

elektron



OCTATRACK

DPS-1 ||||| DYNAMIC PERFORMANCE SAMPLER

USER'S MANUAL

FCC の適合宣言

このデバイスは FCC 規則の 15 項に準拠しています。操作するためには、次の 2 つの条件が課されます。(1) このデバイス有害な混信を発生しない、(2) このデバイスは望ましくない操作を引き起こす混信を含め、受信混信を受け入れる必要があります。

注記：この機器はテスト済みで、FCC 規則のパート 15 クラス B デジタル デバイスの制限に準拠します。これらの制限は、住宅地環境での有害な混信に対する、妥当な保護を提供するために設計されています。この装置は無線周波数のエネルギーを生成、使用、放射することができ、指示に従って設置して使用しなければ、無線通信に有害な混信を発生します。ただし、特定の設置において干渉が発生しない保証はありません。この装置がラジオやテレビの受信に有害な混信を起こすかは機器を入り切りすることによって判定できますが、混信を解決するために次の 1 つ以上の措置を勧めします。

- 受信アンテナの向きを変えるか位置を変える。
- 機器と受信機との距離を離します。
- 機器を受信機が接続されている回路とは異なる回路のコンセントに接続します。
- 代理店または経験豊富なラジオ / テレビ技術者に相談します。

欧州連合の規制コンプライアンス宣言

この製品は、低電圧指令 2006 年 /95/EC および電磁互換性指令 2004 年 /108/EC に準拠するようテストされています

このシンボルは、地域の法律や規制に従って お客様の製品を正しく廃棄する必要があることを示します。



付属のスイッチ モード電源は、CEC レベル V 準拠です。

本機器には、地域の環境法によって個別にリサイクルする必要がある、非充電式リチウム過塩素酸バッテリーが含まれています。バッテリー交換が必要な場合、Elektron または最寄りの専門技術者にご連絡ください。

Octatrack DPS-1 の安全性に関する重要な情報

この取扱説明書をよくお読み、今後の参考のために保存してください。

誤動作する可能性がありますので、装置を直射日光、または 50 °C を超える室内温度での使用にさらさないでください。

本装置はヘッドフォン出力、またはアンプ経由で高いレベルの音を生成することができます！ 高い音のレベルは聴覚を損傷できますので、音のレベルを下げて聴覚を保護してください。

電源アダプター Elektron PSU-2 についての追加指示

誤動作する可能性がありますので、装置を直射日光、または 40 °C を超える室内温度での使用にさらさないでください。

アダプターは、装置の近くで簡単に届く電源コンセントに接続してください。

アダプターは電源ケーブルが接続されている時はスタンバイモードで、ケーブルが電源コンセントに接続されている限り、主回路はアクティブです。アダプターを完全に止めるためには、電源コードを抜きます。

EU では CE 承認された電源コードのみを使用してください。



Elektron の機器は購入日から 3 年間の限定保証付きで販売されています。保証サービスが必要な場合、購入日を証明することができる請求書または領収書が必要です。機器が保証期間中に修理が必要な場合、部品や作業費に料金は適用されません。この保証は、Elektron の機器が保証期間中に転売された場合、他の所有者に譲渡が可能です。Elektron のスタイル商品 (T シャツ、ステッカー、ポスター等) に属する商品には、この保証は適用されません。

この保証は以下については適用されません、(a) 次に理由に起因する損傷、破損または故障：事故、過失、誤用、乱用、不適切な設置や運用、または当製品の取扱説明書の指示に従っていない、製品の配送 (請求は配送業者への提示が必要です)、Elektron または Elektron 認定修理センター以外の者による修理または修理の試み。(b) 変更されている機器、またはシリアル番号が損傷、修正や削除されている全ての機器。(c) 通常の摩耗や周期的なメンテナンス。(d) 汗、腐食性がある空気や極端な温度や湿度のような他の外部要因による劣化。(e) 電線のサージまたは関連する電氣的異常、雷害または不可抗力に起因する損傷。または (f) 不適切な接地、または (該当する場合) 認定 / 未認定の機器の不適切な使用に起因する RFI/EMI (干渉 / ノイズ)。

小売店で購入した機器についての保証サービス手順

保証サービスが必要な場合、小売店のサポートにご連絡ください。それから続きの手順をご案内されます。3 年間の Elektron 限定保証は、お買い上げの販売店が提供する保証に追加されることにご注意ください。

Elektron オンラインショップから購入した機器の保証サービス手順

保証サービスが必要な場合、www.elektron.se で Elektron サポートにお問い合わせください。Elektron が合意しない限り、Elektron の認定修理センターに機器を送ることはできません。保証サービスのために機器を Elektron の認定修理センターに送る必要がある場合、送料はお客様負担になります。保証期間中、Elektron はお客様へ返送の際の送料を負担します。機器が到着時に無反応である、または購入日から 2 週間以内にハードウェアが誤動作した場合、Elektron は Elektron の認定修理センターへの配送料を負担します。

はじめに	1
このマニュアルでの表記	1
OCTATRACK の背景	2
Octatrack の使用例	2
ルーパーデバイス	2
ラジカルなサウンド プロセッサ	3
バックングトラック マシン.....	3
ライブセットアップのハブ.....	3
リミックス ツール.....	3
非凡なエフェクトユニット.....	3
パネルのレイアウトとコネクタ	4
フロント パネル.....	4
背面コネクタ	6
OCTATRACK アクセサリー.....	7
ラック マウント キット.....	7
キャリングバッグと保護カバー	7
コンパクト フラッシュカード リーダ	7
コンパクト フラッシュカードの仕様	8
ユニットの接続.....	8
ケアの手順.....	8
OCTATRACK 構造	9
セット	9
オーディオ プール	9
プロジェクト	10
フレックスとスタティック サンプル スロット一覧.....	10
バンク	10
パターン	10
パート	10
シーン.....	10
アレンジメント.....	11
トラック	11
マシン	11
情報の処理方法.....	12
ユーザインターフェース	13
メニューとウィンドウ.....	14
パラメータ編集.....	14
クイックパラメータ編集	14
パラメータ値スキップ.....	14
クイック スクロール	14
コピー、クリアと貼り付け.....	15
名前付けメニュー	15
ポップアップ名前付けメニュー	15
クイック スタート	17
デモ モード.....	17
デモ パターンを再生する	17
パラメータを調整する.....	17

シーンで実験する	17
GRID RECORDING を使用してパターンを録音	18
LIVE RECORDING を使用してパターンを録音	18
パラメータ ロック	18
セットをマウントして、プロジェクトをロードする	19
セットのマウント	19
プロジェクトのロード	20
サンプルのロード	20
トラックにマシンを割り当てる	21
マシンにサンプルを割り当てる	21
セット	23
セットの作成とマウント	24
オーディオ プール	25
オーディオ プールコンテンツを追加	25
オーディオ ファイルの互換性	25
プロジェクト	26
プロジェクトと RAM メモリ	27
プロジェクトのロードと作成	27
サンプル スロットへサンプルのロード	28
QUICK ASSIGN メニューからのロード	28
PLAYBACK SETUP メニューからのロード	29
ファイル ブラウザ	30
PROJECT メニュー	31
プロジェクト	31
システム	33
コントロール	37
MIDI	43
ミキサーのミュート	47
TEMPO メニュー	49
タップ テンポ	49
パターン テンポの微調整	49
サンプル テンポの微調整	49
トラック レコーダとピックアップ マシーン	50
RECORDING SETUP メニュー	51
RECORDING SETUP 1 メニュー	52
RECORDING SETUP 2 メニュー	54
トラック レコーダのサンプリング方法	56
手動サンプリング	56
レコーダ トリガ サンプリング	56
キャプチャされたレコーダ サンプルの再生	57
ピックアップ マシンでサンプリング	58
マスターとスレーブのピックアップ マシーン	59
ピックアップ マシンのコントロール	59
シーケンサーとピックアップ同期	60

バンク、パートとシーン	63
バンク	63
パート	64
パートのクイックセレクト	64
パートのエディット	64
パートのリロード	65
シーン	65
シーンの割り当てと調整	65
シーン ボリュームのロック	66
シーンのミュート	67
シーンのコピー	67
シーンのクリア	67
トラック	68
フレックスとスタティック マシンの違い	68
トラックにマシンを割り当てる	68
QUICK ASSIGN メニューでマシンを割り当てる	69
PLAYBACK SETUP メニューでマシンを割り当てる	69
マシンにフレックスとスタティック サンプルを割り当てる。	70
QUICK ASSIGN メニューでサンプルを割り当てる	70
PLAYBACK SETUP メニューでサンプルを割り当てる	70
TRACK PARAMETER ページ	71
トラック メインレベル	71
トラックのキューレベル	71
再生メイン	72
再生セットアップ	72
AMP メイン	72
アンプのセットアップ	73
LFO メイン	74
LFO セットアップ	75
LFO デザイナー	76
EFFECT 1 と EFFECT 2	77
直接的なトラックのミュート	79
メインとキュー出カルーティング	79
メイン出カルーティング	79
キュー出カルーティング	79
メインとキュー レベルに影響するパラメータ	79
パターン	81
TRIG LED の表示	81
基本的なパターン操作	81
パターンの選択	81
パターンのコントロール	82
パターンのチェーン	82
録音モード	82
GRID RECORDING モード	82
LIVE RECORDING モード	83
トリガのタイプ	84
サンプル トリガ	84

トリガなしロック	84
トリガなしトリガ	84
ワンショット トリガ.....	84
スイング トリガ.....	86
スライドトリガ.....	86
レコーダ トリガ.....	86
パラメータ ロック	86
サンプル ロック	86
トリガ モード	87
トラック.....	87
半音階.....	88
スロット.....	88
スライス.....	89
クイックミュート	89
ディレイ コントロール.....	89
シーケンサーのコピー、貼り付けおよびクリア操作	90
パターンのコピー	90
パターンのコピー	90
トラックのコピー	91
トラックのクリア	91
トラック ページのコピー	91
トラック ページのクリア	92
TRACK PARAMETER ページのコピー.....	92
TRACK PARAMETER ページのクリア.....	92
トリガのコピー.....	93
トリガ ロックをクリア	93
TRACK TRIG EDIT メニュー.....	93
トリガ	93
スライド.....	94
スイング.....	94
レコーダ トリガ.....	95
パターン設定メニュー	96
パターン.....	96
トラック 1- トラック 8	96
マイクロ タイミング.....	98
スケールのセットアップ	99
ノーマル.....	99
トラックごと	100
オーディオ エディター	101
オーディオ エディターへのアクセス	101
QUICK ASSIGN メニューからアクセス	101
PLAYBACK SETUP メニューからアクセス	101
トラックとトラック レコーダからのアクセス	101
オーディオ エディターの機能	101
トリム	102
スライス.....	103
エディット	106
属性.....	109
ファイル.....	111

アレンジャー	113
ARRANGER メニュー	114
エディット.....	114
RENAME (名前の変更).....	116
CHANGE (変更).....	116
CHAIN (チェーン).....	116
CLEAR (クリア).....	116
SAVE (保存).....	116
RELOAD (リロード).....	116
MIDI シーケンサー	117
MIDI シーケンサーへのアクセス	117
MIDI がルーティングされる方法	118
MIDI モード ライブ レコーディングとパラメータ ロック	118
MIDIトラックのパラメータ ページ.....	119
ノート メイン	119
ノートのセットアップ.....	120
アルペジエーター メイン	120
アルペジエーター セットアップ	122
MIDI LFO メイン	122
MIDI LFO のセットアップ	123
CTRL 1 メイン.....	123
CTRL 1 セットアップ.....	123
CTRL 2 メイン.....	124
CTRL 2 セットアップ.....	124
Octatrack のセットアップ例	125
パフォーマンス ハブとしての Octatrack.....	125
DIR 手法	125
スルー マシン手法	126
外部エフェクトと OCTATRACK.....	128
ライブ楽器を処理する OCTATRACK	130
DJ ミキサーやサンプラーとしての OCTATRACK.....	131
DIR 手法を用いた DJ ミ キシング	131
THRU 手法を用いた DJ ミ キシング	132
MIDI コントロール センターとしての Octatrack.....	134
CC DIRECT CONNECT とオートチャンネルを使用した MIDI コントロール	134
OCTATRACK チュートリアル	137
ライブ楽器ク レコーダ サンプリング	137
手動サンプリング	137
レコーダ トリガを使用してサンプリング	138
キャプチャされたレコーダ サンプルの再生	139
ピックアップ マシンでサンプリング	139
MIDI フットコントローラーでピックアップ マシンをコントロール	141
ループのリミ ックス	142
スライスを使用してループのリミ ックス	142
クロスフェーダーを使ってループのリミ ックス	143
ループとサンプルの準備	144
DJ デッキとしての OCTATRACK.....	146
エフェクトプロセッサとしての Octatrack	147

EARLY STARTUP メニュー	149
テストモード	149
エンプティ リセット.....	149
MIDI アップグレード	149
アップグレード送信.....	150
ボタンコンビネーションの概要	151
情報	154
仕様.....	154
クレジット	155
製品の設計 開発.....	155
追加設計.....	155
工場出荷時のデフォルトのサウンドデザイン	155
取扱説明書	155
連絡先情報	155
Elektron のウェブサイト.....	155
住所.....	155
電話.....	155
付録 A: マシンのリファレンス	
THRU マシン	1
THRU メイン	1
THRU セットアップ	1
フレックス マシン	2
FLEX メイン	2
FLEX セットアップ	2
スタティックマシン.....	3
スタティック メイン.....	3
スタティックのセットアップ	3
ネイバー マシン.....	4
ネイバー メイン.....	4
ネイバー のセットアップ	4
ピックアップマシン.....	5
ピックアップ メイン.....	5
ピックアップのセットアップ	5
付録 B: エフェクトのリファレンス	
NONE.....	1
NONE メイン	1
NONE セットアップ	1
12/24 dB マルチモード フィルター	2
マルチモード フィルター メイン.....	2
マルチモード フィルターのセットアップ	2
2 -バンド パラメトリック EQ	3
パラメトリック EQ メイン.....	3
パラメトリック EQ セットアップ	3
DJ スタイル キル EQ.....	4
DJ EQ メイン.....	4
DJ EQ セットアップ.....	4

2-10 ステージフェイザー	5
フェイザー メイン	5
フェイザーのセットアップ	5
フランジャー	6
フランジャー メイン	6
フランジャー セットアップ	6
2-10 タップ コーラス	7
コーラス メイン	7
コーラスのセットアップ	7
DYNAMIX コンプレッサ	8
コンプレッサ メイン	8
コンプレッサのセットアップ	8
ローファイ コレクション	9
ローファイ メイン	9
ローファイのセットアップ	9
エコーフリーズ ディレイ	10
ディレイ メイン	10
ディレイのセットアップ	10
GATEBOX プレート リバース	11
リバース メイン	11
リバースのセットアップ	11
コームフィルター	12
コームフィルター メイン	12
コームフィルターのセットアップ	12
付録 C: MIDI コントロールのリファレンス	
ノート マッピング	1
CTRL 変更マッピング	2
MIDI モード CTRL 変更マッピング	2

索引



はじめに

Octatrack DPS-1 をお買い上げいただきありがとうございます。Octatrack はリアルタイム サンプリング、リミックスやオーディオ操作に最適なダイナミック パフォーマンス サンプラーです。サンプルを新しいユニークで先進的な方法でサンプルを加工していくことができる、改善された Elektron ステップシーケンサーを備えています。機器を最大限に活かすために、このマニュアルを慎重に読む事をお勧めします。Elektron のウェブサイトにあるチュートリアルビデオも利用できます。Octatrack のポテンシャルを最大限に発揮していただくためにも本取扱説明を熟読されることをおすすめします。

このマニュアルでの表記

このマニュアルではいくつかの規則を使用しています。それらを以下に示します。

ボタンは大文字で、太字、かっこで囲まれて表記されています。例えば、メインパネル上の「FUNCTION」というラベルが付いたボタンは、**[FUNCTION]**と書かれています。

メニュー名は、大文字で書かれています。PLAYBACK SETUP メニューは、その一例です。

設定が行われまたはアクションを実行できるパラメータ名と特定のメニューオプションは、太字、大文字、スタイルで書かれています。例えば **HEADPHONES MIX**。

大文字は、例えば **ONE** などパラメータ設定の選択肢、そして **EXTERNAL** など特定のメニューの設定のために使用されます。

スクリーン上に表示されるメッセージは、カギかっこ付きで大文字で書かれています。「CHOOSE BANK」のように。

ノブは大文字、太字、斜体のスタイルで書かれています。例えば、ノブ「LEVEL」は **LEVEL** と書かれています。

録音ライトのような LED インジケータは、<RECORD> と書かれています。

以下のシンボルはマニュアル全体で使用されています：



このシンボルは、注意が必要な情報を示します。



このシンボルは Octatrack とのやり取りを助けるヒントを示します。



このシンボルは使用されていません。

OCTATRACK の背景

最初の比較的手頃なサンプラーは 1980 年代に現れ、当時の音楽シーンに多大なインパクトを与えています。プロデューサー達はこれまでとは異なる全く新しい音楽的表現を手にしました。これによって、例えばヒップホップなど、いくつかのジャンルの誕生と進化をもたらしました。サンプラーの概念はそれ以来いくつかの方向に分岐しています。ソフトウェアのサンプラーは、現在非常に大きなマルチサンプリングされたサンプルライブラリを処理できます。ハードウェアのサンプラーは実際それらのタスクに適していません。代わりにサンプリングの新しいラジカルなアプローチに焦点を当てた専用デバイスとして捉えた時に光ります。

マシンドラム UW を開発した時、一つの目標はサンプルの創造的な使用を可能にする事でした。機器をリリースした後、特にリアルタイムで音を録音して即座に再生する事を可能にした RAM マシンは、我々が想像できなかった方法で利用されている事が明白になりました。世界中のユーザーは、曲にライブでサンプリングした短波ラジオを組み込み、12 インチレコードのインスタントリミックスを作り、ほぼ新しい音楽ジャンルを想像するために使用していました。RAM マシンの概念は非常に大きな可能性を抱いている事が明らかでした。これが **Octatrack** の出発点でした。録音素材を柔軟性のない音としてではなく、非常に順応性があるものとして捉えられるマシンを作りたいと思いました。これが **Octatrack** が存在する理由の一つです。

もう一つの理由はステージです。ノート PC は、ライブのセットアップで無くてはならない機器としての地位を確立しました。強力で非常にカスタマイズ可能なツールですが、同時にそのマルチな機能性は不利でもあります。オーディオ関連のタスクになるとノート PC は全てをこなせませんが、どれに関しても専門ではありません。一方で **Octatrack** は、ライブパフォーマーがセットに本当に特別な何かを追加できる、合理化された信頼性の高い、使いやすい機械として設計されています。それはバックトラックマシン、2 つ目のターンテーブル、音実験のソース、または即興と楽しみを促進する手段として機能できます。

この2つの理由が **Octatrack** の究極の存在理由となるのです。サンプリングをアートとして再確立する機能。我々は **Octatrack** があなたの信頼できる音楽仲間となることを心から願っています。

Octatrack の使用例

Octatrack の柔軟性は、幅広いタスクに適した、非常に強力なデバイスにします。ここではいくつかを示します。

ルーパーデバイス

Octatrack は DJ やライブパフォーマンスに理想的なツールです。ステージ上に存在する、ターンテーブルをはじめとした様々なサウンドソースを即座にサンプリングして瞬時に加工してプレイバックすることができます。あらかじめ録音されていたループやサウンドをリアルタイムサンプリングしていくことであなたのパフォーマンスはネクストレベルへと到達することでしょう。リアルタイムなタイムストレッチによりすべてのオーディオはシンクし続けます。

ラジカルなサウンドプロセッサ

サンプリング エンジン、シーケンサーと FX ブロックの複合的パワーは、Octatrack を強力なオーディオ加工をする魔法の箱にします。この機能はスタジオで作業していて、ユニークなサウンドやテクスチャーを手に入れたい時に便利です。

バッキングトラック マシン

それぞれの 8 つのステレオトラックはギガバイト単位のサンプルをストリームできます。サンプルのサイズの大きさにも関わらず、タイムストレッチを受ける事があります。Octatrack のテンポを変更すると、それに応じてバッキングトラックのサンプルをタイムストレッチできます。これに加えて、Octatrack のエフェクトやシーケンサーによるトリッキーな演出をすることができます。

ライブセットアップのハブ

2 つの入力ペアと豊富なオーディオルーティングの融合で、Octatrack はミキサーとして機能できます。例えば入力にマシン ドラムとモノ マシンを接続して、エクストリームな可能性秘めた完全なライブセットアップをお楽しみください。

リミックス ツール

サンプルの全体的なテンポを変更する事なく、ボーカル サンプルの様々なセクションのピッチを変更するのが簡単です。サンプルやループを切ってアレンジしたりする事は、LFO デザイナーやスライス ポイントなどの機能によって、非常に非常に簡単です。Octatrack は、オーディオ コンテンツを破壊し、それを新しい方法で再構築できます。

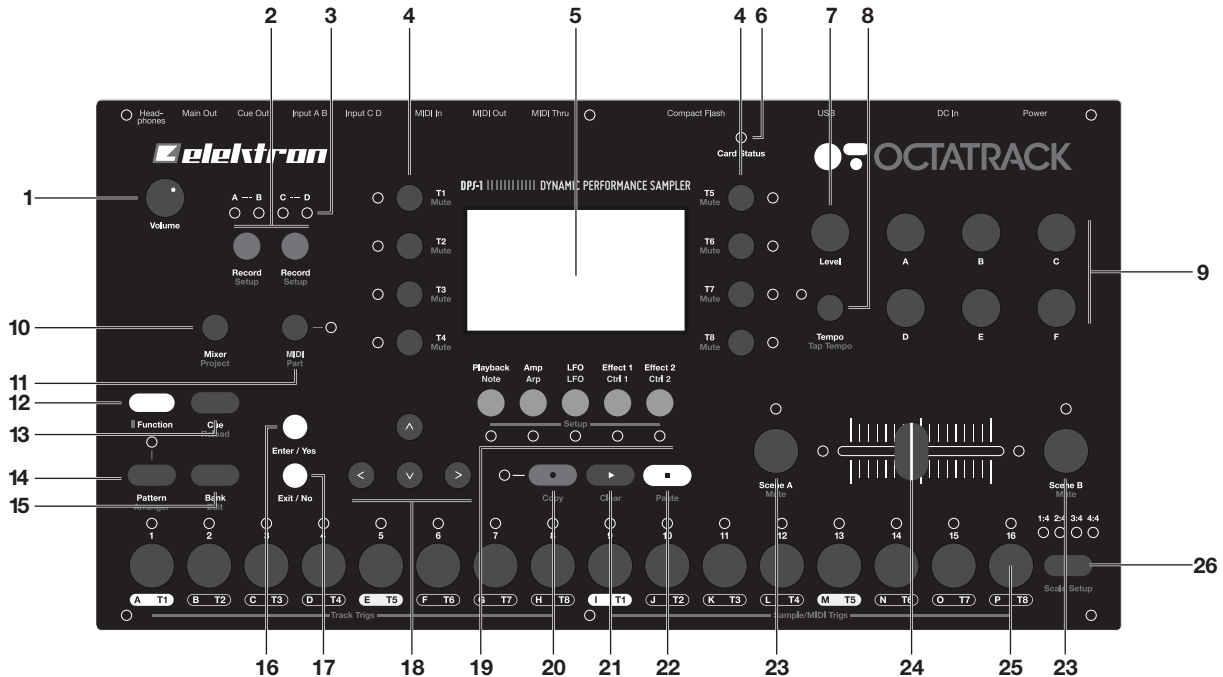
非凡なエフェクトユニット

ステップシーケンサーによるオートメーションと組み合わせたリアルタイムサンプリングと FX ブロックをチェックインすることでこれまで一台の機材ではなし得なかった複雑なエフェクト処理を実現しました。最大で 4 系統の外部入力と 4 系統の内部のトラックに対して同時にエフェクト処理をすることができます。

OCTATRACK DPS-1 オペレーティング システムのバージョン 1.25 ユーザーズ マニュアル。このマニュアルは、© 2013 Elektron Music Machines MAV AB の著作権物です。書面による許可なくして全ての転載は固くお断りします。本書に記載されている情報は予告なしに変更される事があります。Elektron の製品名、ロゴ、タイトル、単語やフレーズはスウェーデンと国際法によって登録され、保護されている可能性があります。その他の全てのブランド名または製品名は、各社の商標または登録商標です。

パネルのレイアウトとコネクタ

フロント パネル



Octatrack のフロントパネル。キーの組み合わせをより網羅した一覧は " ボタン組み合わせの概要 " ページ 151 を参照してください。

1. **HEADPHONES VOLUME CONTROL** は、ステレオヘッドフォンジャックのボリュームを設定します。
2. **[AUDIO RECORD]** ボタンは、外部入力経路のリアルタイム サンプリングに使用されます。オーディオ入力ペアごとに1つの **[AUDIO RECORD]** ボタンがあります。有効なトラックにピックアップマシンが割り当てられている場合、これらのボタンの機能は変わります。
3. **<AUDIO RECORD LED>** は、外部入力で受けた信号の強さを示します。RECORDING SETUPメニューでは、これらのLEDはレコーダトリガのソース選択も示します。
4. **[TRACK]** ボタン。対応するトラックにフォーカスを移すには **[TRACK]** ボタンを押します。 **[TRACK] + [AUDIO RECORD]** ボタンを押すと、選択したトラックのレコーダにオーディオを録音します。 **[FUNCTION] + [TRACK]** は選択したトラックをミュートします。 **[CUE] + [TRACK]** は選択したトラックをミュートします。 **<TRACK LED>** はどのトラックが有効か、そしてそのミュートとキューステータスを示します。
5. LCD グラフィカルインターフェース。
6. **<CARD STATUS LED>** は、コンパクトフラッシュカードの動作を示します。
7. **LEVEL** エンコーダは、有効なトラックの全体的なボリュームレベルを設定します。 **[FUNCTION] + LEVEL** はメイン出力のボリュームをコントロールします。

8. **[TEMPO]** キー。TEMPO メニューを表示します。現在のテンポは常に <TEMPO LED> の点滅スピードによって示されます。BPM をタップするには、**[FUNCTION]** を保持して、**[TEMPO]** を続けてタップする事によって行われます。
9. **DATA ENTRY** ノブ。パラメータの調整に使用されます。
10. **[MIXER]** はインとアウトプットの設定を行えるメニューを開きます。ここでトラックをミュートやソロにもできます。**[FUNCTION] + [MIXER]** を押すと、PROJECT メニューが開きます。
11. **[MIDI]** ボタンを押すと、MIDI シーケンサー モードを有効にします。点灯している <MIDI LED> は、MIDI シーケンサーが有効である事を示します。RECORDING SETUP メニューでは、この LED は内部サンプル ソースの信号強度およびレコーダ トリガの内部ソース選択を示します。**[FUNCTION] + [MIDI]** を押すと、PARTS メニューが開きます。ピックアップ マシンを使用すると、ボタンのコンビネーションは乗算コマンドを実行します。
12. **[FUNCTION]** ボタンとその他のボタンやノブを組み合わせることで使用することにより 2 次ファンクションの操作を行います。各ボタンやノブの持つ 2 時次ファンクションは、パネル上に赤い文字で表記されています。
13. **[CUE] + [TRACK]** キーを押すと、トラックをキューします。トラックのオーディオは、その後キュー出力にルーティングされます。**[FUNCTION] + [CUE]** を選択したパーツのパラメータ設定をリロードします。
14. **[PATTERN] + [TRIG]** キーを押すと、バンク内の有効なパターンを選択します。ARRANGER メニューを開くには **[FUNCTION] + [PATTERN]** を押します。
15. **[BANK] + [TRIG]** キーは、有効なバンクを選択します。**[FUNCTION] + [BANK]** を押すと、様々なコンテキストメニューが開きます。
16. **[ENTER/YES]** キー。サブメニューに入る、および選択を確認するために使用します。
17. **[EXIT/NO]** キー。有効なメニューを終了するため、およびオプションの選択を解除するために使用します。
18. **[ARROW]** キー。メニューのナビゲーションのために使用します。**[UP]**、**[DOWN]**、**[LEFT]** と **[RIGHT]** と呼ばれます。特定の開いているメニューがない時、**[LEFT] / [RIGHT]** を押すと、一時的に BPM を上下微調整できます。
19. **[TRACK PARAMETER]** キーは、有効なトラックのトラック パラメーター ページ間を切り替えます。**[FUNCTION] + [TRACK PARAMETER]** キーまたは **[TRACK PARAMETER]** キーをすばやく 2 回押すと、選択した TRACK PARAMETER ページの SETUP メニューが開きます。MIDI Sequencer モードで TRACK PARAMETER ページはトラックの MIDI 機能が反映されます。
20. **[REC]** キー。GRID RECORDING モードをオン/オフに切り替えます。**[PLAY]** を押しながら保持すると、LIVE RECORDING モードを開始します。GRID RECORDING モードでは <RECORD LED> は点灯して、LIVE RECORDING モードでは点滅します。**[FUNCTION] + [REC]** を押すと、コピー コマンドを実行します。
21. **[PLAY]** キー。パターンまたはアレンジメントの再生を開始します。**[PLAY]** をまた押すと、再生を一時停止します。**[FUNCTION] + [PLAY]** はクリア コマンドを実行します。
22. **[STOP]** キー。パターンまたはアレンジメントの再生をストップします。**[FUNCTION] + [STOP]** は貼り付けコマンドを実行します。



- コピー、クリアおよび貼り付け機能は、多くのメニューで利用できます。実装は、ページ 90 で説明されています。

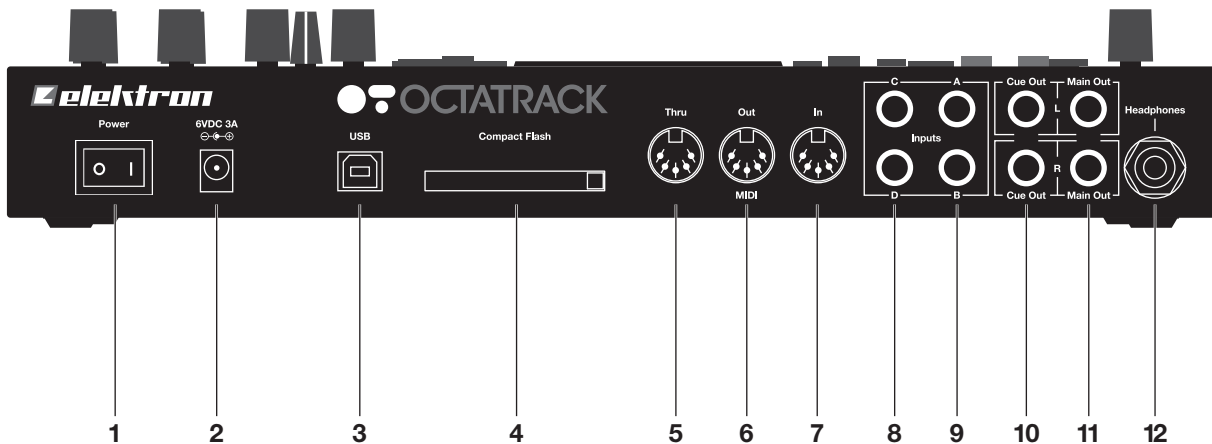
23. **[SCENE A] / [SCENE B] + [TRIG]** AとBシーンスロット選ばれたパラメータ値をシーンに割り当てます。に 16 シーンの一つを割り当てます。 **[SCENE] / [SCENE B] + DATA ENTRY** ノブは、選ばれたパラメータ値をシーンに割り当てます。
[FUNCTION] + [SCENE A] / [SCENE B] はシーンをミュートします。

24. クロスフェーダーは、シーンと A シーン B のパラメータ値の間を補間します。

25. **[TRIG]** キー 1 ~ 16。これらは、例えばトラックのマシンまたは完全なトラックをトリガするなど、多くの用途があります。GRID RECORDING モードでトリガを配置するためにも使用されます。 **[PATTERN]**、 **[BANK]** と **[SCENE]** ボタンと組み合わせで押されると、パターン、バンク、シーンを選択します。各 **[TRIG]** キー < の上で > **TRIG LED** が置かれたトリガの位置を示します。

26. **[PATTERN PAGE]** は GRID RECORDING モードが有効な時は、有効なパターンのページを選択します。 **[PATTERN PAGE]** キーの上に 4 つの < パターン ページ > LED があります。現在再生中またはエディット中のパターン ページを示すために使用されています。例えばパターンで 64 ステップ、または 4 つのパターン ページを使用した場合、4 つすべての LED が点灯します。16 ステップだった場合には、 < 1:4 > の LED は点灯したままで、 **[PATTERN PAGE]** を押ししても影響はありません。 **[FUNCTION] + [PATTERN PAGE]** の操作でスケールセットアップメニューを開きます。トラックのレンジやタイムシグネチャーといった設定を行います。

背面コネクタ



Octatrack の背面コネクタ :

1. パワーオン/オフスイッチ
2. 6V DC 電源



- **要注意！ Octatrack**に同梱されている**PSU-2**のみを使用してください。適切な電源コードを使用すれば、電圧コンバーターを必要とせず世界中で使用できます。間違ったタイプのアダプタを使用すると、装置が損傷する恐れがあります。誤った電源の利用によって生じた損傷は保証の対象外です。**Octatrack**の電力供給の詳細について"情報" ページ **154** を参照してください。
- 3. ハイスピード USB 2.0 接続。
- 4. コンパクトフラッシュカードリーダー。
- 5. MIDI スルー。
- 6. MIDI アウト。
- 7. MIDI イン。
- 8. 入力 C/D。
- 9. 入力 A/B。
- 10. キュー出力 L/R。
- 11. メイン出力 L/R。
- 12. ヘッドフォン出力。

OCTATRACK アクセサリー

ラック マウント キット

Octatrack は、別売りの **Octatrack** ラックマウントキットを使用して、標準の 19 インチラックにマウントできます。ラックに取り付けた場合、**Octatrack** は 4U 標準ユニットに加えて、本機に接続されたケーブルに対応するために必要な約 1U の追加スペースを占有します。

ラック マウント キットを組み立てる際に、適切なサイズのマイナス ドライバーをお持ちである事を確認してください。同梱された M3x6mm サイズのネジを使用して、**Octatrack** の両側にラックマウントコンソールを取り付けてください。ユニットの安全な運用のためにすべてのねじが固定されている事を確認します。

キャリングバッグと保護カバー

キャリーバッグは **Octatrack** を 1 台収容します。プラスチック製の保護カバーは、**Octatrack** パネルの上に置き、クロスフェーダーやノブを保護します。保護カバーはバックに付属しています。

コンパクトフラッシュカードリーダー

<CARD STATUS LED> は、コンパクトフラッシュカードが挿入された時に点灯します。点滅している明るい緑の LED ライトはカードが読まれている事を意味します。赤い LED ライトはカードが書き込まれている事を意味します。[STOP] を押すまでデータを書き込む事ができない場合があります。<CARD STATUS LED> は、それが起きるまで黄色のままになります。

リーダーの右側にあるボタンを押して、コンパクトフラッシュカードを取り出します。押された後、ボタンが数ミリ突き出ます。コンパクトフラッシュカードを取り出すにはもう一度押します。

コンパクトフラッシュカードの仕様

UDMA と読み取りと書き込み両方で少なくとも 133 (~20MB/s) をサポートしているカードは Octatrack と互換性があります。カードは FAT16 や FAT32、できれば FAT32 でフォーマットする必要があります。最大 64 GB のコンパクトフラッシュカードがサポートされています。



- データの読み取りまたは書き込み中にカードを取り外さないでください。それによって、ファイルやデータが破損する事があります。<CARD STATUS LED> が淡く緑に点灯してからのみ、カードを取り出せます。

ユニットの接続

Octatrack に他のユニットを接続する前に、すべてのユニットがオフになっているかを確認します。

1. 同梱の DC アダプタを電源コンセントに接続して、Octatrack の 6V の DC コネクタに小さいプラグを接続します。
2. Octatrack のメイン出力 L/R から、アンプのミキサーに接続します。
3. MIDI コントロールが必要な場合、Octatrack の MIDI OUT から データを送信したいデバイスの MIDI IN に接続します。Octatrack の MIDI IN をデータを受信したいデバイスの MIDI OUT に接続します。MIDI THRU ポートは MIDI IN ポートに到着するデータをスルー（通過）するので、MIDI 機器をチェーンするために使用できます。
4. 全ての機器をオンにします。



- **USB 接続は Octatrack の出力にコンピュータノイズを混入する事があります。**これが発生した場合、バランス ケーブルを使用する、またはバッテリーパワーのコンピュータを使用します。お使いのコンピュータのアースを外さないでください。電気ショックに対して保護するためにあります。

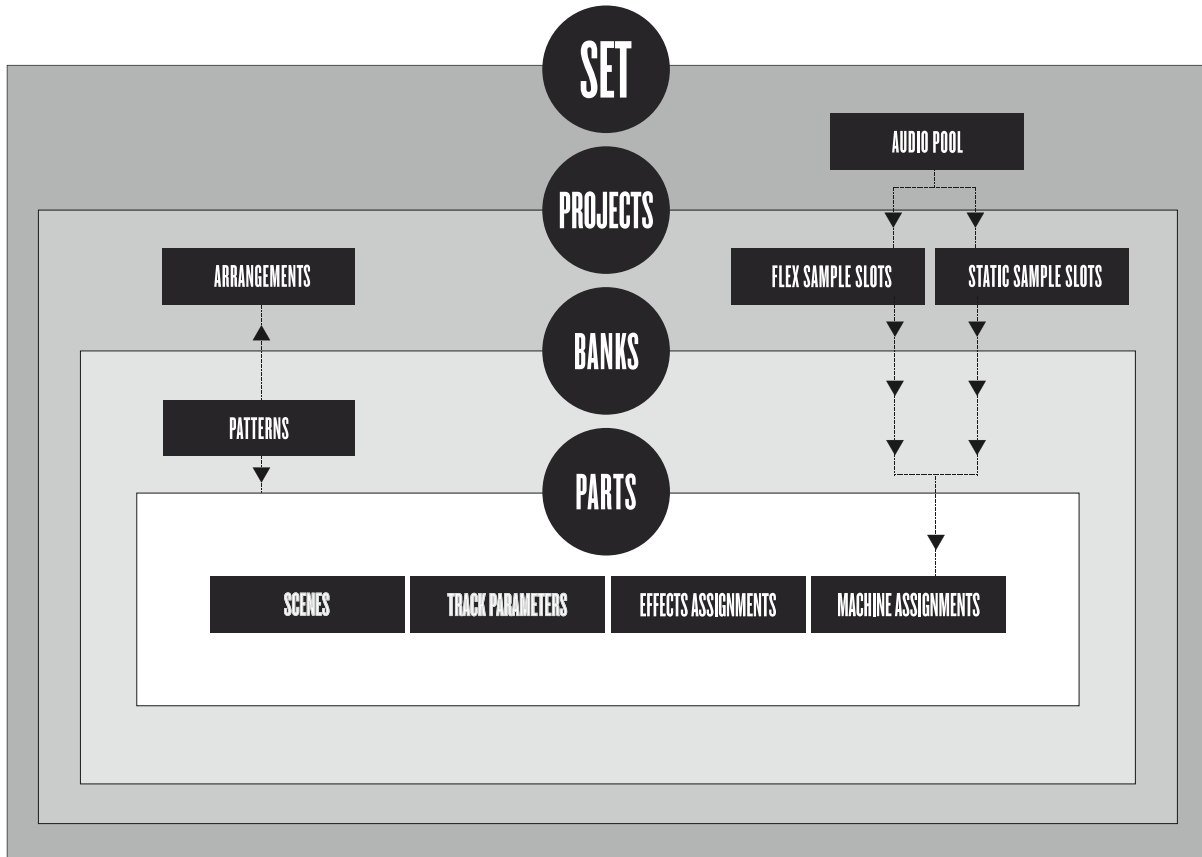
ケアの手順

長い間のトラブルフリーな操作のためには、以下のアドバイスに従ってください：

- 本体や LCD ディスプレイのカバーに強い洗剤は使用しないでください。柔らかい乾いた布でほこり、汚れや指紋を取り除きます。よりしつこい汚れは、水だけで軽く湿らせた布で取り除く事ができます。
- 傷や損害を避けるために、画面の近くに先がとがった物を使用しないでください。また、ディスプレイに圧力をかけないでください。
- Octatrack を運ぶ際、できれば出荷時の箱と梱包材を使用してください。
- 使用する前にユニットを安定した面に置く事を確認します。ユニットをラックにマウントする場合、ラック マウントの穴に 4 つのネジをすべて締める必要があります。
- パターンやパートの保存に使用されるメモリは、本体内のバックアップ電池によって電源供給されています。それは交換を必要とする前に少なくとも 6 年間データを保持します。バッテリー交換が必要な場合、「BATTERY LOW」メッセージが表示されます。Elektron のサポートまたは最寄りの修理センターにお問い合わせください。
- 使用されていない時は電源をオフにします。

