő mintákat, majd visszahurkolja és ismétli; A Synth 2-nek csak egy mintája van, tehát ez nyolcszor ismétlő dik 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



A fenti példa bemutatja a minták ö sszeláncolásának alapvető pontjait, hogy a

hosszabb sorozat. Hosszabb, ö sszetettebb és érdekesebb sorozatok létrehozása csupán egy

ezen elvek kiterjesztése. A Circuit Tracks legfeljebb 256 (8 x 32) lépésbő l álló mintaláncokat tesz lehető vé, 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 Lejatszásjáoszásmegni megni megni katárá kirakin dé telagara ilátackezdtő þandi átto be athioke szelkadorszerale átti kor

mikö zben lenyomva tartja a Shift billentyű t.

# Minta oktáv

A teljes szinti- vagy MIDI-minta hangmagasságát egy vagy tö bb 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 módosí tható, azaz **Jegyzetnézetben** , Sebességnézetben, Kapunézetben vagy Mintabeállí tások nézetben. Csak az aktuálisan kiválasztott sáv hangmagassága van módosí tva, a hang magassága a tö bbi változatlan marad.

Ha a minta olyan hangokat tartalmaz, amelyek már a Circuit Tracks által generált legmagasabb oktávban vannak, nem érinti ő ket 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 világí t, 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, í gy a lejátszási kurzor mindig látható. Ha szerkeszteni szeretne egy mintát, mikö zben folytatja a másik minta lejátszását vagy a teljes mintaláncot, használhatja a Nézetzárat. A View Lock egyik módja a Pattern Step megjelení tésének "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 világí tanak. A pulzáló fehér pad azt jelzi, hogy egy mintát egyszerre néznek és játszanak, mí g az állandó fehér azt jelzi, hogy egy mintát néznek, mikö zben egy másik (ugyanabban a számban lévő ) lejátszása zajlik: ez a pad a sáv szí nében pulzál. A megtekintett minta megváltoztatásához tartsa lenyomva a Shift gombot, és nyomja meg a Minta-padot. Továbbra is módosí thatja, hogy mely minták és A mintaláncok a szokásos módon játszódnak le, a 74. oldalon található Mintanézetben leí rtak szerint.

A Nézetzár lehető vé teszi a lépések megjelení tésének lefagyasztását is az aktuális mintaoldalon, ha 32 lépéses mintán dolgozik. Ha a View Lock aktí v, a minta lejátszása folytatódik mindkét oldal, de csak az az oldal jelenik meg, amely a Nézetzár kiválasztásakor volt látható. Az alternatí v Step Page 8 a Step Page gomb megnyomásával jelení thető meg .

Amí g a Shift lenyomva van, a Patterns gomb zölden világí t , ha a View Lock aktí v; inaktí v állapotban piros. Bármikor megnyomhatja a Shift billentyű t : a gomb szí ne megerő sí ti, hogy a View Lock aktí v-e vagy sem.

A Nézetzár minden sávra vonatkozik, és vonatkozik minden olyan nézetre is, amely rendelkezik mintalépéses megjelení téssel (pl. sebesség nézet, kapu nézet stb., valamint jegyzet nézet). A Shift + Patterns megnyomásával tö rö lhető újra. Vegye figyelembe, hogy a Nézetzár állapota nincs mentve. Alapértelmezés szerint "inaktí v" lesz, amikor áramkö r A Tracks be van kapcsolva.

### Jelenetek

A jelenetek lehető vé teszik, hogy egy projekten belü l tö bb mintát és mintaláncot rendeljen egyetlen padhoz, í gy egyszerű en elindí thatja a dal egy részét. Maguk a jelenetek is láncolhatók, hogy sokkal hosszabb sorozatokat rendezzenek, és í gy teljes dalszerkezetet épí tsenek fel.

A jelenetek a Mixer nézetben érhető k 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 ö sszes pad kiváltja az 1. mintát mind a nyolc sávból, mivel egyetlen mintalánc sem lett még meghatározva vagy hozzárendelve. Az első (17-es pad) élénkzölden 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 billentyű t: a Scene padok szí ne halvány aranyra változik. Nyomjon meg egy jelenet padot (a Shift billentyű lenyomva tartása mellett) – fényes arany szí nben világí t, miközben lenyomja, jelezve, hogy a minták most vannak hozzá van rendelve.



Az ö sszes kiválasztott mintalánc a jelenetként kerü l tárolásra. A Shift elengedésekor a tárolt jelenetet tartalmazó pad világos fehéret mutat:



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

hozzá van rendelve, amikor legkö zelebb megnyomja a Lejátszás gombot.

Ha a Mixer View lehető séget választja, azonnal láthatja, hogy hol vannak már tárolva a jelenetek, mivel a Shift megnyomásakor a panelek fényes fehéren vagy élénk arany szí nben világí tanak .

A mintaláncok jelenethez való hozzárendelése nem befolyásolja az aktuális lejátszást, és nem választja ki a jelenetet, és nem módosí tja a jelenetláncot (lásd lent), ha már lejátszási módban van: a kiválasztott jelenet elindul. amikor az aktuális minta vagy mintalánc befejező dött – 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 jelenettő l eltérő jelenet mintáit választja ki.

az egyik, a megfelelő pad nem lesz zöld.

## Jelenetek láncolása elrendezés létrehozásához

Ahogyan a mintákat láncolhatja ö ssze a Mintanézetben, ugyanúgy láncolhatja ö ssze 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 köztü k lévő k zölden világí tanak. A lejátszandó jelenetlánc most a két megnyomott között lévő ö sszes padhoz hozzárendelt jeleneteket fogja tartalmazni; Például, ha egy jelenetláncot szeretne, amely az 1-5. jelenetekbő l áll, tartsa lenyomva az 1. jelenet gombot, és nyomja meg az 5. jelenet gombot. Minden jelenet egyszer lejátssza a hozzárendelt mintaláncot, majd átvált a következő jelenetre. Az

A jelenetek számsorrendben játszódnak le, majd ismétlő dnek.