OCTATRACK 構造

Octatrack は階層的に構成されています。下の図は Octatrack のデータ構造を示します。



セット

セットは、Octatrack の最上位レベルの構造です。それはほぼ無制限のプロジェクトと 1 つのオーディオ プールを含める事ができます。オーディオ プールのサンプルの数、およびプロジェクトの数はコンパクト フラッシュカードのサイズのみに制限されています。オーディオ プールのサンプルは、セットの全てのプロジェクトが使用できます。セットはコンパクト フラッシュカードに保存されます。セットは多くのプロジェクトを含める事ができますので、1 つのセットで十分なユーザーもいらっしゃるかも知れません。セットについての詳細は、ページ 23。

オーディオ プール

各セットには、コンパクト フラッシュカードに格納されている、1 つのオーディオ プールが含まれています。オーディオ プールには、セットのプロジェクトのフレックスとスタティック サンプル スロット一覧にロードできるサンプルが含まれています。オーディオ プールをサンプルでいっぱいにする方法については、ページ 25 を参照してください。

プロジェクト

Octatrack が意図したとおりに動作するためには、セットをマウントしてプロジェクトをロードする必要があります。プロジェクトには次が含まれています：16 のバンク、8 つのアレンジメント、8 つのトラック レコーダとそのレコーダ バッファ、フレックス マシン専用の 128 のサンプル スロット、スタティック マシン専用の 128 のスロット、様々なプロジェクト専用の設定、およびプロジェクトの全パターンの BPM 設定。したがって、プロジェクトは作曲のコレクションとみなす事ができます。

フレックスとスタティック サンプル スロットを埋めるために使用されたサンプルは、セットのオーディオ プールから取得します。プロジェクトで使用されるサンプルはまた、プロジェクト フォルダに収集して保存できます。COLLECT SAMPLES のコマンドはこのために使用して、プロジェクトが多かれ少なかれ自己完結になります。プロジェクトの詳細についてはページ 26 を参照してください。サンプルの整理のために、サンプルをオーディオ プールのみには収納する事をお勧めします。

フレックスとスタティック サンプル スロット一覧

フレックスとスタティック マシンがサンプルを利用するためには、まずオーディオ プールから、フレックスまたはスタティック サンプル スロット一覧にロードする必要があります。サンプルがこれらの一覧に存在する場合、パターンのオーディオトラックに割り当てられているフレックスとスタティック マシンに割り当てられ、そして処理できます。サンプル スロット一覧にオーディオ プール サンプルをロードする方法については " サンプル スロットへサンプルのロード " ページ 28 を参照してください。マシンにサンプルを割り当てる方法については " マシンにフレックスとスタティック サンプルを割り当てる。 " ページ 70 を参照してください。

バンク

各プロジェクトは 16 バンクをホストして、各バンクは 16 パターンと 4 つのパートをホストします。これにより、利用可能なパターンとパートは、多数の曲のバリエーションを可能にするので、バンクは作曲全体をホスティングするのに適しています。バンク間の切り替えはシームレスです。つまり、再生がストップしたり、オーディオがカットされたりしません。バンクに関する詳しい情報は、ページ 63 に記載されています。

パターン

各バンクに 16 パターンが利用可能です。従って 256 パターンが常に手元にあります。パターンは、シーケンサー データのようなトリガ、パラメータ ロック、および最大 8 つのオーディオトラックと 8 つの MIDI トラック用のトラック長さ と拍子で構成されます。細については " パターン " ページ 81 を参照してください。

パート

各バンクに 4 つのパートが利用できます。パートにはマシンの割り当てと関連するサンプル、トラックパラメーターの設定、FX の割り当て、および 16 のシーンが含まれています。パートを変更すると、有効パターンが新しいパートをコントロールできます。セットについての詳細はページ 64 を参照してください。

シーン

シーンはシーン A とシーン B のスロットに割り当てられます。クロスフェーダーが影響するパラメータを決定します。この機能に関するより詳細な情報は " シーン " ページ 65 で記載されています

アレンジメント

1つのプロジェクトで最大で8つのアレンジメントを作成することができます。プロジェクトはパターンの組み合わせにより構成されます。アレンジメントは一般的なドラムマシンで言うところの、いわゆるソングモードです。アレンジメントは、単純にパターンを組み合わせるだけでなく、変化に富んだ長尺のシーケンスを作成するのにさいてきです。詳細は "アレンジャー" ページ 113 を参照してください。

トラック

Octatrack パターンは 8 つのオーディオトラック、および 8 つの MIDI トラックを処理します。各オーディオトラックは、マシンをホストできます。ネイバーマシンを除いて、全てのマシンタイプを全ての 8 つのオーディオトラックに割り当てる事ができます。トラックについての詳細は "トラック" ページ 68 を参照してください。

マシン

マシンとは、**Octatrack**内部の8つのトラックにそれぞれアサインすることができます。各マシンタイプはそれぞれ異なる用途で使用されます。さまざまなマシンの種類の詳細は "付録 A: マシンのリファレンス"。トラックにマシンを割り当てる方法は "トラックにマシンを割り当てる" ページ 68 で説明されています。

フレックスマシンはサンプルを処理します。フレックスサンプルは **Octatrack** の RAM メモリにロードされるので、その場でサンプルの瞬時のコントロールを提供します。フレックスマシンが利用可能なサンプルは、128 のフレックスサンプルをホストできるフレックスサンプルスロット一覧にあります。

スタティックマシンはサンプルを処理します。スタティックマシンが利用可能なサンプルは、コンパクトフラッシュカードからストリーミングされて、128 のスタティックサンプルをホストできるスタティックサンプルスロット一覧にあります。1つのスタティックサンプルは最大 2GB まで可能です。

スルーマシンは **Octatrack** の入力を聴くために使用します。フィルタリングやエフェクトで入力オーディオに影響するために使用できます。

ネイバーマシンは、前のトラックの出力を聴きます。強力なエフェクトチェーンを構築するために使用できます。

ピックアップマシンは **Octatrack** をルーパーデバイスとして使用したい時に理想的です。

情報の処理方法

プロジェクト内で作業する時、全ての変更は自動的にカードにキャッシュされるので、保存する必要はありません。プロジェクトに対する変更は、マシンがオフにされた後も記憶されています。操作が必要な唯一の時は、コンパクトフラッシュカードを取り外す前です。その時プロジェクトをカードに同期する必要があります。この操作については、ページ 32 を参照してください。

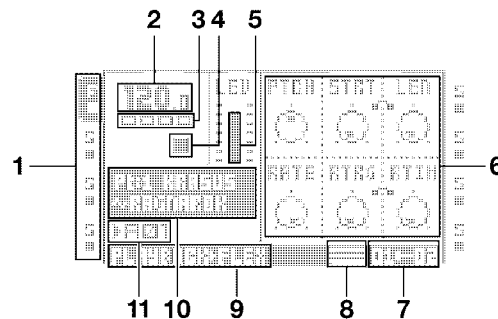
しかしプロジェクトには **SAVE** コマンドがあります。プロジェクトに満足したらそれを保存するのが賢明です。プロジェクトで作業を続け、しかし結果に満足できない場合、プロジェクト **RELOAD** コマンドを実行してプロジェクトを以前に保存した状態に戻す事ができます。これらのコマンドについての詳細は "プロジェクト" ページ 31 を参照してください。



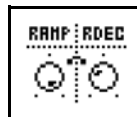
- <CARD STATUS LED> が点滅している時は、絶対に **Octatrack** をオフにしないでください。それはデータがコンパクトフラッシュカードに書かれている事を示していて、このプロセスを中断するとデータが破損する可能性があります。<CARD STATUS LED> が淡く緑に点灯してからのみ、**Octatrack** がオフにできます。

ユーザインターフェース

Octatrack のエディットの中心部は、液晶ディスプレイです。メインインターフェイス スクリーンを以下に示します。



1. マシンの割り当てやトラックの状態を示すトラック アイコン。有効なトラックがハイライト表示されます。トラックの割り当ては省略されています。「F」=フレックスマシン、「S」=スタティックマシン、「T」=スルーマシン、「N」=ネイバーマシン、「P」=ピックアップマシン、「M」=マスタートラック。トラック割り当てシンボルの下にトラックのステータスが示されます。再生のシンボルはトラックのサンプルが再生中を意味します。ストップのシンボルはトラックが再生していない事を意味します。プラスのシンボルはトラックのトラックレコーダまたはピックアップマシンが録音している事を意味します。ピックアップマシンにはより多くのトラックアイコンが存在します。一覧については"ピックアップマシンでサンプリング" ページ 58 を参照してください。OctatrackMIDI モードが有効な場合、アイコンがトラックがデータを送信するMIDI チャンネルを示します。
2. 小数点 1 つまで表示された現在のテンポ。
3. 再生位置を示す 4 つのボックス。各ボックスはダウンビートを表します。
4. 再生 / 録音状態は標準的な「録音」、「再生」、「一時停止」と「ストップ」。●、▶、⏸と■のシンボルで示されています。
5. 有効なトラックのマシンの全体的なボリュームレベルを示すレベルバー。
6. 最大 6 つのトラックパラメータ。**DATA ENTRY** ノブが何をコントロールするかを示し、現在のパラメータ値も示します。2 つのパラメータ値がお互いに属している場合、間に以下に示すような小さな"クリップ"があります：



7. 割り当てられたシーンおよびクロスフェーダーの現在位置。
8. 現在有効な TRIG モードを示すグラフィック。
9. TRACK PARAMETER ページに関する情報は、アクティブになっています。
10. 有効なパーツの名前およびトラックのマシンに割り当てられたサンプルの名前を示す情報ボックス。
11. 現在有効なパターン。

メニューとウィンドウ

メニューまたはウィンドウを開くと、特定のボタンやノブの機能は変化します。ウィンドウの機能が特定のインターフェースのコントロールにマップされている時、これらのコントロールを表すアイコンが開かれているウィンドウに表示されます。アイコンは次のとおりです：

 [ARROW] ボタン  [FUNCTION] キー

 [TRIG] キー  LEVEL ノブ



- [EXIT/NO] キーを使用して、すべてのウィンドウを閉じる事ができます。
- 有効なメニューで使用されていないボタンまたはノブは元の機能を保持します。例えば **TEMPO** メニューは **LEVEL** ノブを使用しますが、フォーカスされたトラックのパラメータをコントロールするためにも **DATA ENTRY** ノブを使用できます。

パラメータ編集

DATA ENTRY ノブノブはトラック パラメータの値を変更するために使用します。フロントパネル上のノブの物理的な位置は、スクリーン上のパラメータのレイアウトに対応しています。左上のパラメータを調整するには、**DATA ENTRY** ノブ **A** を回します。上の行の真ん中のパラメータを調整するには、**DATA ENTRY** ノブ **B** を回す、などと続きます。パラメータのグリッド内のいずれかのスロットが空白の場合は、対応する **DATA ENTRY** ノブはそのメニューでは機能がありません。

クイックパラメータ編集

DATA ENTRY ノブを回しながら押されると、パラメータは7刻みで調整されます。これによってパラメータ範囲全体をスイープすることがはるかに速くなります。

パラメータ値スキップ

パラメータを回しながら **[FUNCTION]** を保存すると、パラメータ値が関連する位置へジャンプします。0 から 127 の範囲のパラメータについては 0 または 127 のいずれかが選択されます。-64 から 63 までのパラメータは、値が -64、0 と +64 の間をジャンプします。他の選択も存在します。エコーフリーズ ディレイの **TIME** パラメータは例えば各増分で2倍になります。エフェクトをリピーターとして使用する時、便利です。

クイック スクロール

ファイル ブラウザーやサンプル スロット一覧のような一覧を含むメニューでは、クイック スクロールが利用可能です。カーソルを1つのメニューページ単位で移動するには **[FUNCTION] + [UP]** か **[DOWN]** 矢印キーを押します。



- サンプル スロット一覧またはファイル ブラウザーで音をプレビューする時、**[FUNCTION]** が押されている限りクイック スクロール機能が一時的に無効になります。

コピー、クリアと貼り付け

コピー、クリアと貼り付けコマンドは、多くの場面で利用可能です。コピー操作を実行するには **[FUNCTION] + [REC]** を押します。貼り付け操作を実行するには **[FUNCTION] + [STOP]** を押します。クリアの操作は **[FUNCTION] + [PLAY]** を押して実行します。ボタン押しのコンビネーションを繰り返す事で、貼り付けおよびクリアの各操作を元に戻す事ができます。これらのコマンドが利用できる場所の詳細については、マニュアルの各セクションを参照してください。

名前付けメニュー

名前付けの手順は一般的な名前付けメニューと同様です。



[LEFT] と **[RIGHT]** 矢印キーは文字間を移動するために使用します。**LEVEL** ノブを回す、または **[UP]** または **[DOWN]** 矢印キーを押すと、文字を選択します。すばやく文字を消去するには **[FUNCTION] + [ENTER/NO]** を押します。文字を消去する別の方法は **[CUE] + [EXIT/NO]** を押す事です。**[FUNCTION] + [EXIT/NO]** 方法を使用する場合との違いは、名前付けポップアップメニューが表示されない事です。

ポップアップ名前付けメニュー

NAMING メニューでは、利用可能な全ての文字、シンボル、数字を表示するポップアップメニューを開く事が可能です。ポップアップメニューに名前を入力する方がしばしば遥かに速い名前付け方法です。**NAMING** メニューが開いている時に **[FUNCTION]** キーを押してポップアップメニューにアクセスします。



[FUNCTION] を押しながら、**[ARROW]** キーを使用して挿入したい文字に移動します。そこから、**[FUNCTION]** を放して文字を挿入します。

プロジェクト、セットおよびサンプルの名前を付ける時、2つの拡張ポップアップメニューのページから文字を選択できます。ページ間をスクロールするには、ほかのページに到達するまでカーソルを上下または下方に移動させます。



パートやアレンジメントを名前付けする時、選択できる文字数はやや限られています。これらのポップアップメニューについては1ページ分の文字しかありません。



- コピー、貼り付けおよびクリア コマンドは、名前付けメニューで利用できます。コマンドを実行する時、[FUNCTION] を押さず [CUE] を押すと、ポップアップメニューは開きません。

クイック スタート

このクイックスタートは、すぐに **Octatrack** を使い始められるように、基本的な操作のいくつかをご案内いたします。まず、" ユニットの接続 " ページ 8 で説明したように接続します。

デモ モード

このモードで **Octatrack** は、挿入されたコンパクト フラッシュカードがなくても、16 セットのデモパターンを再生できます。デモモードは **Octatrack** の基礎を知るための素晴らしい方法です。デモモード中は、音やパターンに加えられた変更を保存する事はできません。

1. コンパクト フラッシュカードが挿入されていない事を確認します。[ENTER/YES] ボタンを抑えながら **Octatrack** のスイッチをオンにします。液晶画面はデモモードに入った事を示します。

デモ パターンを再生する

デモ モードでは A01 から A16 まで 16 のデモ パターンが利用できます。

1. パターン A01 を聴くには [PLAY] を押します。
2. [PATTERN] + [TRIG] キー 2 を押して、2 つ目のデモ パターンのパターン A02 を選択します。以下同様にパターン A03 を選択するには [PATTERN] + [TRIG] キー 3 を押します。
3. トラックをミュートするには [FUNCTION] + ミュートしたいトラックの [TRACK] キーを押します。手順を繰り返す事でミュートを解除します。

パラメータを調整する

各トラックには 5 つの TRACK PARAMETER ページが含まれています。トラックのサンプルにエフェクトを及ぼすパラメータがそこにあります。ページを開くために使用されるボタンは、液晶画面の直下に配置されています。

1. パターンはまだ再生している事を確認します。
2. 影響したいサンプルのトラックの [TRACK] キーを押します。
3. サンプルのピッチを変更するには、[PLAYBACK] キーを押します。PLAYBACK ページが開きます。PTCH というパラメータは、サンプルのピッチを変更します。パラメータ値を変更するには、DATA ENTRY ノブ A を回してください。
4. TRACK PARAMETER メニューの残りのパラメータを試して、サウンドシェイピングの可能性で実験してみてください。
5. 元の状態にパラメータ設定をリロードするには、を押して、[FUNCTION] + [CUE]。

シーンで実験する

シーンには、ロックされたパラメータが含まれています。クロスフェーダーは、ロックされたシーンのパラメータ間をモーフィングするために使用します。シーンは " シーン " ページ 65 で説明されています。

1. すべてのデモ パターンを選択します。クロスフェーダーを右端の位置にします。これはシーン スロット B に割り当てられているシーンを完全に有効にします。

2. 新しいシーンをシーン スロットへ配置するには、**[SCENE B]** を保持しながら **[TRIG]** キーを押します。すでに割り当てられているシーンは赤い <TRIG LED> によって示されます。シーン スロットに異なるシーンを割り当ててみて、パターンの音がどう変化するか聴いてみてください。

GRID RECORDING を使用してパターンを録音

シーケンサーにサンプル トリガを入力するには **GRID RECORDING** モードを使用します。サンプル トリガはトラックのマシンとサンプルをトリガします。このモードについての詳細は "GRID RECORDING モード" ページ 82 を参照してください。

1. **GRID RECORDING** モードに入るには **[REC]** キーを押します。<REC LED> が点灯して、モードが有効な事を示します。
2. サンプル トリガを入力したいトラックを選択するには **[TRACK]** ボタンを押します。
3. サンプル トリガを入力するには **[TRIG]** キーを押します。サンプル トリガーを完全に削除するには **[TRIG]** キーをもう一度押します。パターンに 16 以上のステップが含まれる場合、パターン ページ間を切り替えるには、**[PATTERN PAGE]** キーを押します。
4. 他のトラックをエディットするには、他の **[TRACK]** ボタンを押して、有効なトラックを変更します。

LIVE RECORDING を使用してパターンを録音

LIVE RECORDING モードで、シーケンサーが動作している状態で、サンプル トリガとパラメータの変更を録音できます。このモードについての詳細は "LIVE RECORDING モード" ページ 83 を参照してください。

1. このモードに入るには、**[REC]** を保持して、**[PLAY]** を押します。RECORD LED は点滅し始めて、<LIVE RECORDING> モードが有効な事を示し、シーケンサーの再生がスタートします。
2. 最後の 8 つの **[TRIG]** キーを押して、手動でサンプル トリガを録音できます。**[TRIG]** キー 9 を押すとトラック 1 にサンプル トリガを追加して、**[TRIG]** キー 10 はトラック 2 にサンプル トリガを追加する、などと続きます。次回パターンが繰り返す時、録音した全てのサンプル トリガを聴く事ができます。

パラメータ ロック

パラメーターロックは、トリガのための個々のパラメータ値を許可します。それは **Octatrack** の最も重要な機能の一つです。バンクに関する詳しい情報は、ページ 86 に記載されています。

1. **GRID RECORDING** モードでは、**[TRIG]** キーを押しながらパラメータを微調整します。調整したパラメータの LCD 画面グラフィックは反転して、サンプル トリガが現在設定した値にロックされていることを示します。サンプル トリガの上の <TRIG LED> は点滅して、パラメーターがそのステップのためにロックされていることを示します。
2. サンプル トリガの全てのロックを外すには、ロックされているトリガの **[TRIG]** キーを 2 回押します。また、シングル ロックを削除できます。そうするには、ロックされたパラメータに対応する **DATA ENTRY** ノブをクリックしながら **[TRIG]** キーを保持します。反転グラフィックが消え、パラメータのロックが削除されています。

セットをマウントして、プロジェクトをロードする

Octatrack がプロジェクトをロードして、フレックスやスタティック サンプル スロット一覧をサンプルで埋めるには、セットをマウントする必要があります。Octatrack に同梱されたコンパクト フラッシュカードには、「PRESETS」という名のセットが含まれています。このセットには、「プリセット」という名前のプロジェクトも含まれています。このプロジェクトにはデモモードプロジェクトと同じパターンとサンプルが含まれています。

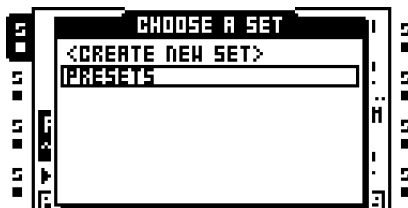
空のコンパクト フラッシュカードを使用している場合、サンプルの処理を始める前にセットを作成およびマウントする必要があります。セットについての詳細は "セット" ページ 23 を参照してください。

セットのマウント

1. Octatrack の電源をオンにします。コンパクト フラッシュカードを挿入している事を確認します。新しいコンパクト フラッシュカードを使用している場合、「NO SET IS MOUNTED! PLEASE MOUNT ONE (セットがマウントされていません。マウントしてください)」と表示される事があります。[ENTER/YES] を押すとセットをマウントして作成するメニューが自動的に開くには、それ以外の場合、ステップ 2 に進みます。
2. PROJECT メニューを開くには [FUNCTION] + [MIXER] を押します。PROJECT を選択して [ENTER/YES] または [RIGHT] 矢印キーを押します。下へスクロールして SET のセクションにある CHANGE を選択します。



3. セットをマウントして作成するメニューを開くには [ENTER/YES] を押します。有効なプロジェクトがない場合、「NOT WITHIN A PROJECT. CHANGES MADE WILL BE DISCARDED. CONTINUE? (有効なプロジェクトがありません。変更が破棄されます。続行しますか?)」が表示されます。セットのマウントを続行するには [ENTER/YES] を押します。行った全ての変更が破棄される事に注意してください。変更を新しいプロジェクトとして保存したい場合、PROJECT メニューの SAVE TO NEW コマンドを使用します。[EXIT/NO] を押すと、セットのマウント操作をキャンセルします。



4. マシンに付属のコンパクト フラッシュカードを使用している場合、「PRESETS」を選択して [ENTER/YES] を押します。空のコンパクト フラッシュカードを使用している場合、セットを作成する必要があります。<CREATE NEW SET> を選択して [ENTER/YES] を押します。[ARROW] キーを使用してセットに名前を付けて終了したら、[ENTER/YES] を押します。一覧のセットを選択して [ENTER/YES] を押します。セットは、現在マウントされています。



- セットをマウントした後、プロジェクトをロードするメニューが自動的に開かれます。

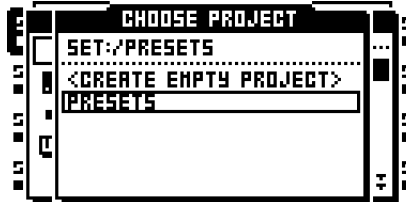
プロジェクトのロード

セットをマウントした後、プロジェクトがロードされるはずですが、機器に同梱されたコンパクト フラッシュカードには、「PRESETS」というプロジェクトが一つ含まれています。このプロジェクトには、16 のデモ パターンが含まれています。空のコンパクト フラッシュを使用している場合、新しく作成されたセットにはプロジェクトが含まれていませんので、プロジェクトを作成する必要があります。セクション内のプロジェクトについては "プロジェクト" ページ 26 を参照してください。

1. PROJECTメニューを開くには[FUNCTION] + [MIXER]を押します。PROJECTを選択して [ENTER/YES] または [RIGHT] 矢印キーを押します。PROJECT セクションにある CHANGE を選択します。



2. メニューを開くには [ENTER/YES] を押します。



3. 同梱のコンパクト フラッシュカードが挿入され、「PRESETS」という名のセットがマウントされている場合、プロジェクト「PRESETS」を選択して [ENTER/YES] を押します。プロジェクトがロードされます。新しいコンパクト フラッシュを使用している場合、<CREATE NEW PROJECT> を選択して [ENTER/YES] を押します。プロジェクトに名前を付けて [ENTER/YES] を押します。新しく作成されたプロジェクトがロードされます。

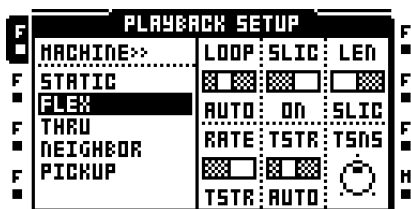
サンプルのロード

セットがマウントされて、できればプロジェクトがロードされたら、セットのオーディオプールのサンプルはフレックスとスタティック マシンによって処理できます。フレックスまたはスタティック マシンをトラックに割り当て、フレックスまたはスタティック サンプル スロット一覧にサンプルをロードする必要があります。マウントされたセットのオーディオプールに全てのサンプルが含まれていない場合、まずコンテンツで満たす必要がある事に注意してください。その手順については "オーディオ プール" ページ 25 を参照してください。

2つの主なマシンとサンプルの割り当て方法があります。このクイックスタートガイドでは、PLAYBACK SETUP メニューを使用するものを説明しています。QUICK ASSIGN メニューを使用するもう一つの方法は "QUICK ASSIGN メニューでマシンを割り当てる" ページ 69 および "QUICK ASSIGN メニューでサンプルを割り当てる" ページ 70 で説明されています。

トラックにマシンを割り当てる

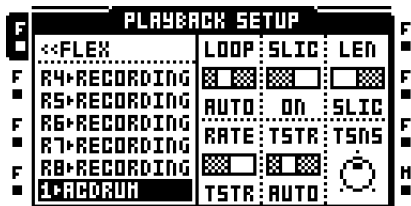
1. 第 1 トラックを選択するには [TRACK] キー 1 を押します。
2. PLAYBACK SETUP メニューに入るには [FUNCTION] と [PLAY] を押します。ここからマシン一覧をアクセスする必要があります。サンプルのスロット一覧が開かれた場合、[LEFT] 矢印キーを押してマシン一覧に移動します。



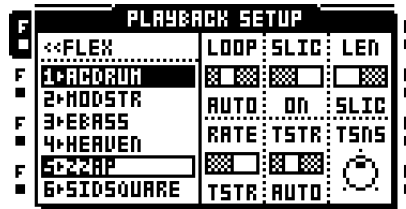
3. 割り当てたいマシンをマシン一覧から選択します。トラックに割り当てるには [ENTER/YES] を押します。フレックスとスタティック マシンのみがサンプルを再生できる事に注意してください。割り当てられたマシンのサンプル スロット一覧に入るには [RIGHT] 矢印ボタンを押します。

マシンにサンプルを割り当てる

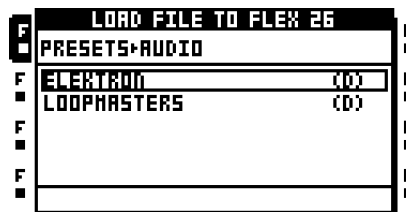
1. サンプルを含むオーディオプールがあるセットがマウントされている事を確認します。同梱されたコンパクトフラッシュカードにある「PRESETS」のセットに属するオーディオプールは、サンプルが沢山あります。できればプロジェクトを先にロードしておきます。
2. フレックスまたはスタティック マシンを含むトラックを選択するには、関連する [TRACK] キーを押します。
3. PLAYBACK SETUP メニューに入るには [FUNCTION] と [PLAY] を押します。サンプル スロット一覧が開きます。マシンの一覧が開いている場合、[RIGHT] 矢印キーを押してサンプル スロット一覧に入ります。現在マシンに割り当てられているサンプルは、反転グラフィックで示されます。



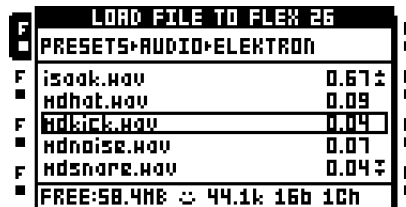
4. サンプルが既にサンプル スロット一覧に存在する場合、マシンに割り当てるにはサンプルを選択して **[ENTER/YES]** を押します。



5. オーディオ プールから空のサンプル スロットに新しいサンプルをロードするには、サンプル スロットを選択して **[ENTER/YES]** を押します。オーディオ プールの内容を列挙したファイル ブラウザが開かれます。サンプル スロットに既にサンプルが含まれている場合、選択したサンプル スロットをマシンに割り当てる事なくオーディオ プールにアクセスするには、**[RIGHT]** 矢印キーを押します。



6. **[UP]** と **[DOWN]** 矢印キーを使用して、オーディオ プールに移動します。オーディオ プール内のサブフォルダーはディレクトリの略称「(D)」でマークされています。サブフォルダーを開くには **[RIGHT]** 矢印キーまたは **[ENTER/YES]** を押します。フォルダー階層を 1 ステップ戻するには **[LEFT]** 矢印キーを押します。サンプル スロットにロードしたいサンプルを探します。サンプルをサンプル スロット一覧にロードするには **[ENTER/YES]** を押します。



- メイン出力からのサンプルをプレビューするには **[FUNCTION] + [ENTER/YES]** を押します。キュー出力からプレビューするには **[CUE] + [ENTER/YES]** を押します。

セット

セットは、Octratrack 階層の最上位層で、セットは完全に自立型です。セットは次を含みます：

- コンパクト フラッシュカードのサイズのみ制限されたプロジェクト数。
- セットのプロジェクトが共有するサンプルが収納されているオーディオ プール。

Octatrack がセットに属するプロジェクトをロードするにはセットをマウントする必要があります。Octatrack が意図通りに動作するには、マウントされたセットとロードされたプロジェクトが必要です。プロジェクトについては "プロジェクト" ページ 26 を参照してください。

ブートする際、Octatrack は自動的に以前マウントされたセットをマウントして、前のプロジェクトをロードしますが、例えば新しくフォーマットされたコンパクトフラッシュカードが挿入された場合、または他のセットを含んでいるカードに交換した場合、時々それができない可能性があります。その場合はセットを手動でマウントする必要があります。

コンパクト フラッシュカードが変更されると「WRONG COMPACT FLASH CARD INSERTED. CONTINUE? (間違ったコンパクトフラッシュカードが挿入されました。続行しますか?)」というウィンドウが表示されます。これは新しいコンパクトフラッシュカードが挿入された事を示すプロンプトです。続行するには **[ENTER/YES]** を押します。続行すると、「NO SET IS MOUNTED! PLEASE MOUNT ONE (セットがマウントされていません。マウントしてください)」と表示される事があります。**[ENTER/YES]** を押すと、セットを作成したりマウントできるメニューを自動的に開きます。挿入されたカードにセットが含まれる場合、その1つをマウントします。カードにセットが含まれていない場合、作成してマウントします。

Octatrackがセットと起動して、有効なプロジェクトがない場合、「YOU ARE NOT WORKING IN ANY PROJECT. USE THE SAVE AS NEW COMMAND TO KEEP ANY CHANGES! (作業中のプロジェクトがありません。変更を保存するためにSAVE AS NEW コマンドを使用してください!)」というウィンドウが表示されます。プロンプトを消すには**[ENTER/YES]**を押します。有効なプロジェクトがないため、別のセットをマウントしたり、別のプロジェクトをロードすると、この状態で行われた全ての変更は破棄されます。新しいプロジェクトへの変更を保存するには、PROJECTメニューの**SAVE TO NEW**コマンドを使用します。または、新しいプロジェクトを作成するかロードします。



- コンピュータにセットをバックアップします。コンパクトフラッシュカードを無くした場合でも、コンピュータから新しいカードにセットを転送する事は簡単です。
- セットはコンパクトフラッシュカードのルートディレクトリにフォルダーとして保存されます。これは例えばUSB経由でコンピュータにOctatrackを接続して、コンピュータとコンパクトフラッシュカードの内容を閲覧する時に見れます。Octatrackをコンピューターに接続する方法の詳細は "システム" ページ 33 を参照してください。

セットの作成とマウント

セットは PROJECT メニューで作成してマウントします。このメニューを開くには **[FUNCTION] + [MIXER]** を押します。サブメニューのオプションにアクセスするには、PROJECT を選択して右 **[ARROW]** または **[ENTER/YES]** を押します。SET セクションにある CHANGE を選択します。

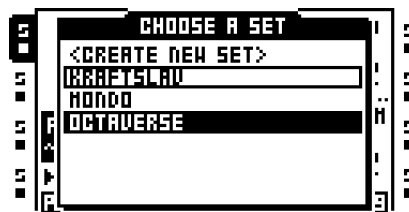


[ENTER/YES] を押します。有効なプロジェクトは、セットを変更するメニューが開かれる前に、自動的にコンパクトフラッシュカードに同期され、全ての設定と割り当てを保存します。



- 有効なプロジェクトがない場合、「**NOT WITHIN A PROJECT. CHANGES MADE WILL BE DISCARDED. CONTINUE?** (有効なプロジェクトがありません。変更が破棄されます。続行しますか?)」と表示されます。セット変更を続行するには **[ENTER/YES]** を押します。これは既に行われた全ての設定および割り当てを廃棄する事に注意してください。全ての情報を失いたくない場合、操作をキャンセルするには **[EXIT/NO]** キーを押します。そして、セットの変更前に **SAVE TO NEW** コマンドを使用して、新しいプロジェクトに全ての設定を保存します。

CHANGE が選択され、**[ENTER/YES]** が押されたら、コンパクトフラッシュカードに収納されている利用可能なセットの一覧が表示されます。



現在有効なセットは反転グラフィックで示されます。別のセットをマウントするには、メニューにあるセットの一覧から選択します。**[ENTER/YES]** を押してマウントします。セットがマウントされたら、プロジェクトがロードされ、作成されるメニューが自動的に開かれます。

新しいセットを作成するには、<CREATE NEW SET> を選択して、**[ENTER/YES]** を押します。新しいセットの名前付けができる名前付けメニューが表示されます。



- セットをマウントした後、できればプロジェクトをロードします。またはセットに全くプロジェクトが含まれていない場合は、作成してロードします。

オーディオ プール

セットのすべてのサンプルは、オーディオ プールに収集されます。これらのサンプルは、セットのプロジェクトのフレックスとスタティック サンプル スロットを埋めるために使われます。セットが作成されると、オーディオ プールも自動的に作成されます。



- オーディオ プールの内容はセットに専属しています。同じサンプルを2つのセットで使いたい場合、サンプルを両方のオーディオ プールにコピーする必要があります。

オーディオ プールコンテンツを追加

オーディオ プールにコンテンツを追加するには、できれば **Octatrack** をコンピュータに接続します。

1. USB ケーブルを使用して **Octatrack** をコンピューターに接続します。
2. [PROJECT] メニューを開き、**SYSTEM** を、そして **USB DISK MODE** を選択します。コンパクト フラッシュカードがコンピューターで大容量記憶装置デバイスとして認識させるために **[ENTER/YES]** を押します。**USB DISK MODE** についての詳細は " システム " ページ 33 を参照してください。
3. コンピュータでオーディオ コンテンツを追加したいオーディオ プールのセットフォルダを探します。セットのフォルダ内に **AUDIO** という名のフォルダがあります。これはセットのオーディオ プールです。このフォルダ内のすべてのオーディオ素材は、セットのプロジェクトがアクセスできます。
4. オーディオ プールのセットにコンテンツを追加するには、**AUDIO** フォルダにオーディオ ファイルまたはオーディオ ファイルを含むフォルダをドラッグ&ドロップします。完了したら **Octatrack** をコンピューターからマウント解除する必要があります。



- フレックスとスタティック サンプル スロットにサンプルをロードする時、**Octatrack** のファイル ブラウザーを使用してコンパクト フラッシュカードを参照します。ファイル ブラウザーについての詳細は " ファイル ブラウザ " ページ 30 を参照してください。



- セットのフォルダを開いた後、**AUDIO** フォルダとセットの保存されたプロジェクトが表示されます。オーディオ ファイルをプロジェクト フォルダに配置できますが、便宜上オーディオ ファイルは **AUDIO** フォルダのみに入れる事をお勧めします。
- オーディオ プール内のフォルダとサブフォルダは、最大 **1024** のファイルまたはサブフォルダを含める事ができます。

オーディオ ファイルの互換性

フレックスとスタティック マシンの両方とも、モノラルまたはステレオで **16** または **24 bit/44.1 kHz** の **WAV/AIFF** ファイルを扱う事ができます。

プロジェクト

各セットは、コンパクトフラッシュカードのサイズのみで制限されるプロジェクトの数を含める事ができます。プロジェクトには次が含まれています：

- 16のバンク。
- 8つのアレンジメント。
- 128のフレックス サンプル スロットと関連フレックス サンプル。
- 128のスタティック サンプル スロットと関連スタティック サンプル。
- 8つのトラック レコーダとそのレコーダ バッファー。
- パターンテンポをコントロールする **BPM** 設定。
- **PROJECT** メニューの設定。

プロジェクトは作曲の収集とみなす事ができます。プロジェクトは、例えばライブセット全体、または作業している曲を一定量含める事ができます。一度に1つのプロジェクトをロードできます。**Octatrack** が意図通りに動作するには、プロジェクトは常に有効、すなわちロードされている必要があります。

有効なプロジェクトへのすべての変更は、自動的にカードにキャッシュされます。つまりプロジェクトで作業して、**Octatrack** のスイッチをオフにして、またオンにした時に、同じところから作業をスタートできます。プロジェクト **SAVE** コマンドを実行する事によってプロジェクトを保存できます。これは特定の状態にプロジェクトに戻したい場合のみに必要です。一般的にプロジェクトに満足できたら、プロジェクト **SAVE** コマンドを実行する事を推奨します。こうすれば、プロジェクトで実験し続けて、必要であれば、いつでも **RELOAD** コマンドを実行して保存状態に戻せます。プロジェクトを保存してリロードする方法の詳細は "プロジェクト" ページ 31 を参照してください。

プロジェクトを含まないセットをマウントした後などプロジェクト内で作業をしていない時、マシンやエフェクトを割り当てたり、パラメータやパターン設定を行うことも可能です。**Octatrack** はオフにされた後も有効バンクの設定を覚えていますが、新しいセットがマウントされたり、別のプロジェクトがロードされた場合、それらを破棄します。変更を新しいプロジェクトとして保存したい場合、**PROJECT** メニューの **SAVE TO NEW** コマンドを使用します。**Octatrack** が起動して、有効なプロジェクトがないと認識した場合、「YOU ARE NOT WORKING IN ANY PROJECT. USE THE SAVE AS NEW COMMAND TO KEEP ANY CHANGES! (作業中のプロジェクトがありません。変更を保存するために **SAVE AS NEW** コマンドを使用してください!)」というウインドウが表示されます。



- コンパクトフラッシュカードを取り出す前に、有効なプロジェクトは **SYNC TO CARD** 操作を使用して、常にカードに同期する必要があります。そうしないと変更内容は失われます。詳細については、ページ 32 を参照してください。

プロジェクトと RAM メモリ

プロジェクトで利用可能な RAM メモリの合計は 85.5 MB です。このメモリは、トラックレコーダとフレックス サンプル スロットにロードされたサンプルの間で共有されます。デフォルトでフレックス サンプル スロット サンプルは 64 MB までサンプルを保持できて、予約されたトラック レコーダのメモリは各トラックが、常に 2.7 MB のステレオオーディオをサンプルできる事を保証します。予約されたトラック レコーダメモリとフレックス RAM メモリとの境界がぼやけます。トラック レコーダメモリはフレックス RAM メモリと引換に増加できます。同じく逆に、フレックス RAM メモリはトラック レコーダメモリと引換に増加できます。トラック レコーダも、サンプリングする時にフレックス RAM を使用できます。RAM メモリを割り当てる方法については、ページ 41 をご覧ください。

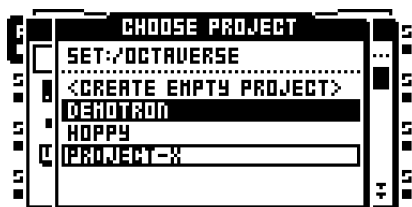
プロジェクトのロードと作成

プロジェクトをロードする前に、セットをマウントする必要があります。セットを作成およびマウントする方法については "セットの作成とマウント" ページ 24 を参照してください。

プロジェクトは、PROJECT メニューでロードします。このメニューを開くには **[FUNCTION] + [MIXER]** を押します。サブメニューのオプションにアクセスするには、PROJECT を選択して右 **[ARROW]** または **[ENTER/YES]** を押します。PROJECT セクションにある CHANGE を選択します。



セットが使用できるプロジェクトの一覧を表示するには **[ENTER/YES]** を押します。



メニューのヘッダーの下に有効なセットの名前が表示されます。現在有効なプロジェクトは反転グラフィックで示されます。新しいプロジェクトをロードするには、一覧から選択して **[ENTER/YES]** を押してロードします。現在有効なプロジェクトは、自動的にカードに同期されます。つまり、新規プロジェクトがロードされる前に、全ての設定と割り当てがカードに保存されます。

新しい空のプロジェクトを作成するには、<CREATE EMPTY PROJECT> を選択して、**[ENTER/YES]** を押します。新しいプロジェクトの名前付けができる名前付けメニューが表示されます。



- **CHANGE** メニューでプロジェクトの名前を変更したり削除できます。名前の変更と削除のオプションがあるメニューを開くには **[FUNCTION] + [BANK]** を押します。

サンプル スロットへサンプルのロード

フレックスとスタティック マシンがオーディオを再生するためには、サンプルをプロジェクトのフレックスとスタティック サンプル スロット一覧にロードする必要があります。128 のフレックス サンプル スロットにロードされたサンプルはフレックス サンプルと呼ばれます。フレックス マシンのみが利用できます。128 のスタティック サンプル スロットにロードされたサンプルはスタティック サンプルと呼ばれます。スタティック マシンのみが利用できます。サンプル スロット一覧のサンプルは、プロジェクトの全フレックスとスタティック マシンによってアクセス可能です。サンプルスロット一覧のサンプルをフレックスとスタティックマシンに割り当てる方法の詳細は "マシンにフレックスとスタティック サンプルを割り当てる。" ページ 70 を参照してください。



- サンプル スロットにサンプルをロードするには、オーディオ プールにサンプルが含まれている必要があります。オーディオプールにコンテンツを入れる方法の詳細は "オーディオ プール" ページ 25 を参照してください。

QUICK ASSIGN メニューからのロード

サンプル スロットにサンプルをロードする最も早い方法は、**[TRACK]** キーをすばやく 2 回押す事です。そのトラックの **QUICK ASSIGN** メニューが表示されます。有効なトラックにフレックス マシンが含まれている場合、フレックス サンプル スロット一覧が表示されます。有効なトラックにスタティック マシンが含まれている場合、スタティック サンプル スロット一覧が表示されます。トラックに他の種類のマシンが含まれていた場合、マシンの一覧が表示されます。その場合、カーソルを **FLEX** に移動して **[RIGHT]** 矢印キーを押してフレックス サンプル スロット一覧を開きます。スタティック サンプル スロット一覧を開くには、**STATIC** にカーソルを移動して、**[RIGHT]** 矢印キーを押します。

MACHINE:FLEX		
FREE MEM:	BPM	SIZE
R4*RECORDING4	2.69	
R5*RECORDING5	2.69	
R6*RECORDING6	2.69	
R7*RECORDING7	2.69	
R8*RECORDING8	2.69	
1 ---		

空のサンプル スロットの位置を選択して、**[ENTER/YES]** を押します。セクション "ファイルブラウザ" ページ 30 で説明されたファイルブラウザが開きます。マウントされたセットのオーディオ プールの内容を反映しています。ロードしたいサンプルを探して、**[ENTER/YES]** を押します。マシンのトラックを変更せずにフレックスとスタティック両方のサンプル スロット一覧を入力してサンプルをロードできます。

サンプルのスロット位置に既にロードされているサンプルを交換したいが、サンプルをトラックのフレックスまたはスタティック マシンに割り当てたくない場合、**[RIGHT]** 矢印キーを押してファイル ブラウザーを開きます。

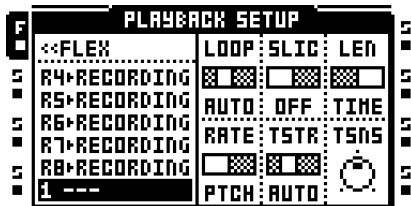
サンプルは、フレックス サンプル スロットと同様にレコーダ バッファにロードする事が可能です。トラック レコーダによってキャプチャされたオーディオを含むレコーダ バッファは、フレックス サンプル スロット位置 1 の上にあるフレックス サンプル スロット一覧に記載されています。サンプルの長さはバッファの予約メモリに制限されます。ロードされたサンプルが、バッファが許可するよりも長い場合、切り捨てられます。モノラル サンプルもステレオに変換されます。



- **QUICK ASSIGN** メニューでサンプル スロットをコピー、貼り付けおよびクリアする事が可能です。サンプル スロットをコピーすると、その全ての属性、スライスやトリムの設定をコピーします。
- オーディオ エディターでエディットするには、サンプルをフレックス / スタティック サンプル スロットで選択して **[FUNCTION] + [BANK]** を押します。
- フレックスまたはスタティックのサンプル スロット一覧のサンプルを選択して、**[FUNCTION] + [LEFT] / [RIGHT]** を押すと、元のサンプルがあったディレクトリから次または前のサンプルをロードします。
- フレックス サンプル スロット一覧の上部に、プロジェクトで利用可能な RAM メモリ量が表示されています。フレックス サンプルが一覧に存在する場合、その **BPM** と **MB** のサイズが表示されます。
- サンプルはサンプル スロット一覧でプレビューできます。そうするには、サンプルを選択して **[FUNCTION] + [ENTER/YES]** を押します。これでメイン出力からファイルをプレビューします。キュー出力からプレビューするには **[CUE] + [ENTER/YES]** を押します。プレビューする時、**[FUNCTION]** が押されている限りクイック スクロール機能が一時的に無効になります。
- ファイル名の隣の点滅する星は、サンプルがオーディオ エディタの **EDIT** メニューでエディットされたが、まだ保存されていない事を示します。

PLAYBACK SETUP メニューからのロード

PLAYBACK SETUP メニューは、サンプル スロットにサンプルをロードする時にも使用できます。フレックスとスタティック サンプル スロット一覧にアクセスするには、**[FUNCTION] + [PLAYBACK]** を押して、PLAYBACK SETUP メニューを開きます。マシンの一覧が表示されたら、サンプル一覧にアクセスしたいマシンの種類を選択して、**[RIGHT]** 矢印キーを押します。



サンプル スロットを選択して、**[ENTER/YES]** を押してサンプルをロードします。有効セットのオーディオ プールの内容を反映したファイル ブラウザが開かれます。ロードしたいサンプルを探して、**[ENTER/YES]** を押します。

サンプルのスロット位置に既にロードされているサンプルを交換したいが、サンプルをトラックのフレックスまたはスタティック マシンに割り当てたくない場合、**[RIGHT]** 矢印キーを押してファイル ブラウザーを開きます。



- オーディオエディターでエディットするには、サンプルをフレックス/スタティック サンプル スロットで選択して **[FUNCTION] + [BANK]** を押します。
- **PLAYBACK SETUP** サンプル一覧のサンプルを選択して、**[FUNCTION] + [LEFT] / [RIGHT]** を押すと、元のサンプルがあったディレクトリから次または前のサンプルをロードします。
- サンプルはサンプル スロット一覧でプレビューできます。そうするには、サンプルを選択して **[FUNCTION] + [ENTER/YES]** を押します。これでメイン出力からファイルをプレビューします。キュー出力からプレビューするには **[CUE] + [ENTER/YES]** を押します。プレビューする時、**[FUNCTION]** が押されている限りクイック スクロール機能が一時的に無効になります。

ファイルブラウザ

ファイルブラウザは、フレックスとスタティック サンプル スロットにロードするサンプルを探すのに使用します。セットのオーディオ プールを表します。

LOAD FILE TO FLEX 7	
OCTAVERSE+AUDIO+BEATS	
AMBIENT_GABBER (D)	
afloop.wav	1.15
clash.wav	0.31
crackle.wav	0.55
dominator.wav	0.54
FREE:51.6MB 44.1k 16b 2ch	

フォルダは「(D)」で示されています。**[RIGHT]** 矢印キーまたは **[ENTER/YES]** を押して、フォルダを開きます。開いているフォルダ内に、メニュー一覧が表示できるより多くのファイルやフォルダが含まれている場合、スクリーン下方に2つの下向き矢印が表示されます。フォルダで下へスクロールするには **[DOWN]** 矢印キーを押します。サンプルをロードするには、選択して **[ENTER/YES]** または **[RIGHT]** 矢印キーを押します。ただし、**[ENTER/YES]** を放すまで、ファイルブラウザは閉じていません。これによって、各ファイルのためにファイルブラウザを開き直さずに、**[ENTER/YES]** を保持しながら **[UP] / [DOWN]** 矢印キーで、ディレクトリ内の次や前のファイルを即座にロードできます。この割り当て方法は、シーケンサーが動いていながら、別のサンプル割り当てがパターンの音や感じにどう影響するか試してみたい時に使用すると便利です。

メニューの一番上にフォルダのパスが表示されます。フォルダ階層で1ステップ戻るには、**[LEFT]** 矢印ボタンを押します。ファイルブラウザがフレックス サンプル スロット一覧から開かれた場合、LCD画面の下部にプロジェクトに使用できるRAMメモリの量が表示されます。サンプルのサイズは、サンプル名の右にメガバイトで表示されます。

サンプルの上にカーソルを移動すると、サンプルが問題なくロードする準備ができている場合スクリーン下部の顔文字は嬉しい表情を示します。ファイルがロードするには大きすぎる場合、またはファイルが Octatrack のオーディオエンジンと互換性がない場合、顔文字が悲しい表情になります。48 KHz などのサポートされていないサンプル レートのサンプルは、サンプルを間違ったスピードでありながらも再生する事を示す、無関心表情の顔文字になります。顔文字の右側に選択したサンプルのサンプルレート、ビット深度とチャンネル数が表示されています。

既にサンプルを含むフレックス/スタティック スロットからファイルブラウザを開く時、そのサンプルは反転グラフィックで示されます。



- オーディオファイルは、ファイルブラウザでプレビューできます。そのためにはファイルを選択して **[FUNCTION] + [ENTER/YES]** を押します。これでメイン出力からファイルがプレビューされます。キュー出力からプレビューするには **[CUE] + [ENTER/YES]** を押します。サンプルをプレビューすると一時的にページスクロール機能を無効にします。**[FUNCTION]** が保持されている限り、**[FUNCTION] + [UP]/[DOWN]** を押して開始します。プレビューする時、サンプルは有効なトラックのトラックエフェクトに影響されます。サンプルをドライでプレビューする事が可能です。プレビューの動作設定は **PERSONALIZE** メニューにあります。詳細はページ 34。



- オーディオプールのファイル構造ルートに、複数のフォルダが見つかるかもしれません。**AUDIO** フォルダは、オーディオプールを含んでいます。他のフォルダは、おそらくセットの保存されたプロジェクトです。オーディオファイルがお勧め通り、**AUDIO** フォルダのみに入っている場合、ファイルブラウザを使用して探索するとプロジェクトフォルダーが空に見えます。

PROJECT メニュー

PROJECT メニューでさまざまなプロジェクト関連の設定を行う事ができます。メニューを開くには **[FUNCTION] + [MIXER]** を押します。左側に 4 つのメインメニューが配置されています。そのサブメニューや設定オプションにアクセスするには、メインメニューを選択して **[ENTER/YES]**、または **[RIGHT]** 矢印キーを押します。メニューの一番上に、現在有効なセットやプロジェクトの名前が表示されます。



プロジェクト

ここでセットとプロジェクトに関連するコマンドがあります。右手側の設定一覧で下へスクロールするには、**[DOWN]** 矢印キーを使用します。コマンドを選択するには **[ENTER/YES]** を押します。



CHANGE は、有効なプロジェクトを新しいものに変更します。このコマンドを選択して [ENTER/YES] を押すと、セットの全てのプロジェクトが一覧表示されます。ロードしたいプロジェクトを探して、見つかったら [ENTER/YES] を押してロードします。<CREATE NEW PROJECT> を選択して [ENTER/YES] を押すと、新しいプロジェクトを作成します。名前付けのメニューが表示されます。



- **CHANGE** メニューでプロジェクトの名前を変更したり削除できます。名前の変更と削除のオプションがあるメニューを開くには [FUNCTION] + [BANK] を押します。

SAVE はプロジェクトを保存します。プロジェクトに対する全ての変更は自動的にカードにキャッシュされるので、カードを特定のプロジェクトの状態に戻す唯一の方法は、プロジェクトを保存して、それをリロードすることです。一般的には、プロジェクトに満足できたら保存するべきです。SAVE コマンドを実行する時、プロジェクトはカードにも同期されます。

RELOAD は、保存状態にプロジェクトをリロードします。

SYNC TO CARD は、キャッシュをカードに同期しますので、コンパクト フラッシュカードを取り出す前に推奨される操作です。プロジェクトをカード同期する前にカードを取り外すと、データの損失につながる可能性があります。SAVE コマンドを使用してプロジェクトが保存されている場合、保存の状態についての情報もカードに書き込まれます。

SAVE TO NEW は有効なプロジェクトを新しい名前で作成します。このオプションを選択した後、名前付けのウィンドウが表示されます。現在マウントされているセットにプロジェクトが含まれていない場合、現在の設定とサンプル割り当てを新しいプロジェクトに保存する事をお勧めします。

EXPORT TO SET は、現在有効なプロジェクトを別のセットにエクスポートできます。有効なプロジェクトにあるフレックスとスタティック サンプル スロット一覧のすべてのサンプルは、送り先セットにコピーされます。プロジェクト フォルダにあるサンプルは、新しいプロジェクト フォルダにコピーされ、オーディオ プールにあるサンプルは、送り先セットのオーディオ プールにコピーされます。新しいセットにエクスポートされる前に、プロジェクト SAVE コマンドが実行されたのと同じように、有効プロジェクトが保存される事に注意してください。プロジェクトを新しい空のセットにエクスポートする事が可能です (セットはエクスポート中に作成できます)。これにより、エクスポートしたプロジェクト、および不要なサンプルを取り除いたオーディオ プールのみを含むセットが作成されます。新しいセットのオーディオ プールに、実際にプロジェクトで使用されているサンプルのみが含まれている事を確認するために、エクスポート前にプロジェクトで PURGE SAMPLES コマンドを使用できます。

SET CHANGE はセットを変更します。セットについての詳細は "セット" ページ 23 を参照してください。

COLLECT SAMPLES は、現在有効なプロジェクトが使用しているサンプルをプロジェクトのディレクトリにコピーして、事実上オーディオ プールからプロジェクトを切り放します。

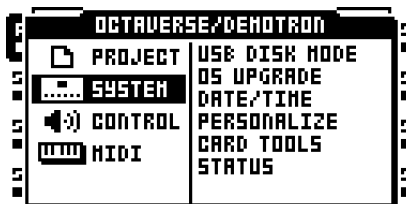
PURGE SAMPLES は、プロジェクトから使われていないサンプルを削除します。プロジェクトのフレックスとスタティック サンプルはサンプル スロット一覧から削除されるだけで、実際のサンプル オーディオ プールから削除されない事に注意してください。

SAVE CURRENT BANK は、プロジェクトの保存コマンドと同様ですが、バンクごとに働きます。コマンドは現在有効なバンクの設定と割り当てを保存します。

RELOAD CURRENT BANKは、プロジェクトのリロードコマンドと同様、ただしバンクごとに動作します。このコマンドは、現在有効なバンクを以前に保存された状態に戻します。

システム

このメニューでは USB 接続が有効化され、OS 更新の実行、日付と時刻の設定、および個人設定を行います。また基本的なファイル編集タスク用のファイル マネージャーが含



まれています。

USB DISK MODE では、USB 接続が可能になります。USB ケーブルで Octatrack をコンピューターに接続して、**USB DISK MODE** を選択、**[ENTER/YES]** を押してコンピューターにコンパクト フラッシュカードを外付け大容量記憶装置デバイスとして表示させます。Octatrack が USB でコンピューターに接続されていると、オーディオ プールにコンテンツを入力できます。詳細については "オーディオ プールコンテンツを追加" ページ 25 を参照してください。



- **USB DISK MODE** を終了するには、コンピューターのオペレーティングシステムから Octatrack をマウント解除します。



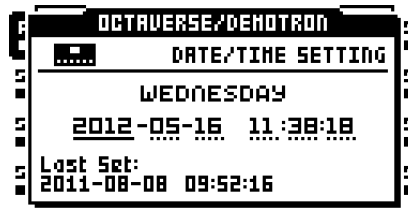
- コンピューターのハードディスクにセットをバックアップするために、**USB 接続**を使用します。

OS UPGRADE は、EARLY STARTUP メニューに代わる OS のアップグレード方法です。このように OS をアップグレードする時、ファイル拡張子 .bin を持つ Octatrack OS ファイルを、コンパクト フラッシュカードのルートに配置する必要があります。**OS UPGRADE** を選択して、**[ENTER/YES]** を押します。**OS** のアップグレードを続行するかを問うプロンプトが表示されます。**OS** をアップグレードするには **[ENTER/YES]** を押します。操作をキャンセルするには **[EXIT/NO]** を押します。



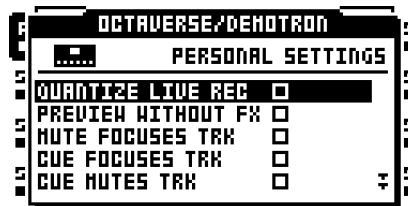
- **OS 1.00** からは **OS** をアップグレードする前に、有効プロジェクトは自動的にコンパクト フラッシュカードに同期されます。

DATE/TIME は、内蔵時計の日付と時刻が設定される場所です。



[LEFT] と [RIGHT] 矢印キーを使用して、日付と時刻の設定間を移動します。設定を調整するには [UP] と [DOWN] 矢印キーを使います。続行するには [ENTER/YES] を押します。

PERSONALIZE は、Octatrack の動作をカスタマイズできるメニューを提供しています。メニューを開くにはそれを選択して、[ENTER/YES] を押します。設定を有効または無効にするには [ENTER/YES] を押します。これには [LEFT] / [RIGHT] 矢印キーを使用する事も可能です。



QUANTIZE LIVE REC はチェックされると、LIVE RECORDING モード中に入力したノートをフルシーケンサー ステップにクオンタイズします。このオプションがチェックされていない時、ノートはマイクロ タイミング解像度 (1/384 ステップ) に従ってクオンタイズされます。

PREVIEW WITHOUT FX はチェックされていない時、有効なトラックのトラック エフェクトを通してサンプルをプレビューします。チェックされている場合、トラック エフェクトはプレビューされたサンプルに影響しません。

MUTE FOCUSES TRACK がチェックされた時、[FUNCTION] + [TRACK] を押す事でミュートされたトラックを有効にします。

CUE FOCUSES TRACK をチェックすると、[CUE] + [TRACK] を押してキューされている時、トラックを有効にします。

CUE MUTES TRACK がチェックされた時、キューとミュート機能を組み合わせます。トラックがキューされる時、同時に自動的にミュートされます。

DISABLE FUNCTION+ENCODER はチェックされていると、[FUNCTION] が保持され、エンコーダが回された時に通常起きる全機能を無効にします。

DISABLE YES/NO ARM はチェックされていると、単に [ENTER/YES] または [EXIT/NO] を押している時に、ワンショット トリガのアーミングとアーム解除を無効にします。このアーム / アーム解除機能が無効な場合、同じ機能を [FUNCTION] + [ENTER/YES] を押す、または [FUNCTION] + [EXIT/NO] キーを押して達成できる事に注意してください。ワンショットトリガについての詳細は "ワンショット トリガ" ページ 84 を参照してください。

DIS. STOP-STOP ARMをチェックすると、シーケンサーがストップしている時に **[STOP]**を2回押すと、ワンショット トリガ アーミングを無効にします。

DIS. PAGE AUTOCOPY はチェックされると、トラックやパターンの長さを拡張する際、既存トリガを自動コピーしません。パターンとトラック長さを変更する方法については "スケールのセットアップ" ページ 99 を参照してください。

DEFAULT TRIG MODE は、新しいプロジェクトを作成する時のデフォルト トリガモードを選択します。モードについての詳細は "パターン設定メニュー" ページ 96 を参照してください。

DEFAULT REC MODE は、新しいプロジェクトを作成する時のデフォルト録音モードを選択します。詳細は "RECORDING SETUP メニュー" ページ 51 を参照してください。

SAVE SAMPLES TO は2つの設定を提供します。

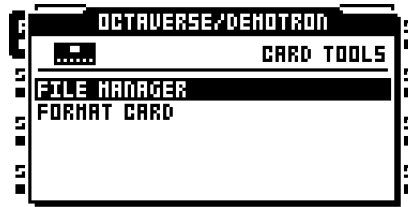
- **AUDIO POOL**は オーディオ エディターで録音したオーディオまたはサンプルを保存している時に、データをセットのオーディオ プールに保存します。
- **PROJECT DIRECTORY** はオーディオ エディターで録音したオーディオまたはサンプルを保存している時に、データをプロジェクト フォルダーに保存します。

SHORT SAMPLE NAME は、フレックスとスタティック サンプル スロット一覧にロードされた時に、サンプルが略記する方法をコントロールします。

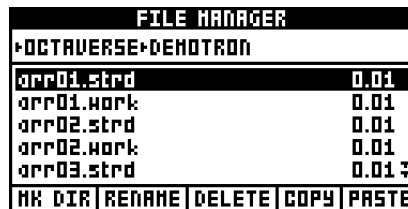
- **BEG+END** はファイル名の最初の 5 文字と最後の 5 文字を結合します。これがデフォルトのモードです。
- **BEG ONLY** はサンプル名の最初の 10 文字だけを表示します。
- **END ONLY** はサンプル名の最後の 10 文字を表示します。

RECORD QUICK MODEは有効な時、手動サンプリングをスタートするために、**[AUDIO RECORD]**と組み合わせて**[TRACK]**キーを押す必要性を減らします。代わりに**[AUDIO RECORD]**キーを押すと、有効なトラックのトラック レコーダの手動サンプリングを直接開始して、片手のサンプリング操作を可能にします。このすばやいサンプリングのモードは内部ソースをサンプリングする際に少し異なる動作します。**[MIDI]**を押すと、**RECORDING SETUP**メニューが有効な時のみサンプリングをスタートします。これらのメニューが有効ではない場合、**MIDI**モードにアクセスします。詳細については"手動サンプリング" ページ 56 を参照してください。

CARD TOOLS は、コンパクトフラッシュカードを管理するためのツールを提供しています。カードをフォーマットして、ファイルをコピー、消去、名前変更などができます。



FILE MANAGER は、コンパクトフラッシュカード上でファイルが処理される場所です。それはコンピューターでファイルとフォルダーを処理する代わりに存在します。FILE MANAGER モードに入る時、シーケンサーの再生はストップしてプロジェクトはカードに同期されます。



[ARROW] キーを使ってファイルマネージャ内を移動します。スクリーンの上部にフォルダのパスが表示されます。

2つのワークスペースが用意されていて、コンパクトフラッシュカード上の別の場所への、ユーザ定義可能なショートカットとして機能します。ワークスペース 1に場所を割り当てるには、ワークスペースを割り当てたい場所に移動して、[TRACK] キー 1~4 を押します。ワークスペース 2に割り当てるにも同じ手順が適用しますが、代わりに[TRACK]キー 5~8を使用します。ワークスペースが割り当てられたら、ワークスペース1にジャンプするには[TRACK]キー 5~8を押して、ワークスペース2にジャンプするには[TRACK]キー 1~4を押します。

プロジェクトに属するファイルは、プロジェクトと同じ名前のフォルダに置かれています。各プロジェクトのファイルには2種類が存在します。1つのファイル拡張子は .strd そしてもう一つの拡張子が .work 。.strd の拡張子を持つファイルは、以前にプロジェクト SAVE コマンドを実行する事によって、保存されたファイルです。.work の拡張子を持つファイルに有効なプロジェクトが含まれています。

スクリーンの下部に利用可能なコマンドの一覧が表示されます。コマンドの [TRACK PARAMETER] キーで選択します。他のコマンドにアクセスするには [FUNCTION] を押します。

MK DIR はフォルダを作成します。フォルダに名前を付ける事ができる場所では NAMING メニューが表示されます。

RENAME は、ファイルまたはフォルダの名前を変更します。ファイルやフォルダの名前を変更できる場所で、NAMING メニューが表示されます。

DELETE は、ファイルまたはフォルダを削除します。

COPY は、ファイルまたはフォルダをコピーします。

PASTE は、コピーしたファイルまたはフォルダを貼り付けます。

CUT は **[FUNCTION]** を長押ししてアクセスします。選択したファイルまたはフォルダをカットします。



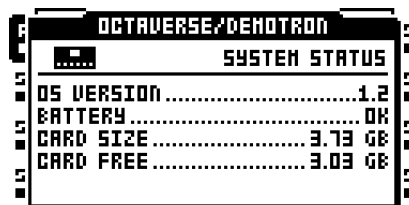
- ファイルマネージャ内で作業する時、注意が必要です。間違ったファイルを削除または名前変更した場合、プロジェクトが台無しになる事があります。



- バンクファイルを別のプロジェクトへコピーする事で、お気に入りのバンクを含めたプロジェクトを作成できます。バンクファイルをコピーする場合、シーケンサーのデータ、パート、シーンおよびパラメータ設定のみがコピーされることに注意してください。サンプルはコピーされず、トラックに割り当てられたマシンは、以前と同じフレックスとスタティック サンプル スロット位置を参照します。したがって、コピーされたバンクが使用しているサンプルを新しいプロジェクトで空のフレックスとスタティック サンプル スロットにロードして、これらのサンプル スロットをトラックの適切なマシンに割り当てる事が必要かも知れません。

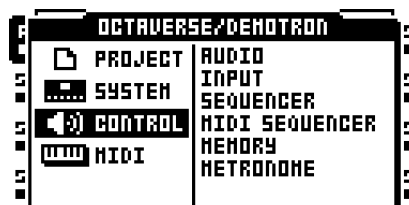
FORMAT CARD はカードをフォーマットします。選択して **[ENTER/YES]** が押されたら、プロンプトが表示されて操作を進めるかを尋ねます。カードをフォーマットするには **[ENTER/YES]** を押します。カード上の全ての情報が失われ、全てのパーティションが消えますので注意してください。

STATUS は OS、バッテリーおよびコンパクト フラッシュカードに関する情報が見つかるメニューです。

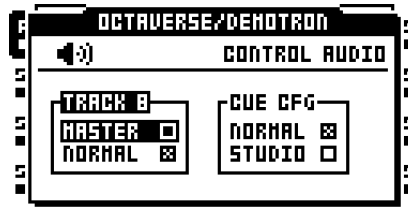


コントロール

ここで様々なトラックとシーケンサーの設定を変更できます。



AUDIO は出力の動作をコントロールして、トラック 8 をマスタートラックとして使用すべきかを選択します。設定を有効または無効にするには [ENTER/YES] を押します。



トラック 8 は 2 つの設定を提供しています。一度に一つの設定のみ有効にできます。

- MASTER は有効な時、トラック 8 をマスタートラックにします。トラック 8 のトラック エフェクトは、他の全てのトラック、および外部入力からくる全てのオーディオに影響します。
- NORMAL によってトラック 8 が他のトラックのように機能します。

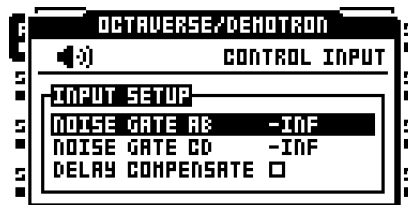


- AMP SETUP、LFO MAIN/SETUP、および EFFECT 1 と EFFECT 2 MAIN/SETUP は、マスタートラックが利用できる唯一の TRACK PARAMETER ページです。

CUE の CFG は、キュー出力を割り当て可能な出力ペアとして機能させる事ができる設定を提供しています。2 つの設定が用意されています。一度に一つの設定のみ有効にできます。キューの出力については "メインとキュー出力ルーティング" ページ 79 を参照してください。

- NORMAL で、キュー出力は通常通り機能します ([CUE] + [TRACK] が押されたらトラックがキュー出力にルーティングされます。)
- STUDIO は、通常のキュー機能を無効にします。これでオーディオトラックを標準的なアサイン可能な出力ペアと同様にキュー出力にルーティングできます。各オーディオトラックは 2 つの独立した LEV 設定を得ます (メイン出力用とキュー出力用)。メイン出力の LEV 設定を調整するには **LEVEL** ノブを回します。キュー出力の LEV 設定を調整するには [CUE] を押して、**LEVEL** ノブを回します。STUDIO モードが有効な間にトラックをミュートすると、メインとキュー出力両方の音をミュートします。

INPUT はオーディオ入力のノイズ ゲートとディレイ補正をコントロールします。

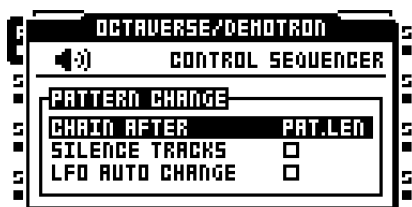


NOISE GATE AB は、入力ペア AB のノイズ ゲートの dB レベルを設定します。しきい値は、**LEVEL** ノブで設定します。しきい値を下回る信号はカットされます。-INF 設定はノイズ ゲートを無効にします。

ノイズ ゲート CD は、入力ペア CD のノイズ ゲートの dB レベルを設定します。しきい値は、**LEVEL** ノブで設定します。しきい値を下回る信号はカットされます。-INF 設定はノイズ ゲートを無効にします。

DELAY COMPENSATE は、DIR 設定経由で聴くオーディオ信号に対して、非常に短いディレイを導入します。例えば、DIR 入力およびスルー マシン/ピックアップ マシンの両方を通してオーディオ信号を聴いている場合、両方の信号は同期しています。上記のシナリオで **DELAY COMPENSATE** が無効であれば、内蔵処理によって生じるディレイでスルー/ピックアップ マシンにルーティングされたオーディオ信号は、DIR 信号より数ミリ秒後に再生されます。そうすると混合の DIR とスルー/ピックアップ信号は、わずかにフェーズされた音になります。

SEQUENCER は、シーケンサーのデフォルトの動作を行えるメニューです。

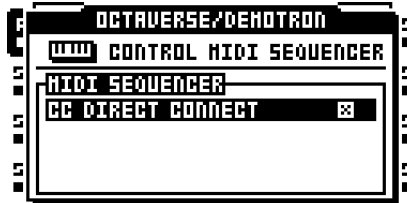


CHAIN AFTER は、チェーンされたパターンの再生のスタートをコントロールします。デフォルトのモードは **PAT.LEN** です。パターンを再生している時に新しいパターンが選択されると、新しいパターンの再生がスタートする前に現在再生中のパターンが最後まで再生します。**PER TRACK** スケールモードが有効で、非常に長いまたは無限の **MASTER LENGTH** 設定を使用している場合、有効なパターンがステップをある程度再生してから、新しいパターンをスタートする方が便利かもしれません。**LEVEL** エンコーダーを使用してステップの数を設定します。この設定は、プロジェクト内の全パターンに影響しますが、**PATTERN SETTINGS** メニューでパターンごとにオーバーライドできます。**USE PRJ SET** 設定のチェックを外して、選択したパターンのためのユニークなチェーン動作を可能にします。**PER TRACK** モードとマスター長さ設定についての詳細は "スケールのセットアップ" ページ 99 を参照してください。**PATTERN SETTINGS** メニューの詳細はページ 96 を参照してください。

SILENCE TRACKS はチェックすると、別のパートにリンクされたパターンに変更する時に全てのトラックを無音にします。そしてトラックのサンプルは、**AMP** のメニューで設定したリリース段階に入ります。チェックされていない時、前のパターン/パートからのサンプルは新しいパターンのトラックでトリガが起きるまで再生し続けます。設定を有効または無効にするには **[ENTER/YES]** を押します。この設定は、プロジェクト内の全パターンに影響しますが、トラックごとにオーバーライドできます。詳細は "パターン設定メニュー" ページ 96 を参照してください。

LFO AUTO CHANGE はチェックされた時、別のパートを含むパターンに変更する場合、全ての LFO が新しい LFO の設定が有効で自動的にリスタートします。チェックされていない場合、新しいパターンのトラック上でトリガが起きるまでパターン/パートの LFO 設定は変更されません。設定を有効または無効にするには **[ENTER/YES]** を押します。

MIDI SEQUENCER には CC ダイレクト接続設定が含まれています。



CC DIRECT CONNECT は **[ENTER/YES]** で有効/無効化します。2つの設定があります。

- ON は OctatrackMIDI モードが有効な場合、MIDI CC メッセージを MIDI の出力ポートに直接ルーティングします。MIDI モードが有効で LIVE RECORDING モードの時、CTRL 1 と CTRL 2 SETUP ページの指定した CC もシーケンサーによって録音できます。他の CC は Octatrack によって録音されませんが、MIDI OUT ポートにはルーティングされます。
- OFF は "付録 C: MIDI コントロールのリファレンス" の MIDI MODE MAPPINGS 表に従って、オートチャンネルが MIDI CC メッセージを聴くようにします。オートチャンネルに送られた MIDI CC 36 ~ 45 は、CTRL 1 および CTRL 2 SETUP ページで指定の CC メッセージに従って再マッピングします。

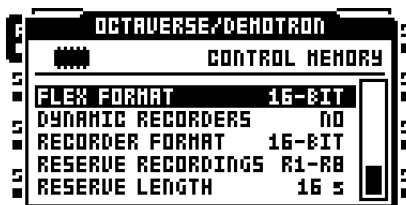


- 有効な MIDI トラックの MIDI チャンネルで受信したメッセージは、常に **CC DIRECT CONNECT** が有効になっているかのように動作します。



- 例えば MIDIOUT 端子と Octatrack の IN に外部シンセサイザの MIDI IN と OUT を接続する時、**CC DIRECT CONNECT** が便利です。**CC DIRECT CONNECT** が有効で、シンセがローカル オフに設定されている時、シンセサイザーでノブを回すと、ノブが CC メッセージを送り、自動チャンネルまたは有効な MIDI トラックの MIDI チャンネルに送る限り、そのシンセに影響します。ノブの CC 値も CTRL 1/CTRL 2 SETUP メニューのパラメータにマップされている場合、LIVE RECORDING モードでは外部シンセサイザーのノブ変更を Octatrack が録音する事が可能です。この動作は、パラメータのロックにも適用します。**[TRIG]** キーを長押ししながら、シンセノブを回すと、シンセパラメータはそれに応じてロックします。
- **CC DIRECT CONNECT** が有効な時、Octatrack を外部 MIDI 機器と設定する方法のチュートリアルについて "MIDI コントロール センターとしての Octatrack" ページ 134 を参照してください。

MEMORYには、サンプルビット深度とトラック レコーダメモリ分布に関連する設定が含まれています。**LEVEL**ノブ、または[LEFT]/[RIGHT]矢印キーを押して設定を変更します。



プロジェクトで利用可能なRAMメモリの合計は85.5 MBです。このメモリは、サンプリングする時、使用されるフレックスのサンプルをロードする際に使用されるフレックス RAM、およびトラック レコーダメモリ、によって共有されています。このメニューではフレックスのRAMとトラック レコーダのメモリを設定できます。右側のバーは、メモリ分布を可視表示しています。上の点線エリアは占領されたフレックスメモリ、真ん中の白い領域は空きRAM、そして下の黒の領域は予約されたトラック レコーダのメモリを表します。

行われた変更は、メニューを終了するまで有効になりません。その際、変更を確認するプロンプトが表示されます。これは変更を確認すると、レコーダ バッファークリアします。

FLEX FORMAT は、フレックス サンプル スロット一覧にロードされた時のサンプルのビット深度をコントロールします。スタティック スロット一覧にロードされたサンプルはこの設定によって影響を受けません。2つの設定があります。

- **24-BIT** は 24- ビットのサンプルがロードされた時にビット深度を保持します。16- ビットのサンプルは 16- ビットのままです。
- **16-BIT** は 24- ビットのサンプルがロードされた時に 16- ビットのサンプルに変換します。ビット深度と引換にサンプルのフレックスメモリ占有量を減らす事を意味します。この設定が有効な時にサンプルを保存すると、元のビット深度に関わらず 16- ビットのサンプルとして保存されます。24- ビットのサンプルを保存した場合、16- ビットのサンプルとして保存する事を知らせるプロンプトが表示されます。

DYNAMIC RECORDERS は2つの設定を提供しています。

- **NO** はトラック レコーダ メモリの使用を強制します。トラック レコーダあたりのサンプリング時間はデフォルトで 16 秒のみです。**RESERVE RECORDINGS** と **RESERVE LENGTH** 設定を使用して、利用可能なトラック レコーダのメモリを増減する事が可能です。
- **YES** でトラック レコーダはトラック レコーダのメモリを超えて、空きのフレックス RAM メモリを利用できます。

RECORDER FORMAT は、トラック レコーダがサンプリングするビット深度を選択します。24 ビットおよび 16 ビットの設定が用意されています。

RESERVE RECORDINGS は、一定の専用サンプル時間を割り当てる事ができるトラック レコーダを選びます。この設定は、**RESERVE LENGTH** の設定との組み合わせで、基本的にはトラック レコーダ メモリのサイズを決定します。

• R1...R1-R8 は **RESERVE LENGTH** 設定の影響を受けるトラック レコーダを選択します。選択した範囲外のトラック レコーダはトラック レコーダ メモリを割り当てられず、**DYNAMIC RECORDERS** が **YES** に設定されていない限り、サンプルする事は不可能です。これらのトラック レコーダは、サンプリングする際、フレックス RAM メモリを使用します。

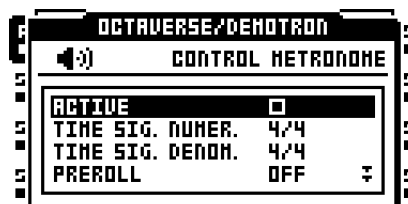
• **NONE** はすべてのトラック レコーダのメモリをフレックス RAM メモリに追加して、使用可能な RAM 総量の 85.5 MB はフレックス RAM のみで構成されます。トラック レコーダにトラック レコーダ メモリを割り当てていないため、**DYNAMIC RECORDERS** が **YES** に設定されていない限り、サンプルする事は不可能です。次にトラック レコーダは、サンプリングする時に、利用可能なフレックス RAM メモリを活用します。**NONE** が選択された時、**RESERVE LENGTH** 設定は影響しません。

RESERVE LENGTH は、**RESERVE RECORDINGS** の設定で選択したトラックのレコーダにサンプル時間を予約できます。これらのトラック レコーダは、常にここで設定した秒数をサンプリングできます。予約済みのサンプル時間を選択する時、現在の Octatrack の BPM に基づくシーケンサー ステップ、および予約時間が占有する RAM の量が LCD 画面の左上隅に表示されます。LCD の右下隅にある黒いバーも、予約トラック レコーダメモリのサイズに応じて変化します。影響されるトラック レコーダと予約されたサンプリング時間が多い程、フレックス サンプルに使用できるフレックス RAM は少なくなります。これは、反対でも同様に動作します。より少ない予約済みサンプリング時間は、より多くのフレックス RAM が利用できる事を意味します。**DYNAMIC RECORDERS** が **YES** に設定されている場合、サンプリング中に予約済みのサンプリング時間を超過したら、トラック レコーダは利用可能なフレックスの RAM メモリを使い始めます。



- トラック レコーダに RAM メモリを大量に確保する事によって、完全な Octatrack 曲の内部サンプリングが可能です。

METRONOME は、Octatrack のメトロノームを設定します。クリックトラックは、例えば **LIVE RECORDING** モード間でサンプルトリガやノートトリガを入力する時に非常に役立ちます。メトロノームは、シーケンサーが動作している時のみ鳴りますので注意してください。メトロノームをすばやくオン/オフに切り替えるには **[CUE] + [TEMPO]** を押します。**LEVEL** ノブ、または **[LEFT] / [RIGHT]** 矢印キーを押してこのメニューの設定を変更します。



ACTIVE はメトロノームを有効 / 無効にします。

TIME SIG. NUMER はメトロノームの拍子のノート尺度をコントロールします。

TIME SIG. DENOM はメトロノームの拍子のビート尺度をコントロールします。

PREROLL は、シーケンサが再生をスタートする前にメトロノームが鳴る小節数をコントロールします。この設定は、**LIVE RECORDING** モードが開始された時のシーケンサーのスタートのみに影響します。

CUE VOLUME は、キュー出力に送られるメトロノームのボリュームをコントロールします。

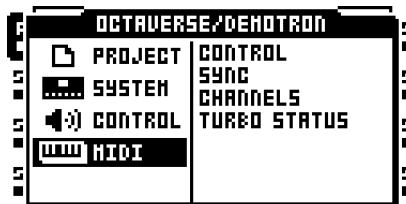
MAIN VOLUME は、メイン出力に送られるメトロノームのボリュームをコントロールします。

TONAL が有効にすると、クリックトラックを半音階調にします。無効にした場合、クリックトラックは、短い無調のクリックで構成されます。

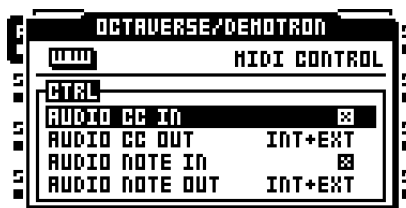
PITCH は、半音階調クリックトラックのピッチを設定します。この設定は **TONAL** が無効になっている場合、使用できません。

MIDI

ここで MIDI 関連の設定を行ないます。



CONTROL は Octatrack が特定の MIDI メッセージを処理する方法を設定します。



AUDIO CC IN は、オーディオトラックが受信 MIDI CC に反応するかをコントロールします。有効または無効にするには **[ENTER/YES]** を押します。無効にすると、オーディオトラックに影響する **CC** はありません。

AUDIO CC OUT は、オーディオトラックに使用されるノブが MIDI CC をどう送るかを設定します。この設定には 3 つのオプションが含まれています。オプションを選択するには **[LEFT]** か **[RIGHT]** 矢印キー、または **[ENTER/YES]** を押します。