Ne feledje, hogy a jelenetek segí tségével lekü zdheti azt a korlátozást a Mintanézetben, hogy nem lehet meghatározni a nem ö sszefü ggő minták mintalánca. A minták ö sszefü ggő csoportjait hozzárendelheti az egymást kö vető jelenetemlékekhez, majd lejátszhatja ő ket 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. azt a kö vetkező re

Jelenet emléke. Ezután meghatározhat egy jelenetláncot a két jelenetbő l, és megkapja a szü kséges négyet Minták sorrendben.

### Sorbaállási jelenetek

A jelenetek ugyanúgy "elő re kiválaszthatók", mint a minták, tehát ha egy jelenet már lejátszik, a következő sorba kerü l. A sorba állí tott jelenet padja zölden villog, és az aktuálisan lejátszott Drum 1 Pattern végén az új jelenet a kezdetektő l fogva kezdő dik a szinkron elvesztése nélkü l.

### Jelenetek tö rlése

A jelenet memória tö rléséhez tartsa lenyomva a Clear **7 gombot**, és nyomja meg a tö rö lni kí vánt jelenet gombját. Ezzel visszaállí tja a jelenetmemóriát az alapértelmezett állapotba – az 1. minta minden mű sorszámhoz.

### Jelenetek megkettő zése

Jelenet másolásához tartsa lenyomva a Duplicate 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 (kü lönböző memóriahelyekre), ha lenyomva tartja a másolatot.

# Tempó és Swing

A Tempo és a Swing szorosan ö sszefü gg, és a beállí tási módok nagyon hasonlóak.

# Idő

A Circuit Tracks a 40 és 240 BPM kö zö tti tartományban bármilyen tempóban mű kö dik; az alapértelmezett tempó egy újhoz A projekt 120 BPM. A tempó beállí tható a belső tempó órával vagy egy kü lső MIDI órával forrás. A kü lső MIDI óra USB porton vagy MIDI In porton keresztü l is alkalmazható.

A belső tempóóra BPM-jének megjelení téséhez és beállí tásához nyomja meg a Tempo/Swing gombot 16 a Tempo View megnyitásához . (A legtö bb Circuit Tracks gombhoz hasonlóan rö viden lenyomva kapcsolhatja át a rácsot Tempo View, vagy nyomja meg hosszan a BPM pillanatnyi ellenő rzéséhez.)

A BPM két vagy három nagy számjegyként jelenik meg a pad rácsán kék és fehér szí nben. A "százas" számjegy (amely mindig csak "1", "2" vagy nem lehet) a rács 1. és 2. oszlopát foglalja el, mí g a "tí zes" 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 beállí tására szolgál; LED-je élénk kéken világí t.

## Kü lső óra

Nincs szü kség átkapcsolásra ahhoz, hogy a Circuit Tracks egy kü lső MIDI-óraforráshoz kapcsolódjon (az órabeállí tásoktól fü ggő en – lásd: "Órabeállí tások", 106. oldal). Ha érvényes kü lső órát alkalmaz, akkor az

automatikusan kiválasztásra kerü l óraforrásként, és a rácson a "SYN" piros szí n jelenik meg, ha az 1. makró be van kapcsolva. fordult. Az 1. makró beállí tása nem módosí tja a belső tempót, ha kü lső órát használnak.

Mí g a belső tempóóra csak egész BPM-eket engedélyez (azaz nem tö redékes tempóértékeket), a Circuit Tracks szinkronizálni fog bármilyen kü lső órajelet – beleértve a tö rtértékeket is – a 30 és 300 BPM közö tti tartományban.

Ha egy kü lső órát eltávolí tanak (vagy a hatótávolságon kí vü lre kerü l), 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 beállí thatja a tempót.

#### Koppintson a Tempo elemre

Ha a Circuit Tracks tempóját egy meglévő zenemű höz szeretné illeszteni, és nem ismeri annak BPM-jét, használhatja a Tap Tempo-t. Tartsa lenyomva a Shift billentyű t , és érintse meg a Tempo/Swing gombot a hallgatott számmal idő ben. Legalább három érintésre van szü ksége a Circuit Tracks számára, hogy a tempóját a sajátjára módosí tsa kézi bevitellel, majd az utolsó öt érintés átlagával kiszámí tja a BPM-et.

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

# Hinta

Alapértelmezés szerint a minta minden lépése egyenlő idő közönként helyezkedik el. 120 BPM-es tempónál egy 16 lépésbő l álló minta 2 másodpercenként ismétlő dik, í gy a lépések egynyolcad másodpercnyire lesznek egymástól. A Swing paraméter 50-es alapértelmezett értékérő l (a tartomány 20-tól 80-ig) megváltoztatja a páros lépések idő zí tését (a kikapcsolás ü temek); az alacsonyabb lengésérték lerövidí ti a páros lépés és az elő ző páratlan lépés közötti idő t, a magasabb Lengés érték ellenkező hatást vált ki.



A lendí tést a 2. makróval lehet beállí tani, mí g a tempó nézetben; LED-je narancssárgán világí t. Vegye figyelembe, hogy mikor

felváltva állí tja be a tempót és a lendí tést, rö vid késleltetést észlelhet, mielő tt a gomb beállí tása érvénybe lép. Ez lehető vé teszi az aktuális Tempo és Swing értékek ellenő rzését anélkü l, hogy megváltoztatná azokat.

A Swing segí tségével extra "barázdát" adhat a mintához. Vegye figyelembe, hogy a páros lépések azok "lengett", ezek 1/16-os hangokként (félnégyesként) értelmezhető k.

Kattintson a track gombra

A Click (vagy metronóm) a Shift lenyomva tartása és a Clear 17 lenyomásával aktiválható vagy deaktiválható . A Clear világos zölden világí t, ha a Click engedélyezve van, és halványan pirosan világí t, ha nem. Ha engedélyezve van, a szekvenszer lejátszása közben minden negyedhangnál hallani fog egy metronóm ketyegést az összes audiokimeneten. Ez egy globális beállí tás, ezért a Click be- vagy kikapcsolva marad, fü ggetlenü l a csomag- vagy projektmódosí tásoktól. A beállí tás nem kerü l mentésre, ha a Circuit Tracks ki van kapcsolva.