- INTでノブは内部パラメータのみに影響します。MIDI CCを全く送りません。

- EXT はノブが MIDI CC を送るようにしますが、それらが内部パラメータに影響することを防ぎます。このオプションで、ノブは基本的にローカル オフモードで動作します。

- INT+EXT はノブが内部パラメータの両方をコントロールして、MIDI CC データを送り出す。

AUDIO NOTE IN は受信 MIDI ノートがオーディオトラックに影響するかをコントロールします。有効または無効にするには **[ENTER/YES]** を押します。無効にすると、受信 MIDI ノートは全てのオーディオトラックに影響しませんので、トラックやマシンは外部からトリガできません。

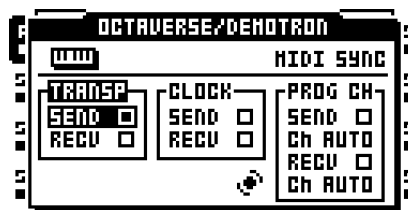
AUDIO NOTE OUT は **[TRIG]** キーが送信する MIDI 情報を設定します。この設定には 3 つのオプションが含まれています。オプションを選択するには **[LEFT]** か **[RIGHT]** 矢印キー、または **[ENTER/YES]** を押します。

- INT で **[TRIG]** キー押しは、内部マシンかトラックのみに影響します。**[TRIG]** キーは MIDI トラック上にある時に押した場合以外、MIDI ノートを全く送りません。

- EXT によって **[TRIG]** キーを押すと MIDI ノートを送信します。内部マシンやトラックはトリガされません。このオプションで、**[TRIG]** キーは基本的にローカル オフモードで動作します。

- INT+EXT で、**[TRIG]** キーは内部マシンとトラックをトリガします。MIDI ノートは同時に送り出されます。

SYNC メニューは Octatrack がシーケンサーに関連する MIDI メッセージを送信応答するよう設定できる場所です。メニューを開くにはそれを選択して、**[ENTER/YES]** を押します。**[ARROW]** キーを使ってメニューオプション間を移動します。設定を有効または無効にするには **[ENTER/YES]** を押します。



TRANSPORT SEND が有効な時、再生、停止、継続、曲 ポジション ポインタのようなシステム リアルタイム メッセージを Octatrack に応答させます。

TRANSPORT RECEIVE が有効な時、再生、停止、継続、曲 ポジション ポインタのようなシステム リアルタイム メッセージに Octatrack を応答させます。

CLOCK SEND が有効な時、Octatrack に MIDI クロックを送らせます。

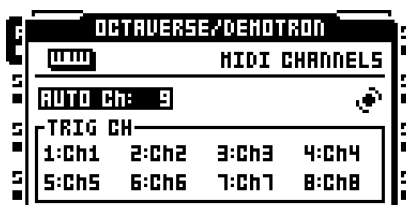
CLOCK RECEIVE が有効な時、外部装置から送られた MIDI クロックに Octatrack を応答させます。

PROG CH SEND がチェックされた時、Octatrack の有効なパターンが変わると、プログラム チェンジ MIDI メッセージを送ります。どのチャンネルでメッセージが送信されるかは、下の設定によって決定されます。

CHANNEL は Octatrack がプログラム チェンジメッセージを送るチャンネルを設定します。**LEVEL** ノブは、この設定を変更するために使用します。**AUTO** が選択された場合、オーディオトラックが使用していて、どの MIDI トラックも使用していない最初の MIDI チャンネルが使用されます。MIDI チャンネルが設定されている場合、プログラム変更メッセージはそのチャンネルで送られます。

CLOCK RECEIVE と **TRANSPORT RECEIVE** の両方が有効な場合、Octatrack は開始または継続メッセージの受信後から 16 秒間、MIDI クロックの開始を待った後、外部装置との同期が失われたと判断します。これにより、**PREROLL** が完了するまで、シーケンサー内の **PREROLL** がクロックを開始しないようにできます。**TRANSPORT RECEIVE** のみが有効な場合、開始または継続メッセージの受信直後から Octatrack はクロックを開始します

CHANNELS は、オーディオトラックの MIDI チャンネル設定を行うところです。**[LEFT]** と **[RIGHT]** 矢印キーでメニュー内を移動します。**[UP]** と **[DOWN]** 矢印キーまたは、**LEVEL** ノブを使用して MIDI チャンネルを変更します。



AUTO CHANNEL は現在有効なトラックにアクセスを与えている MIDI チャンネルです。オートチャンネルに送られた MIDI CC のメッセージは、LIVE RECORDING モードで有効なトラックに録音できます。MIDI モードで **CC DIRECT CONNECT** が有効な時、オートチャンネルに送られた CC メッセージは直接 MIDI OUT ポートに送られます。**CTRL 1** と **CTRL 2SETUP** メニューで指定した CC メッセージも、LIVE RECORDING モードの時に録音できます。**CC DIRECT CONNECT** が無効な場合、Octatrack の MIDI トラックは "付録 C: MIDI コントロールのリファレンス" の MIDI MODE MAPPINGS 表に従って受信 CC に反応します。

オーディオトラックのピッチ情報は、オートチャンネルに MIDI ノート データを送る事により、半音階で録音できます。これは **CHROMATIC** モードに代わって、サンプルを半音階でコントロールできる別の方法です。この詳細については "付録 C: MIDI コントロールのリファレンス" の **NOTE MAPPINGS** (ノートマッピング) 表を参照してください。**CHROMATIC** モードについてはページ 88。

TRIG CHANNEL は、MIDI チャンネルがどのオーディオトラックにตอบสนองして、データを送るかを設定します。例えば MIDI チャンネル 1 がトラック 1 に割り当てられている場合、トラックは " 付録 C: MIDI コントロールのリファレンス " のマッピングに従って外部コントロールできます。トラックは有効な場合、同時に MIDI チャンネル 1 で MIDI データを送れます。これは **DATA ENTRY** ノブが調整されて **[TRIG]** キーが押された時に起こります。OFF 設定は、オーディオトラックにตอบสนอง、また、全ての MIDI データを送らない事を意味します。

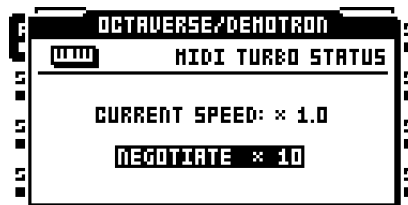


- Octatrack の MIDI シーケンサーで外部機器をコントロールする際に、不要な MIDI の競合を避けるために、オーディオトラックに割り当てられている MIDI チャンネルは、できれば MIDI トラックに割り当てられたものと同じにしないでください。詳細については "MIDI がルーティングされる方法" ページ 118 を参照してください。



- パラメータロックとシーンロックは、自動チャンネル経由で入力できます。これは、**[TRIG]** または **[SCENE]** キーを保持して、それに対応する **CC** メッセージを送る事によって行われます。MIDI **CC** マッピングは " 付録 C: MIDI コントロールのリファレンス " で説明されています。

TURBO STATUS は Elektron の機器との間で、Turbo モードのネゴシエーションを可能にします。Octatrack を他の Turbo プロトコル互換の機器（マシンドラムやモノマシンなど）に接続すると、通常の MIDI 帯域を最大 10 倍に増加する事が可能です。これは、MIDI クロック信号、そして **CC** メッセージのタイミングの精度を向上します。

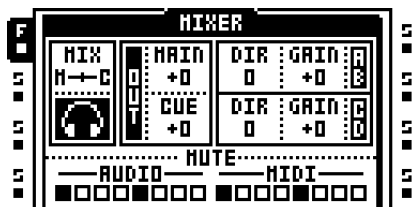


CURRENT SPEED は、現在の MIDI の転送レートの乗数を示します。Octatrack が Turbo プロトコルと互換性のあるソフトウェアを使用している MIDI デバイスに接続されていない場合、スピードが x1.0 になります。

NEGOTIATE は、使用すべき MIDI の転送スピードの乗数を選択します。**[LEFT]** / **[RIGHT]** 矢印キーを使用します。ネゴシエーションを開始するには **[ENTER/YES]** を押します。これが機能するためには、Octatrack の MIDI IN/OUT を Turbo プロトコル互換のデバイスの MIDI OUT/IN に接続する必要がありますので注意してください。

ミキサーのミュート

MIXER メニューでヘッドフォン出力および入力 AB と CD の設定がされます。**LEVEL** ノブは、この設定を変更するために使用します。このメニューが有効な間、**[TRIG]** キーを押す事により、トラックをミュートとソロにできます。MIXER メニューの設定は、プロジェクトの全バンクとパターンに共通です。



MIX はヘッドホン出力から何が聴えるかを決定します。インジケーターが左端の位置に設定されている場合、ヘッドフォン出力は、メイン出力のミラーとなります。右端の位置に設定されている場合、キューされたトラックからオーディオのみが、ヘッドフォン出力にルーティングされます。

MAIN/CUE OUT は、メインとキュー出力の最終的な出力レベルをそれぞれ設定します。ゼロの設定は信号を増減させません。**+63** の設定は信号を **12 dB** ブーストします。

AB / CD DIRはOctatrackがとても基本的なミキサーのように動作するパラメータを提供します。単純に **A/B** と **C/D** 入力からのオーディオをメイン出力にルートします。

AB/CD DIRが**0**の設定は、メイン出力に入力オーディオを送りません。**AB/CD DIR**が**127**に設定されている時、メイン出力に送られる入力オーディオのレベルは増減されません。

DIR パラメーターはサンプリング中に入力オーディオのボリュームに影響しません。よってそれらが**0**に設定されている場合でも、サンプリングが可能です。しかし **AB/CD DIR** は **AB/CD GAIN** 設定によって影響を受けます。



- **DIR** モードの入力は、ライブ パフォーマンスで空きの **Octatrack** トラックがない時に便利です。セットアップの大きさによっては、専用のミキサーは全く必要ないかもしれません。
- **DIR** 音はデュアル **FX** ブロックに影響を受けませんが、マスタートラックを使用している場合、マスタートラックエフェクトの影響を受けます。**FX** ブロックで入力オーディオに影響するにはスルーマシンを使用します。
- **MIXER** メニューではない時、**MAIN** パラメーターは、**LEVEL** ノブを回しながら、**[FUNCTION]** を押して調整できます。

AB/CD GAIN は入力 **AB/CD** から来るオーディオ信号を減衰またはゲインできます。**-64** の設定はオーディオを完全にミュートして、**0** の設定は信号を増減しません。そして **+63** の設定は信号を **12 dB** ブーストします。これらの設定は、サンプリング、**AB/CD DIR** レベルを設定、そしてスルーマシンを使用する時に入力オーディオのボリュームに影響します。

MUTE はトラックのミュートおよびソロ状態を可視化します。**MIXER** メニューが開いている時、**[TRIG]** キーを使用してオーディオと MIDI トラックの両方をミュートしてソロにできます。**[TRIG]** キー 1～8 はオーディオトラックに影響を与え、**[TRIG]** キー 9～16 は MIDI トラックに影響を与えます。

トラックをミュートするには、対応する**[TRIG]**キーを押します。消灯している<TRIG> LEDと、トラックミュートセクションでの正方圭子の線はミュートされたトラックを示します。トラックのミュートセクションで点灯している赤い<TRIG> LEDと正方圭子のアウトラインはトラックが聴こえる事を意味します。**[TRIG]**キーを押しながら**[FUNCTION]**を保持すると**[FUNCTION]**が放されるまで、ミュートの変更が保持されます。現在はミュートされているが、**[FUNCTION]**を放したらミュート解除されるトラックは「+」のシンボルとして表示されます。現在はミュートされていないが、**[FUNCTION]**を放したらミュートされるトラックは「X」のシンボルとして表示されます。

トラックをソロにするには**[CUE]** + ソロにしたいトラックに対応する**[TRIG]** キーを押す事も有効です。ソロされたトラックは緑の<TRIG> LEDと「S」の文字で示されます。ボタンのコンビネーションを繰り返す事によってトラックをソロ解除します。全てのトラックをソロ解除すると聴こえるトラックは、半点灯している赤い<TRIG> LEDと点線の4角圭子で示されています。ソロ操作の前にミュートされたトラックは、**TRIG <LED>** が消灯します。ソロモードを終了する時、これらのトラックはミュートのままになります。ミュートされたトラックをソロにすると、ソロモードを終了したら、ミュート状態に戻ります。

トラックがキューされている場合、それをミュートするとメイン出力に送られるのを防ぎます。しかしながら、トラックはまだキュー出力から聴こえます。キューされているトラックをソロにすると、メインとキュー出力から聴こえます。



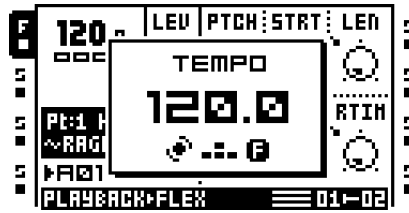
- **トラック 8** がマスタートラックになっている場合、ミュートによって影響を受けません。
- **ネイバーマシン**を使用している場合、最後のネイバーマシンの前の1つ以上のトラックはミュートできません。チェーンをミュートするには、最後のネイバーマシンをミュートします。



- **MIXER** メニューに入らずに、トラックをミュートする事が可能です。**[FUNCTION]** + ミュートするトラックに対応する**[TRACK]** キーを押します。しかしトラックのソロ化は**MIXER** メニューでのみ可能です。
- **<TRACK> LED** はミュート状態も示します。ミュートされた現在有効なトラックは黄色の**<TRACK> LED** で示されます。ミュートされた選択されていないトラックは光っていない**<TRACK> LED** で示されます。

TEMPO メニュー

ここでプロジェクトの BPM を設定します。TEMPO スクリーンを開くには **[TEMPO]** キーを押します。



LEVEL エンコーダは、現在のテンポを整数のステップで変更します。**[UP]** と **[DOWN]** 矢印キーはテンポの小数部分を変更します。



- テンポを調整しながら **[FUNCTION]** を保持しても、**[FUNCTION]** ボタンが解放されるまでテンポは変更されません。

タップテンポ

テンポをタップするには、**[FUNCTION]** キーを押しながら、一定のリズムで **[TEMPO]** キーをタップします。4 つの連続したタップ後、タップの平均テンポは、新しいテンポとして設定されます。**[TEMPO]** キーをタップし続けると、平均タップテンポは更新しつづけます。

パターンテンポの微調整

一時的にテンポを上下に 10% シフトするには **[LEFT]** または **[RIGHT]** 矢印キーを押します。キーが放された時、BPM は元の設定に戻ります。この機能は手動で回転テーブルや外部音源に Octatrack を同期する時に非常に便利です。このテンポシフトを実行するには、TEMPO メニューにいる必要がない事に注意してください。

サンプルテンポの微調整

[TRACK] キーを 1 つまたは複数保持して、**[LEFT]** / **[RIGHT]** キーを押すと、現在のトラックで再生しているサンプルのテンポを一時的に微調整できます。これはシーケンサーのテンポに影響しません。



- **ARRANGER** メニューではパターンに個々のテンポ設定を割り当てる事ができます。詳細は "アレンジャー" ページ 113 を参照してください。

トラック レコーダとピックアップ マシン

Octatrack を使用したサンプルには 2 つの方法があります。手動またはレコーダ トリガで行えるトラック レコーダ サンプリング、または本質的にルーパーとして機能するピックアップ マシンという特殊なマシンを使用します。トラックレコーダサンプリングについての詳細は "トラックレコーダのサンプリング方法" ページ 56 を参照してください。ピックアップマシンサンプリングについての詳細は "ピックアップマシンでサンプリング" ページ 58 を参照してください。

トラック レコーダ サンプリングやピックアップ マシン サンプリングを実行する時、トラック レコーダが常に使用されます。各プロジェクトは計 8 つのトラック レコーダ (各トラックに 1 つ) を備えており、外部入力、メインとキュー出力、個々のトラック、およびこれらのソースの様々な組み合わせのオーディオを録音するよう設定できます。トラックレコーダは、常に利用可能なのでトラックに割り当てる必要はありません。**RECORDING SETUP** メニュー (ページ 51 で説明) は、トラック レコーダがどのソースからどのようにサンプリングすべきかをコントロールするために使用します。

デフォルトでトラック レコーダメモリが使用されますので、各トラック レコーダは約 16 秒間サンプリングできます。ただし、予約されたトラック レコーダのメモリは増減できます。トラック レコーダがフレックスの RAM メモリに直接サンプルするのも可能です。**RAM** メモリの分布に関連する設定は **MEMORY** メニューにあります (ページ 41 で説明)。**RAM** メモリの一般的な扱いについての詳細は "プロジェクトと RAM メモリ" ページ 27 を参照してください。

トラック レコーダがキャプチャしたサンプルはレコーダ バッファに保管されます。8 つのレコーダ バッファはフレックス サンプル スロット一覧にあります。トラック レコーダ サンプリングでキャプチャしたサンプルを再生するには、対応レコーダ バッファがトラックのフレックス マシンに割り当てられている必要があります。トラック レコーダ サンプリングは再生とは独立しているため、同じトラックをサンプリングとサンプル再生の両方に使用できます。また、パターンの中のいくつかのフレックス マシンに同じレコーダ バッファを割り当てる事が可能です。各フレックス マシンのトラックはもちろん、まだ個々の設定とシーケンサー トリガを含める事ができます。レコーダバッファについての詳細は "キャプチャされたレコーダサンプルの再生" ページ 57 を参照してください。録音されたピックアップ マシンサンプルの再生は少し異なります。ピックアップ マシンをトラックに割り当てている場合、そのトラックのトラック レコーダと、レコーダ バッファの両方にハードリンクされます。よって、録音されたサンプルを再生するためにピックアップ マシンを割り当てる必要はありません。ピックアップ マシンによってキャプチャされたサンプルはまだレコーダ バッファに収納され、これらの録音を保存して、エディットする事が可能です。

レコーダ バッファの内容は自動的に保存されません。レコーダ バッファにサンプルが含まれている時に、対応するトラック レコーダがサンプルを始めると、元のバッファサンプルは新しいサンプルによって上書きされます。さらに、レコーダ バッファ内のサンプルは、**Octatrack** をオフにしたりプロジェクトを変更した後は、メモリ内に保持されていません。レコーダ バッファ サンプルを保持したい場合、コンパクト フラッシュ カードに保存する必要があります。この操作は **RECORDING SETUP EDIT** メニューで行う事ができます。**RECORDING SETUP** メニューが有効な時に、**[FUNCTION] + [BANK]** を押してアクセスします。また、オーディオ エディター内から保存もできます。これは "ファイル" ページ 111 で説明されています。



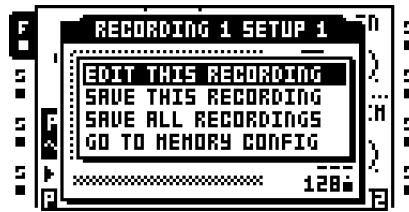
- サンプル方法のチュートリアルは "トラックレコーダサンプリング" ページ 137 を参照してください。
- キャプチャしたサンプルは、直接オーディオ プールまたはプロジェクト フォルダに保存できます。これをコントロールする設定は **PERSONALIZE** メニューにあります。詳細はページ 35。
- 録音されたサンプルは、**Octatrack** の **BPM** と一致させるために、直ちに時間ストレッチや時間圧縮ができます。これが機能するには、**PLAYBACK SETUP** メニューの **TSTR** が **AUTO**、**NORM** または **BEAT** のどちらかに設定する必要があることに注意してください。**AUTO** に設定されている場合、レコーダ バッファのタイム ストレッチが有効である事を確認します。それは、オーディオエディタの **ATTRIBUTES** メニューで行われます。詳細は "属性" ページ 109 を参照してください。
- トラック レコーダによってキャプチャされたサンプルは、エディットのためにオーディオエディタで直接開けます。まずエディットすべき、対応レコーダ バッファのサンプルのトラックを選択します。そして **[AUDIO RECORD] + [BANK]** を押して、オーディオエディタでレコーダ バッファのサンプルを開きます。オーディオエディタについての詳細は "オーディオエディタ" ページ 101 を参照してください。オーディオエディタは **RECORDING SETUP EDIT** メニューからもアクセスできます。オーディオエディタは **RECORDING SETUP EDIT** メニューからもアクセスできます。このメニューは **RECORDING SETUP** メニューが有効である間に **[FUNCTION] + [BANK]** を押してアクセスします。
- **MIXER** メニューの **DIR** パラメーターが **0** に設定されていてもサンプルが可能です。
- **[CUE] + [AUDIO RECORD]** を押して入力オーディオをキューする事が可能です。

RECORDING SETUP メニュー

各トラック レコーダは、トラック レコーダが何をどうやってサンプルするかの設定がある、2つの専用 **RECORDING SETUP** ページを備えています。レコーダ トリガ サンプリングのために必要とされる、ステップ シーケンサーにレコーダ トリガを配置する事も、2つのメニューページのいずれかが有効である間に行われます。トラック レコーダを直接トラックにリンクされているので、エディットしたいトラック レコーダを持つトラックは有効でなければなりません。**RECORDING SETUP** メニューを開くには、**[FUNCTION] + [AUDIO REC AB] / [AUDIO REC CD]** を押します。

RECORDING SETUP メニュー内で **[FUNCTION] + [PLAY]** を押すと、有効なトラック レコーダのレコーダ バッファから全てのオーディオ コンテンツをクリアします。これが機能するためには **GRID RECORDING** モードを無効にする必要があります。

どちらかの **RECORDING SETUP** メニュー内で、**[FUNCTION] + [BANK]** キーを押して **EDIT** メニューを開けます。このメニューは、トラック レコーダに関連する様々なコマンドを提供しています。



EDIT THIS RECORDING は、オーディオエディタで録音したサンプルを開きます。オーディオエディタについての説明は "オーディオエディタは" ページ 101 を参照してください。

SAVE THIS RECORDING は有効なトラック レコーダによる録音をコンパクト フラッシュカードに保存します。

SAVE ALL RECORDINGS は全てのトラック レコーダの全ての録音をコンパクト フラッシュカードに保存します。

GO TO MEMORY CONFIG は、RAM メモリの割り当てを設定できる MEMORY メニューを開きます。このメニューについての詳細はページ 41。

RECORDING SETUP 1 メニュー

RECORDING SETUP 1 メニューに入るには[FUNCTION] + [AUDIO REC AB]を押します。



ウィンドウの下部にあるバーはトラック レコーダ サンプリングと再生を示します。これはレコーダ バッファの長さ (または推定の長さ) を表します。サンプリングや再生中に見える 2 つの矢印は、録音と再生位置を示します。バーの方を向いている上の矢印が録音位置を示します。下部の矢印は、再生位置を示します。バーの右側には有効なトラック レコーダに利用可能なサンプリング時間が、秒とシーケンサー ステップで示されています。

サンプリングまたは録音されたサンプルを再生すると、テープ レコーダのホイールが回転し始めます。

INAB はレコーダがサンプルする入力、または入力ペア AB の入力を選択します。5 つのオプションが存在します。

- - サンプリング中、レコーダは入力 AB を無視します。
- AB で、レコーダは入力 A からの信号を左にパンして、入力 B からの信号を右にパンしたステレオファイルを取り込みます。これがデフォルトのモードです。
- A で、レコーダは入力 A からサンプルを行います。入力が 1 つしか使用されなくてもキャプチャされたサンプルはステレオになります。

- **B** で、レコーダは入力 **B** からサンプルを行います。入力が 1 つしか使用されなくてもキャプチャされたサンプルはステレオになります。
- **A+B** でレコーダは入力 **A** と入力 **B** からの信号が合計されるステレオ ファイルをキャプチャします。

INCD はレコーダがサンプルする入力、または入力ペア **CD** の入力を選択します。5 つのオプションが存在します。

- **-** サンプリング中、レコーダは入力 **CD** を無視します。
- **CD** で、レコーダは入力 **C** からの信号を左にパンして、入力 **D** からの信号を右にパンしたステレオファイルを取り込みます。これがデフォルトのモードです。
- **C** で、レコーダは入力 **C** からサンプルを行います。入力が 1 つしか使用されなくてもキャプチャされたサンプルはステレオになります。
- **D** で、レコーダは入力 **D** からサンプルを行います。入力が 1 つしか使用されなくてもキャプチャされたサンプルはステレオになります。
- **C+D** でレコーダは入力 **C** と入力 **D** からの信号が合計されるステレオ ファイルをキャプチャします。

RLEN は、トラック レコーダがサンプリングを開始してからの録音の継続時間を設定します。この設定は、シーケンサーの **BPM** に依存しますが、トラックの **SCALE** 設定を全て無視します。例えば **16** の設定は、常に **1x** の **SCALE** 設定で、**16** の **1/16** ノート相当を録音します。**RLEN** が **MAX** に設定されている場合、トラック レコーダは予約済みサンプリング時間が許す限り、サンプルします。これはデフォルトで **16** 秒ですが、**MEMORY** メニューで増加できます。詳細はページ **41**。

TRIG は、サンプリング処理に 3 つの異なるアプローチを提供しています。また、この設定はトラックに割り当てられたピックアップ マシンがどう機能するかをコントロールします。

- **ONE** は、サンプリング処理が開始されたら、手動またはレコーダ トリガによって、**RLEN** で設定した長さに応じてサンプルします。[**TRACK**] + [**AUDIO RECORD**] / [**MIDI**] を押すと、サンプリング処理がリスタートします。
- **ONE-2** は、サンプリング処理が開始されたら、手動またはレコーダ トリガによって、**RLEN** で設定した長さに応じてサンプルします。サンプリング処理は [**TRACK**] + [**AUDIO RECORD**] / [**MIDI**] を押して、途中でストップできます。
- **HOLD** は、サンプリング処理をスタートしたら [**TRACK**] + [**AUDIO RECORD**] / [**MIDI**] ボタンを押して保持する限り、レコーダはサンプルします（ただし **RLEN** 設定が与えている期間より長く押されないものとして）。サンプルの結果は、手動サンプリングまたはレコーダ トリガが使用されているかによって異なります。

レコーダ トリガを使用してサンプリングする場合、**[TRACK] + [AUDIO RECORD]** / **[MIDI]** が手動で押されていない限り、無音だけをキャプチャします。例：INAB 設定が A+B、TRIG 設定が HOLD、RLEN 設定が 16 のレコーダ トリガは、シーケンサーの 1 番目のステップに配置されます。**[PLAY]** を押すとシーケンサーがスタートします。シーケンサーがステップ 4 に達したら、**[TRACK] + [AUDIO REC AB]** を押して保持して、シーケンサーがステップ 6 に達する直前にボタンのコンビネーションを放します。録音したサンプルは、まず 3 つの 1/16 ノートの無音、2 つの 1/16 ノートのオーディオ、そして最後に 11 の 1/16 ノートの無音で構成されます。

SRC3 は録音する内部ソースを選択します。ソースの選択はまた、トラック レコーダ トリガおよびレコーダ バッファ トリガが同じシーケンサ ステップ上に配置された場合、サンプル再生がどのように動作するのか定義します。**SRC3** が - に設定されトラック レコーダ トリガがオーディオ入力を録音している場合、サンプル トリガが再生する音は同時にレコーダ トリガがキャプチャしている音になります。同様のシナリオでは、他のすべての **SRC3** 設定はサンプル トリガが以前のトリガの録音を再生させます。

- - はサンプリング中、レコーダに全ての内部ソースを無視させます。
- MAIN は、レコーダにメイン出力にルーティングされたミックスをサンプルさせます。
- CUE は、レコーダにキュー出力にルーティングされたミックスをサンプルさせます。
- T1 - T8 はレコーダに選択したオーディオトラック出力をサンプルさせます。

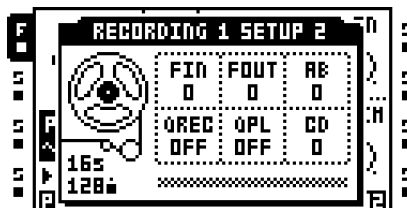
LOOP は、再生した時にキャプチャされたサンプルがループするかどうかを設定します。



- ソースが「-」に設定されていて、サンプルを試みると、無音だけが録音されます。

RECORDING SETUP 2 メニュー

RECORDING SETUP 2 メニューには**[FUNCTION] + [AUDIO REC CD]**を押します。



FIN は録音をスタートする時、フェードインを適用します。値はシーケンサ ステップで表現されます。短いフェードを適用すると、録音サンプルがループする時に起きるかもしれないクリックを避けるために使用できます。

FOUT は録音にフェードアウトを適用します。値はシーケンサ ステップで表現されます。フェードアウトは、録音がストップした後に追加されます。例えば録音が 16 ステップ行なって、**FOUT** が 2 に設定されている場合、サンプルの長さ合計は 18 のシーケンサステップになります。このパラメータの動作は、ピックアップ マシーンとは異なります。このシナリオでは、キャプチャされたループの冒頭にフェードアウトが適用されます。

AB は入力ペア AB から来る信号のモニタリング レベルを設定します。この設定はピックアップ マシンがトラックに割り当てられている時のみに有効です。RECORDING SETUP 1 ページにある INAB 設定は、モニタリングすべき入力（複数可能）を決定します。異なるトラック レコーダに異なる AB 設定が含まれる場合、有効なトラックのトラック レコーダの設定が現在のピックアップ マシン モニタリング レベルを決定します。モニタ信号は有効なトラックにルーティングされ、トラック エフェクトは信号に影響します。有効なトラックの出力先にもルーティングされます。この設定は、ピックアップ マシンがサンプルすべき入力オーディオをモニターしたいが、MIXER メニューの DIR パラメータを使用したくない場合に便利です。

QREC で、手動サンプリングとピックアップ マシンサンプリングを時間クオンタイズする事が可能になります。

- OFF は、録音クオンタイズを無効にします。
- PLEN は、録音をスタートするキーを押した後、パターンがその全長を再生したら録音処理をスタートします。
- 1c は、シーケンサー ステップの設定数に応じて、サンプリング処理をスタートします。例えば 4 が選択されている場合、サンプリングは次のビートに合わせてスタートします。8 が選択された場合サンプリングは半小節後にスタートします。

QPL で、レコーダ バッファおよびピックアップ マシンの手動トリガをクオンタイズする事が可能になります。手動トリガは [TRACK] + [PLAY]、または最後の 8 つの [TRIG] キーを押すなどして行います。このパラメータは、シーケンサにトリガされたトラック レコーダには影響しません。このパラメータは、オーディオ エディターにある ATTRIBUTES メニューで利用可能な QUANTIZED TRIG 設定を反映します。QPL パラメータが変更された場合、QUANTIZED TRIG もしたがって変更され、その様子はトラックレコーダーのレコーダーバッファがオーディオエディタで開かれたときに見えます。詳細については " 属性 " ページ 109 を参照してください。

- OFF は、レコーダ バッファがトリガされたらすぐにオーディオを再生させます。これがデフォルトのオプションです。
- PLEN は、レコーダ バッファがトリガされた後、パターンがその全長を再生したら録音処理をスタートします。
- 1=c は、シーケンサー ステップの設定数に応じて、レコーダ バッファの再生をスタートします。例えば 4 が選択されている場合、次のビートで再生がスタートします。8 が選択されている場合、再生は半小節後にスタートします。

CD は AB 設定と同様に、ただし入力 CD のために働きます。



- FIN と FOUT を低い値に設定すると、録音サンプルのループ時に起きるかもしれない、不要なクリックを避けるのに役立ちます。

トラック レコーダのサンプリング方法

2つの主なサンプリング方法があります。手動サンプリングは手動でボタンを押して、そしてレコーダ トリガ サンプリングはレコーダ トリガを使用して自動的にサンプルする方法です。

手動サンプリング

手動サンプリングはボタンのコンビネーションで行われます。RECORDING SETUP 1 メニューの **INAB**、**INCD** 及び **SRC3** を適切に設定することで、モノラルとステレオ ソースの両方をサンプリングできます。

[TRACK] + [AUDIO REC AB] は外部入力 AB から、トラックのトラック レコーダにサンプルします。

[TRACK] + [AUDIO REC CD] は外部入力 CD から、トラックのトラック レコーダにサンプルします。

[TRACK] + [MIDI] は内蔵サウンド をトラックのトラック レコーダにサンプルします。



- レコーダ バッファにサンプルが含まれている時に、対応するトラック レコーダがサンプルを始めると、元のバッファ サンプルは新しいサンプルによって上書きされます。



- 手動でサンプリングする場合、**Octatrack** は録音されたサンプルの **BPM** といくつかの小節がサンプリングされたかの両方について推測します。この情報はレコーダ バッファをオーディオ エディタで開いた時に見て、必要に応じて変更できます。詳細は "属性" ページ 109 を参照してください。
- 適切なボタンのコンビネーションを押す事によって同時に複数のソースからのサンプルが可能です。
- RECORD QUICK MODE** の設定を有効にする事により、サンプリングをスタートするために **[TRACK]** キーを押す必要がありません。 **[AUDIO RECORD]** キーを押すだけで、有効なトラックのトラック レコーダがサンプリングをスタートすることができます。**RECORD QUICK MODE** の詳細についてはページ 35。
- QREC** パラメータは、手動で **Octatrack** に同期された外部機器をサンプリングする際に非常に便利です。完璧なループをキャプチャするのが簡単です。ループを手動でトリガする時、**Octatrack** パターンと完全同期して再生させるために **QPL** を使用します。

レコーダ トリガ サンプリング

レコーダ トリガは、各レコーダ トリガがサンプリングをスタートするので、自動化されたサンプリング処理を可能にします。RECORDING SETUPメニューまたはTRACK EDITメニューのどちらかで、シーケンサー上にトリガを配置できます (ページ 93で説明)。シーケンサーにレコーダ トリガを置くには、**GRID RECORDING** モードが有効でなければなりません。レコーダ トリガは **[TRIG]** キーを押す事により、入力されます。

レコーダ トリガはデフォルトで3つのすべての入力ソースからサンプリングしますが、各レコーダ トリガのソース選択を変更できます。RECORDING SETUP 1 メニューでは、レコーダ トリガがサンプルするソースはレコーダ トリガの [TRIG] キーを押して保持して見る事ができます。有効なソースは、LCD の反転グラフィック、および点灯している <AUDIO RECORD> と <MIDI> の LED で示されます。

レコーダ トリガのサンプリング ソースを有効または無効化するには、[AUDIO REC AB]、[AUDIO REC CD]、または [MIDI] のいずれかを押しながらレコーダ トリガの [TRIG] キーボタン、を保持します。シーケンサー上に配置される後続のレコーダ トリガは、デフォルトで最新の有効ソース選択に設定されます。

レコーダ トリガはワンショット レコーダ トリガに変換できます。一度だけトリガ サンプリングしますので、例えばライブ サンプリングで、サンプリングをスタートした後、レコーダ トリガを削除しなければならない手間を省くのに非常に役立ちます。ワンショット レコーダ トリガは[FUNCTION] + [TRIG]キーを押して入力して、黄色の <TRIG> LEDで示されます。ワンショットトリガについての詳細は"ワンショットトリガ" ページ84 を参照してください。



- レコーダ バッファにサンプルが含まれている時に、対応するトラック レコーダがサンプルを始めると、元のバッファ サンプルは新しいサンプルによって上書きされます。



- レコーダを使用してサンプリングをする時、キャプチャされたサンプルは Octatrack の現在の BPM 設定と同じ BPM を割り当てられます。オーディオ エディターの ATTRIBUTES メニューでサンプルの BPM 割り当てを変更できます。詳細は "属性" ページ 109 を参照してください。

キャプチャされたレコーダ サンプルの再生

各トラック レコーダは専用レコーダ バッファにサンプルします。8つのレコーダ バッファはフレックス サンプル スロット一覧の1番目のフレックス サンプルの真上に位置しています。

MACHINE:FLEX		
FREE MEM:63.9	BPM	SIZE
R4*RECORDING4		2.69
R5*RECORDING5		2.69
R6*RECORDING6		2.69
R7*RECORDING7		2.69
R8*RECORDING8		2.69
1 ---		

よってレコーダ バッファはフレックス サンプルと同様に機能し、フレックス サンプルと同様、シーケンサにトリガされる前に、フレックス マシンに割り当てられる必要があります。しかし、ピックアップ マシンでサンプリングする際、ピックアップ マシンはトラック レコーダとレコーダ バッファにハードリンクされているので、バッファを割り当てられる必要がありません。マシンにサンプルを割り当てる方法の詳細は "マシンにフレックスとスタティックサンプルを割り当てる" ページ 70 を参照してください。



- **Octatrack** がオフになった後、レコーダ バッファ サンプルはメモリに保持されていません。それらを保持したい場合、コンパクト フラッシュカードに保存する必要があります。これはオーディオ エディタ ("ファイル" ページ 111 で説明)、または **RECORDING SETUP EDIT** メニューで行われます。**RECORDING SETUP** ウィンドウが有効な時に、**[FUNCTION] + [BANK]** を押して、アクセスします。

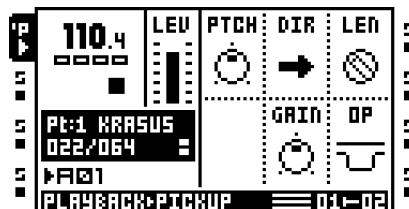


- トラック レコーダ サンプリング方法でサンプルをスタートする前に、まずトラックのフレックスマシンにレコーダ バッファを割り当てる事をお勧めします。レコーダ バッファは、できればサンプリング中に使用するトラック レコーダに対応する必要があります。例えばトラック レコーダ 1 を使用している場合、レコーダ バッファ 1 はトラック 1 に割り当てられたフレックスマシンに割り当てられます。トラック レコーダ 1 でサンプリングする場合、すぐに録音されたサンプルを再生できます。

ピックアップ マシンでサンプリング

ピックアップ マシンは、専門的なサンプリング方法を提供して、ループの作成に焦点を当てています。ピックアップ マシンを使用する事で、ループをキャプチャ、オーバーダブを追加、新しいループを追加、ループ セクションを繰り返す、新しいループを追加、そして **Octatrack BPM** をキャプチャされたループの **BPM** に調整する事が可能です。ピックアップ マシンは、例えば **MIDI** フットコントローラーでコントロールできて、オーディオのライブ操作に非常に最適です、

ピックアップ マシンはまだトラック レコーダとレコーダ バッファに依存していますが、それらをコントロールするための選択肢とみなす事ができます。ピックアップ マシンがトラックに割り当てられると、すぐにトラック レコーダとそのトラックのレコーダ バッファ両方にハードリンクされます。このようにピックアップ マシンの動作は、**RECORDING SETUP** メニューで利用できる設定によってコントロールされます。サンプリングするソースはそこで設定され、録音の長さ、フェードイン/アウトについても同様です。ピックアップ マシンも同様にレコーダ バッファにリンクされているので、ピックアップ マシンが録音を再生するためにレコーダ バッファ割り当てる必要はありません。ピックアップ マシンがサンプリングするためには、割り当てられてたトラックが有効な必要があります。



ピックアップ マシンはループに特化しているなので、フレックスとスタティック マシンに比べると再生方法はかなり異なります。ピックアップマシンは、シーケンスする事とパラメータのロックができません。ピックアップ マシンの画面のグラフィックも、他のマシンと少し異なります。サンプル名が通常表示されている場所にシーケンサ ステップで表した再生位置とループの長さが代わりに表示されます。ループの長さの右側にピックアップ マシンのために選ばれた **TRIG** モードの情報が示されています。1つのブロックは **ONE** に等しく 2つのブロックは **ONE2** に等しく、スタンディングブロックは **HOLD** に等しいです。

マスターとスレーブのピックアップ マシン

ループを録音する最初のピックアップ マシンがマスターとして機能します。Octatrack の BPM は、録音されたループの計算された BPM に応じて自動的に変化します。ピックアップマシンが他のトラックに割り当てられている場合、それらが録音するループはスレーブ ループになります。これらのループの長さは、マスター ループの長さに依存します。スレーブ ピックアップ マシンの **LEN** パラメータを **X1** に設定すると、マシンが録音するループは、マスターループと同じ長さになります。またスレーブ ループをマスター ループのフェーズに強制的に合わせます。**X2** に設定した場合、スレーブ ループはマスター ループの 2 倍の長さになります。すべてのピックアップ マシンの再生がストップされている場合、新しいループを録音する最初のピックアップ マシンが新しいマスターとなります。

マスター / スレーブの関係はトラックアイコンで視覚化されています。「P」の左上に位置する 2 つのピクセルが、マスター ピックアップ マシンを示します。左下の 2 つのピクセルが、スレーブ ピックアップ マシンを示します。



上記の図では、右のアイコンはマスター ピックアップ マシンを示して、左のトラックアイコンは、スレーブ ピックアップ マシンを示します。

ピックアップ マシンのコントロール

ルーパー指向のワークフローにもっと合わせるために、ピックアップ マシンを含むトラックについては **[AUDIO RECORD]** キーの機能が変更されます。外部入力に対応せず、レコードと再生キーとして機能します。一般的に **[AUDIO REC AB]** は、ピックアップ マシンの録音機能をコントロールして、**[AUDIO REC CD]** は再生機能をコントロールします。しかし、それらのより詳細な働きは **RECORDING SETUP 1** メニューにある **TRIG** 設定に依存します。ピックアップ マシン状態の詳細図はこの章の最後です。

ONE が選択されている場合、トラックが現在ストップしているとして、**[AUDIO REC AB]** を押すと 新しいループの録音がスタートします。ループ長は、録音設定 1 メニューの **RLEN** パラメータによって決定します。録音中に **[AUDIO REC AB]** を再度押すと、**TRIG** オプションが 1 に設定されているトラック レコーダを使用してサンプリングするのと同様に、録音がリスタートします。ループが録音されたら、サンプリング中に **[AUDIO REC CD]** が押されていない限り、ピックアップ マシンは自動的にオーバーダビングモードに入ります。押されている場合はループをオーバーダビングなしで再生します。オーバーダビングと交換を切り替えるには、**[AUDIO REC AB]** キーを使用します。オーバーダビング、または交換をストップするには、**[AUDIO REC CD]** を押します。これはループの再生をストップしません。サンプリング処理のみストップします。ストップと再生を切り替えるには、**[AUDIO RECORD CD]** を使用します。再びオーバーダビングするにはループ再生中に **[AUDIO REC AB]** を押します。

ONE2 は **ONE** モードとよく似ています。違いは、サンプリングがスタートした後に **[AUDIO REC AB]** または **[AUDIO RECORD CD]** を押して、積極的にループの長さを定義できる事です。**[AUDIO REC AB]** を押すと、ダビングがスタートして、**[AUDIO REC CD]** を押すと、再生がスタートします。キーが押されていない場合、ループの長さは **RLEN** 設定によって定義され、設定の長さが録音されたら、ピックアップ マシンは自動的にダビングをスタートします。

HOLD が選択された時、サンプリングは **[AUDIO REC AB]** を押して保持します。キーを放すと、ピックアップマシンはループの再生を始めます。オーバーダブを行うには、ループ再生中に再び **[AUDIO REC AB]** を長押しします。このモードで交換は不可能ですが、同じメニューにある **OP** が **DUB** に設定されている限り、**PICKUP MAIN** メニューの **GAIN** パラメーターを **-INF** に設定すれば、同じ結果を得ることができます。

ピックアップマシンのトラックアイコンは、現在の状況に応じて変化します。



ピックアップマシンのいくつかの状態は、上記に示されています。左から：停止、再生中、録音中、オーバーダビング中、交換中。

ループが録音されたら、**RECORDING SETUP** メニュー内で **[MIDI]** を押す、またはいつでも **[TRACK] + [MIDI]** を押して倍増できます。この操作はその瞬間のループのコピーを作成するので、オーバーダビング中は行わない事をお勧めします。

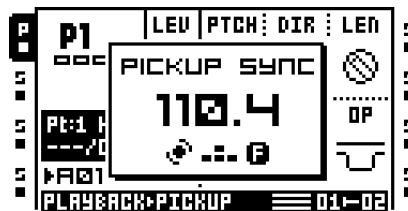


- ピックアップマシンでのサンプリング方法についてのステップバイステップのチュートリアルは "ピックアップマシンでサンプリング" ページ **139** を参照してください。
- ピックアップマシンのハンズフリー操作には、**MIDI** フットコントローラーを使用します。ピックアップマシンが反応する **MIDI** ノートについては "付録 C: MIDI コントロールのリファレンス" で説明されています。"MIDI フットコントローラーでピックアップマシンをコントロール" ページ **141** には **MIDI** フットコントローラーのチュートリアルがあります。

シーケンサーとピックアップ同期

Octatrack シーケンサーはピックアップマシンの録音にテンポ同期させる事ができます。事前にプログラムしたトラックをピックアップマシンのループとミックスして、シーケンサーの同期をドリフトさせたくない場合に便利です。

シーケンサーをピックアップマシンループに同期するには **[TRACK] + [TEMPO]** を押しします。液晶ディスプレイの左上隅に通常表示される **BPM** 値は、同時にシーケンサー **BPM** をコントロールしているピックアップマシンの情報に置き換えられます。シーケンサーにロックされているループのテンポを表示するには、**TEMPO** ウィンドウを開きます。

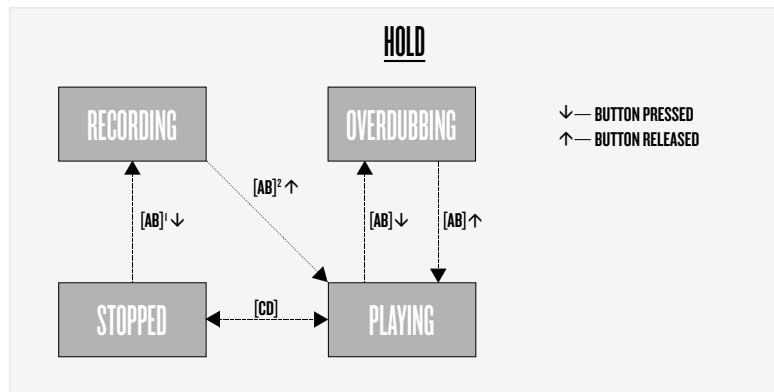
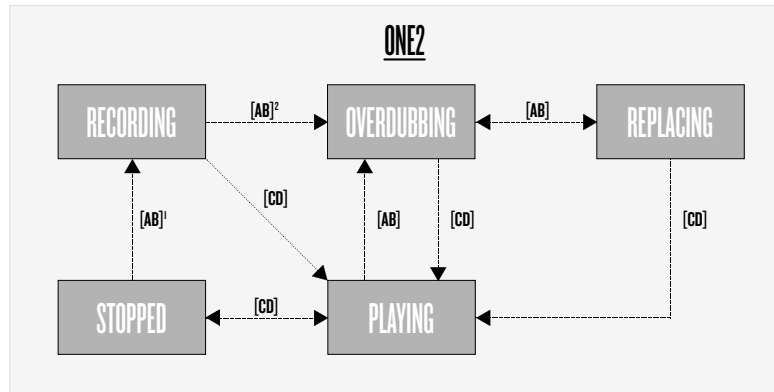
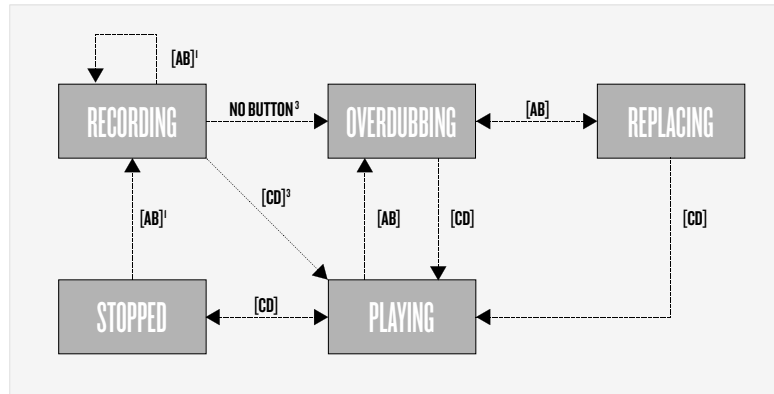


シーケンサーをストップして、ピックアップ マシンがループを再生している時にピックアップ同期を有効にした場合、**[PLAY]** を押すと同期したピックアップ マシン ループが次回スタートした時に、シーケンサーは再生します。ピックアップ マシンが再生していない場合、**[PLAY]** が押されたら直ぐにシーケンサーの再生がスタートします。



- **Octatrack**シーケンサーを再生している場合、パターンと同期してピックアップ マシンの再生をスタートするには、**RECORDING SETUP 2**メニューの**QPL**設定を使用します。

[AUDIO RECORD] KEYS FUNCTIONALITY FOR VARIOUS PICKUP MACHINE TRIG SETTINGS



¹) THE OLD RECORDING IS ERASED

²) IF THE BUTTON IS NOT PRESSED (OR RELEASED), THE TRANSITION WILL OCCUR WHEN THE RECORDING POSITION HAS REACHED ITS DESIGNATED LENGTH

³) THE TRANSITION OCCURS WHEN THE RECORDING POSITION HAS REACHED ITS DESIGNATED LENGTH

バンク、パートとシーン

各プロジェクトには、最大 16 のバンクが含まれています。バンクには次が含まれています：

- 16 パターン。
- 4 つのパート。

それぞれのパートには次が含まれています：

- トラックに割り当てられているマシンについての情報。
- マシンに割り当てられているフレックスとスタティック サンプルについての情報。
- トラック エフェクトの割り当て。
- トラック パラメータ設定。
- 16 シーン。

シーンには次が含まれています：

- シーン パラメータ ロック。

バンク

Octatrack プロジェクトは、最大 16 のバンクで構成されます。各バンクは 16 パターンをホストします。バンク 1 のパターンは A01-A16 と名付けられていて、バンク 2 のパターンは B01-B16、などと続きます。

バンクを選択するには、[BANK] ボタンと、16 の [TRIG] キーのどれかを押します。

[BANK] + 1 番目の [TRIG] キーは、1 番目バンクにアクセスして、[BANK] + 2 番目の [TRIG] キーは 2 番目のバンクを選択する、などと続きます。

[BANK] を押すとすぐに「CHOOSE BANK」というプロンプトが表示されます。コンテンツを持つバンクは緑の <TRIG> LED で示されています。赤い <TRIG> LED は、現在有効なバンクを示します。バンクが選択されるとすぐにプロンプトが「CHOOSE PATTERN」に変わります。今度 [TRIG] キーを押すと、選択したバンクにあるパターンを選択します。コンテンツを持つパターンは緑の <TRIG> LED で示されています。赤い <TRIG> LED は、現在有効なパターンを示します。このパターン選択の手法は、有効なバンクとパターンのすばやい変更を可能にします。パターンを選択したくない場合、「CHOOSE PATTERN (パターンを選択してください)」のプロンプトが表示されたらボタンのコンビネーションを放します。



- プロジェクト内で作業していない場合、Octatrack をオフにした後、有効なバンクのみがメモリに保持されます。他のバンクに変更をしてそれらを維持したい場合は、プロジェクトを保存する事が非常に重要です。これには **SAVE TO NEW** コマンドを使用します。詳細については "プロジェクト" ページ 31 を参照してください。

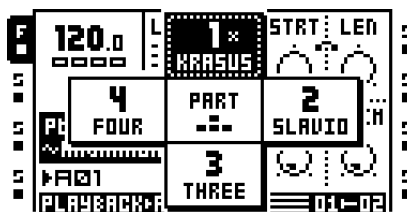
パート

パートは、バンクのパターンにバリエーションを追加するために非常に便利です。パートは、マシン、サンプルとエフェクトの割り当て、トラック パラメータの設定と最大 16 シーンで構成されています。各パターンはパートにリンクされているので、1つのパートが常に有効になります。各バンクは4つのパートをホストします。

バンクの全パターンはデフォルトでパート1を使用します。例えばパターン A01 と A02 のマシンに異なるサンプルを使用してほしい、または異なる設定をしたい場合、これらのパターンを別のパートにリンクしている事が重要です。

パートのクイックセレクト

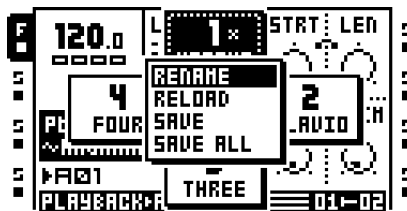
有効なパターンにパートをリンクするには、**[FUNCTION] + [MIDI]** を押します。PART QUICK SELECT メニューが表示されます。



現在パターンにリンクされているパートが反転グラフィックで表示されます。パートが変更されても、保存されていない場合、アスタリスクで印されます。有効なパターンにリンクするパートを選択するには、適切な **[ARROW]** キーを押します。それをリンクするには **[ENTER/YES]** を押します。パートを選択する時に **[FUNCTION]** を保持すれば、パートをクイック リンクする事が可能です。

パートのエディット

[ARROW] キーを使ってエディットしたいパートを選択して、**[FUNCTION] + [BANK]** を押して PARTS EDIT ポップアップメニューを開きます。



RENAME で、各パートに一意の名前を付ける事ができます。このオプションを選択して **[ENTER/YES]** を押した後、名前付けのウィンドウが表示されます。

RELOAD は、パートを保存された設定に戻します。このコマンドを実行すると、パートを以前に保存していない場合、そうするよう求めるプロンプトが表示されます。

SAVE はパートを保存します。パート リロード コマンドを実行するには、パートを保存する必要があります。

SAVE ALL は全てのパートに行った全ての変更を保存します。



- コピー/貼り付け/クリアコマンドは、**EDIT PARTS** メニューで利用できます。

パートのリロード

パートのパラメーターを調整して、それらを保存された状態に戻したい場合、**[FUNCTION] + [CUE]** を押します。このコマンドは、保存されているパートのみに適用できません。ボタンのコンビネーションを押した時、保存されていないパートが有効であれば、「**SAVE PART FIRST** (まずパートを保存してください)」のプロンプトが表示されます。



- このコマンドは、ライブの場所で多くのパラメータの微調整をしてあり、パートを元と同じような音にしたい場合にとっても便利です。

シーン

各パートには 16 のシーンが含まれています。シーンは、クロスフェーダーの2つのシーンのスロットに割り当てることができるロックされたパラメータです。シーン ロックはパラメーター ロック ("パラメーターロック" ページ86 で説明) と機能が似ています。

スロット A に割り当てられているシーンは、クロスフェーダーが左端の位置、そしてスロット B に割り当てられているシーンはクロスフェーダーが右端の位置にある時に完全に発揮されます。他のすべてのクロスフェーダーのポジションについては、ロックされたシーンのパラメーター間の補間が発生します。割り当てられたシーンの 1 つのみにロックされたパラメーターが含まれている場合、クロスフェーダーはそれらの値と有効なパーツの一般的なパラメーター値の間を補間します。

現在割り当てられているシーンは、LCD 画面の右下に表示されます。割り当てを表示する別の方法は **[SCENE]** ボタンを押す事です。押された **[SCENE]** ボタンのシーン スロットに既に割り当てられたシーンは、赤い <TRIG> LED で示されます。他のシーン スロットに割り当てられたシーンは、緑の <TRIG> LED で示されます。ロックを含むシーンは、半点灯している緑の <TRIG> LED で示されます。



- クロスフェーダーを移動する場合は、ロックされたシーンのパラメータは、パラメータのロックよりも優先されます。これは、パラメータのロックが原因での突然な変化なく、シーン パラメーター間のスムーズなトランジションを可能にします。

シーンの割り当てと調整

シーン スロット A にシーンを割り当てるには、**[SCENE A] + [TRIG]** キーを押します。これで選択したシーンはシーン スロット A に割り当てられます。シーン スロット B に割り当てる手順は同じですが、代わりに **[SCENE B] + [TRIG]** を押します。空のシーンをシーン スロットに割り当てる事は可能ですが、2 つの空シーンが割り当てられている場合、クロスフェーダーの動きは影響しません。

シーンが割り当てられたら、そのパラメータをロックできます。この機能は、サンプルトリガにパラメーターロックを割り当てることに似ています。ロックを割り当てたいシーンを含む **[SCENE]** ボタンを押して、**DATA ENTRY** ノブを回してロックしたいトラックのパラメータの値を選択します。パラメータのグラフィックはパラメータロックと同様に、反転されロックの値が表示されます。シーンのロックを外すには、**[SCENE]** キーを押しながら対応する **DATA ENTRY** ノブを押します。

どのトラックと **TRACK PARAMETER** ページがシーンロックを含むかすばやく表示するには、**[SCENE]** を長押しします。シーンロックを含む全てのトラックの **<TRACK> LED** は、半輝度の緑色になり、そして / または点滅します。これらのトラックの 1 つを選択すると、半分明るい緑色および / または点滅している **<TRACK PARAMETER> LED** が表示されます。シーンのロックを含む **TRACK PARAMETER** ページを示します。

シーン ボリュームのロック

ボリュームフェードのために特別に作られた一部のパラメータがシーン専用利用可能です。**XLV**、**XVOL** と **XDIR** パラメータは **LEVEL**、**VOL** と **DIR** パラメータの上の追加のボリュームコントローラのセットとみなすことができます。違いは、ボリュームのフェードを処理する方法です。それらをロックすると、クロスフェーダーがトラックやインプットのボリューム間を等しいエネルギー感覚でフェードします。このボリュームのロック方法は、クロスフェーダーを使用して 2 つのトラック間をフェードする時に、中心位置で起きるボリュームの溝を避けるために適しています。

パラメータは、**[SCENE]** ボタンを長押しした時のみ表示します。**XLV** パラメータは、全ての **TRACK PARAMETER** ページにある **LEVEL** パラメータのオーバーレイとして現れます。**XVOL** パラメータは **AMP MAIN** メニューにあります。**XDIR AB** と **XDIR CD** パラメータは **MIXER** メニューにあります。

XLV のパラメータは、次の 2 つの設定にロックできます。

- **MIN** は、トラック エフェクト後に信号をミュートします。
- **MAX** は設定した **LEVEL** 信号レベルで信号を通します。

XVOL パラメータは 2 つの設定をロックできます。

- **MIN** は、トラック エフェクト前に信号をミュートします。
- **MAX** は設定した **VOL** 信号レベルで信号を通します。

2 つの **XDIR** パラメータは、それぞれ 2 つの設定にロックできます。

- **MIN** は信号をミュートします。
- **MAX** は、設定した **DIR** 信号レベルで信号を通します。



- **[SCENE]** キーを押しながら、**LEVEL** ノブを押すと、**LEVEL** のロックを削除します。**XVOL** ロックを削除するには、**[SCENE]** キーを保持しながら、対応する **DATA ENTRY** ノブを押します。**XDIR AB** ロックを削除するには、**[SCENE]** キーを保持しながら、ノブ **B** を押します。**XDIR CD** は、**[SCENE]** ボタンを保持しながら、ノブ **C** を押して削除します。

シーンのミュート

シーン スロットに割り当てられているシーンをミュートするには **[FUNCTION] + [SCENE A] / [SCENE B]** を押します。シーンをミュートすると、割り当てられたシーンのロックされたパラメータは無視され、代わりに有効なパートの全般的なパラメータ値が使われます。これによって、シーンパラメータ値がそれに応じてロックされ、クロスフェーダーの位置が完全にシーンを有効にすれば、例えばミュートされたシーンをミュート解除して、エフェクトの波を加えることが可能になります。

シーンのコピー

シーンをコピーして新しいシーンの位置に貼り付ける事が可能です。

シーン スロット **A** または **B** に割り当てられたシーンをコピーするには、**[SCENE]** キーを長押しして、**[REC]** を押します。「**COPY SCENE**」というウィンドウが表示されます。シーンを貼り付けるには、**[SCENE]** キーを保持しながら **[STOP]** を押します。「**PASTE SCENE**」というウィンドウが表示されます。コピーされたシーンは、シーン スロットに割り当てられたシーンの場所に貼り付けられます。

シーンのクリア

シーンからすべてのシーン パラメーター ロックデータをクリアすることが可能である。

[SCENE] ボタンを保持しながら **[PLAY]** を押します。「**CLEAR SCENE**」というウィンドウが表示されます。シーン スロットに割り当てられたシーンはクリアされます。

シーンのクリア操作は、操作をもう一度実行する事で元に戻す事ができます。「**UNDO SCENE**」というメッセージが画面に表示されます。

トラック

Octatrackシーケンサは、同時に8つのオーディオステレオトラックと8つのMIDIトラックをコントロールできます。この章では、オーディオトラックについて説明します。MIDIトラックの説明については"**MIDIシーケンサー**" ページ 117を参照してください。

トラックがサウンドを処理または影響するためには、マシンを割り当てる必要があります。フレックスとスタティックマシンはサンプルの処理に使用します。スルーとネイバーマシンは様々なオーディオルーターティングのオプションを提供しています。ピックアップマシンはルーパーデバイスとして機能します。様々なマシンの種類とそれらが利用できるコントロールについては"**付録 A: マシンのリファレンス**"をご覧ください。

各トラックは5つのTRACK PARAMETER ページを持ち、それぞれが1つのMAIN ページと1つのSETUP ページから成ります。これらのページのパラメータは、トラックに割り当てられているマシンの動作に影響します。詳細は"**トラックパラメータページ**" ページ 71 を参照してください。



- **SETUP** メニューにあるパラメータは、マシン、トラックやエフェクトのより詳細なコントロールのために展開します。**SETUP** メニューのパラメータで実験を始める前に、まず**MAIN** ページにあるパラメータに精通することをお勧めします。
- **PLAYBACK** および **EFFECT 1/EFFECT 2** ページにあるパラメータは、割り当てられているマシンとトラックによって異なります。

フレックスとスタティック マシンの違い

フレックス サンプルは Octatrack の RAM メモリにロードされ、スタティック サンプルはコンパクトフラッシュカードからストリーミングされる事以外に、マシンの種類にくつか他の違いがあります。

トラックのLFOは、スタティックマシンの**STRT**パラメータをモジュレートすることができません。クロスフェーダーはできますが、モジュレーションが速すぎる場合、スタティックマシンはスタートポイントの位置を正常にアップデートする事はできず、サンプルが再生されない結果になります。スタティックマシンが追いついたら、サンプルが正しいスタート位置から再生します。しかし、**STRT**パラメータをパラメータロックすると、サンプルをロックされた位置に応じて正確に再生させます。フレックスサンプルはこれらの制限を受けず、**STRT**パラメータがどんな大きくモジュレーションされても、常に正しい位置から再生します。

トラックにマシンを割り当てる

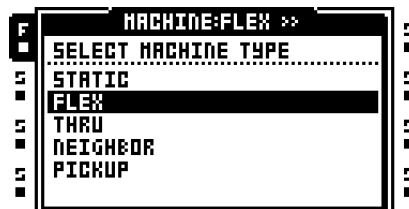
マシンは**QUICK ASSIGN** または **PLAYBACK SETUP** メニューのいずれかで、トラックに割り当てる事ができます。

QUICK ASSIGN メニューでマシンを割り当てる

QUICK ASSIGN メニューを開くには、マシンを割り当てたいトラックの **[TRACK]** キーをダブルクリックします。



トラックにフレックスマシンが含まれていた場合、フレックス サンプル スロット一覧が開きます。トラックにスタティック マシンが含まれていた場合、スタティック サンプル スロット一覧が開きます。マシン一覧にアクセスするには **[LEFT]** 矢印キーを押します。他のすべての場合、**QUICK ASSIGN** メニューを開くとマシンの一覧に直接アクセスします。



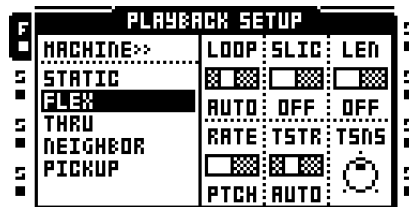
トラックに割り当てるマシンを選択して、**[ENTER/YES]** を押して割り当てます。



- フレックスまたはスタティック マシンを割り当てた後、**[RIGHT]** 矢印キーを押すと、選択したマシンのサンプル スロット一覧にアクセスします。

PLAYBACK SETUP メニューでマシンを割り当てる

マシンを割り当てたいトラックを選択するには、対応する **[TRACK]** ボタンを押します。**PLAYBACK SETUP** メニューを開くには **[FUNCTION] + [PLAYBACK]** を押します。トラックに割り当てられたサンプルを持つフレックスマシンが含まれていた場合、フレックス サンプル スロット一覧が開きます。トラックに割り当てられたサンプルを持つスタティック マシンが含まれていた場合、スタティック サンプル スロット一覧が開きます。マシン一覧にアクセスするには **[LEFT]** 矢印キーを押します。他のすべての場合、**PLAYBACK SETUP** メニューを開くとマシンの一覧に直接アクセスします。



左端のメニューで全マシンの種類が利用可能です。カーソルを使用して、割り当てたいマシンをハイライトします。トラックに割り当てるには **[ENTER/YES]** を押します。



- フレックスまたはスタティック マシンを割り当てた後、**[RIGHT]** 矢印キーを押すと、選択したマシンのサンプル スロット一覧にアクセスします。

マシンにフレックスとスタティック サンプルを割り当てる。

サンプルがサンプル スロット一覧にロードされたら、トラックのフレックスとスタティック マシンに割り当てる事ができます。サンプルがロードされていない場合、操作方法については "サンプルスロットへサンプルのロード" ページ 28 を参照してください。QUICK ASSIGN メニューと PLAYBACK SETUP メニューの両方とも、サンプルを割り当てる時に使用できます。

QUICK ASSIGN メニューでサンプルを割り当てる

QUICK ASSIGN メニューを開くには、サンプルを割り当てたいフレックスまたはスタティック マシンを含むトラックの **[TRACK]** キーをダブルクリックします。トラックにフレックス マシンが含まれている場合、フレックス サンプル スロット一覧が表示されます。トラックにスタティック マシンが含まれている場合、スタティック サンプル スロット一覧が表示されます。

MACHINE:FLEX		
FREE MEM:51.6	BPM	SIZE
R4*RECORDING4		2.69
R5*RECORDING5		2.69
R6*RECORDING6		2.69
R7*RECORDING7		2.69
R8*RECORDING8		2.69
1*RECORDING.WAV	120	2.69

トラックのマシンに割り当てるサンプルを選択して、**[ENTER/YES]**を押して割り当てます。

PLAYBACK SETUP メニューでサンプルを割り当てる

フレックス サンプルを割り当てるには、フレックス マシンを含むトラックを選択して、**[FUNCTION] + [PLAYBACK]** を押して PLAYBACK SETUP メニューを開きます。フレックス サンプル スロット一覧が表示されます。スタティック サンプルを割り当てるには、スタティック マシンを含むトラックの PLAYBACK SETUP メニューを開きます。スタティック サンプル スロット一覧が次に表示されます。

PLAYBACK SETUP			
MACHINE:FLEX	LOOP	SLIC	LEN
R4*RECORDING	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R5*RECORDING	AUTO	OFF	TIME
R6*RECORDING	RATE	TSTR	TSMS
R7*RECORDING	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R8*RECORDING	PTCH	AUTO	<input type="checkbox"/>
1*RECORDING.WAV			

トラックのマシンに割り当てるサンプルを選択して、**[ENTER/YES]**を押して割り当てます。



- サンプルはサンプル スロット一覧でプレビューできます。そうするには、サンプルを選択して **[FUNCTION] + [ENTER/YES]** を押します。これでメイン出力からファイルをプレビューします。キュー出力からプレビューするには **[CUE] + [ENTER/YES]** を押します。プレビューする時、音はデフォルトでトラック エフェクトに影響されます。ただしサンプルはドライでプレビューできます。これをコントロールする設定は **PERSONALIZE** メニューにあります。詳細はページ 34。

TRACK PARAMETER ページ

5 つの TRACK PARAMETER ページには、割り当てられているマシンやエフェクトに影響するパラメータが含まれています。各トラックのパラメーターページは、2 つのサブページに分割されています。MAIN ページは、**[TRACK PARAMETER]** を押してアクセスし、パラメータ ロック、シーン割り当て、LFO でモジュレーションが可能なパラメータを提供しています。SETUP メニューにあるパラメータは、**[FUNCTION] + [TRACK PARAMETER]** を押す、または **[TRACK PARAMETER]** ボタンをすばやくダブルタップしてアクセスします。セットアップ パラメータは、パラメータ ロック、シーンに割り当て、LFO の影響を受けることができません。通常メイン パラメータの動作に影響します。全てのトラックのパラメータ ページには、共有の **LEVEL** と **CUE** のパラメータが含まれています。

トラック メインレベル

全ての TRACK PARAMETER ページは、**LEVEL** 設定を備えています。それは **LEVEL** ノブによって調整され、トラックの全体的なボリュームを エフェクト後にコントロールします。この設定は、メイン出力に送られる信号のレベルのみに影響します。キュー出力にルーティングされた信号は影響を受けません。

トラックのキューレベル

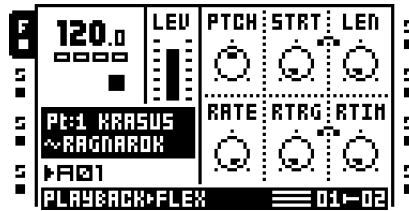
[CUE] を押して **LEVEL** ノブを回転すると、トラックのキュー レベルが設定されます。メイン レベルと同様に、トラックエフェクト後のボリュームを調節します。この設定は、キュー出力に送られる信号のレベルのみに影響します。メイン出力にルーティングされた信号は影響を受けません。



- **[FUNCTION]** を押すと **LEVEL** ノブはミキサーメニューの **MAIN** パラメーターに影響を与えます。このパラメータは、メイン出力のボリュームをコントロールします。すばやく **Octatrack** のメインボリュームを調整するには、このボタンとノブの組み合わせを使用します。
- **STUDIO** モードが有効な時、**LEVEL** および **[CUE] + LEVEL** は、2 つの出力ペアに送られた音をコントロールします。このルーティングのモードは、デフォルトのルーティングモードをオーバーライドします。STUDIO モードについてはページ 38。

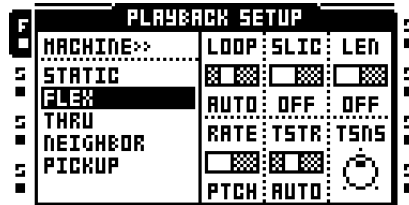
再生メイン

PLAYBACK MAIN メニューを開くには **[PLAY]** キーを押します。このメニューは、トラックに割り当てられたマシンの種類によって異なります。マシンの種類とそのパラメータについては " 付録 A: マシンのリファレンス " を参照してください。



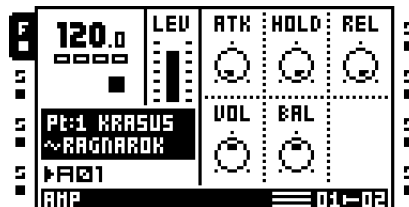
再生セットアップ

PLAYBACK SETUP メニューを開くには、**[FUNCTION] + [PLAYBACK]** を押す、または **[PLAYBACK]** をすばやくダブルタップします。このメニューでマシンとサンプルを割り当てる事ができます。選択したマシンのセットアップパラメータもここにコントロールされています。ページ 28 でサンプル スロットにサンプルをロードする手順を説明しています。マシンをトラックに、サンプルをマシンに割り当てる方法はページ 68。



AMP メイン

AMP MAIN ページにアクセスするには **[AMP]** を押します。ここで振幅とトラックのステレオ位置に影響する設定があります。



ATK は、振幅エンベロープがフルレベルに到達するまでにかかる時間を設定します。

HOLD は振幅エンベロープのホールド時間を設定します。信号は、ホールドフェーズの期間中、フルレベルで保持されます。ホールドフェーズはデフォルトで、BPM に依存します。パラメータはホールドフェーズが続くシーケンサーのステップ数で表されます。

REL はホールドフェーズが終わった後、信号がフェードアウトするまでの時間を設定します。

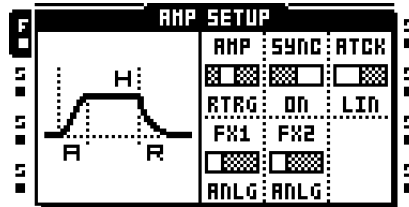
VOL はエフェクト前にトラックのボリュームを設定します。この設定は、メインとキュー両方の出力に送られる信号に影響します。

BAL はサンプルをステレオ フィールドで位置付けます。

XVOL は、[SCENE] キーを押した時のみ表示される設定です。このパラメータは、シーンにロックできます。詳細については "シーン" ページ 65 を参照してください。

アンプのセットアップ

AMP SETUP メニューを開くには、[FUNCTION] + [AMP] を押す、または [AMP] をすばやくダブルタップします。グラフィカルなエンベロープが、どのパラメータがエンベロープのどの側面をコントロールするかを示しています。それはスタティックなイメージで現在のエンベロープ設定を反映していません。



AMP は振幅エンベロープの動作をコントロールします。

- **ANLG** は、サンプルがトリガされたら必ずしもゼロからエンベロープをスタートしません。代わりにサンプルがトリガされたら、エンベロープ アタックは現在のエンベロープ レベルからスタートします。
- **RTRG** は、サンプルがトリガされるたびに、振幅エンベロープをゼロからスタートさせます。
- **R+T** は、サンプル トリガまたはトリガなしトリガがシーケンサによって有効化されるたびに、振幅エンベロープをゼロからスタートさせます。
- **TTRG** は、サンプル トリガまたはトリガなしトリガがシーケンサによって有効化されたら、必ずしもゼロからエンベロープをスタートしません。代わりにサンプルまたはトリガなしトリガが有効にされたら、エンベロープ アタックは現在のエンベロープ レベルからスタートします。

SYNC は振幅エンベロープが Octatrack BPM に同期するべきかを設定します。

ATCK は、エンベロープのアタックがどう振る舞うべきかを設定します。

- **LIN** はエンベロープのアタックをリニアに働くようにします。
- **LOG** は、エンベロープのアタックを指数的に働かせます。この設定は、よりスムーズなフェードインを可能にします。

FX1 は、マルチモード フィルターまたは振幅モジュレーターのどちらかがブロック 1 に割り当てられた時に、エンベロープがこのエフェクトにどう影響するかをコントロールします。

- **ANLG** は、マルチモードフィルタがエフェクト 1 に割り当てられている場合、サンプルトリガがトリガされたら、必ずしもゼロからフィルターエンベロープをスタートしません。代わりにフィルターエンベロープアタックは現在のエンベロープのレベルからスタートします。振幅モジュレーターがエフェクト 1 に割り当てられている場合、サンプルトリガがトリガされるたびにフェーズがリスタートされます。
- **RTRG** は、マルチモードフィルタがエフェクト 1 に割り当てられている場合、サンプルがトリガされるたびにフィルターエンベロープを、ゼロからスタートさせます。振幅モジュレーターがエフェクト 1 に割り当てられている場合、サンプルトリガがトリガされるたびにフェーズがリスタートされます。
- **R+T** は、サンプルトリガまたはトリガなしトリガがシーケンサによって有効化されるたびに、振幅エンベロープをゼロからスタートさせます。振幅モジュレーターがエフェクト 1 に割り当てられている場合、サンプルトリガまたはトリガなしトリガが有効化されるたびにフェーズがリスタートされます。
- **TTRG** は、マルチモードフィルタがエフェクト 1 に割り当てられている場合、サンプルトリガまたはトリガなしトリガがシーケンサーにトリガされたら、必ずしもゼロからフィルターエンベロープをスタートしません。代わりにフィルターエンベロープアタックは現在のエンベロープのレベルからスタートします。振幅モジュレーターがエフェクト 1 に割り当てられている場合、サンプルトリガまたはトリガなしトリガが有効化されるたびにフェーズがリスタートされます。

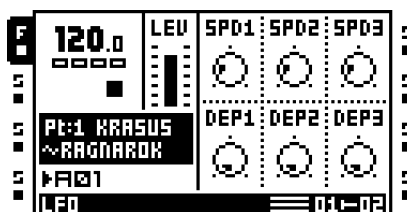
FX2 はちょうど **FX1** のパラメータと同様に動作します。これはマルチモードフィルタまたは振幅モジュレーターどちらかが、2 つ目のエフェクト スロットに割り当てられている時に、それらに影響します。



- **FX1** と **FX1 AMP SETUP** パラメータは、マスタートラックが **EFFECT** ページ以外に利用できる唯一の **TRACK PAGE** パラメータです。

LFO メイン

ここに 3 つのトラック LFO のスピードと深さ設定があります。LFO は常に Octatrack のテンポに同期されています。このページにアクセスするには **[LFO]** ボタンを押します。



SPD1 は LFO1 のスピードを設定します。値が高いほど LFO がより速く実行します。ストレートビートに同期された LFO の場合、16、32 または 64 の設定を試してください。LFO SETUP メニューの **MULT** 設定は、LFO のスピード設定に影響する事に注意してください。**SPD1** 設定は LFO SETUP メニューの LFO1 ページにある **SPD** の設定に反映されます。

SPD2 は LFO2 のスピードを設定します。この設定は LFO SETUP メニューの LFO2 ページにある、**SPD** の設定によって反映されます。

SPD3 は LFO3 のスピードを設定します。この設定は LFO SETUP メニューの LFO3 ページにある、**SPD** の設定によって反映されます。

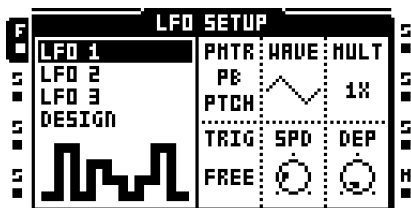
DEP1 は LFO1 のモジュレーションの深さを設定します。この設定は LFO SETUP メニューの LFO1 ページにある、**DEP** の設定によって反映されます。モジュレーションの深さパラメータの詳細については、ページ 76 を参照してください。

DEP2 は LFO2 のモジュレーションの深さを設定します。この設定は LFO SETUP メニューの LFO2 ページにある、**DEP** の設定によって反映されます。

DEP3 は LFO3 のモジュレーション深さを設定します。この設定は LFO SETUP メニューの LFO3 ページにある、**DEP** の設定によって反映されます。

LFO セットアップ

このページには、3つのLFOのより詳細な設定が含まれています。LFO SETUPメニューを開くには、**[FUNCTION] + [LFO]**を押す、または**[LFO]**をすばやくダブルタップします。



左側の列に 3 つのトラック LFO 用の 3 つの同一のページ、および 1 つの LFO デザイナー ページがあります。

LFO の動作をエディットするには、**[UP] / [DOWN]** 矢印ボタンを使用して、対応するページに移動します。トラック LFO は 6 つのセットアップ パラメータを備えています。

PMTR は、LFO がモジュレーションするパラメータを選択します。LFO は TRACK PARAMETER MAIN ページにあるパラメータのみを調節できます。モジュレーションを加えるパラメータを選択すると、パラメータ名の上に、所属する TRACK PARAMETER ページが表示されます。



- 他の2つのLFOのスピードと深さを調整するためにLFOを使用している場合、LFOは低い数値のLFOのみを調節できる事に注意してください。これはLFO 3はLFO 1と2のスピードと深さを調節できて、LFO 2はLFO 1のスピードと深さのみを調節できる事を意味します。

WAVE は、LFO の波形の形状を選択します。11 の基本波形と 8 つの LFO デザイナー波形が用意されています。

MULT は、選択した値によって **SPD** のパラメータを乗算します。

TRIG は、サンプルがトリガされた時に **LFO** がどう反応すべきかを設定します。

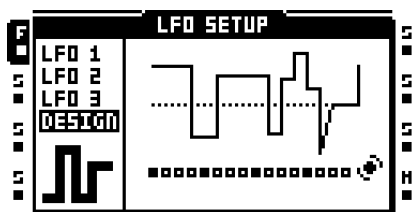
- **FREE** は、リスタートしたりストップせずに、**LFO** を継続的に実行させます。
- **TRIG** は、サンプルがトリガされたら **LFO** をリスタートさせます。その後は、新しいサンプルがトリガされるまで継続して実行します。
- **HOLD** は、**LFO** がバックグラウンドで自由に走らせますが、サンプルトリガが発生した時、出力**LFO**レベルは次のサンプルトリガまでラッチされ保持されます。
- **ONE** は、サンプルがトリガされたら **LFO** をリスタートして、一周回ってストップします。
- **HALF** は、サンプルがトリガされたら **LFO** をリスタートして、半サイクル実行してストップさせます。
- **SYNC TRIG** は、トラックスタートで **LFO** をリスタートします。**LFO** は、その後連続して再生します。
- **SYNC ONE** は、トラックスタートで **LFO** をリスタートします。その後 **LFO** は 1 周期再生します。
- **SYNC HALF** は、トラックスタートで **LFO** をリスタートします。その後 **LFO** は 1 周期再生します。

SPD は **LFO** の基本スピードを設定します。スピードは常に **BPM** の設定に同期されています。スピードパラメータと乗数パラメータの両方が存在するので、**LFO** のスピードは非常に遅いから非常に高いまで広範囲です。3 つ全ての **LFO** の **SPD** 設定は **LFO MAIN** ページにも反映されています。

DEP は、ターゲットのパラメータに適用されたモジュレーションの量を設定します。**DEP** を 127 に設定すると、パラメータを極端な値まで行き来するモジュレーションが可能になります。例えば、ターゲットパラメータが 64 に設定されている場合、のこぎり波 **LFO DEP** 設定 64 であれば、ターゲット値を最小 (0) と最大 (127) にモジュレーションするために十分です。3 つの全ての **LFO** の **DEP** 設定は **LFO MAIN** ページにも反映されています。

LFO デザイナー

LFO デザイナーでカスタマイズされた **LFO** の圭ちを描画できます。このような波形は、リズムカルなトラックパラメータ変更ができるので、場合によってはほぼミニシーケンサーとみなすことができます。各オーディオトラックは 1 つの **LFO** デザイナーをホストして、すべてのデザイナー波形はすべてのオーディオトラック **LFO** によって利用できます。**MIDI** トラックは **MIDI LFO SETUP** メニューで作成したデザイナー波形のみを使用できます。**LFO** デザイナー波形は、**LFO SETUP** メニューの **LFO 1 ~ 3** ページにある **WAVE** パラメータにより選択可能です。小さな波形形状のビジュアルで示され、**T1-T8** と名付けられています。**LFO** デザイナーは、左側の列の **DESIGNER** メニューに移動してアクセスします。