A kattintás hangerejének beállí tásához nyomja meg a Tempo/Swing gombot, és használja a Makró 5 gombot (a Clear/Swing feletti Kattintson a gombra). A kattintási szint szintén globális beállí tás, ezért minden csomagra és projektre vonatkozik. A szintbeállí tás mentésre kerü l, amikor a készü léket a 8 bekapcsológombbal kikapcsolják

## Analóg szinkron kimenet

Nagyon egyszerű a kü lső berendezések – pl. analóg szintetizátorok – szinkronizálása az áramköri sávokhoz a hátlapi Sync Out csatlakozóval 2 Ez a tempóórával (BPM) arány tásszink030 iohdaltz Astdiatióst etmetéstyleges szágylyát Beállí tás nézetben állí tható be –

negyedévenkénti jegyzet.

# Keverő

A Circuit Tracks tartalmaz egy nyolccsatornás keverő t, amellyel beállí thatja az egyes számok hangerejét a tö bbihez képest. Alapértelmezés szerint az ö sszes szám 100-as hangerő vel játszik le (tetsző leges egységek, 0-127 tartomány), a 4. fő hangerő szabályzóval a kimeneti szint igény szerint állí thatja be.

Nyomja meg a Mixer 11 gombot a Mixer View megnyitásához :



Az 1. sorban lévő megvilágí tott padok némí tó gombok minden sávhoz. Nyomjon meg egy padot, hogy leállí tsa a szekvenszert, amely elindí tja a szinti sáv hangjait, a dobsáv slágereit, a MIDI sáv hangjegyek kimenetét és a CC automatizálást, ami viszont elnémí tja a számot; nyomja meg újra a némí tás feloldásához. A pad megvilágí tása elhalványul, jelezve a némí tási állapotot.

Bemeneti szint szabályozás

Alapértelmezés szerint a Mixer View alkalmazásban a makrók szabályozzák az egyes számok hangerejét. Ezt a J gomb jelzi 15 világí t. A makró LED-ek a megfelelő sávszí nnel világí tanak, és a sávszint csö kkenésével elhalványulnak.

A 3. és 4. makróvezérlő k (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 beállí tása a makróval automatizálható. Ha a Circuit Tracks Rögzí tés módban van, az egyes sávszintek változásai a mintába kerü lnek rögzí tésre. A Volume Level automatizálás törléséhez tartsa lenyomva a Clear 17 gombot, és forgassa el a Makró vezérlő t. A makró LED pirosan világí t, jelezve ezt a törlés befejező dött.

#### 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 vezérlő k az egyes számokhoz. A J gomb kialszik, és a K gomb világí t. Minden mű sorszám alapértelmezett pásztázási pozí ciója sztereó kö zépső , amit a fehéren világí tó makró LED-ek jelzik. Egy mű sorszám balra pásztázásával a LED egyre világosabb kékre vált; jobbra pásztázva egyre élénkebb rózsaszí nű vé válik.

A pásztázott mű sorszám gyors visszaállí tásához a sztereó kép kö zepére tartsa lenyomva a Clear 17 gombot, és forgassa el a Makró vezérlő t az óramutató járásával megegyező irányba. A makró LED lilán világí t, jelezve, hogy a mű velet befejező dött.

A Pan vezérlő k ugyanúgy automatizáltak, mint a Level vezérlő k. A Pan automatizálás tö rléséhez tartsa lenyomva a Clear gombot , és forgassa el a Makró vezérlő t az óramutató járásával ellentétes irányba. A makró LED pirosan világí t, jelezve, hogy a mű velet befejező dött.

A K megnyomásával a makrók visszatérnek a szintvezérlő funkciójukhoz.

#### Elő adás némí tott számokkal

A némí tás kreatí vabb célokra is használható, mint egy zeneszám egyszerű elnémí tása; lehető vé teszi, hogy valós idő ben teljesí tsen a nem némí tott számokon. Ha egy sáv el van némí tva, a szekvenszer léptető padjai inaktí vvá válnak. Ekkor azonban elérhető vé válnak szintetizátor hangok, akkordok vagy dobslágerek valós idő ben történő lejátszására.

A kí sérletezéshez válasszon ki egy projektet aktí v dobsávokkal, és némí tson el egy szinti sávot a Mixerben Kilátás. Válassza a Megjegyzés nézetet a némí tott sávhoz: a lépéspárnák továbbra is mutatják a folyamatban lévő sorozatot, de mivel a sáv el van némí tva, a szekvenszer nem indí t hangot. A step padok most már használhatók szintetizátor hangok "manuális" lejátszására – valós idő ben. Már játszhat hangjegyeket vagy akkordokat lépésekhez a step padok megnyomásával hozzárendelhető, vagy ha a sáv ü res, bármelyik léptető padhoz hozzárendelhet hangjegy(eke)t. Most már van egy 16 padból álló készleted, amellyel tetsző leges hangjegykombinációt indí thatsz el, amikor és amikor csak akarod. Továbbá a Makró automatizálás Step Edit Mode módban alkalmazható bármelyik programozott step padra, amit nagyon nehéz lenne valós idő ben megtenni.

Ugyanez az elv használható a Drum sávoknál is, de itt bármelyik Velocity **-t kell kiválasztani** View vagy Gate View, mivel a dobsávok nem jelení tik meg a szekvenszer lépéseinek kü lön készletét. Ha Gate View- t használ, további elő nye a Drum Micro Steps hozzáférése.

# FX szekció

A Circuit Tracks tartalmaz egy digitális effektprocesszort (FX), amely lehető vé 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 beállí tás áll rendelkezésre, és mindegyik tí pus közü l bármelyiket kiválaszthatja. Az egyes sávok kü ldési szintjei – azaz, hogy mennyi zengetést és/vagy késleltetést adnak hozzá – kü lön-kü lön beállí thatók minden egyes sávhoz a makró vezérlő k segí tségével. A hozzáadott effektusok a szokásos módon menthető k a projektbe.