カスタム LFO 波形は、各ステップが一意的の値を持てる、16 のステップで構成されます。ステップはステップまたは補間にできます。波形に行ったすべての変更は、即座に LCD スクリーン中央の LFO 波形によって視覚化されます。

[TRIG] ボタンと **DATA ENTRY** ノブの上の行の組み合わせで、LFO 波形を表し画します。

波形ステップを変更するには、対応する [TRIG] キーボタンを押して、一番上の行の **DATA ENTRY** ノブを一つオンにします。[TRIG] キーを押している間その上にある <TRACK> LED が暗くなります。最初に回すノブは、選択されたステップ値を操作して、その左右のノブはもともと選択されたステップの左右の波形ステップ値に影響します。対応する波形ステップに割り当てられた値を見るには [TRIG] ボタンを押します。

同時に複数の波形ステップを操作できます。そうするには、ノブを回しながらいくつかの [TRIG] ボタンを押します。すべてのステップ値は、同じ量だけ調整されます。

2 つのステップの間を補間するには、対応する [TRIG] キーを長く押して波形ステップを選び、[TEMPO] キーを押します。これで選択した波形ステップの値と、次の波形ステップの値の間の補間は起こります。補間を削除するには、ボタン押しの組み合わせを繰り返します。補間ステップはステップシーケンサーの黄色 <TRACK> LED と LFO 波形ビジュアル化の傾斜曲線で示されます。

LFO DESIGNER メニューが有効な間、EDIT メニューが利用可能です。それにアクセスするには [FUNCTION] + [BANK] を押します。2 つのコマンドが用意されています。

- RANDOMIZE はランダムな LFO 波形を作成します。
- INVERT は作成された LFO 波形を反転します。



- [FUNCTION] + [LEFT] / [RIGHT] を押して LFO デザイナーシーケンスを回転する事ができます。
- LFO DESIGNER メニューでコピー / クリア / 貼り付け操作が提供されています。これにより、トラック間の LFO デザイナー波形をコピーする事ができます。クリア操作を実行する時、全ての波形ステップは 0 に設定されて、補間はステップに設定されます。

EFFECT 1 と EFFECT 2

各トラックは 2 つの割り当て可能なエフェクトを持っています。選択可能なエフェクトは 2 つのエフェクト ページ間で異なります。すべてのエフェクトとその主や設定パラメータの完全なリストについては "付録 B: エフェクトのリファレンス" を参照してください。

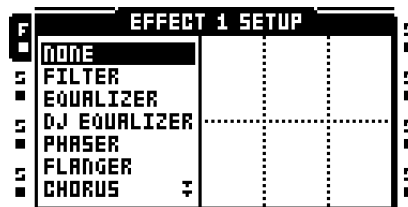
EFFECT 1 は次を提供します：

12/24 dB マルチモード フィルター
 2-バンド パラメトリック EQ
 DJ スタイル キル EQ
 2-10 ステージ フェイザー
 フランジャー
 2-10 タップ コーラス
 スパチュライザー
 コームフィルター
 Dynamix コンプレッサ
 Lo-Fi コレクション

EFFECT 2 は次を提供します：

12/24 dB マルチモード フィルター
 2-バンド パラメトリック EQ
 DJ スタイル キル EQ
 2-10 ステージ フェイザー
 フランジャー
 2-10 タップ コーラス
 スパチュライザー
 コームフィルター
 Dynamix コンプレッサ
 Lo-Fi コレクション
 エコーフリーズ ディレイ
 Gatebox プレート リバーブ
 スプリング リバーブ
 ダーク リバーブ

エフェクトを割り当てるには、**[FUNCTION] + [EFFECT 1] / [EFFECT 1]** を押す、または **[EFFECT 1] / [EFFECT 2]** を素早く 2 回押して EFFECT 1/EFFECT 2 セットアップメニューを開きます。



利用できるエフェクトは、左側の欄に一覧表示されています。**[ARROW]** キーを使って割り当てたいエフェクトを選び、**[ENTER/YES]** を押して割り当てます。割り当てられたエフェクトの設定パラメータは、右に表示します。

直接的なトラックのミュート

トラックを直接ミュートするには、ミュートするトラックの **[FUNCTION] + [TRACK]** ボタンを押します。<TRACK> LED はミュート状態を示します。ミュートされた選択されていないトラックは光っていない<TRACK> LED で示されます。ミュートされた選択されていないトラックは光っていない<TRACK> LED で示されます。



- トラック 8 がマスタートラックになっている場合、ミュートによって影響を受けません。
- ネイバーマシンを使用している場合、最後のネイバーマシンの前のトラックをミュートしても効果ありません。チェーンをミュートするには、最後のネイバーマシンをミュートします。



- トラックは **MIXER** メニューでもミュートできます。詳細は "ミキサーのミュート" ページ 47 を参照してください。

メインとキュー出力ルーティング

トラックとオーディオ入力にはメイン出力またはキュー出力のいずれかにルーティングできます。トラックとオーディオ入力は、デフォルトでメイン出力にルーティングされます。他のルーティングシナリオについては "Octatrack のセットアップ例" ページ 125 を参照してください。

メイン出力ルーティング

これはデフォルト設定です。すべてのトラックと入力はメイン出力にルーティングされます。

キュー出力ルーティング

[CUE] + [TRACK] を押すと、選択したトラックをキュー出力にルーティングします。キューされているトラックは、メイン出力から聴こえます。トラックがキューされると、トラックの <TRACK> LED が点滅します。**[CUE] + [AUDIO RECORD]** ボタンを押す事でオーディオ入力をキュー出力にルーティングする事も可能位です。キュー入力は交互に光る <AUDIO RECORD> LED で示されます。

メインとキューレベルに影響するパラメータ

異なるパラメータは、トラックまたはそれらがルーティングされている方法に応じて、入力のボリュームに影響します。

TRACK MAIN LEVEL は、**LEVEL** ノブで設定されます。メイン出力にルーティングされている時に、トラックエフェクト後の信号に影響します。それはトラックのキューレベルに影響しません。

TRACK CUE LEVEL を設定するには、**LEVEL** ノブを回しながら **[CUE]** を長押しします。キュー出力にルーティングされている時に、トラックエフェクト後の信号に影響します。トラックのメインレベルに影響しません。

VOL は、トラックの **AMP MAIN** メニューに含まれています。トラックがメインまたはキューを出力にルーティングされるかに関係なく、トラック エフェクト前信号に影響します。

DIR は **MIXER** メニューに含まれています。メイン出力にルーティングされた入力オーディオの信号に影響します。オーディオ入力キューされた時にキュー レベルに影響しません。オーディオ入力をキューする際、キュー レベルは **DIR** 設定が **100** と同等です。



- **STUDIO** モードを有効にする事で、デフォルトのメインとキュー出力のルーティングを変更できます。**STUDIO** モードは、キュー出力をアサイン可能な出力ペアとして使用したい時に便利です。このモードについての詳細はページ **38**。
- キューされたトラックがミュートになっている場合、キュー出力のみから聴こえます。
- **PERSONALIZE** メニューの **CUE MUTES TRACK** 設定が有効な時、キューされているトラックは同時にミュートされます。詳細については "システム" ページ **33** を参照してください。
- **XLV**、**XVOL** および **XDIR** パラメータは、シーンのみが利用できます。トラックや入力間でフェードを行う時のボリュームの溝を避けるのに便利です。詳細については "シーンボリュームのロック" ページ **66** を参照してください。
- **MIXER** メニューの **MIX** パラメータは、ヘッドフォン出力にメインとキュー信号をどの位送るかを設定します。モードについての詳細は "ミキサーのミュート" ページ **47** を参照してください。

パターン

Octatrack のシーケンサはマシン ドラムとモノ マシンのシーケンサーと多くの類似点を共有しますが、かなり改善されました。非常に強力で、音やサンプルの処理に非常に大事な役割を果たしています。

シーケンサーはパターンに情報を収納します。パターンは 8 つのオーディオトラックと 8 つの MIDI トラックが、どう再生すべきかの情報を構成します。パターンへのすべての調整は自動的に保存されます。パターンを変更しても当初のサンプル トリガの位置を保持したい場合、パターンを新しい場所にコピーして、コピーしたパターンを新しいパターンの基礎として使用する必要があります。パターンには次が含まれています：

- 8 つのオーディオトラックのサンプルトリガ。
- 8 つの MIDI トラックのノートトリガ。
- 8 つのトラック レコーダのトラック レコーダ トリガ。
- 8 つのオーディオトラックと 8 つの MIDI トラック用のトリガなしトリガ。
- 8 つのオーディオトラックと 8 つの MIDI トラック用のスイング トリガ。
- 8 つのオーディオトラックのスライドトリガ。
- 8 つのオーディオトラック用のワンショット トリガ。
- パートにリンクされているパターンについての情報。
- パラメータロック。
- サンプル ロック。
- トラックの長さ と 拍子。

TRIG LED の表示

<REC> LED が点灯しているか否かによって、シーケンサーが再生している時、<TRIG> LED は異なる情報を表示します。

<REC> LED が点灯していない場合、右端 8 つの <TRIG> LED がシーケンサーによって有効化されているサンプル トリガを示します。<TRIG> LED9 はトラック 1 のインジケータ、そして <TRIG> LED10 はトラック 2 のインジケータとしての役割を果たします。

<REC> LED が点灯している場合、有効なトラックの様々なトリガが表示されます。

基本的なパターン操作

Octatrack は音のラグなしでパターンを切り替える事ができます。これに加え、パターンをチェーンする能力は、例えばライブ即興で便利な機能です。

パターンの選択

各プロジェクトは 16 バンクをホストして、各バンクは 16 パターンを含みます。バンクやパターンは [BANK] と [PATTERN] キーを 16 の [TRIG] キーと組み合わせて選択されます。

パターンは、現在有効なバンクまたは他のバンクから選択できます。現在有効なバンクにあるパターンを選択するには、16の [TRIG] キーのいずれかと組み合わせて [PATTERN] ボタンを押します。データが収納されているパターンは、緑の <TRIG> LED で示されています。現在有効なパターンは、赤い <TRIG> LED によって示されます。

まずバンクを選択するために [BANK] + [TRIG] キーを使用して、別のバンクからパターンを選択します。「CHOOSE PATTERN (パターンを選択)」のプロンプトが表示された後、1つの [TRIG] キーを押して選択したバンクにあるパターンを選択します。

パターンのコントロール

[PLAY] を押すと、パターンの再生をスタートします。[STOP] を押すと、スルー マシンを含むトラックを除いて、すべてのトラックの再生をストップします。音はカットされませんが、エコーフリーズディレイなどのエフェクトは、ディレイのリピートがフェードアウトするまで聞こえます。シーケンサーがストップした時に、すばやく [STOP] + [STOP] を押すと、スルー マシンを含むすべてのトラックの再生をストップして、エコーフリーズディレイを殺して、そして全ノートオフの MIDI コマンドをすべての MIDI トラック上で送ります。パターンがストップされたら、[PLAY] を押すとパターンが先頭から再生をスタートします。

パターンの再生中に [PLAY] を押すと、再生が一時停止します。再生を再開するには、もう一度 [PLAY] を押します。

パターンのチェーン

パターンのシーケンスをループするために、パターン チェーンを使用できます。同じバンクであるパターンのみをチェーンできます。そしてチェーンは同じパターンを 2 回含める事はできません。パターンをチェーンするには [PATTERN] ボタンを長押しして、次にチェーンパターンを再生したい順序と同じ順序で [TRIG] キーを押して保持します。チェーンは、現在のパターンと次に再生するパターンとの間の 2 重矢印で示されます。いくつかのパターンをチェーンできます。

パターン チェーンの再生中に [STOP] を押すと、再生をストップして、パターン チェーンをリセットします。次に [PLAY] を押すと、パターンチェーンが最初から再生をスタートします。[STOP] が押された場合、再度 [STOP] を押すと、チェーンの全パターンをリンク解除されます。

録音モード

Octatrack は、パターンを作成する時、トリガを入力する 2 つの主なモードを提供しています。GRID RECORDING モードと LIVE RECORDING モード。

GRID RECORDING モード

GRID RECORDING は 16 の [TRIG] キーを使用してトリガが追加される作曲の方法です。デフォルト状態では、16 の [TRIG] キーは、1/16 ノートの 1 小節を表しています。ただしこれは SCALE SETUP 設定に依存しています。

GRID RECORDING モードにするには [REC] キーを押します。点灯している赤い <REC> LED は、GRID RECORDING モードが有効であることを示します。サンプルトリガを入力したいトラックを選択するには [TRACK] ボタンを押します。例えば、シーケンサーにサンプルトリガを配置するために [TRIG] キーを押します。サンプルトリガは赤い <TRIG> LED で示されます。いくつかのトリガの種類があり、詳細は "トリガの種類" ページ 84 を参照してください。

パターンに 16 以上のステップが含まれる場合、エディットしたいパターン ページに切り替えるには、**[PATTERN PAGE]** キーを押します。有効なパターン ページは、完全に点灯している <PATTERN PAGE> LED で示されています。

シーケンスを聴くには **[PLAY]** を押します。シーケンサーが再生している時もサンプル トリガーを入力できます。



- トラックのすべてのトリガは、シーケンサーで前方または後方にシフトできます。
RECORDING モードの時、トリガシフトを実行するには **[LEFT]** または **[RIGHT]** 矢印キーを押しながら **[FUNCTION]** を保持します。

LIVE RECORDING モード

LIVE RECORDING モードはトラックにトリガを追加する 2 番目の方法です。この録音モードでは、**[TRIG]** キーはリアルタイムで入力トリガに再生できます。リアルタイムでパラメーターロックを入力することも可能です。LIVE RECORDING モードで入力したトリガはデフォルトで、フル シーケンサー ステップにクオンタイズされますので、マイクロタイミングされません。この動作は、PERSONALIZE メニューで変更できます。詳細はページ 34。

LIVE RECORDING モードに入るには、**[RECORD]** を保持しながら **[PLAY]** を押します。シーケンサーは再生をスタートして、<RECORD> LED は点滅します。これで **[TRIG]** キー 9 ~ 16 を押して、リアルタイムでサンプル トリガを入力できます。**[TRIG]** キー 9 を押すとトラック 1 にサンプル トリガを入力して、**[TRIG]** キー 10 を押すとトラック 2 にサンプル トリガを入力する、などと続きます。TRACKS モードまたは CHROMATIC モードの時、**[TRIG]** キーを押しながら **[FUNCTION]** を保持するとサンプル トリガの代わりにトリガなしトリガを録音できます。これは例えば、サンプルへのピッチ変更をライブ録音するために CHROMATIC モードを使用したいが、ピッチ変更ごとにサンプルをリスタートしたくない場合に便利です。TRACKS と CHROMATIC トリガモードの詳細は "トリガモード" ページ 87 を参照してください。

LIVE RECORDING モードでノブを回すと、有効なトラックにパラメーター ロックを入力します。パラメーター ロックは、サンプル トリガが存在しない時、トリガなしロックとして入力されます。サンプルトリガはパラメーターに応じてロックされます。

リアルタイムでトリガを消去するには、**[EXIT/NO] +** トリガを消去したいトラックの **[TRACK]** キーを押します。シーケンサーの走る LED に打たれたトリガは、有効なトラックから消去されます。同時にいくつかの **[TRACK]** キーを押す事により、複数のトラックのトリガを削除できます。

リアルタイムでパラメーター ロックのみを削除するには、**[FUNCTION] + [EXIT/NO]** を長押しします。シーケンサーの走る LED に打たれたトリガは、有効なトラックから消去されます。ただしサンプル ロックは消去されません。

リアルタイムでサンプルのロックを削除するには、**LEVEL** ノブを押しながら **[EXIT/NO]** を押します。

リアルタイムで特定のパラメーターのロックを削除するには、削除するパラメーターに対応する **DATA ENTRY** ノブを押しながら **[EXIT/NO]** を押します。



- シーケンサーの録音と再生の両方をストップするには、**[STOP]**を押します。**LIVE RECORDING** モードを終了するには、シーケンサーでパターンを再生し続けて、**[PLAY]**を押します。

トリガのタイプ

Octatrack シーケンサーはいくつかの異なるトリガのタイプを収容しています。トリガは、**GRID** または **LIVE RECORDING** モードの間に入力できて、トリガのタイプによって赤、緑またはオレンジの <TRIG> LED で示されます。

サンプルトリガ

サンプルトリガはトラックのマシンをトリガして、マシンに割り当てられているサンプルを再生します。入力するには **[TRIG]** キーを押します。サンプルトリガは赤い <TRIG> LED で示されます。

トリガなしロック

トリガなしロックはマシン、LFO や FX エンベロープをトリガしません。**[FUNCTION] + [TRIG]** キーを押して、それらを入力します。

トリガなしロックは半輝度の緑 <TRIG> LED で示されています。既存のサンプルトリガをトリガなしロックに変えるには **[TRIG] + [EXIT/NO]** を 2 回押します。トリガなしロックをトリガなしトリガに変更するには、**[TRIG] + [ENTER/YES]** を押します。トリガなしロックの **[TRIG]** キーを押すとサンプルトリガになります。サンプルトリガを完全に削除するには **[TRIG]** キーをもう一度押します。

LIVE RECORDING モードでロック可能なパラメータを変更する時、ロックされたパラメータを含むトリガなしロックは、デフォルトでシーケンサーに入力されます。

トリガなしトリガ

トリガなしトリガは、トリガなしロックと同様に機能しますが、LFO と FX エンベロープをトリガします。サンプルトリガまたはトリガなしロックを変換する事によってのみ適用できます。

トリガなしトリガは明るい緑 <TRIG> LED で示されます。既存のサンプルトリガをトリガなしトリガに変えるには **[TRIG] + [EXIT/NO]** を押します。トリガなしロックをトリガなしトリガに変更するには、**[TRIG] + [ENTER/YES]** を押します。トリガなしトリガの **[TRIG]** キーを押すとサンプルトリガになります。サンプルトリガを完全に削除するには **[TRIG]** キーをもう一度押します。

ワンショットトリガ

ワンショットトリガはサンプルまたはトラックレコーダを一度だけトリガします。例えば一度パターンがループしたら再トリガせずに非常に長いスタティックサンプルをトリガできますので、Octatrack をバッキングトラックマシンとして使用する場合に特に便利です。このトリガのタイプもレコーダトリガが利用できます。ワンショットトリガは、MIDI トラックでは使用できません。

トラックにいくつかのワンショットトリガが含まれる場合、シーケンサーによってワンショットトリガの一つが有効化されたら、そのトラックのすべてのワンショットトリガがアーム解除されます。これは他のパターンのトラックにも及びます。パターン A01 のトラック 1 上のワンショットトリガがトリガされた場合、パターン A02-P16 のトラック 1 上のワンショットトリガも全て解除されます。

ワンショットトリガは、**[FUNCTION]** + 既存サンプルトリガの **[TRIG]** キーを押して入力します。<TRIG> LED は赤から黄色に変わり、トリガが今ワンショットトリガである事を示します。シーケンサによって有効化されたワンショットトリガは、交互の黄と赤の <TRIG> LED で示されます。シーケンサがストップしている間にすばやく **[STOP]** + **[STOP]** を押す、Octatrack を再起動する、またはプロジェクトを変更すると全てのワンショットトリガを再びアームします。**[STOP]** + **[STOP]** の動作はを PERSONALIZE メニューで無効にできます。詳細はページ 35。

ワンショットトリガのアームとアーム解除にはいくつかの方法があります。GRID RECORDING モードで、RECORDING SETUP メニューまたは TRACK TRIG EDIT のメニューが REC TRIG が選択された状態で有効な時、**[ENTER/YES]** を押すと、有効なトラックの全てのワンショットレコーダトリガは再びアームされます。「ARM REC TRK」が表示されます。ワンショットレコーダトリガは、キーが保持されている限り再びアームします。ワンショットサンプルトリガは影響されない事に注意してください。このアームとアーム解除する方法は PERSONALIZE メニューで無効にできます。詳細はページ 34。

[TRACK] + **[ENTER/YES]** を押すと、トラックのすべてのワンショットのレコーダトリガを再びアームします。ワンショットレコーダトリガは、キーの組み合わせが保持されている限り再びアームします。**[TRACK]** + **[EXIT/NO]** を押すと、トラックのすべてのワンショットのレコーダトリガをアーム解除します。これらの操作は、GRID RECORDING モードが無効な場合でも行う事ができます。RECORDING SETUP メニューまたは TRACK TRIG EDIT メニューも開いている必要はありません。

GRID RECORDING モードで、他のメニューが開いていない時、**[ENTER/YES]**、または **[FUNCTION]** + **[ENTER/YES]** を押すと、有効なトラックの全てのワンショットサンプルトリガは再びアームします。「ARM TRK」の文字が表示されます。**[EXIT/NO]** または **[FUNCTION]** + **[EXIT/NO]** のいずれかを押すと、有効なトラックのワンショットサンプルトリガをアーム解除します。「DISARM TRK」の文字が表示されます。ワンショットレコーダトリガは影響されない事に注意してください。単に **[ENTER/YES]** と **[EXIT/NO]** を押す事でアームとアーム解除する事は、PERSONALIZE メニューで無効にできます。詳細はページ 34。

GRID RECORDING モードが無効な場合、すべてのトラックのワンショットトリガ（レコーダとサンプルのバリエーションも）、**[ENTER/YES]** または **[FUNCTION]** + **[ENTER/YES]** を押すと再アームされます。「ARM ALL」の文字が表示されます。シーケンサを実行中に、この方法でワンショットトリガをアームする事ができます。同様に **[EXIT/NO]** または **[FUNCTION]** + **[EXIT/NO]** キーを押す事で、全てのワンショットトリガをアーム解除できます。単に **[ENTER/YES]** と **[EXIT/NO]** を押す事でアームとアーム解除する事は、PERSONALIZE メニューで無効にできます。詳細はページ 34。



- **PROJECT** メニューでは **[ENTER/YES]** または **[EXIT/NO]** を押すとアーム/アーム解除機能を無効にできます。詳細はページ 34。

スイングトリガ

スイングトリガサンプルトリガのタイミングにエフ影響します。緑の<TRIG> LEDで示されています。スイングトリガはTRACK TRIG EDITメニューで入力されます。詳細については"TRACK TRIG EDITメニュー" ページ 93を参照してください。

スライドトリガ

スライドトリガは、サンプルトリガのパラメータ値を後続のサンプルトリガのパラメータ値に、スライドさせることができます。緑の<TRIG> LEDで示されています。スライドトリガはTRACK TRIG EDITメニューで入力されます ("TRACK TRIG EDITメニュー" ページ 93で説明)。スライドトリガは、MIDIトラックによって使用できません。

レコーダトリガ

レコーダトリガはトラックレコーダサンプリングをスタートするために使用します。赤い<TRIG> LEDで示されています。トラックレコーダトリガについての詳細は"トラックレコーダとピックアップマシン" ページ 50を参照してください。

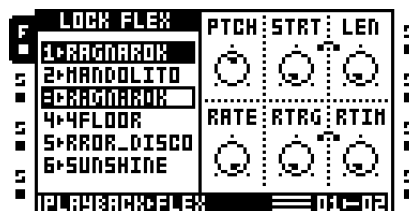
パラメータロック

パラメータロックは、全てのトリガに独自の一意なパラメータ値を持たせることができる強力な機能です。トラックのすべてのサンプルトリガは、例えば異なるピッチやボリューム設定を持てます。パラメータロックは、サンプルトリガ、トリガなしトリガ、トリガなしロックとワンショットトリガに適用できます。トリガの全てのパラメータロックは、CLEAR TRIG LOCKS コマンド (ページ 93で説明)、を実行する、または単純にトリガを削除してもう一度入力して削除できます。

パラメータロックを適用するには、GRID RECORDING モードが有効である必要があります。トリガの [TRIG] キーを押す事によって、トリガにロックを追加します。DATA ENTRY ノブを使用してロックしたいパラメータを調整します。LCD のグラフィックはロックされたパラメータに対して反転になり、ロックされたパラメータ値が表示されません。ロックされたトリガの<TRIG> LEDは急速に点滅して、現在トリガがパラメータロックを含むことを示します。単一のロックを解除するには、[TRIG] を保持して、ロックされたパラメータの DATA ENTRY ノブを押します。

サンプルロック

トラックの各サンプルトリガは違うサンプルを再生できます。これを行うには、[TRIG] キーを押しながら [UP] / [DOWN] キーを押す、または LEVEL ノブを回して、SAMPLE LOCK メニューを開きます。



トラックに割り当てられているマシンのサンプル スロット一覧が表示されます。すでにマシンに割り当てられたサンプルは TRK DEFAULT と呼ばれます。サンプルトリガの [TRIG] キーを保持しながら、[UP] / [DOWN] 矢印キーまたは **LEVEL** ノブを使用して一覧内を移動します。サンプルトリガにロックするサンプルを選択して、[ENTER/YES] を押してロックします。サンプルロックは急速に点滅する赤い <TRIG> LED によって示されます。

トリガモード

いくつかある TRIG モードは RECORDING モードが無効な場合、16 の [TRIG] キーがどのように使用されるかに影響します。有効にするモードを選択するには、[FUNCTION] + [UP] または [DOWN] を押します。

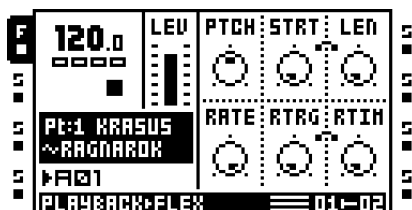


現在有効な TRIG モードは、シーンの割当グラフィックの左、液晶画面の右下部に示されます。各 TRIG モードには、独自のグラフィカルな表示があります。

トラック

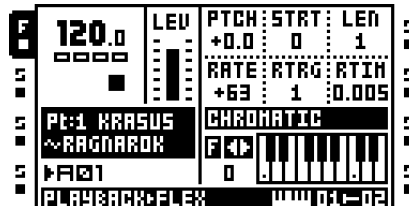
これはデフォルトの TRIG モードです。RECORDING モードではない時、[TRIG] キー 1 ~ 8 は切り放されたオーディオトラック、そして [TRIG] キー 9 ~ 16 は 8 つのトラックのマシンをトリガします。マシンをトリガするには [TRACK] + [PLAY] を押す事も有効です。マシンの再生をストップするには [TRACK] + [STOP] を押します。MIDI モードの時、最後の 8 つの [TRIG] キーは代わりに切り放された MIDI トラックをトリガするために使用します。トラックを切り放す方法については "パターン設定メニュー" ページ 96 を参照してください。手動でトリガなしトリガをトリガするには RECORDING モードではない時に、[FUNCTION] + [TRIG 9..16] を押します。押された [TRIG] キーに対応するトラックが影響を受けます。これは例えばサンプルではなく、フィルターか LFO をトリガしたい時に便利です。

LIVE RECORDING モードの時、シーケンサー上にサンプルトリガを配置するために [TRIG] キーをリアルタイムで録音できます。[TRIG] キーを押しながら [FUNCTION] を保持すると、サンプルトリガの代わりに、トリガなしトリガを録音できます。



半音階

このモードは、サンプルの半音階再生を可能にします。RECORDING モードではない時は、[TRIG] キーおよび [PATTERN PAGE] キーはミニキーボードとして機能します。[FUNCTION] + [TRIG 9..16] は、サンプルトリガの代わりに手動でトリガなしトリガします。LIVE RECORDING モードの時は、旋律的なシーケンスを作成するために [TRIG] キーをリアルタイムで録音できます。[TRIG] キーを押しながら [FUNCTION] を保持すると、サンプルトリガの代わりに、トリガなしトリガを録音できます。



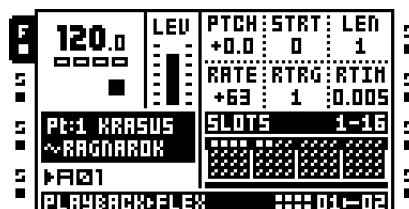
このモードでサンプルがトリガされると、PLAYBACK MAIN ページの PTCH パラメータが一時的に 2 オクターブの範囲で半音に調整されます。2 オクターブの範囲は、オーディオトラックのみに有効です。MIDI トラックではノートははるかに広いオクターブの範囲で再生できます。[TRIG] キーのオクターブの範囲を変更するには、[FUNCTION] + [LEFT] / [RIGHT] を押します。現在のオクターブは、グラフィカルキーボードの左側に表示されます。

<TRIG> LED キーは黒と白のキーを示します。C ノートは黄色の LED によって示され、白鍵は赤い LED で示され、黒鍵は消灯 LED で示されています。サンプルのルートノートはオクターブ 0 にあり、[TRIG] キー 13 に位置しています。

MIDI モードの時、[TRIG] キーは有効な MIDI トラックのチャンネルでノート オン/オフ コマンドを送ります。

スロット

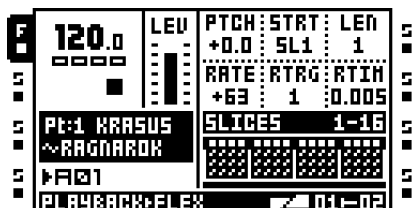
このモードでは、フレックスとスタティック サンプル スロット一覧のサンプルにすばやくアクセスできます。有効なトラックに割り当てられているマシンに応じて、有効な RECORDING モードがない時に [TRIG] キーを押すと、フレックスまたはスタティック サンプル スロット一覧のどちらかの特定のサンプルをトリガします。LIVE RECORDING モードの時、同じトラックで異なるサンプルを再生させるために [TRIG] キーをリアルタイムで録音できます。トリガされたサンプルは有効なトラック上のサンプルロックとして入力されます。



サンプル スロットは 4 行に分割され、各行は 16 個のサンプル スロットを表しています。サンプルを含むサンプル スロットは小さな白い 4 角圭子で示されます。サンプルを含まないサンプル スロットはグレー表示になっています。行の間を移動するには [PATTERN PAGE] を押します。サンプルがスロット 65 以上にロードされている場合、[PATTERN PAGE] キーが十分な回数押されたら、4 つの新しい行を含む追加ページがアクセスされます。

スライス

サンプルにスライスが含まれる場合、このモードを個々のスライスをトリガするために使用できます。LIVE RECORDING モードの時、スライスされたループを再アレンジするために [TRIG] キーをリアルタイムで録音できます。STRT パラメータは、それに応じてロックされます。

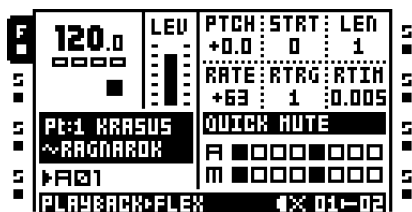


スライスは各ページが 16 スライスを含む、4 ページに分かれています。利用可能なスライスは、白の正方形で示されます。ページを切り替えるには [PATTERN PAGE] を押します。

個々のスライスをトリガするためには PLAYBACK SETUP ページの SLIC パラメータを ON に設定する必要がある事に注意してください。SLIC が OFF に設定されている場合、トリガされるスライスはありません。代わりに有効なトラックのサンプルがトリガされ、[TRIG] キーはサンプルの STRT 値に影響します。各 [TRIG] キーは、別の位置からサンプルをスタートします。1 番目のページの 1 番目の [TRIG] キーを押すと、サンプルは STRT が 0 に設定されたものとしてトリガされます。STRT 値はその後、連続する [TRIG] キーについては 2 の単位で増加します。

クイックミュート

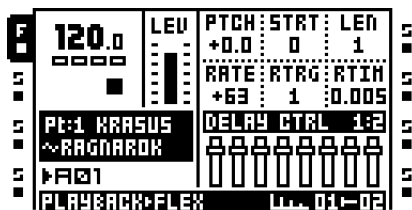
このモードは MIXER メニューのミュートの設定のように動作します。違いは、様々なトラック パラメータはこのモードの時、まだ表示されていることです。



左端 8 つの [TRIG] キーはオーディオトラックをミュート、右端 8 つの [TRIG] キーは MIDI トラックをミュートします。ミュートとソロの機能の詳細については "ミキサーのミュート" ページ 47 を参照してください。

ディレイ コントロール

このモードでは、エコーフリーズ ディレイ エフェクトの TIME パラメータを素早く設定できます。



[TRIG] キー 9 ~ 16 上の青い点灯 <TRIG> LED はエコーフリーズ ディレイ エフェクトを含むトラックを示します。これら 1 つ以上のトラックを選択するには、対応する [TRIG] キーを押して保持します。その時、左の 8 つの [TRIG] キーは選択したディレイの TIME パラメータを調整します。[TRIG] キーの数が低いほど、TIME 値が低くなります。

8 つの左端 [TRIG] キーが選択する値は、選択されたパラメータスケールに依存します。2 つのスケールがあります。デフォルトの 1:2 スケール、および 1:3。有効なスケールを選択するには [PATTERN PAGE] キーを押します。1:2 が選択された時、[TRIG] キー 1 ~ 8 は TIME 値 1、2、4、8、16、32、64 と 128 を選択します。1:3 が選択された時、[TRIG] キー 1 ~ 8 は TIME 値 1、3、6、12、24、48、96 と 128 を選択します。

TIME を設定することに加えて、2 番目のパラメータは、エコーフリーズディレイ SETUP ページにある、現在の LOCK 設定に応じて設定されます。LOCK が有効な場合、SEND パラメータが 0 に設定されます。LOCK が無効になっている場合は VOL が 127 に設定されます。これは、ディレイがリピータとして機能している場合に便利です。

シーケンサーのコピー、貼り付けおよびクリア操作

Octatrack を使用して簡単かつすばやく作曲するために、いくつかのコピー、貼り付けとクリア操作が利用可能です。誤ってデータを上書きまたは削除するのを避けるために、貼り付け、クリア操作は元に戻す事ができます。

パターンのコピー

パターンは、属するバンクの場所または別のバンクの場所にコピーできます。パターンのコピー操作を実行する前に、GRID RECORDING モードではない事を確認します。このモードが有効な場合、[REC] を押して無効にします。

コピーしたいパターンを選択して、[REC] を押しながら [FUNCTION] を押して保持します。「COPY PATTERN」というメッセージがスクリーンに表示されます。コピーされているパターンデータはトリガとパラメータのロックで構成されています。パターンデータを貼り付けたい目標を選択するには、必要に応じて [BANK]、[PATTERN] と [TRIG] キーを使用します。データを貼り付けるには [FUNCTION] + [STOP] キーを押します。「PASTE PATTERN」というメッセージが画面に表示されます。パターンを貼り付けると、以前のトリガとパラメータのロックを上書きします。

パターン貼り付け操作を取り消すには、その実行直後に [FUNCTION] + [STOP] を押します。「UNDO PATTERN」というメッセージがスクリーンに表示されます。



- パターンのコピーコマンドを実行する時、パターンに割り当てられたパートはコピーされません。別のバンクへコピーしたパターンを貼り付けて、同じパートを割り当てたい場合、パートは別にコピーして貼り付ける必要があります。

パターンのコピー

パターンをクリアすると、全てのトラックから全てのトリガが削除されます。パターンのクリア操作を実行する前に、GRID RECORDING モードではない事を確認します。このモードが有効な場合、[REC] を押して無効にします。

クリアしたいパターンを選択します。**[FUNCTION]** を押して保持します。そして、パターンをクリアするために **[PLAY]** を押します。「CLEAR PATTERN」というメッセージがスクリーンに表示されます。

クリアパターン操作を取り消すには、その実行直後に **[FUNCTION] + [PLAY]** を押します。「UNDO PATTERN」というメッセージがスクリーンに表示されます。

トラックのコピー

トラックをコピーすると、コピーされた情報はトリガ、パラメータロック、マシンと FX の割り当てで構成されます。トラックのコピー操作を実行する前に、GRID RECORDING モードではない事を確認します。そうでない場合、**[REC]** を押します。

コピーしたいトラックを選択するには、適切な **[TRACK]** キーを押します。コピー操作を実行するには **[FUNCTION] + [REC]** を押します。「CLEAR TRACK」というメッセージが表示されます。コピーされた内容を貼り付ける目標のトラックを選択します。データを貼り付けるには **[FUNCTION] + [STOP]** キーを押します。「PASTE TRACK」というメッセージがスクリーンに表示されます。トラックを貼り付けると、以前のトリガ、パラメータロック、マシンと FX の割り当てを上書きします。

貼り付けトラック操作を取り消すには、その実行直後に **[FUNCTION] + [STOP]** を押します。「UNDO TRACK」というメッセージがスクリーンに表示されます。



- **TRACK TRIG EDIT** メニューが開いている時に、トラックのコピー操作が実行された場合、トリガのみがコピーされます。詳細については "TRACK TRIG EDIT メニュー" ページ 93 を参照してください。

トラックのクリア

トラックを消去すると、有効なトラックから全てのトリガが削除されます。トラックのクリア操作を実行する前に、GRID RECORDING モードではない事を確認します。そうでない場合、**[REC]** を押します。

消去したいトラックを選択したら、**[FUNCTION] + [PLAY]** を押してトラックをクリアします。「CLEAR TRACK」というメッセージが表示されます。

CLEAR TRACK 操作を取り消すには、その実行直後に **[FUNCTION] + [PLAY]** を押します。「UNDO TRACK」というメッセージが画面に表示されます。

トラック ページのコピー

トラック ページは、パターンに含める事ができる 4 ページのシーケンサー ステップの一つです。トラックページをコピーすると、トラック ページの全てのトリガとパラメータロック設定が含まれます。トラック ページのコピー操作を実行する前に、GRID RECORDING モードではない事を確認します。そうでない場合、**[REC]** を押します。

コピーしたいデータを含むトラックを選択して、次に **[PATTERN PAGE]** キーを押して、コピーしたいトラック ページを選択します。トラック ページをコピーするには **[PATTERN PAGE]** を保持しながら **[REC]** キーを押します。「COPY PAGE」というメッセージが表示されます。コピーしたページをペーストしたいトラックを選択するには **[PATTERN PAGE]** キーを押します。データを貼り付けるには、**[STOP]** キーを押しながら **[PATTERN PAGE]** を保持します。「PASTE PAGE」というメッセージがスクリーンに表示されます。トラックページを貼り付けると、以前のトリガ、パラメータロック、マシンやエフェクトの割り当てを上書きします。

貼り付けトラック ページ操作を取り消すには、その実行直後に **[PATTERN PAGE] + [STOP]** を押します。「UNDO PAGE」というメッセージが画面に表示されます。



- コピーされたデータは、別のトラックに貼り付ける事ができます。トラック ページのコピー コマンドを実行した後、新しいトラック、そして必要に応じてトラック ページを選択します。そして、貼り付けます。

トラック ページのクリア

トラック ページからすべてのトリガをクリアする事が可能です。トラック ページのクリア操作を実行する前に、GRID RECORDING モードではない事を確認します。そうでない場合、**[REC]** を押します。

クリアしたいトラック ページを選択するには **[PATTERN PAGE]** キーを押します。トラックをクリアするには **[PATTERN PAGE] + [PLAY]** を押します。「CLEAR PAGE」というメッセージが表示されます。

CLEAR TRACK PAGE 操作を取り消すには、その実行直後に **[PATTERN PAGE] + [PLAY]** を押します。「UNDO PAGE」というメッセージが画面に表示されます。

TRACK PARAMETER ページのコピー

TRACK PARAMETER ページの設定は、コピーして貼り付けることができます。この操作を実行する時、MAIN と SETUP ページの両方の内容がコピーされます。

コピーしたい TRACK PARAMETER ページを選択して、**[TRACK PARAMETER] + [REC]** を押します。「COPY PAGE」というメッセージが表示されます。**[TRACK PARAMETER] + [STOP]** を押して、コピーした内容を貼り付けます。

TRACK PARAMETER ページの貼り付け操作は、**[TRACK PARAMETER] + [STOP]** を押し、元に戻すことができます。「UNDO PAGE」というメッセージが画面に表示されます。

TRACK PARAMETER ページのクリア

TRACK PARAMETER ページはデフォルト設定に初期化することができます。

クリアしたい TRACK PARAMETER ページを選択して **[TRACK PARAMETER] + [PLAY]** を押します。「CLEAR PAGE」というメッセージが表示されます。**[TRACK PARAMETER] + [PLAY]** をもう 1 回押して操作を元に戻します。

トリガのコピー

すべてのトリガのタイプを、すべてのパラメータ ロック設定と共にコピーして、別のシーケンサーのステップに貼り付けることが可能です。まず、GRID RECORDING モードである事を確認します。そうでない場合、[REC] を押します。

コピーしたいトリガを押して保持して [REC] キーを押します。「COPY TRIG」というウィンドウが表示されます。貼り付け操作を完了するには、トリガを貼り付けたい位置に対応する [TRIG] キーを保持しながら、[STOP] キーを押します。「PASTE TRIG」というウィンドウが表示されます。

トリガ ロックをクリア

トリガからパラメータ ロックを一つ一つ削除するのではなく、クリア トリガ ロック コマンドを使用できます。まず、GRID RECORDING モードである事を確認します。そうでない場合、[REC] を押します。

内容をクリアしたいトリガの [TRIG] キーを押します。トリガをクリアするには [PLAY] を押します。「CLEAR TRIG LOCKS」というメッセージが表示されます。

トリガ ロッククリア操作は、操作をもう一度実行する事によって元に戻す事ができます。「UNDO TRIG」というメッセージが画面に表示されます。

TRACK TRIG EDIT メニュー

このメニューは、GRID RECORDING モードが有効な時、[FUNCTION] + [BANK] を押して開きます。TRACK TRIG EDIT メニューは、選択したトラックに属する全てのトリガの概要と、シーケンサーに多種多様なトリガを配置する機能の両方を提供しています。見えるトリガは、現在選択されているパターン ページに属しています。ページを切り替えるには [PATTERN PAGE] を押します。トラック ページが 16 のステップ以下から成る場合、それはメニューのグラフィックに反映されます。



- TRACK TRIG EDIT メニューが開いている時に、コピー、貼り付け、クリア コマンドを実行できます。トリガのみがコピーされ、他の設定はコピーされません。
- メニューは MIDI モード中も使用できます。そこからアクセスする時、トリガは選択した MIDI トラックに配置されたトリガを反映しています。スライドとレコーダ トリガは、MIDI トラックでは使用できません。

トリガ

有効なトラック ページのサンプル トリガ、トリガなしロック、トリガなしトリガとワンショット トリガ、およびステップ シーケンサー上の位置を示します。この選択肢が選択されていて、[TRIG] キーまたは [FUNCTION] + [TRIG] キーを押すと、サンプル トリガ、トリガなしロック、トリガなしトリガとワンショット トリガをシーケンサーに配置できます。トリガなしロックとトリガなしトリガは、より短いトリガのシンボルで示されます。



このメニュー内で **[ENTER/YES]** を押すと、トリガを元々のマイクロ タイミング値の約 50% にクオンタイズできます。マイクロ タイミングが使用されてきた曲を引き締めたいが、完全にクオンタイズしたくない時にこの操作を使用します。マイクロ タイミングから全てのトリガをクリアするには、操作をすばやく 6 回連続で実行します。詳細については "マイクロ タイミング" ページ 98 を参照してください。

スライド

有効なトラックのスライド トリガおよびステップ シーケンサー上の場所を示しています。この選択肢が選択されていて **[TRIG]** キーが押された時、シーケンサーにスライド トリガが配置されます。スライド トリガは、トリガのパラメータ値を徐々に後続のトリガのパラメータ値にスライドさせる可能性を提供しています。



パラメータ値が 2 つのトリガ間をスライドするには、1 つのトリガにロックする必要があります。ロックされたパラメータ値は、ロック解除された値にスライドして、逆も同様にスライドします。パラメータ値をスライドさせるには、そこからスライドしたいトリガと同じシーケンサー ステップにスライド トリガを配置します。スライドのスピードは現在のテンポに相対的で、次のトリガに到達した時にスライドが完了します。複数のパラメータ値を同時にスライドできます。



- パラメータは、ロック解除されたトリガなしロックへスライド、またそこからスライドすることもできません。

スイング

有効なトラックのスイング トリガおよびステップ シーケンサー上の場所を示しています。この選択肢が選択されていて **[TRIG]** キーが押された時、シーケンサーにスイング トリガが配置されます。



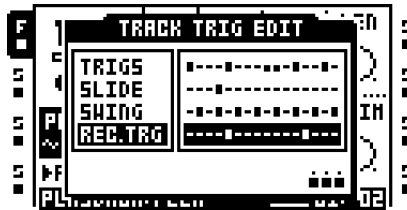
スイングはスイング トリガと同じシーケンサーにあるトリガのみに影響します。スイング トリガに適用するスイングの量を選択するには、**LEVEL** ノブを回します。値が高いほど、より多くのスイングを適用します。50 の設定は、スイングなしと等しくなります。



- **[FUNCTION]** を押して、**LEVEL** ノブを回すと全トラックのスイング量が変更されます。

レコーダ トリガ

有効なトラックのレコーダ トリガおよびステップ シーケンサー上の場所を示します。この選択肢が選択されて、**[TRIG]** キーが押された時、レコーダ トリガはシーケンサーに配置されます。レコーダ トリガを押して保持すると、レコーダ トリガがサンプルするソース（1つまたは複数）は、点灯している <AUDIO RECORD> と <MIDI> LED で示されます。



これはRECORDING SETUPメニューの方法に対する、レコーダ トリガを配置する別の方法です。レコーダトリガについての詳細は"レコーダトリガサンプリング" ページ56を参照してください。



- **RECORDING SETUP** メニューと同様に、レコーダ トリガは **TRACK TRIG EDIT** メニューで異なるサンプリング ソースに割り当てる事ができます。**[TRIG]** キーを押したままにして、どちらのソースからサンプリングしたいかに応じて、**[AUDIO REC AB]**、**[AUDIO REC CD]** を押す、または **[MIDI]** を押します。異なるサンプリングソースについての説明は "トラックレコーダとピックアップマシーン" ページ 50 を参照してください。

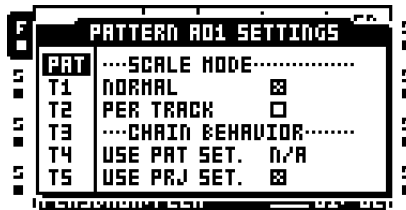
パターン設定メニュー

このメニューは、GRID RECORDING モードが無効な時、**[FUNCTION] + [BANK]** を押し開きます。ここに有効なパターンのトラックがどのように動作するべきかに関連する設定があります。各パターンは固有の設定を持つ事ができ、有効なパターンがメニューのヘッダーに表示されます。主な選択の設定は、その選択を選択して、**[RIGHT]** 矢印を押してアクセスします。



パターン

パターンに関連する設定が含まれています。各種の設定を変更するには、それらを選択して **[ENTER/YES]** を押す、または **LEVEL** ノブを回します。



SCALE MODE NORMAL がデフォルトの設定です。このモードではパターンのすべてのトラックは同じ長さや拍子を共有します。ステップ長さと拍子の設定は **SCALE SETUP** メニューで変更します (ページ 99 で説明)。

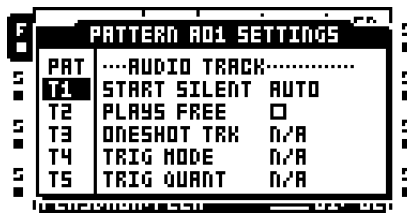
SCALE MODE PER TRACK で、パターン内の全てのトラックは独自の長さや拍子の設定を持てます。このモードが有効な時、複雑なポリリズムを入手する事は簡単です。個々のトラック長さやタイムシグネチャーの設定方法の詳細については "スケールのセットアップ" ページ 99 を参照してください。

USE PAT SET. CHAIN BEHAVIOR は、キューされたパターンが再生をスタートする前に、有効なパターンがどのくらい再生するかを指定します。この設定を変更するには、下の **USE PRJ SET** のチェックを外す必要があります。PLEN が選択されている場合、**NORMAL** または **PER TRACKS** モードが有効かによって、パターンはチェーンされたパターンが再生スタートする前に、パターンの合計ステップ長さまたはセットのマスター長さに従って再生します。設定できる他の値は、パターンのステップ長さに示されています。選択した値が点滅し始める場合、値がパターンの長さを超えている事を示します。パターンは **PLEN** が選択されているかのよに再生します。

USE PRJ SET. CHAIN BEHAVIOR はチェックされた時、**CHAIN AFTER** メニューで指定されたチェーン動作を使用します。このメニューについての詳細はページ 39。

トラック 1- トラック 8

ここに現在有効なパターンのトラックの様々な再生設定があります。各トラックは、さまざまな設定を含める事ができます。設定を変更するには、それらを選択して **[ENTER/YES]** を押す、または **LEVEL** ノブを回します。MIDI モードの時、設定は MIDI トラックのみに適用します。したがってオーディオと MIDI トラックで別々の設定を持つ事が可能です。



START SILENT は、現在有効なパターンが再生を開始したら、別のパートにリンクされた前のパターンのトラックが音を出し続けるか否かをコントロールします。3つの設定があります。LEVEL ノブを使用して、どちらかを選択します。

- **AUTO**は選択したトラックをPROJECTメニューで設定した**SILENCE TRACKS**設定に従って動作させます。この設定についての詳細はページ 39。

- **NO**で、現在有効なパターンの再生がスタートしたら、別のパートにリンクされた前のパターンの音が続きます。ただし有効なパターンのトラック上のトリガがシーケンサーによって有効化されると、前のパターンのトラックは音をストップします。例えば、トラック 1 が選択されたトラックの場合、現在有効なパターンのトラック 1 にトリガが起きるまで、前のパターンのトラック 1 は鳴り続けます。この設定は、**SILENCE TRACKS** の設定より優先されます。

- **YES**で現在有効なパターンの再生がスタートしたら、別のパートにリンクされた前のパターンの音が消えます。例えば、トラック 1 が選択されたトラックの場合、現在有効なパターンが再生をスタートしたら、前のパターンのトラック 1 のサンプルは、AMPメニューで設定したリリースフェーズに入ります。この設定は、**SILENCE TRACKS** の設定より優先されます。

PLAYS FREEは、トラックの動作をコントロールします。有効にされた時、選択したトラックはシーケンサーから切り放されます。[PLAY]を押した時にトラック再生がスタートしません。例えばオーディオトラック1の再生をスタートするには、1番目の[TRIG]キーを押して手動でトリガする必要があります。MIDIトラック1をトリガするには、MIDIモードの時に[TRIG]キー 9を押します。[STOP]を押した時、切り放されたトラックはストップします。詳細については"トラック" ページ 87を参照してください。

ONESHOT TRACK は、トラックがグループするかしないかをコントロールします。設定が有効にな時、トラックは再生をスタートして全長に達した後ストップします。この設定はPLAYS FREE 設定が有効な場合のみに利用可能です。

TRIG MODE は、トリガされた時、トラックがどう反応するかをコントロールします。この設定はPLAYS FREE 設定が有効な場合のみに利用可能です。

- **ONE** は、トラックのトリガを開始する [TRIG] キーが押されたら、トラックの再生をスタートします。もう一度ボタンを押すと、トラックの再生が再開します。曲の再生をストップするには [STOP] を押す必要があります。

- **ONE2** は、トラックのトリガを開始する [TRIG] キーが押されたら、トラックの再生をスタートします。トラックの再生をストップするにはもう一度ボタンを押すか、[STOP] を押します。

- **HOLD** は、選択したトラックのトラック再生を開始する **[TRIG]** キーが押されて保持されている限り、トラックを再生させます。ボタンが放されると、トラックの再生がストップします。

TRIG QUANT は、**PLAYS FREE** 設定が有効な時のみ利用可能です。それはトラック再生のクオンタイズスタートとストップを両方も可能にします。この設定が影響するためには、シーケンサーが再生する必要がある事に注意してください。上記で説明した **TRIG MODE** の設定も、**[TRIG]** キーがどう再生をコントロールするかに影響します。**LEVEL** エンコーダで **TRIG QUANT** 設定を選択します。

- **DIRECT** は、トラック再生をスタートする対応 **[TRIG]** キーが押されたらすぐに、切り放されたトラック再生をスタートさせます。
- **TR. LEN** はトラックの全長に従って、切り放しトラックのスタートとストップをクオンタイズします。
- **1/16c** は、ステップ長さ設定に応じて切り放されたトラックのスタートとストップをクオンタイズします。選択された値が点滅し始めた場合、**NORMAL** または **PER TRACK** が有効かによって、値がパターンの長さまたはセットマスター長さを超えている事を示します。トラックのクオンタイズは、再び有効なスケールモードによって、パターンの長さか **MASTER LENGTH** に応じて、どちらかに設定されます。

マイクロ タイミング

MICRO TIMING メニューは正確かつ詳細なトリガエディットを可能にします。このメニューにアクセスするためには **GRID RECORDING** モードが有効な必要があります。このメニューを開くにはマイクロエディットをしたいトリガの **[TRIG]** キーを保持して、左か右の **[ARROW]** ボタンを押します。



TRIG COUNT はサンプルトリガが繰り返さなければならない回数を設定します。この設定を調整するには、上下 **[ARROW]** キーを使用します。

TRIG OFFSET は、トリガを **1/384** ステップ分解能マイクロタイミンググリッド上のどこに配置すべきかをコントロールします。左右の **[ARROW]** ボタンを押して、グリッド上でトリガを移動します。トリガは置かれたステップに相対して時間の前後両方に微調整できます。



- シーケンサーの第1ステップに配置されたトリガを後方に微調整した場合、パターンの最後で有効化されます。
- **SCALE SETUP** メニューでテンポを **2x** に設定すると、マイクロタイミンググリッドの解像度を2倍にします。

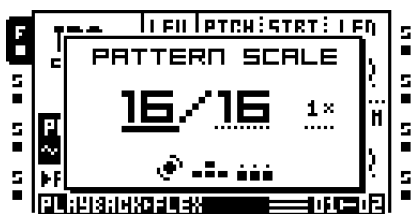
- マイクロ タイミング トリガは **TRACK TRIG EDIT** メニューでクオンタイズする事ができます。詳細はページ 93。

スケールのセットアップ

ここで一般的な長さでパターンのタイミングを設定します。SCALE SETUP メニューにアクセスするには **[FUNCTION] + [PATTERN PAGE]** を押します。このメニューは、**NORMAL** または **PER TRACK** が有効であるかに応じて異なって見えます。これらの設定は、**PATTERN SETTINGS** メニューで行われています。詳細はページ 96。利用可能な設定を選択するには **[LEFT]** と **[RIGHT]** 矢印キーを使います。**[UP]** と **[DOWN]** 矢印キーまたは **LEVEL** ノブで設定を調整します。

ノーマル

これがデフォルトのモードです。このモードではパターンのすべてのトラックは同じ長さで拍子を持ちます。**PATTERN SETTINGS** メニューの **NORMAL** 設定が全てのトラックで有効な場合、このスクリーンが表示されます。



PATTERN SCALE は、パターン内のステップ数、したがってパターンページの合計数を設定します。左端の数字は、パターンのステップ数を選択します。パターンに利用可能なステップの最大数は、右端のパラメータで設定されている長さの合計によって決定されます。これは 16、32、48 または 64 ステップが可能です。パターン内で 17 ステップ以上が使用されている場合、**GRID RECORDING** モード中は **[PATTERN PAGE]** キーが、異なるパターン ページ間でフォーカスを切り替えるのに使用されます。

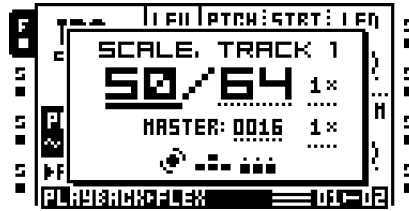
TEMPO MULTIPLIER は、1/8X、1/4X、1/2X、3/4X、1X、3/2X と 2X の 7 つの可能な設定を提供しています。1/8X の設定は元のテンポの 1/8 でパターンを再生します。3/4X は、グローバル テンポの 3/4 でパターンを再生します。3/2X は 3/4X 設定の 2 倍の速さのパターンを再生します。2X は BPM の 2 倍でパターンを再生します。2 倍スピードはステップシーケンサーの基本解像度を 32 ノート増加させるのに便利です。3/4 スピードは、Octatrack が同じ BPM に設定された他の楽器と一緒に再生していて、Octatrack に三拍子を再生させたい時に便利です。



- トリガはパターンの長さを拡張する時に自動的にコピーされます。例えばパターンが 2 つのページで構成され、パターンの長さを 4 ページに増やした場合、2 つの追加したパターン ページは最初の 2 つのパターン ページのコピーになります。この機能は、**PERSONALIZE** メニューでオフにできます。詳細はページ 35。
- パターンの合計長さを素早く変更するには **[PATTERN PAGE]** キーを押します。パターンのステップ数をすばやく変更するには **[TRIG]** キーを押します。

トラックごと

このモードではパターンのトラックは個々の長さや拍子を持っています。この画面は PATTERN SETTINGS メニューの **PER TRACK** の設定が有効な時に表示されます。



SCALE TRACK は有効なトラック長さを設定します。この設定は NORMAL モードの対応する設定と同様に機能します。

TEMPO MULTIPLIER は、有効なトラックの再生速度をコントロールします。利用可能な設定は NORMAL モードのものと同じです。

MASTER LENGTH は、全てのトラックがリスタートされるまでに、パターンが何ステップ再生するかを選択します。INF の設定はリスタートせずにパターンのトラックを無限にループさせます。設定を調整するには、**LEVEL** ノブを使用します。MASTER LENGTH の設定はチェーンされたパターンが再生をスタートする前に、有効なパターンがどのくらい再生するかに影響する事に注意してください。



- **INF** を選択した場合、**CHAIN AFTER** 長さ、または **USE PAT SETTING** 長さを指定する必要があります。そうしないと、**INF** 設定のパターンを再生している時に他のパターンをチェーンできません。**INF** のパターンは無限に再生します。**CHAIN AFTER** についての詳細はページ 39。**USE PAT. SETTING** の詳細については "パターン設定メニュー" ページ 96 を参照してください。

MASTER SCALE は、パターンの全般的な拍子を設定します。この設定は、個々のトラックテンポ乗数設定から完全に独立しています。パターンの全体的な拍子を定義するために使用され、Octatrack が送り出す場合、MIDI クロックに影響します。Octatrack アレンジメントが外部 MIDI デバイスからコントロールされている時、曲のポインター位置も影響されます。



- トラックの合計長さを素早く変更するには **[PATTERN PAGE]** キーを押します。トラックのステップ数をすばやく変更するには **[TRIG]** キーを押します。
- **MASTER LENGTH** を 16 の単位で設定するには **[FUNCTION] + [UP] / [DOWN]** を押します。

オーディオ エディター

インポートまたは録音されたサンプルのエディットが行われる場所がオーディオ エディターです。ここでいくつかのタスクを実施できます。

オーディオ エディターへのアクセス

オーディオ エディターは、沢山の方法でアクセスできます。

QUICK ASSIGN メニューからアクセス

QUICK ASSIGN メニューを開くには、**[TRACK]** キーをダブルクリックします。フレックスまたはスタティック サンプル スロットで、エディットしたいサンプルを選択して**[FUNCTION] + [BANK]** を押してオーディオ エディターで開きます。

PLAYBACK SETUP メニューからアクセス

[PLAYBACK] キーまたは**[FUNCTION]+[PLAY]**のどちらかをダブルクリックして、フレックスまたはスタティック マシンを含むトラックのPLAYBACK SETUP メニューを開きます。その後フレックスかスタティック サンプル スロット一覧に移動して、エディットしたいサンプルを選択して、**[FUNCTION] + [BANK]**を押してオーディオ エディターで開きます。

トラックとトラック レコーダからのアクセス

[TRACK] + [BANK] を押す事でマシンのトラックに割り当てられているサンプルがオーディオ エディターで開きます。このショートカットが機能するためには、トラックはフレックスまたはスタティック マシンを含んでいる必要がある事に注意してください。

トラック レコーダがキャプチャしたサンプルはオーディオ エディターで直接開けます。まず関連の **[TRACK]** ボタンを押して、レコーダ バッファをエディットするトラックを選択します。そして **[AUDIO RECORD]** キーを一つ + **[BANK]** を押して、オーディオ エディターでレコーダ バッファのサンプルを開きます。

オーディオ エディターは RECORDING SETUP EDIT メニューからもアクセスできます。このメニューは RECORDING SETUP メニューが有効である間に **[FUNCTION] + [BANK]** を押してアクセスします。

オーディオ エディターの機能

オーディオ エディターには5つのサブページが含まれています。オーディオ エディターでは、**[TRACK PARAMETER]** キーは、サブページを選択するためのソフトキーとして機能します。メニューウィンドウの上部にエディットされているサンプルの名前が表示されます。

トリム

これがオーディオ エディタを開く時のデフォルトのページです。または、オーディオエディタ内で **[PLAYBACK]** を押してアクセスします。このサブページではサンプルはトリムされループ ポイントを設定します。



トリムとループ ポイントの設定は、デフォルトでサンプル自体ではなく、サンプル スロットにリンクされています。同じサンプルを 2 つの異なるスロットにロードして、全然違うトリムをする事が可能です。全てのトリムとループ ポイント情報は **FILE** メニューの保存コマンドを使用してサンプルをリンクしない限り、有効なサンプルのサンプル スロットの位置に新しいサンプルを割り当てるときに失われます。

LEVEL ノブまたは **[LEFT]** / **[RIGHT]** キーを使って波形内を移動します。このノブを回すと、波形マーカを移動します。そのサンプルの正確な位置は **LCD** 画面の下部に表示されます。

A ノブでスタート ポイントを設定します。スタート点は「**S**」のマーカで示されます。サンプルは、この位置から再生をスタートします。スタート ポイントを移動すると、エンド ポイントも移動します。ループ ポイント マーカを移動する時、スタート ポイントの正確なサンプル位置、およびサンプルの **BPM** への変更、サンプルの小節の長さへの変更は、スクリーン下部に表示されます。

ループは「**L**」のマーカで示されます。**B** ノブを回す事でループ ポイントを移動します。ループ ポイント マーカを移動する時、スタート ポイントの正確なサンプル位置、およびループの小節長さは、スクリーン下部に表示されます。ループ ポイントを設定した場合、サンプルはスタート ポイントからエンド ポイントまで再生して、それからループ ポイントからエンド ポイントまでループされます。**PLAYBACK MAIN** ページの **RATE** パラメータが負の値に設定されている場合、サンプルはエンドポイントからループポイントに演奏し、そこからループバックされます。

C ノブでエンド ポイントを設定します。エンド ポイントは「**E**」の マーカで示されます。サンプルは、ループ位置が指定されていない場合、エンド ポイントに到達したら再生をストップします。エンド ポイント マーカを移動する時、エンド ポイントの正確なサンプル位置、およびサンプルの **BPM** への変更、サンプルの小節の長さへの変更は、スクリーン下部に表示されます。

D ノブで波形の **Y** 軸をズームします。波形の右側にあるスライダは、ズームレベルを示します。

E ノブで波形をスクロールします。波形ビジュアル上の黒いバーは、波形全体の長さに対する現在見える選択の大きさを示します。

F ノブで波形の X 軸をズームします。波形ビジュアル上の黒いバーは、波形全体の長さに対する現在見える選択の大きさを示します。**[UP]** または **[DOWN]** 矢印キーはズームイン/アウト機能も行います。

メイン出力からサンプルをプレビューするには **[FUNCTION] + [YES]** を押します。サンプルをプレビューする場合、サンプルの再生はスタート位置からスタートします。キュー出力からプレビューするには **[CUE] + [ENTER/YES]** を押します。

[FUNCTION] + [BANK] または **[ENTER/YES]** を押すと、TRIM EDIT メニューを開きます。異なるオプションがここにあります。

- **SET START HERE** はスタート ポイントを波形マーカーの位置に設定します。ノブ **A** を回して同じ機能を得る事ができます。
- **SET START HERE** はループ ポイントを波形マーカーの位置に設定します。ノブ **B** を回して同じ機能を得る事ができます。
- **SET END HERE** はエンドポイントを波形マーカーの位置に設定します。ノブ **C** を回して同じ機能を得る事ができます。
- **RESET TO DEFAULT** は、スタート、エンドループ ポイントをデフォルト値にリセットします。スタートとループ ポイントは、サンプルの絶対的先頭、エンドポイントはサンプルの絶対的の末尾に配置されます。
- **CHANGE VIEW** は、ステレオ サンプルを使用した場合、波形ビジュアルを変更します。左か右、または左右両方の波形を同時に視覚化する事が可能です。



- 選択したマーカーをゼロ振幅クロスにスナップするには、波形、ループ、スタートまたはエンドポイントを移動しながら **[FUNCTION]** を保持します。ゼロクロッシングは、マーカーの真ん中に小さな 4 角圭子で示されます。非常に大きなスタティック サンプルではゼロクロス検索が完了して、マーカーが所定の位置に収まるまで遅れが生じる事があります。

スライス

オーディオのエディター内で **[AMP]** を押してアクセスします。ここでスライス ポイントを処理します。フレックスとスタティック サンプルの両方ともスライスできます。



スライスは、サンプルのセクション（一部）です。合計 64 のスライスをサンプルのどこにでも配置できます。スライスは、異なる長さが可能で、さらに重ねる事ができます。サンプルがスライスされたら、個々のスライスは **[TRIG]** キーまたは Octatrack のシーケンサーを用いて再生できます。

スライスとは、サンプル自体にリンクする必要はありません。サンプル スロットにリンクするのがデフォルトの動作です。したがって独立したサンプルのスロットに、同じサンプルをロードして完全に異なる方法でスライスする事が可能です。全てのスライス ポイント情報は **FILE** メニューの保存コマンドを使用してサンプルをリンクしない限り、スライスしたサンプルのサンプル スロットの位置に新しいサンプルを割り当てる時に失われます。

シーケンサーが個々のスライスを再生するためには、**FLEX** および **STATIC SETUP** メニューにある **SLIC** パラメータは、**ON** に設定する必要があります。その後、**PLAYBACK MAIN** ページの **STRT** パラメータは、再生すべきでスライスを選択します。選択されたスライスは、そのスタート ポイントから再生します。これらの設定がどのように働くかについては "付録 A: マシンのリファレンス" を参照してください。

[FUNCTION] + [BANK] または **[ENTER/YES]** を押すと、**SLICE EDIT** メニューを開きません。スライスがハイライトされている間に **SLICE EDIT** メニューを開いたかに応じて、異なるオプションが表示されます。

- **ADD SLICE HERE** はスライスを追加します。この選択肢が表示されるには、マーカーは波形のスライスされていない領域にある必要があります。
- **DISABLE LOOP** は選択されたスライスのループ ポイントを削除します。この選択肢は、波形マーカーがスライス上に配置されている場合のみに表示されます。
- **DELETE SLICE** は選択されたスライスを削除します。この選択肢は、波形マーカーがスライス上に配置されている場合のみに表示されます。
- **REVERSE SLICE** は、選択されたスライスのオーディオを逆にします。
- **NORMALIZE SLICE** は、選択されたスライスにノーマライズを適用します。
- **DELETE ALL SLICES** は、全てのスライスを削除します。
- **CREATE SLICE GRID** は、**TRIM** メニューで設定されたスタート ポイントとエンド ポイントの間で、いくつかのスライスを作成します。スライスグリッドは、**2、3、4、6、8、12、16、24、32、48** または **64** のスライスで構成できます。スライス グリッドを作成した後、「**ALIGN MARKERS TO ZERO-CROSSES?** (マーカーをゼロクロスに整列しますか?)」というプロンプトが表示されます。**[ENTER/YES]** を押すと、グリッドのスライスが最も近いゼロ振幅クロッシングに調整されます。**[EXIT/NO]** を押すと、スライスは均等に広げられて、全てのスライスが同じ長さになります。
- **CREATE LINEAR LOCKS** は、有効なトラックにフレックスまたはスタティックマシンが含まれていれば、自動的に **PLAYBACK SETUP** メニューの **SLIC** パラメータを **ON** に設定して、有効なトラック上に既に存在するサンプルトリガの **STRT** パラメータをロックします。1 番目のサンプルトリガの **STRT** パラメータは **SL1** にロックされ、2 番目のサンプルトリガの **STRT** パラメータは **SL2** にトリガロックされる、などと続きます。ロックされた **STRT** 値は、サンプル スライスの数に依存します。1 つのスライスのみが存在する場合、すべてのサンプルトリガは例えば **SL1** にロックされます。**SLIC** が無効になっている場合、**STRT** ロックの値はスライスのスタートの近似点に戻ります。

SLIC を ON に設定、**SLIC** を OFF に設定した時に **STRT** を SL1 = **STRT** 0 に設定。
SLIC を ON に設定、**SLIC** を OFF に設定した時に **STRT** を SL2 = **STRT** 2 に設定。
SLIC を ON に設定、**SLIC** を OFF に設定した時に **STRT** を SL3 = **STRT** 4 に設定。
SLIC を ON に設定、**SLIC** を OFF に設定した時に **STRT** を SL4 = **STRT** 6 に設定。

SLIC をオフにすると、サンプルの構造を完全に変更する事があります。

- **CREATE RANDOM LOCKS**は、**CREATE LINEAR LOCKS**コマンドと同様に動作しますが、サンプルトリガのロックされた**STRT**パラメータをランダム化します。
- **CHANGE VIEW**は、ステレオサンプルが使用されている場合、波形の視覚化表示を変えます。それは**TRIM EDIT**メニューにある同じコマンドと同様に動作します。

スライス間を移動するには波形マーカーを使用する、または **[RIGHT]** か **[LEFT]** 矢印キーを押します。スライスのスタート、ループのエンドポイントを設定するためには、スライスを有効に（反転グラフィックで表示）する必要があります。スライスが有効な時、ノブ **A** がスタートポイントを設定して、ノブ **B** がループポイントを設定して、ノブ **C** がエンドポイントを設定します。スタート、ループまたはエンドポイントを移動する時、サンプルの正確な位置はスクリーンの下部に表示されます。



- コンパクトフラッシュカードの性質上、**STRT**パラメータをクロスフェーダーまたはトラック **LFO** でモジュレーションしている時に、スタティックサンプルスライスが正しく再生されないことがあります。スライスのスタートポイントがオフかもしれません。パラメータのロックを使用している場合、この問題は回避します。フレックスのサンプルは、**RAM**メモリに収納されているので、その問題がありません。
- スライスの数を超える**STRT**値は、最後のスライスを選択します。例えばサンプルに 16 スライスが含まれる場合、**SL17 - SL64** の範囲の**STRT**値はスライス16を選択します。



- 選択したマーカーをゼロ振幅クロスにスナップするには、波形、ループ、スタートまたはエンドマーカーを移動しながら **[FUNCTION]** を保持します。ゼロクロッシングは、マーカーの真ん中に小さな 4 角圭子で示されます。非常に大きなスタティックサンプルではゼロクロス検索が完了して、マーカーが所定の位置に収まるまで遅れが生じる事があります。
- 有効なスライスは **[FUNCTION] + [YES]** ボタンを押してメイン出力からプレビューできます。スライスが選択されていない場合、プレビューリスニングは波形マーカーの位置からスタートします。キュー出力からプレビューするには **[CUE] + [ENTER/YES]** を押します。

エディット

オーディオのエディター内で **[LFO]** を押してアクセスします。ここで様々なサンプルのエディットコマンドを実行できます。スタティック サンプルについては、メニュー オプションの数がもっと少ないです。



A と **C** ノブは、エディットされるオーディオ ファイルのセクションを選択するために使用されています。選択は、**TRIM** や **SLICE** メニューで設定したスタートまたはエンド ポイントを変更しません。TRIM または SLICE ページ内で操作する時、選択されたサンプル スパンは自動的に **EDIT** ページにコピーされます。したがって、例えばスライスに操作を適用するには、**SLICE** ページのスライスを選択して **EDIT** ページを開きます。

利用可能なエディット コマンドを表示するウィンドウを開くには、**[FUNCTION] + [BANK]** または **[ENTER/YES]** を押します。



フレックス サンプルに適用された全ての操作は、現在のセッションのみで記憶されます。**Octatrack** を再起動または別のプロジェクトをロードした場合、すべての適用したサンプル エディットは失われます。したがって適用したエディットの内容を維持するためには、サンプルが保存される事が重要です。フレックス サンプル スロットで、サンプル名横の点滅している星はエディット済みと未保存のサンプルを示します。

SELECT ALL はファイル全体を選択します。

CROP TO SELECTION は、選択範囲外の全てのオーディオ データを削除して、選択したセクション全体にまたがるようにトリムポイントをリセットします。選択範囲外にある全てのスライスは、トリム操作の前に選択範囲内に移動されます。これが起こると警告がポップアップします。サンプルを設定トリム ポイントに従ってすばやく切り抜くには、**TRIM** メニューから **EDIT** メニューに移動します。トリムセクションは事前を選択されます。

DELETE SELECTION はサンプルの初め、または末尾だけで使用できます。選択範囲内のオーディオは削除されます。

SAVE SELECTION AS SAMPLE は 選択範囲内のオーディオを新しいサンプルとして保存します。サンプルのフォーマットは、エディット中のサンプルと同じになります。この操作はループからのカットやスライスを、個々のサンプルとして保存するのに便利です。

REVERSE SELECTION は、選択したセクションを逆にします。

FADE IN SELECTION は、選択したセクションにリニア フェードインを適用します。

FADE OUT SELECTIONは、選択したセクションにリニア フェードアウトを適用します。

NORMALIZE SELECTION は、選択したセクションの振幅を最大ボリュームのピークが 0 dBfs になるまで上げます。

SELECTION +3dB は選択したセクションのボリュームを 3 dB ブーストします。すでにサンプルの音が大きい場合、クリッピングが発生する場合があります。

SELECTION -3dB は選択したセクションのボリュームを 3 dB 減衰します。

SELECTION TO SILENCE は選択範囲を無音に置き換えます。この操作を実行するには **[FUNCTION] + [PLAY]** を押す事も可能です。

COPY SELECTIONは、選択したセクションをコピーします。選択範囲をコピーするには **[FUNCTION] + [REC]**を押す事も有効です。1つのフレックス サンプルから選択をコピーして、別のフレックス サンプルに貼り付ける事が可能である事に注意してください。

PASTE SELECTION は、**A** ノブが設定した位置にコピーしたセクションを貼り付けます。貼り付けコマンドを実行するには **[FUNCTION] + [STOP]** を押す事も可能です。サンプルの長さは変更されません。コピーしたデータと重なるオーディオを貼り付ける事はできませんので注意してください。**CHANGE PASTE MODE** の設定によって、貼り付け操作は異なる操作ができます。

DUPLICATE SELECTION> は、選択したセクションをコピーして、それを選択範囲の終わりの直後に貼り付けます。サンプルの合計の長さは変更されません。このモードは、自動コピー / 貼り付け機能のように動作します。したがって、**CHANGE PASTE MODE** の設定に影響されます。このコマンドはローリング / スタッターエフェクトを作成する時に便利です。

DUPLICATE SELECTION< は、選択したセクションをコピーして、選択範囲のスタートの直前に貼り付けます。サンプルの合計の長さは変更されません。このモードは、自動コピー / 貼り付け機能のように動作します。したがって、**CHANGE PASTE MODE** の設定に影響されます。

CHANGE PASTE MODE は、いくつかの設定を提供します。ここで選択した設定は、**PASTE SELECTION** コマンドと 2 つの **DUP SELECTION** コマンドの両方に影響します。

- **PASTE 0 dB** がデフォルトの選択です。貼り付けされた内容は、すでに存在する内容を置き換えます。
- **PASTE -6 dB** は貼り付けられた内容を 6 dB 減衰します。
- **MIX 0 dB** は貼り付けられた内容と既にある内容とミックスします。
- **MIX -6 dB** は貼り付けられた内容と既にある内容とミックスします。ミクシングされたオーディオは、同時に 6 デシベル減衰されます。

ROTATE POS TO START は、カーソル位置が、サンプルの新しいスタート位置となるように、オーディオ データを回転します。

MIX CHANNELS は、いくつかの設定を提供しています。

- **ADD CH L+R** は選択したセクションの左右のチャンネルを結合して、マージされたオーディオを左右の両チャンネルに送ります。
- **SUBTRACT CH L-R** は、左チャンネルから右チャンネルを減算して、その結果を左右両方のチャンネルに送ります。
- **SUBTRACT CH R-L** は、右チャンネルから左チャンネルを減算して、その結果を左右両方のチャンネルに送ります。
- **SWAP CH L/R** は左チャンネルを右と交換します（逆も同様）。

INVERT CHANNEL は選択したセクションにフェーズ反転を適用します。2つの設定があります。

- **INVERT CH L&R** は選択したセクションの左右の両チャンネルに、フェーズ反転を適用します。
- **INVERT CH L** は選択したセクションの左チャンネルにフェーズ反転を適用します。
- **INVERT CH R** は選択したセクションの右チャンネルにフェーズ反転を適用します。

CAL BPM FROM SELECTION は、0.5 小節、1 小節、2 小節などの音楽の長さが含まれていると仮定して選択の BPM を計算します。計算された BPM は **ATTRIBUTES** メニューの **ORIGINAL TEMPO** 設定に適用されます。トラック全体の BPM を計算する時に便利です。例えば 1 小節を選択して、このコマンドを実行します。

CHANGE PREVIEW MODE は、プレビュー リスニングモードを選択します。**[FUNCTION] + [ENTER/YES]** を押して、メインアウトからプレビューを聴きます。**[CUE] + [ENTER/YES]** を押して、キューアウトからプレビューを聴きます。

- **PLAY ONCE** は選択したセクションを一度プレビューします。
- **LOOP SELECTION** は、プレビューリスニング中に選択したセクションを継続してループします。

CHANGE VIEW は、オーディオ ファイルが LCD 画面に表示される方法を選択します。この設定は、ステレオ サンプルのみに関係します。

- **CH L VIEW** はオーディオ ファイルの左チャンネルのみ表示します。
- **CH R VIEW** はオーディオ ファイルの右チャンネルのみ表示します。
- ステレオ表示には、左と右のチャンネルの両方が表示されます。

属性

オーディオのエディター内で **[EFFECT 1]** を押してアクセスします。ここで選択したまたは有効なサンプルに関する一般的な情報があります。ここで行った設定は、FILE メニューの **SAVE** コマンドを使用して恒久的にサンプルにリンクできます (ページ 111 で説明)。



GAIN は、全くトラックパラメータやロックにエフェクトを与えずに各サンプルを増幅または減衰できます。レコーダ バッファーではこの設定は、オーディオエンジンがヘッドルームに課す減衰を埋め合わせするために、デフォルトで **+12 dB** になります。この値は、サンプルをトリガされている場合のみに適用しますので注意してください。エディットされているサンプルが長い場合、サンプルの再生中にこのパラメータを調整すると、それがリトリガされるまで、ゲインの変更が導入されません。

LOOP MODE は、サンプルのループ動作をコントロールします。3つの設定があります。

- **OFF** は、全てのループポイントを無視します。サンプルまたはスライスがループしません。
- **ON** は、ループ マーカーを含むサンプル又はサンプル スライスをループします。ループポイントなしのサンプル スライスはループされません。詳細については "トリム" ページ 102 を参照してください。
- **PINGPONG** は、サンプルループをループポイントからエンドポイントまで、そしてエンドポイントからループポイントまで再生させます。よってサンプルは、交互に前後に再生します。



- **FLEX / STATIC PLAYBACK** セットアップメニューの **LOOP** パラメータが **AUTO** に設定されている場合、トラックで使用されるそれぞれのサンプルに異なるループの設定を適用できます。

TIMESTRETCH は、タイムストレッチをサンプルに適用するかを設定します。異なるタイムストレッチアルゴリズムが存在します。

- **OFF** はサンプルにタイムストレッチを適用しません。
- **NORMAL** はほとんどの素材に適したアルゴリズムです。
- **BEAT** は特にリズム ックな素材に便利なアルゴリズムです。



- **FLEX/STATIC PLAYBACK** セットアップメニューの **TSTR** パラメータが **AUTO** に設定されている場合、トラックで使用されるそれぞれのサンプルに異なるタイムストレッチの設定を適用できます。

ORIGINAL TEMPO は、計算されたサンプルの **BPM** を表示します。それが正しくない場合、**LEVEL** ノブを使用して変更できます。この設定はタイムストレッチされたサンプルの音に影響します。正しい結果を得るためには、サンプルの元の **BPM** と一致するように設定してください。この設定を変更すると、**TRIM LEN (BARS)** と **LOOP LEN (BARS)** の設定が変更されます。**ORIGINAL TEMPO** 設定の横に矢印が表示され、この設定が優先されることを示します。エディットされているサンプルを構成する小節数が未知でもその **BPM** を知っている場合、この設定を優先して使用するのが賢明かもしれません。



- テンポ推測アルゴリズムは、サンプルファイル名にテンポの数字がないかを見て、第一推測が **0.5** か **2.0** の係数で外れているかを確認します。**Octatrack** が初期の **BPM** 推測のために使用する「通常」の **BPM** 範囲は **85 BPM-170 BPM** です。この範囲外にテンポ付きループがある場合、ファイル名に **BPM** 値を入れる事をお勧めします。通常、**70 BPM** のループはまず **140 BPM** のループとしてロードされますが、**70** の数字がファイル名に見つかった場合、**Octatrack** は代わりに **70 BPM** を使用します。同様にファイル名に **280** があると、サンプルの **BPM** は **280** となります。

TRIM LEN (BARS) は、サンプルの長さを小節で示します。この設定に変更すると、**ORIGINAL TEMPO** と **LOOP LEN (BARS)** の設定が変更されます。**TRIM LEN (BARS)** 設定の横に矢印が表示され、この設定が優先されることを示します。エディットされているサンプルがある程度の完全な小節から構成されている場合、この設定を優先して使用するのが賢明かもしれません。