Nyomja meg az FX 12 gombot az FX View megnyitásához .



Az 1. és 2. sorban lévő "barack" padok mindegyike egy késleltetési elő beállí tást hí v elő, és ehhez hasonlóan a 3. sorban lévő "krém" padok is lehető vé teszik a reverb preseteket. A kü lönféle effektusok értékelésének messze a legjobb módja, ha meghallgatjuk ő ket, a leghatékonyabban egyetlen ismétlő dő ü téssel, mint egy pergő dob. Á ltalános szabály, hogy a reverbelő beállí tások növekvő zengetési idő vel vannak elrendezve a 17-rő l Pad-re 24-re, a késleltetési elő beállí tások pedig egyre bonyolultabbak Pad 1-rő l Pad 16-ra. Az ö sszes késleltetési beállí tás tartalmaz visszacsatolást tö bbszö rö s visszhanghoz, és néhány érdekességet is tartalmaz. lengő idő zí tés és sztereó "ping-pong" effektek is. A késleltetési idő minden esetben a BPMhez kapcsolódik: lásd a táblázatot a 92. oldalon az elő re beállí tott értékek teljes listájáért.

### Visszhang

Ha egy vagy tö bb számhoz zenget szeretne hozzáadni, válasszon egy elő re beállí tott visszhangot. Az aktí v elő beállí tásnak megfelelő pad erő sen világí t. A makrók mostantól a zengető kü ldési szint vezérlő i a nyolc sávhoz: ez pontosan ugyanaz, mint a Mixer View-ban. A makró LED-ek most gyengén világí tó krémszí nű ek; ahogy nö veli a kü ldési szintet, hallani fogja, hogy a visszhang hozzáadódik az általa vezérelt sávhoz, és a A LED megnö veli a fényerejét.

A kiválasztott zengető effektust bármely vagy az összes számhoz kü lönböző mértékben hozzáadhatja a többi makróvezérlő használatával. Kü lönböző sávokon azonban nem lehet kü lönböző reverb beállí tásokat használni.

A 8 elő re beállí tott 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 kü ldési szint vezérlő k; látni fogja, hogy a LED-jeik most ő szibarack szí nnel világí tanak átsorolásukat a késleltetési FX-hez.

Bár ugyanazokat a makrókat használják reverb kü ldési szintként és késleltetett kü ldési szintként, a két hatás fü ggetlenek maradnak: a makrók az egyik vagy a másik funkciót aszerint alkalmazzák, hogy az utoljára megnyomott FX pad zengetés vagy késleltetés volt. A 16 elő re beállí tott késleltetés részleteit az alábbi táblázat tartalmazza:

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

#### FX kü ldések automatizálása

A visszhang és a késleltetési kü ldés szintjei automatizálhatók a makróvezérlő elforgatásával, mikö zben a felvétel mód aktí v. A sorozat során módosí thatja az effektus mértékét. A 17. tö rlés gombbal tö rö lhető k az FX kü ldési vezérlés automatizálási adatai: tartsa lenyomva a Clear gombot , és fordí tsa el a kü ldési vezérlő t, amelyhez nem hosszabb ideig igényel automatizálást; a LED pirosra vált a mű velet megerő sí téséhez.

Lásd még: "A gomb mozgásának rögzí tése" a 37. oldalon és a 72. oldalon.

## Mester kompresszor

Ezt a beállí tási 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 mű ködnek, mint a közönséges dinamikus processzorok, például a kompresszorok, és felhasználhatók a szinti hangok "borí tékának" idő beli megváltoztatására a dobsávok bármelyikével.

A Side Chain lehető vé teszi, hogy a kiválasztott dobsáv slágerei lecsö kkentsék a szintetizátorok hangszintjét. Hosszú kitartású vagy hosszú kapuidő vel rendelkező szinti hangok használatával egy dobminta "pumpálhatja" a szinti hangokat, hogy érdekes és szokatlan effektusokat állí tson elő.

Hét Side Chain elő beállí tás érhető el, amelyek mindegyike lehető vé teszi, hogy a kiválasztott dobsáv finoman eltérő módon módosí tsa a szinti sávok (vagy a kü lső audiobemeneteken 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 12 másodlagos nézete . Nyissa meg a Shift billentyű lenyomva tartásával és az FX megnyomásával , vagy nyomja meg másodszor is az FX billentyű t, ha már FX nézetben van a nézet váltásához.



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

A két alsó padsor megfelel a hét oldallánc elő beállí tásnak (2-8 pad minden sorban) az 1. és a 2. szinti (vagy MIDI 1 és MIDI 2) számára; minden sor első padja az "OFF gomb" – ez letiltja a szinti (vagy hangbemenet) oldallánc feldolgozását. Az 1. pad élénkpirosan világí t, ha az oldallánc KI van kapcsolva; nyomja meg a sorban bármelyik másik padot, hogy engedélyezze az egyik oldallánc-elő beállí tást, 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 beállí tott oldallánc megnyomásával lehet kiválasztani).

A Circuit Tracks sok más funkciójához hasonlóan az oldallánc-feldolgozás megértésének messze a legjobb módja a kí sérletezés és a figyelés. Jó kiindulási pont az, ha egyetlen szinti hangot 16-os kapuértékre állí tunk be, hogy folyamatosan szóljon, és a Drum 1-et megszólaltatjuk néhány dobdobban. A kü lö nbö ző oldallánc-elő beállí tások kiválasztásakor hallani fogja, hogy a folyamatos szinti hangot a dob kü lö nbö ző módon "megszakí tja". Ugyanaz a Side Chain Preset eltérő szinti patch-ekkel együ tt jelentő sen eltérő hatást fejthet ki, ezért érdemes kü lö nféle szinti hangokkal is kí sérletezni. Azt is vegye figyelembe, hogy a hatás tö bbékevésbé érdekes lesz a szinti minták és a Drum 1 relatí v idő zí tésétő l fü ggő en.

Az oldalsó lánc lecsö kkentése akkor is folytatódik, ha a forrás sáv szintje nullára csö kken a Mixer nézetben. Ez egy nagyon kreatí v funkció! Ha azonban elnémí tja a dobsávot Mixer View kulcsként van kiválasztva, az oldallánc kioldása le van tiltva.

# A szű rő gomb

A Circuit Tracks teljes audiokimenete – a hat belső sáv hangjainak összege plusz a két külső audiobemenet – egy hagyományos DJ-stí lusú szű rő részen keresztül jut el. Ennek vezérlése a nagyméretű Master Filter gomb 2. A szű rő gomb az egyik legfontosabb teljesí tményszabályzó, és lehet

az általános hangzás radikális megváltoztatására szolgál.

A szű rő aluláteresztő és felü láteresztő tí pusokat egyaránt magában foglal. A felü láteresztő szű rő eltávolí tja az alacsony frekvenciákat (mélyhangokat) a kimenetrő l, az aluláteresztő szű rő pedig a magas frekvenciákat (magasokat). A Circuit Tracks Master Filter gombja egy aluláteresztő szű rő t vezérel, ha a középső helyzetbő l az óramutató járásával ellentétes irányba forgatja, és egy aluláteresztő szű rő t, ha az óramutató járásával megegyező irányba forgatja a középső helyzetbő l. Vegye figyelembe, hogy a vezérlő elem közepén retesz található – ebben a helyzetben nem történik szű rés, és a gomb alatti LED halványan fehéren világí t. Ahogy elforgatja a gombot az óramutató járásával megegyező irányba, hallani fogja, hogy a dobok és az alacsonyabb hangok eltű nnek, í gy sokkal vékonyabb hangzást ad; ellenkező irányban elő ször a magas hangok tű nnek el, tompa hangot hagyva maga után. A LED halványkékre vált, ha valamelyik szű rő t tí pus aktí v, és a fényerő a vezérlő elforgatásával nö vekszik.

# Projektek

A projektek betö ltésének 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 projektrő l 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 kö vetkező ként meghatározott lépéssel kezdő dik. A minta kezdő pontja (alapértelmezés szerint 1. lépés) minden sávhoz; ha a Projekt láncolt mintákat tartalmaz, az első minta kezdő pontjánál kezdő dik. Ez a lépéstő l fü ggetlenü l í gy lesz A szekvenszer a legutóbbi leállí táskor volt. Az új Projekt tempója felváltja a az elő ző .

Két lehető ség van a projektek megváltoztatására Play módban:

- Ha egy új projektet választ ki a padjának megnyomásával, az aktuális minta lejátszása az utolsó lépésig tö rténik (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 jelenettő l indul el, az esettő l fü ggő en.
- 2. Ha új projekt kiválasztásakor lenyomva tartja a Shift billentyű t, az újonnan kiválasztott projekt lejátszása megkezdő dik azonnal. Az új projekt a mintalánc ugyanattól a lépésétő l fog játszani, mint ahová az elő ző projekt elérte. Az azonnali projektváltás kü lö nö sen érdekessé válhat, ha a két projekt vagy kü lö nbö ző hosszúságú mintákat tartalmaz, vagy kü lö nbö ző számú mintát alkot egy mintaláncot. Amint azt ebben a felhasználói kézikö nyvben máshol is emlí tettü k, gyakran a kí sérletezés a legjobb módja annak, hogy megértsü k, hogyan kezeli ezt a Circuit Tracks.

## Elszámolási projektek

A Clear 7 használható Projektnézetben a nem kí vánt projektek tö rlésére. Nyomja meg és tartsa lenyomva a Clear; azt élénkvö rö sen világí t, és az ö sszes rácspárna kialszik, kivéve a jelenleg kiválasztott projektet, amely élénk fehéret mutat. Nyomja meg ezt a gombot a projekt tö rléséhez.

Vegye figyelembe, hogy ez az eljárás csak az aktuálisan kiválasztott Projekt tö rlését teszi lehető vé; í gy biztosí tékot nyújt a rossz Projekt tö rlése ellen. Mindig ellenő rizze, hogy a Project pad tartalmaz-e a tö rö lni kí vánt projektet úgy, hogy lejátssza a Clear használata elő tt.

## Projektek mentése új helyekre

Használja a Save (Mentés 19) parancsot, hogy egy Project memóriahelyen 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 felü lí rja.

Annak biztosí tásához, hogy a munkája egy másik projektmemóriába kerü ljö n mentésre, váltson Projektnézetre . Látni fogja, hogy a Mentés gomb első megnyomására az utoljára kiválasztott projekt padja fehéren villog. Ha egy új memóriahelyre szeretné menteni a munkáját, nyomja meg az adott nyí lás padját: az ö sszes tö bbi pad elsö tétü l, és a kiválasztott pad gyorsan zölden villog néhány másodpercig.

Vegye figyelembe, hogy a Mentés rutint a Mentés első megnyomása után bármely másik gomb megnyomásával "megszakí thatja".

#### A projekt szí neinek megváltoztatása

A Project View bármelyik padjához más szí nt is rendelhet – ez nagy segí tség lehet az élő elő adásban. A szí nt a fent leí rt mentési eljárások részeként választhatja ki. A Mentés **gomb** első megnyomása után a Makró 1 forgóvezérlő alatti LED az aktuálisan kiválasztott projekthez tartozó pad aktuális szí nében világí t: ha még nem változtatta meg a szí nt, akkor sö tétkék lesz. Most már a 14 szí nbő l álló palettán gö rgethet a Makró 1 gomb elforgatásával. Ha látja a kí vánt szí nt, vagy nyomja meg **másodszor** a Mentés **gombot**, vagy nyomja meg a memóriahelynek megfelelő gombot: ezzel a Mentés folyamat befejező dik egy villogó zö ld gombbal a fent leí rtak szerint.

Ne feledje, hogy a pad fehér lesz a Mentés mű velet után, í gy nem fogja azonnal látni az új szí nt, de megteszi, amint másik projektet választ.

### Csomagok

A Pack definí ció szerint minden, ami jelenleg az áramköri nyomvonalakon mentve van: exportálhatja az aktuális csomagot egy cserélhető microSD-kártyára. A kártyanyí lás a hátlapon található 7

Egy csomag tartalmazza a Circuit Tracks aktuális mű ködésének összességét, beleértve mind a 64 tartalmát Projektmemóriák, mind a 128 szinti patch és mind a 64 dobminta. Egy kártya 31 további csomagot tud elhelyezni: ez lehető vé teszi, hogy hatalmas mennyiségű mű ködő tartalmat biztonságosan elmentsen egy nem felejtő adathordozóra, és ez magában foglalhatja a nagyon eltérő mű fajú projekteket, szü kség szerint személyre szabott javí tásokkal 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 nyí lásban.



#### A csomagokat a https://components.novationmusic.com/ cí men található Novation

Components használatával lehet elkü ldeni a Circuit Tracks-nek . Minden pad egy csomagot képvisel: az éppen betöltött világí t fehér, a tö bbi pad a hozzárendelt szí nekben világí t, amelyek a Novation Components-ban vannak beállí tva.

### Csomag betö ltése

Elő ször válasszon ki egy csomagot az aktuálisan betöltött Csomaghoz tartozó bármely más világí tó gomb megnyomásával. Pulzálni kezd a halvány és a világos között (a hozzárendelt szí nben), 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 kí ván feltö ltö tt csomagot betö lteni, vagy tö ltse fel egy másik csomagot a betö ltéshez, vagy lépjen ki a Pack View-ból. Amikor visszatér a Packs View-ba, egyetlen csomag sem jelenik meg feltö ltö tt állapotban.]

A csomag feltö ltése után nyomja meg a lejátszás gombot a csomag betö ltéséhez. A Pack betö ltése kö zben néhány másodpercig animáció fog lejátszani a padokon, majd a betö ltés befejeztével a Csomagok nézete ismét megjelenik, és az újonnan betö ltö tt csomag padja fehéren világí t.

### Csomagok sokszorosí tása

Ha kifogy a csomagban lévő projektekbő l, de szeretne továbbra is új projekteken dolgozni szinti javí tócsomagok és minták készlete, megkettő zheti az aktuális csomagot.

Az aktuális csomag megkettő zéséhez elő ször lépjen be a Csomagok nézetébe. Tartsa lenyomva a Duplicate 18 -at és a jelenleg kiválasztottat A Pack zölden villog, mí g a rendelkezésre álló Pack nyí lások halvány kéken világí tanak. Nyomja meg a halványkék nyí lást az í ráshoz az aktuális csomagot az új helyre.

Vegye figyelembe, hogy a csomagokat csak az Összetevő k segí tségével lehet eltávolí tani, és nem lehet tö rölni az eszkö zről közvetlenü l.

### microSD kártyák használata

#### FIGYELEM:

Ne távolí tsa el a microSD-kártyát a Circuit Tracks-bő l Mentés vagy Betöltés mű veletek közben. Ez a korábban elmentett munka elvesztését eredményezheti. Vegye figyelembe, hogy a mentési mű veletek magukban foglalják a csomag sokszorosí tását és a tartalom átvitelét az összetevő kbő l.

A hátlapi kártyanyí lásba helyezett microSD-kártya lehető vé teszi több csomag elérését. Circuit Tracks a belső memória csak egyetlen csomagot tartalmaz: a microSD-kártya további 31 csomagot tud tárolni, í gy akár 32 csomag is elérhető , amelyek betö lthető k 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 jelení t meg ez azt jelenti, hogy "nincs elérhető SD":



(A "nincs SD" ikon más helyzetekben is megjelenik, további információért lásd az alábbi "SD-kártya eltávolí tása" részt részletek.) A Circuit Tracks teljesen mű kö dő képes Micro SD kártya nélkü l, de a felhasználó csak a belső Packhez férhet hozzá. Ha van microSD-kártya, a Packs View megjelení ti az elérhető csomagokat, és lehető vé teszi a felhasználó számára, hogy új csomagot töltsön be a fenti "Csomag betöltése" részben leí rtak szerint.

Ha az egység úgy van bekapcsolva, hogy nincs benne microSD-kártya (ami a belső csomag betö ltését eredményezi), Bármikor behelyezhető, hogy hozzáférjen a kártya tartalmához. Ha a kártya korábban eltávolí tva, újbóli behelyezése lehető vé teszi a hozzáférést a kártya tartalmához és a normál mű kö déshez folytassa, ha korábban a kártya eltávolí tása megzavarta a mű kö dést. A microSD kártya eltávolí tása az alábbiakban részletesen ismertetjü k. Ha a microSD-kártyát eltávolí tják, miközben a belső csomag be van töltve, a Circuit Tracks a leí rtak szerint fog mű ködni kártya jelenléte nélkü l történő bekapcsoláshoz. Ez nem akadályozza a felhasználó képességeit szinti javí tások és minták betöltéséhez, vagy projektek mentéséhez és betöltéséhez.

Lehető ség van eltávolí tani a microSD-kártyát, mikö zben az SD-kártyáról jelenleg egy Pack van betö ltve használatban. A szekvencer lejátszása nem áll le, és a nem mentett módosí tások ezen a ponton nem vesznek el. Mivel azonban a kártya nincs jelen, nincsenek betö lthető adatok. A projekt lejátszása folytatódik, amint az aktuális projektadatok betö ltő dnek az egység RAM-jába, de a projektet nem lehet módosí tani vagy mentse el az aktuális Projektet ebben az állapotban. A Patch-et vagy a mintát azonban módosí thatja a Pack alatt Betö ltés. Ennek megfelelő en a Projects View megjelení ti a "Nincs SD" ikont a fent leí rtak szerint, és a Mentés gombot 19 nem világí t a kártya visszahelyezéséig. A Packs View a "Nincs SD" ikont is megjelení ti a kártya visszahelyezéséig. Ha a belső csomagot a microSD-kártya újbóli behelyezése nélkü I szeretné betö lteni, a belső csomag betö ltéséhez kapcsolja ki a készü léket, majd kapcsolja be újra.

Ha másik microSD-kártyát helyez be, a Circuit Track viselkedése meghatározatlan. Ha egy csomagot egy másik microSD-kártyáról kell betö ltenie, kapcsolja ki az egységet, majd kapcsolja be újra. Az új microSD-kártya bármikor behelyezhető a bekapcsolási ciklus elő tt, kö zben vagy után, de a bekapcsolási ciklust az új kártyatartalom betö ltése elő tt be kell fejezni, hogy elkerü ljü k a meghatározatlan viselkedést.

#### MicroSD kártya kompatibilitás

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

# Alkatrészek

## Az alkatrészekrő l és az áramköri pályákra való navigálásról

A Novation Components a Circuit Tracks online kí sérő je. A Components segí tségével a következő ket teheti:

- ýtartalom letö ltése
- Szintező i javí tások létrehozása és szerkesztése
- Tö ltse be saját mintáit
- MIDI-sávsablonok szerkesztése
- Készí tsen biztonsági másolatot a projektekrő l
- Tö ltsö n be új csomagokat
- Frissí tse a firmware legújabb verzióját

Az ö sszetevő k használatához webes MIDI-kompatibilis bö ngésző re van szü kség az eszkö zzel való kommunikációhoz. Javasoljuk a Google Chrome vagy az Opera használatát. Alternatí v megoldásként letö ltheti az Összetevő k ö nálló verzióját miután regisztrálta a terméket.

Az ö sszetevő k elérése a https://components.novationmusic.com/ oldalon.

#### JEGYZET:

"Ha problémái vannak a Components webes verziójával, próbálja meg telepí teni az ö nállót alkalmazást a Novation Ügyfélportálról. Ezenkí vül, ha Windows rendszert használ, javasoljuk a Novation Driver telepí tését.

# Fü ggelék

## Firmware frissí tések

Az ö sszes funkció eléréséhez szü kség lehet a Circuit Tracks frissí tésére a legújabb firmware-verzióra. Az ö sszetevő k jelzik, hogy a csatlakoztatott egység naprakész-e, és ha nem, az ö sszetevő k frissí thetik az egység firmware-jét a legújabb verzióra.

## Beállí tás nézet

A Setup View lehető vé teszi a "globális" egységbeállí tások elvégzését: ezek közé tartozik a MIDI csatorna hozzárendelése, MIDI I/O konfiguráció, órajelforrás kiválasztása, kü lső órajel, master kompresszor be/ ki és fényerő beállí tása. A Shift lenyomva tartásával és a Mentés megnyomásával léphet be, majd a következő vel léphet ki megnyomva Játssz 3

A Setup View megnyitása az alábbi képernyő t eredményezi:



### Fényerő sség

A 24-es pad (fehéren világí t) szabályozza a rácspárnák fényerejét. Az alapértelmezett beállí tás a teljes fényerő, de a Pad 24 megnyomásával körü lbelü l 50%-kal elhalványulnak. Ez elő nyös lehet, ha a Circuit Tracks szolgáltatást a belső akkumulátorán futtatja. Csökkentett fényerő vel is érdemes futni, ha gyenge környezeti megvilágí tás mellett dolgozik.

A fényerő beállí tása mentésre kerü l, amikor a Circuit Tracks ki van kapcsolva.

### MIDI csatornák

A gyári alapértelmezett MIDI csatornák a következő k:

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

Módosí thatja 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 beállí tható 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 5 gombbal válassza ki a kí vánt számot. A Setup View felső két sora az 1-16 MIDI csatornákat jelenti. Nyomja meg a gombot a kí vánt MIDI csatornához.

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

A 103. oldalon található ábra szemlélteti a kijelzést, amikor a Synth 1 van kiválasztva: a nem használt MIDI csatornák padjainak szí nei eltérnek a Synth 2, a MIDI sávok és a dobok esetében. Az élénk ibolya, halványzöld, a kék, rózsaszí n és narancssárga padok jelzik azt a MIDI-csatornát, amelyhez az egyes számok pillanatnyilag hozzá vannak rendelve. A Beállí tási nézet ö sszes módosí tásához hasonlóan a Lejátszás gombbal mentheti el a változtatásokat, és kiléphet a Beállí tás nézetbő l.

## MIDI I/O

A Circuit Tracks képes MIDI adatokat kü ldeni és fogadni az USB 6 -os porton és a MIDI be/kimeneten keresztü l Aljzatokon keresztü 14 .

A Setup View lehető vé teszi annak eldö ntését, hogy a Circuit Tracks hogyan mű kö djö n együ tt más MIDIberendezésekkel a MIDI-adatok négy kategóriájához egymástól fü ggetlenü l: Note, CC (Control Change), Program Change (PGM) és MIDI Clock. Ez biztosí tja a nagyfokú rugalmasságot abban, hogy a Circuit Tracks hogyan integrálható a rendszer tö bbi részével.

A MIDI Rx (vétel) és Tx (átvitel) egymástól fü ggetlenü l engedélyezhető az egyes adatkategóriákhoz. A 25-32-es párnák négy pár gombként vannak elrendezve, a táblázat szerint:

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

Alapértelmezés szerint mind a MIDI Rx, mind a MIDI Tx be van kapcsolva (a gombok erő sen világí tanak) minden adatkategóriához.

## Órabeállí tások

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 kí vü l hagy minden kü lső órát. Ha a Clock Rx be van kapcsolva, a Circuit Tracks be van kapcsolva Az AUTO módot és a BPM-et egy kü lső leg alkalmazott MIDI óra állí tja 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 állí tása megtö rténik azt eredményezi, hogy nem kerü l továbbí tásra óraadat.

Lásd még: "Kü lső 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 kü lső) kapcsolódik. A kimeneti órajelet a rács harmadik sorában található első öt gombbal lehet beállí tani (17-21. számok). A megfelelő gomb megnyomásával kiválaszthatja a sebességet 1, 2, 4, 8 vagy 24 ppqn (impulzus negyed hangonként) kö zött.

párna. Az alapértelmezett érték 2 ppqn. Az alábbi táblázat ö sszefoglalja a beállí tásokat:

Párna	Analóg órajel
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 állí tva) nem érvényesü l az analóg órakimenetre.

## Speciális beállí tás nézet

Néhány további beállí tás beállí tható a Speciális beállí tás nézetben. A Shift lenyomva tartásával léphet be mikö zben bekapcsolja a készü léket, és a Lejátszás beszúrása ikon megnyomásával lép ki 🕨 Játssz 🗊

A 8 x 4-es rács nem világí t a Speciális beállí tás nézetben; a beállí tásokat kü lönféle módon hajtják végre egyéb gombok.

### Easy Start eszköz (háttértároló eszköz)

Az Easy Start eszköz letiltható a Speciális beállí tási nézetben , ha nem szeretné, hogy az áramköri sávok háttértárként jelenjenek meg, amikor számí tógéphez csatlakoztatja.

Az Easy Start Tool be-/kikapcsolásához nyomja meg a Megjegyzés gombot 6 . engedélyezve van, ha a Note halványpirosan világí t, akkor le van tiltva.

Az Easy Start eszkö zzel 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 menü ben. A lehető ségek között szerepel, hogy a port normál MIDI Thru portként mű ködjön (ez az alapértelmezett), vagy a MIDI Out port kimenetét duplikálja. Ez akkor hasznos, ha két hardverrel rendelkezik olyan MIDI sávokkal kí ván vezérelni, amelyek maguknak nem rendelkeznek MIDI-porttal.

Használja a Duplicate (18) gombot a viselkedés beállí tásához. Ha a Duplicate élénkzölden világí t, a MIDI Thru A port második MIDI-kimenetként fog mű ködni. Ha halvány pirosan világí t, egy hardveres kapcsoló aktiválódik, és a A port normál MIDI Thruként mű ködik.

### Mester kompresszor

A Circuit Tracks tartalmaz egy mesterkompresszort, amely az eszkö z ö sszes hangkimenetére vonatkozik. Azt az FX 12 gomb megnyomásával engedélyezhető vagy letiltható a Speciális beállí tás nézetben. Amikor a kompresszor be van kapcsolva, az FX gomb élénkzölden világí t: ha le van tiltva, halvány pirosan világí t.

Ha a Note élénkzölden világí t, akkor
## Mentse a zárat

A Save Lock funkció lehető vé teszi a Mentés funkció ideiglenes letiltását. Ez hasznos lehet, ha készí tsen egy élő szettet a Circuit Tracks-en, és ne kockáztassa meg, hogy véletlenü l felü lí rjon bármilyen fontos projektet. A Save Lock engedélyezéséhez tartsa lenyomva a Shift és a Save **billentyű** t , miközben bekapcsolja a készü léket. Amí g a Mentés zár be van kapcsolva, a Mentés gomb mindig nem világí t.

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 billentyű t.

A Save Lock alapértelmezés szerint le van tiltva, í gy a projektek szabadon menthető k és felü lí rhatók.

## Projektbetö ltési 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 megsérü lhetett. Ez azt jelentheti, hogy a Circuit Tracks valamilyen rendellenes állapotba kerü l bekapcsoláskor.

Bár ez nagyon valószí nű tlen elő fordulás, beépí tettü nk egy módszert a Circuit Tracks bekapcsolására, és egy ü res projekt betö ltésére kényszerí tjü k. Ehhez forgás közben tartsa lenyomva a Shift és a Clear billentyű t is Circuit Tracks bekapcsolva.

Ha bármely projekt bármilyen módon megsérü l, mindig lehetséges a projekt tö rlésével tö rö lni (lásd 96. oldal).

## MIDI paraméterek

A Circuit Tracks úgy lett kialakí tva, hogy kü lönféle módon reagáljon a kü lső MIDI adatokra. MIDI hangjegy be/ Megjegyzés Kikapcsolva, a programváltoztatás (PGM) és a folyamatos vezérlő (CC) ü zenetek mind felismerhető k.

A MIDI beállí tások és paraméterek részletes leí rása egy kü lön dokumentumban található: Circuit Tracks Programmer's Reference Guide, amely letö lthető a novationmusic.com/downloads oldalról.

## Bootloader mód

Abban a valószí nű tlen esetben, ha valamilyen probléma adódna az áramkö ri pályákkal, szü kségessé válhat a Bootloader mód engedélyezése. Ez szigorúan "mérnö ki mód", és minden normál egységfunkció mű kö désképtelenné válik. Ne használja a Bootloader módot a Novation mű szaki támogatási csapatának erre vonatkozó utasí tása nélkü l.

A Bootloader mód lehető vé teszi a jelenleg telepí tett firmware verziójának ellenő rzését, valamint a firmware (és a gyári javí tások) frissí tését, ha a fent leí rt firmware-frissí tési eljárás valamilyen okból nem mű kö dik megfelelő en.

- 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 kijelző jén zölden világí tanak párnák (amelyek eltérhetnek az alábbiaktól):

Szint 1 Saintizátor 2	MIDI 1 MIDI 2	1. dob 2. dob	3. dob 4. dob

Az 1. és a 2. szinti világí t; ezek közü l bármelyiket kiválasztva megvilágí tott párnák mintázata jelenik meg; az minta a három firmware elem verziószámát jelö li bináris formában. Lehet hogy kell hogy probléma esetén leí rja ezeket a mintákat a Novation mű szaki támogatási csoportjának.

A Bootloader módból a legkö nnyebben úgy lehet kilépni, hogy egyszerű en megnyomja az újraindí tást a normál mű ködési állapotba.

Lejátszás gomb. A Circuit Tracks akkor