LOOP LEN (BARS) は、サンプルのループのセクションが構成されている、小節の数を表示します。この設定に変更すると、**ORIGINAL TEMPO** と **TRIM LEN (BARS)** の設定が変更されます。**LOOP LEN (BARS)** 設定の横に矢印が表示され、この設定が優先されることを示します。

QUANTIZED TRIG は、レコーダバッファ、ピックアップマシンとフレックスとスタティックサンプルとスライスの手動トリガをクオンタイズできます。手動トリガは **[TRACK] + [PLAY]**、または最後の **8** つの **[TRIG]** キーを押すなどして行います。シーケンサによって開始されたサンプルはクオンタイズされません。この設定を変更するには、**LEVEL** ノブを使用します。レコーダバッファがエディットされ、このパラメータが変更されると、**RECORDING SETUP 2** メニューにある **QPL** 設定は、同じ値に設定されます。よって **QPL** 設定は、**QUANTIZED TRIG** パラメータの鏡とみなすことができます。

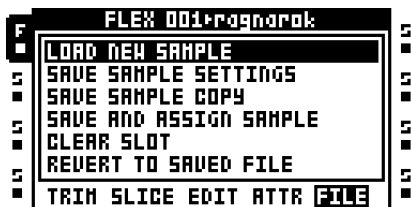
- **DIRECT** は、トリガされたサンプルをすぐに再生させます。これがデフォルトのモードです。
- **PAT.LEN** は、サンプルがトリガされた後にパターンが全長を再生したら、サンプルの再生をスタートします。
- **1/16 = c** は、設定されたシーケンサー ステップ後にサンプルの再生をスタートします。



- クオンタイズトリガは、手動トリガされたサンプルがパターン以外のトラックと同期を保つための強力な手段です。これは手動でフィルインループやレコーダバッファをトリガする時に特に便利です。

ファイル

このメニューのコマンドは、フレックスかスタティック サンプルがエディットされているかによって異なります。オーディオのエディター内で **[EFFECT 2]** を押してアクセスします。



LOAD NEW SAMPLE は、ファイルブラウザを開き、現在サンプル スロットに常駐しているサンプルを置き換える事ができます。

SAVE SAMPLE SETTINGS はトリム、スライスと属性の設定を別のファイルとして保存して、現在エディットされているサンプルにリンクします。次にサンプルがフレックスかスタティック サンプル スロットにロードされる時、保存したサンプル設定と共にロードされます。サンプルが別のプロジェクトにロードされている場合も起こります。したがって、例えば、ロードされる時に常にループに同じスライスの設定を入れたい場合、このコマンドは非常に便利です。

SAVE SAMPLE COPY はサンプル全体をコンパクト フラッシュカードに新しいファイルとして保存します。トリム セクション外のオーディオも含まれてします。モノラルとステレオのサンプルは、サンプルの元のフォーマットによって、**16** または **24**- ビットのいずれかの圭手式で保存できます。レコーダ バッファの内容は、常にステレオサンプルとして保存され、保存されたファイルのビット深度は、**MEMORY** メニューで行った設定に依存しています (ページ 41 で説明)。フレックス サンプルを **16**- ビットでロードを選択して、元のファイルを上書きするを選択した場合、**24**- ビットのサンプルは **16**- ビットで保存される事に注意してください。サンプルを保存すると自動的にサンプルの設定も保存します。したがって、サンプルのすべてのプロパティを完全に保存するために **SAVE SAMPLE COPY** 操作の直後に **SAVE SAMPLE SETTINGS** 操作を使用する必要はありません。このオプションは、スタティック サンプルには使用できません。

SAVE AND ASSIGN SAMPLE は、**SAVE SAMPLE COPY** と同様に動作しますが、新しいファイルを同じサンプル スロット、または空いているフレックスかスタティック サンプル スロットにも割り当てます。割り当ての選択は、サンプルが正常に保存された直後に行われます。このオプションは、スタティック サンプルには使用できません。

CLEAR SLOT は、サンプル スロットをクリアします。これはフレックスまたはスタティック サンプル スロット一覧でサンプル スロットをハイライトして、**[FUNCTION] + [CLEAR]** を押す事と似ています。

REVERT TO SAVED FILE は、トリム、逆転、フェード等のサンプルに適用した全てのオフラインの変更を元に戻して、元の状態にサンプルを戻します。トリムしたサンプルをリロードしたら、新しいサンプルの長さに対応するために **ATTRIBUTES** メニューにある **BPM** の設定を変更する必要があるかもしれません。このコマンドの実行後、全てのトリムポイントはリセットされ、サンプル全体の長さにまたがります。保存されたサンプル設定が存在する場合、それらもリロードされます。保存されていないサンプル属性の変更は失われます。このオプションは、スタティック サンプルには使用できません。



- トラック レコーダによってキャプチャされたサンプルを保存したい場合、オーディオエディターでレコーダ バッファを開いて **SAVE TRIM AS NEW SAMPLE** または **SAVE TRIM AND AUTO-ASSIGN** コマンドを使います。 **RECORDING SETUP** メニューからレコーダ バッファを保存する事もできます。保存コマンドがある **RECORDER SETUP EDIT** メニューを開くには **[FUNCTION] + [BANK]** を押します。

アレンジャー

アレンジメントは、基本的にシーケンスとして再生されるいくつかのパターンです。アレンジメント内の各行は、パターンのオフセットと長さ、シーンの割り当て、テンポとミュートの設定を持てます。アレンジメントのセグメントをループしたり、アレンジメント行の間をジャンプする事もできます。これらはパターンを配置するための非常に強力な手段になります。アレンジメントは、最大の長さが 256 行で、各プロジェクトは 8 つのアレンジメントをホストできます。

ARRANGEMENT モードに入るには **[FUNCTION] + [PATTERN]** を押します。

<ARRANGER> LED が点灯して、現在有効なアレンジメントを反映してスクリーンが変化します。

F	120.0	LEV	PTCH:STRT:LEN	S
S	0000		+0.4 0 1	S
S	■		RATE:RTRG:RTIM	S
S	Pt:1 KRA	≡ OCCULT	18:01	S
S	~P9900	▶000: A01 01 01 024		S
S	A01 00'	001: LOOP: 000/04		S
S	PB-FLEX	002: A02 01 01 02		S
		003: A03 01 03 04		S

アレンジメントを開始するには **[PLAY]** を押します。現在再生中の行は、行各側の 2 つの黒い矢印で示されます。アレンジメントの名前は、アレンジメントのヘッダーに表示され、再生された小節や拍数を示すカウンターが右側に位置しています。

[UP] と **[DOWN]** キーで 2 つのインジケータを移動できます。現在再生中以外の他の行に配置されている時、白色になります。新しい行に移動して **[ENTER/YES]** を押すと、現在再生中の行の再生が終了したら、選択した行が再生します。

行にリピートが含まれる時、行の右側にリピート数が示されます。セットについての詳細はページ 115。

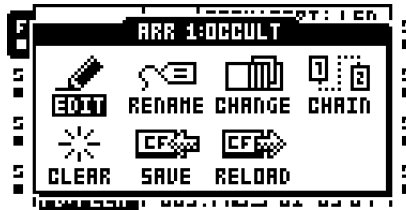
[STOP] を押すと再生をストップします。もう一度押すと位置ポインターをアレンジメントの先頭に移動します。



- Octatrack のアレンジャーは、MIDI 曲ポインタ位置を送受信します。

ARRANGER メニュー

ARRANGER モードが有効な時、**[FUNCTION] + [BANK]** を押して ARRANGER メニューを開きます。ここで現在のアレンジメントをエディットしたり、様々なアレンジメント操作を実施します。



エディット

アレンジメント エディタはアレンジメントを構築する場所です。このメニューを開くには、ARRANGER メニューで EDIT を選択して **[ENTER/YES]** を押します。

ROW	PAT	REP	OF	LN	SCENE	T	M
000	A01			000-016			H 4
001	LOOP:			000-04			
002	A02			000-024			B
003	A03			000-016	03	04	
004	A04	B		000-016			
005	A05			006-016			T

いずれかの行の両側の 2 つの矢印が位置ポインタです。シーケンサが現在再生しているアレンジメント行を示します。どの行の位置からも再生をスタートする事が可能です。再生をスタートしたい行にエディット フォーカスを移動して、**[ENTER/YES]** ボタンを押します。別の行を選択した時にアレンジメントが再生中の場合、新しく選択した行の両側に 2 つの中空の矢印が表示されます。現在の行が再生終了すると選択された行の再生がスタートする事を示します。

アレンジメントを再生する時、メニューのヘッダーが再生した小節とビート数を示すカウンターを表示します。

アレンジメント行を挿入するには **[FUNCTION] + [DOWN]** を押します。行を削除するには **[FUNCTION] + [UP]** を押します。エディットしたいアレンジメント行を選択するには **[UP]** と **[DOWN]** 矢印キーを使います。**[LEFT]** と **[RIGHT]** キーは列間でフォーカスを移動します。

ROW は利用可能なアレンジメント行を示します。アレンジメントは最大 256 行で構成できます。アレンジメントは、0 行から最後の行まで再生します。

PAT は、どのパターンが行に割り当てられているかを表示します。**[ARROW]** キーを使用して、この列にフォーカスを移動します。アレンジメント行で再生するパターンを設定するには、**LEVEL** ノブ、または適切な **[BANK] / [PATTERN] + [TRIG]** キーの組み合わせを使用します。**PAT** 列でいくつかの特別なコマンドが利用可能です。

- **HALT** はアレンジメントを特定の行で強制的にストップします。パターン A01 の前の場所に到達するまで、**LEVEL** ノブを反時計回りに回します。「HALT:」が表示されます。

• **LOOP** は、アレンジメントの選択を無限または設定回数ループさせます。パターン A01 の前の場所に到達するまで、**LEVEL** ノブを反時計回りに回します。「HALT:」が表示されたら、「HALT:」の後にある値にフォーカスを移動します。**LEVEL** ノブを反時計回りに 1 ステップを回すと「LOOP:」が表示されます。アレンジメント セクションは、行 000 とループコマンドを含む行の間を無限ループします。一定のループサイクルを設定するには、フォーカスを無限大のシンボルに移動して、**LEVEL** ノブを使用して値を設定します。アレンジメント セクションは指定された回数ループして、終わるとループ ポイントの下のアレンジメント行が再生をスタートします。ループはネストできます。

• **JUMP** でアレンジメントが新しい位置にジャンプします。パターン A01 の前の場所に到達するまで、**LEVEL** ノブを反時計回りに回します。「HALT:」が表示されたら、「HALT:」の後にある値にフォーカスを移動します。**LEVEL** エンコーダを時計回りに回すと「HALT:」が「JUMP:」に変わります。アレンジメントが移動すべき行番号を設定するには、**LEVEL** ノブを使用します。

• **REM** はアレンジメントにテキストを追加します。これは視覚的な印だけで、アレンジメントのタイミングに影響しません。パターン A01 の前の場所に到達するまで、**LEVEL** ノブを反時計回りに回します。「HALT:」が表示されたら、ノブをもう一步を反時計回りに回すと「REM:」が表示されます。**[RIGHT]** 矢印キーを押してから **[YES]** を押します。名前付けウィンドウが開きます。ここにテキストを入力します。

REP は、アレンジメント行が繰り返される回数を設定する列です。**[ARROW]** キーを使用して、この列にフォーカスを移動します。リピート数を変更するには、**LEVEL** ノブを使用します。

OF は、パターンのオフセットを設定します。パターンは設定されたステップから再生をスタートします。

LN は行のパターン長さをオーバーライドするために使用できます。デフォルトの長さは、パターンのスケールセットアップ設定から派生しています。**[ARROW]** キーを使用して、この列にフォーカスを移動します。パターン長さの設定を変更するには、**LEVEL** ノブを使用します。**PER TRACK** モードを使用している場合、**LN** は **MASTER LENGTH** 設定をコントロールします ("スケールのセットアップ" ページ 99 を参照)。

SCENE はシーンを行ごとに割り当てる事ができる、2つの列で構成されています。1番目の列は、シーン A スロット用のシーンを設定します。2番目の列は、シーン B スロットのシーンを設定します。**[ARROW]** キーを使用して、これらの列にフォーカスを移動します。**LEVEL** ノブ、または **[SCENE A] / [SCENE B] + [TRIG]** を押してシーンを割り当てます。シーンは、アレンジメント行のパターンにリンクされているパートから選択されます。

T は、パターンの MIDIトラックの移調の値が設定される場所です。T列にフォーカスを合わせ、**[ENTER/YES]** を押して MIDI TRANSPOSE ウィンドウを開きます。左右の **[ARROW]** キーを使用して MIDIトラック間を移動します。移調値を設定するには、**LEVEL** ノブを使用します。MIDIトラック移調が行に設定されている場合、それは T列に「T」で示されます。

B は、アレンジメント行の個々の BPM の設定を可能にします。B列にフォーカスを合わせ、**[ENTER/YES]** を押して ROW TEMPO ウィンドウを開きます。**LEVEL** ノブで BPM を設定します。専用の BPM の設定を持つ行は「B」で示されています。この列で設定が行われていない場合、パターンはメインの BPM 設定に従って再生されます。

M はアレンジメント行ごとのミュート設定を提供しています。**M** 列にフォーカスを移動して、**[ENTER/YES]** を押して ROW MUTE ウィンドウを開きます。ミュートを入れるには **[TRIG]** キーを押します。最初の 8 つのキーはオーディオトラック、最後の 8 つのは MIDI トラックをミュートします。ミュート設定を持つ行は、「M」で示されています。



- コピー、貼り付け、クリア機能はARRANGEMENT EDITメニューで提供されています。

RENAME (名前の変更)

このコマンドを選択して **[ENTER/YES]** を押すと、アレンジメントの名前を変更できる、名前付けウィンドウを表示します。

CHANGE (変更)

このコマンドを選択して **[ENTER/YES]** を押すと、プロジェクトのすべてのアレンジメントが表示されているメニューを表示します。移りたいアレンジメントを選択して、**[ENTER/YES]** を押します。有効なアレンジメントは常に ARRANGEMENT メニューのヘッダに表示されています。アレンジメントの横にあるアスタリスクは、アレンジメントに保存されていない設定が含まれている事を意味します。

CHAIN (チェーン)

現在再生中のアレンジメントの再生が終了したら、このメニューで選択したアレンジメントを直ぐに再生スタートさせます。それはパターンをチェーンするのと類似の機能があります。ただし一度に一つ以上のアレンジメントをチェーンできません。チェーンされたアレンジメントは、現在有効なアレンジメントの最後の行の後にある、デフォルトのアレンジメントのスクリーンで表示されます。

CLEAR (クリア)

このコマンドを選択して **[ENTER/YES]** を押すと、有効なアレンジメントを消去します。

SAVE (保存)

SAVE コマンドは、有効なアレンジメントを有効なアレンジメントスロットへ保存します。このコマンドを選択して **[ENTER/YES]** を押すと、名前付けメニューを表示します。アレンジメントに名前を付けたら、**[ENTER/YES]** を押して保存します。

RELOAD (リロード)

このコマンドを選択して **[ENTER/YES]** を押すと、有効なアレンジメントを保存された状態にリロードします。

MIDI シーケンサー

OctatrackのMIDIシーケンサは8つの専用MIDIトラックで構成されています。外部MIDI搭載機器のコントロールに使用します。各MIDIトラックは、最大4つのノートのコードをトリガできます。各ノートは調整可能なベロシティ、長さ、コントロール ピッチベンドとアフタータッチ、そして10の自由にアサイン可能なコントロール変更パラメータを持っています。MIDI チャンネルはどの MIDI トラックにも割り当てる事ができ、いくつかのトラックが同じチャンネルを共有できます。複数のトラックに同じMIDIチャンネルが割り当てられている場合、パラメータの衝突に関しては最も低い番号のトラックが優先されます。

MIDI トラックは、オーディオトラックとほとんど同じように機能します。パラメータロック、LFO モジュレーション、コピー&貼り付けのコマンドが用意されています。各MIDI トラックはまたマイクロ タイミング、個々のトラック長さと、タイム シグネ拍子の設定を備えています。主な違いは、MIDI トラックによって何の音も生成されず、データは専用 MIDI OUT ポート経由のみで送られます。MIDI トラックパラメーターはシーンに割り当ててはできません。



- MIDIモードで**GRID RECORDING**または**LIVE RECORDING**モードがどちらも有効ではない場合、**[TRIG]** キーを使用してシーケンサーから切り放されているトラックをトリガできます。**[TRIG]** キー **1～8** はオーディオトラックをトリガして、**[TRIG]** キー **9～16** は MIDI トラックをトリガします。
- **[STOP]** を押した時、まだ再生中の MIDI ノートに対して **NOTE OFF** コマンドが送られます。シーケンサーがストップしている場合、すぐに **[STOP] + [STOP]** を押すと全ノートオフ コマンド、**CC** パラメーター値を再送信、および MIDI チャンネルが割り当てられている全トラックのプログラム変更値を送信します。
- 液晶画面左上の2つのピクセルが、MIDI ポートのアクティビティを示します。MIDI データを受信した時、左のピクセルが点滅して、MIDI データが送信されると、右のピクセルが点滅します。

MIDI シーケンサーへのアクセス

MIDI モードは **[MIDI]** キーを押してアクセスします。<MIDI> LED が点灯して、これでトラックは MIDI トラックとそれらに属するシーケンサーのデータを反映します。

1	120.0	LEV	NOTE	VEL	LEN	5
2	□□□□	■	C 3	100	1/16	6
3	Pt:1 KRASUS		NOT2	NOT3	NOT4	7
4	MIDI Ch:01		0	0	0	8
	FA01		-	-	-	
	MIDI NOTE				01-02	

有効なパートの名の下に、有効なトラックが MIDI データを送る MIDI チャンネルが表示されます。左右のトラックアイコンは、各トラックの割り当てられている MIDI チャンネルを示します。「X」はトラックが MIDI チャンネルにデータを全く送信しない事を意味します。

MIDI がルーティングされる方法

オーディオトラックと MIDI トラックが同じ MIDI チャンネルを共有する場合、MIDI トラックはオーディオトラックがデータを送信するのをブロックして、オーディオトラックは MIDI トラックがデータを受信するのをブロックします。PROJECT メニューではどの MIDI チャンネルがどのオーディオトラックに割り当てられているか見る事ができます。詳細は "MIDI" ページ 43 を参照してください。

MIDI モードでは、オートチャンネルまたは有効なトラックの MIDI チャンネルで受信したノートは、トラックが送信した MIDI データとミクシングされます。受信ノートは MIDI トラックに適用したアルペジエーター設定に従って、アルペジオされます。**CC DIRECT CONNECT** 設定に応じて、受信した MIDI メッセージの扱いは異なります。

設定が有効化された場合、オートチャンネルまたは有効な MIDI トラックの MIDI チャンネルに送られた MIDI CC メッセージは、直接 MIDI OUT ポートに送られます。LIVE RECORDING モードの時、CTRL 1 と CTRL 2 SETUP ページの指定した CC はシーケンサーによって録音できます。

設定を無効化された場合、MIDI トラックは "付録 C: MIDI コントロールのリファレンス" の MIDI MODE MAPPINGS 表に従って MIDI CC メッセージを聴きます。オートチャンネル上で送られた MIDI CC 36 ~ 45 は、CTRL 1 と CTRL 2 SETUP ページで指定された CC メッセージに従って、再マップされる事に注意してください。唯一の例外は、MIDI CC メッセージが、有効なトラックの MIDI チャンネルに送られた場合です。その場合 Octatrack は **CC DIRECT CONNECT** が有効であると同様に動作します。

MIDI モード ライブ レコーディングとパラメータ ロック

MIDI モードの時、ノートデータと CC 値を有効 MIDI トラックにリアルタイムで録音できます。LIVE RECORDING モードを有効にするには **[REC] + [PLAY]** を押します。MIDI トラックが入力された MIDI データに反応するためには、ノートまたは CC データは、CHANNELS メニューで設定されたオートチャンネル、または有効なトラックの MIDI チャンネルに送られる必要があります。

ノートの長さ、ベロシティ、アフタータッチも録音できます。自動チャンネルを使用し、**CC** を録音する際、2つの異なるシナリオがあります。**CC DIRECT CONNECT** を有効にすると、CTRL 1 と CTRL 2 SETUP メニューで指定された CC のみを録音できます。他のすべての MIDI メッセージは、直接 MIDI OUT ポートに送られます。**CC DIRECT CONNECT** を無効にすると、CC メッセージ 16 ~ 45 を録音できます。CC メッセージ 36 ~ 45 は、利用可能な 10 の CTRL 1 と CTRL 2 SETUP パラメータに直接リンクされていることに注意してください。Octatrack に例えば CC メッセージ 36 を送ると、CTRL 1 SETUP メニューの CC#1 パラメータに影響します。CC メッセージは、CC # 1 で指定された CC 値に変換された後、MIDI OUT 端子に送られます。オートチャンネルの設定方法の詳細は "MIDI" ページ 43 を参照してください。CC DIRECT CONNECT についての詳細はページ 40。

Octatrack シーケンサーでトリガごとに MIDI ノートと MIDI パラメータ ロックを追加するには、データを入力したいトラックを選択し、**[TRIG]** キーを保持して、ノート データまたは CC メッセージを自動チャンネルまたは有効なトラックの MIDI チャンネルに送ります。**CC DIRECT CONNECT** 設定は、上記で説明したライブレコーディングと同じ方法で、CC の受信に影響します。



- いくつかの MIDI トラックに同じ MIDI チャンネルが割り当てられている場合、有効なトラックのみがノートまたは CC データを録音します。
- 有効な MIDI トラックの MIDI チャンネルで受信したメッセージは、常に **CC DIRECT CONNECT** が有効になっているかのように動作します。



- **CC DIRECT CONNECT** を有効にすると、**Octatrack** は外部 MIDI デバイスで直接行なったノブ調整を録音して再生できます。例えば、**Octatrack** の IN と OUT ポートの両方に、できればローカル オフに設定されているシンセサイザーを接続します。シンセノブが **CC** を送り、その **CC** メッセージがオートチャンネルまたは有効なトラックの MIDI チャンネルのいずれかに送られる事を確認します。また録音すべきノブの **CC** 値が **CTRL 1/CTRL 2 SETUP** メニューで設定されている事を確認してください。これらのメニューで行える **MIDI CC** 学習機能は、**CC** を設定するための早い方法です。**LIVE RECORDING** モードが有効で、**CTRL 1/CTRL 2 SETUP** メニューのいずれかで指定した **CC** 値を送るノブがシンセサイザーでオンにされると、ノブの回転は **Octatrack** シーケンサによって録音されます。この動作はパラメータ ロックを設定する時にも適用します。**[TRIG]** キーを押して、**CTRL 1/CTRL 2 SETUP** メニューのいずれかで指定されたシンセノブを回すと、シンセのパラメータはそれに応じてロックされます。
- **CC DIRECT CONNECT** が有効な時、**Octatrack** を外部 MIDI 機器と設定する方法のチュートリアルについては "**MIDI コントロールセンターとしての Octatrack**" ページ 134 を参照してください。

MIDI トラックのパラメータ ページ

オーディオトラックと同様に、各 MIDI トラックには 5 つの TRACK PARAMETER ページが含まれていて、それぞれが 1 つの MAIN ページと 1 つの SETUP ページから構成されます。MIDI モードの時、MAIN ページは **[TRACK PARAMETER]** を押してアクセスします。MAIN ページのパラメータは、パラメータ ロックして MIDI LFO でモジュレーションすることが可能です。SETUP メニューのパラメータは、**[FUNCTION] + [TRACK PARAMETER]** を押す、または **[TRACK PARAMETER]** ボタンを素早く 2 回押してアクセスします。セットアップ パラメータは、パラメータ ロックしたり LFO から影響を受けることはできません。通常は MAIN メニューの動作に影響します。

ノートメイン

ここで MIDI ノート、およびそのスピードと長さが設定されます。

1	120.0	LEV	NOTE	VEL	LEN	5
2	0000	■	C 3	100	1/16	6
3	Pt:1 KRASUS		NOT2	NOT3	NOT4	7
4	MIDI Ch:01		0	0	0	8
	TRIG		-	-	-	
	MIDI NOTE				01-02	

NOTE は MIDI トラックが送るべきルート ノートを設定します。**[TRIG]** キーを押して保持すると、液晶画面の下部にミニ キーボードが表示されます。**[TRIG]** キーを押しながらノブ **A** を回すと、キーボードのルート音を視覚化します。

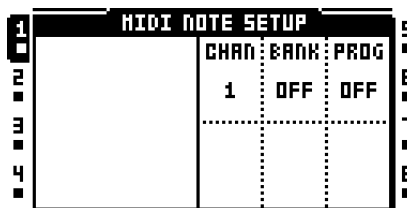
VEL は、MIDIトラックが送信するノートのベロシティをコントロールします。0の設定はNOTE OFF コマンドに相当します。

LEN は音の長さを設定します。ノートの再生が終了したらNOTE OFF コマンドが送られます。最大設定は長さが無限のノートに等しいです。この設定は、アルペジオの長さもコントロールします。設定時間が経過したらアルペジオはカットオフされます。

NOT2-NOT4 は、ルート音から選択した値をオフセットして、ノートトリガにノートを追加します。これによって、MIDIトラックは最大4つのノートから成るコードを送信できます。ルートノートが変更された場合、オフセットノートはそれに応じて移調されます。**[TRIG]** キーを押して保持した時に追加されたノートはミニキーボードで表示されます。0値はオフセットノートを削除します。

ノートのセットアップ

ここでMIDIトラックがデータを送信すべきMIDIチャンネルを指定します。バンクとプログラム変更値もここで設定されます。このメニューで値を選択する時、グラフィックが反転します。これは、パラメータ値がまだ有効化されていないことを示します。パラメーターの変更を有効にするには対応する**DATA ENTRY**ノブ、または**[ENTER/YES]**を押します。



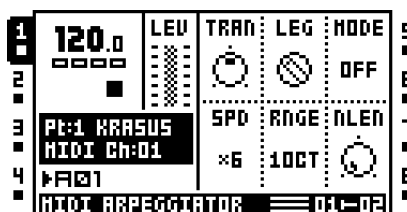
CHAN は、トラックがMIDIデータを送るMIDIチャンネルを設定します。OFFに設定するとトラックはMIDIチャンネルにデータを全く送りません。

BANK は、バンクチェンジメッセージを送るために使用できます。バンク0～127までを送る事ができます。最大パラメータ値はOFFで、トラックはバンク変更メッセージを全く送れません。ここで行った設定は別のパートにリンクされたパターンが有効になるたびに送られます。

PROG は、プログラムチェンジメッセージを送るために使用できます。プログラム0～127まで送る事ができます。最大パラメータ値はOFFで、トラックはプログラムチェンジメッセージを全く送らなくなります。ここで行った設定は別のパートにリンクされたパターンが有効になるたびに送られます。

アルペジエーターメイン

アルペジエーターはリズムカルなノート進行を生成する装置です。



TRAN は、指定された半音階で、アルペジオを上下に移調します。この設定は、**MODE** 設定が **OFF** に設定されている場合でも、トラックのノート トリガに影響します。

LEG はアルペジエーターのレガートをコントロールします。この設定は、**MODE** 設定が **OFF** に設定されている場合でも、トラックのノート トリガに影響します。

- **ON** は、新しいノートの後に古いノートを解放して、重複ノートをレガートで再生します。**NLEN** 設定は、アルペジエーターが有効な時の音符の長さを調整します。有効ではない場合、**LEN** 設定はノートの長さを調整します。
- **OFF** は各アルペジオ ノートのスタート前に MIDI ノート オフメッセージを送信します。

MODE は、アルペジエーターを有効にして、アルペジオ音がソートされる方法をコントロールします。

- **OFF** はアルペジエーターを無効にします。
- **TRUE** は、挿入されたのと同じ順序でノートを再生します。
- **UP** は、オクターブ単位で、最も高いノートから最も高いノートまで昇順にノートを再生します。
- **DOWN** は、オクターブ単位で、最も高いノートから最も低いノートまで、構ミ順にノートを演奏します。
- **CYCL** はノートをまず昇順、それから構ミ順で再生します。
- **SHFL** はオクターブ範囲ごとにノートをランダムに再生します。例えば、アルペジオの **RNGE** 設定が **2OCT** の場合、1 番目のオクターブ範囲のノートはランダムに再生され、全ノートが再生されると、2 番目のオクターブの全ノートは新しいランダムな順序で再生されます。
- **RANDOM** はアルペジオ音の再生をランダム化します。

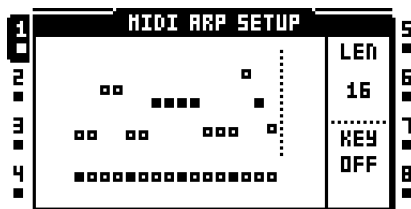
SPD はアルペジエーターのスピードを設定します。それはプロジェクトの **BPM** に同期されます。**6** の設定は、**1/16** ノートと等しくなります。**12** の設定は、**1/8** ノートと等しくなります。

RNGE はアルペジエーターのオクターブの範囲を設定します。各アルペジエーターのサイクル終了後、アルペジオされたノートは **1** オクターブ上げて移調されます。ノートが **RNGE** 設定で指定されたオクターブ オフセットに達した時、ノートは初期値にリセットされます。そこからオクターブ移調は最初から繰り返されます。

NLEN はアルペジオ音の長さをコントロールします。

アルペジエーター セットアップ

ここでアルペジオの長さ、ノート進行とスケールを設定します。



このメニューの時、点灯した<TRIG> LEDがアルペジオの長さを反映します。アルペジオは、最大16のステップまでで、長さはCノブで設定されます。ノブを回すと<TRIG> LEDは長さを反映するように応じて変わります。有効なアルペジエータ ステップは緑の<TRIG> LEDによって示されます。アルペジエータ ステップを無効にするには対応する[TRIG]キーを押します。無効なアルペジエータ ステップは赤い<TRIG> LEDで示されます。

アルペジオへのオフセットは[TRIG]キーを押してLEVELノブを回す、または[UP] / [DOWN]ボタン矢印キーを押して挿入できます。同時にいくつかの[TRIG]キーを押す事によって、一度に複数のアルペジエータ ステップのオフセット値を調整する事が可能です。

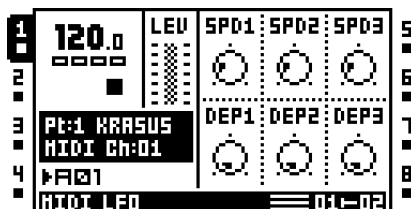
アルペジオ音と全てのノート オフセットは、与えられたキーのスケールに従って再生を強制できます。Fノブはキー スケールを設定します。OFFに設定すると全てのノートとノート オフセットは、設定ノートに従って再生します。この設定は、ARPEGGIATOR MAINメニューにあるMODE設定がOFFに設定されている場合でも、トラックのノートトリガに影響します。



- [FUNCTION] + [LEFT] / [RIGHT] はアルペジエーター シーケンスを回転させる事ができます。
- アルペジエーターのシーケンス設定はコピー、クリア、貼り付けができます。

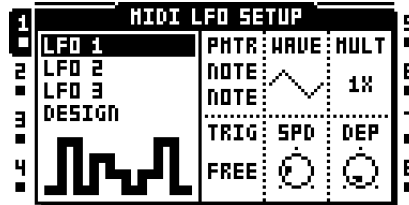
MIDI LFO メイン

MIDI LFO は多少なりともオーディオ LFO と同じ方法で働きます。違いは、MIDI トラック専用であるという事です。LFO パラメーターがどのように働くかの詳細については "LFO メイン" ページ 74 を参照してください。



MIDI LFO のセットアップ

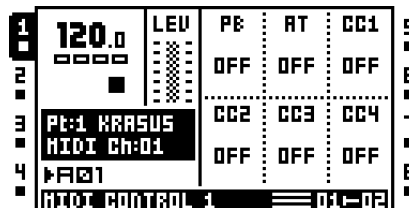
MIDI LFO SETUP ページは、オーディオ LFO の LFO SETUP ページと同様に機能します。パラメータの説明については "LFO セットアップ" ページ 75 を参照してください。



- MIDI LFO デザイナー波形は、MIDIトラックのみに用意されています。

CTRL 1 メイン

ここでピッチ ベンド、アフタータッチと最大 4 つのアサイン可能な CC コマンドの値を設定します。パラメータのデフォルト値は OFF であり、無効で、データを全く送らない事を意味します。[FUNCTION] を保持して **DATA ENTRY** ノブを押すと、有効になります。その後パラメータ値は、**DATA ENTRY** ノブを使っていつものように設定できます。有効にするステップを繰り返すことで再度パラメータを無効にします。



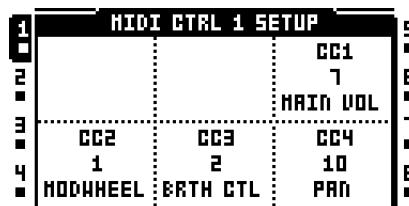
PB はピッチベンドの設定をコントロールします。

AT はアフタータッチの設定をコントロールします。

CC1-CC4 は、CTRL 1 SETUP ページで指定された CC コマンドのために送られる値をコントロールします。

CTRL 1 セットアップ

ここで CTRL 1 MAIN ページでコントロールされる値を持つ CC コマンドが選択されます。このメニューで CC コマンドを選択する時、グラフィックが反転します。これは、パラメータ値がまだ有効化されていないことを示します。パラメータの変更を有効にするには、対応するノブ、または [ENTER/YES] を押します。



CC1-CC4 は、CTRL 1 MAIN ページでコントロールされる CC コマンドを指定します。**[FUNCTION] + ノブ C ~ F** を押すと、MIDI CC LEARN モードが有効になります。MIDI オートチャンネル、または有効なトラックの MIDI チャンネルに送られた次の CC メッセージは、選択したパラメータに割り当てられます。



- 例えば、外部シンセのカットオフパラメータをコントロールしたい時、**MIDI CC LEARN** モードは非常に便利です。**MIDI CC LEARN** モードを開始してシンセサイザーのカットオフのノブを回します。ノブは CC メッセージを自動チャンネルまたは有効なトラックに割り当てられた MIDI チャンネルに送るので、ノブの CC は自動的に選択した CC 1~4 パラメータに割り当てられます。

CTRL 2 メイン

ここでの最大 6 つの割り当て可能な CC コマンドの値が設定されます。パラメータのデフォルト値は OFF であり、無効で、データを全く送らない事を意味します。

[FUNCTION] を保持して **DATA ENTRY** ノブを押すと、有効になります。その後パラメータ値は、**DATA ENTRY** ノブを使っていつものように設定できます。有効にするステップを繰り返すことで再度パラメータを無効にします。

1	120.0	LEV	CC5	CC6	CC7	5
2	■■■■	■■■■	OFF	OFF	OFF	6
3	Pt:1 KARASUS		CC8	CC9	CC10	7
4	MIDI Ch:01		OFF	OFF	OFF	8
	FA01					
	MIDI CONTROL 2					

CC5-CC10 は、CTRL 2 SETUP ページで指定された CC コマンドのために送られる値をコントロールします。

CTRL 2 セットアップ

ここで CTRL 2 MAIN ページでコントロールされる値を持つ CC コマンドが選択されます。このメニューでの設定は CTRL 1 SETUP の時と同じように調整します。

	MIDI CTRL 2 SETUP			5
1	CC5	CC6	CC7	
2	71	72	73	
3	SNDCTRL2	SNDCTRL3	SNDCTRL4	
4	CC8	CC9	CC10	
	74	75	76	
	SNDCTRL5	SNDCTRL6	SNDCTRL7	

CC5-CC10 は、CTRL 2 MAIN ページでコントロールされる CC コマンドを指定します。MIDI CC LEARN はここからも入手可能です。

Octatrack のセットアップ例

Octatrack のルーティングの柔軟性によって、機器を多くのスタジオやライブのセットアップに簡単に統合できます。ここでは外部オーディオソースとの対話方法の例をいくつか示します。

パフォーマンス ハブとしての Octatrack

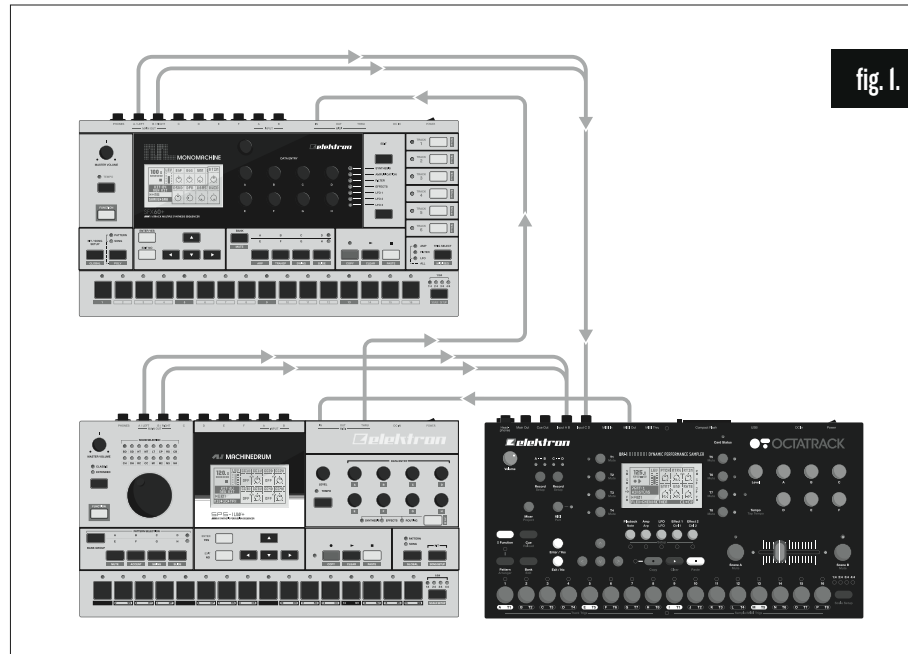


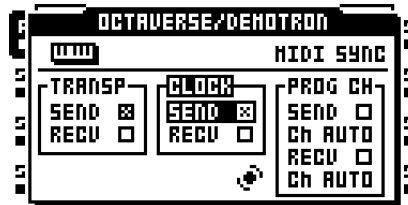
図 1. マシン ドラムとモノ マシンは MIDI スレーブされ、Octatrack の 2 つの入力ペアに接続されています。Octatrack は、スーパーミキサーのような役割を果たします。受信信号レベルを調整して、リアルタイムで他のマシンにエフェクトを適用してサンプルします。2 つの主な Octatrack のセットアップ方法があります。これは、いずれかのミキサーメニューの **DIR** パラメーターを使用して、または **THRU** マシンを用いることで、入力オーディオを聞くことができます。

DIR 手法

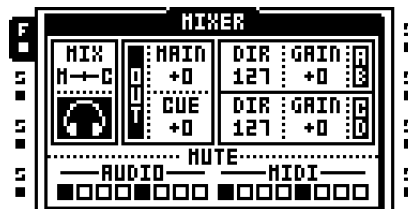
DIR 手法で使用するための Octatrack を設定するには、次のステップに従います。

1. マシンドラムとモノ マシンの出力を、Octatrack の入力ペアに接続します。マシン ドラムが入力 A/B、モノ マシンが入力 C/D に接続されていると想定しています。
2. MIDI ケーブルを Octatrack の MIDI OUT から、マシンドラムの MIDI IN に接続します。MIDI ケーブルをマシンドラムの MIDI THRU からモノ マシンの MIDI IN に接続します。マシンドラムとモノ マシンが外部 MIDI クロックを聴いて、外部トランスポート コマンドに応答する事を確認してください。

- PROJECT メニューを開くには **[FUNCTION] + [MIXER]** を押します。MIDI そして SYNC を選択します。 **[ENTER/YES]** を押します。TRANSPORT SEND と CLOCK SEND の両方を有効にします。これでマシン ドラムとモノ マシンは BPM と Octatrack のシーケンサーのトランスポートコントロールにスレーブされます。



- MIXER メニューを開くには **[MIXER]** を押します。AB CD の DIR が 127 に設定されている事を確認してください。これは入力音を Octatrack のメイン出力へフル ボリュームでルーティングします。



- Octatrack で **[PLAY]** を押します。他のマシンも同様に再生がスタートして、Octatrack メイン出力でその音を聴く事ができます。入力音は <AUDIO RECORD> LED の点灯で示されます。トラック レコーダで入力オーディオをサンプルして、録音したサンプルを再生するために、レコーダ バッファを使用できます。



- 意図しない音をトリガする可能性がありますので、Octatrack オーディオトラックに割り当てられた MIDI チャンネルが、マシンドラムとモノ マシンが聴いている MIDI チャンネルと衝突していない事を確認してください。オーディオトラックへの MIDI チャンネルの割り当ては CHANNELS メニューで行なわれます。



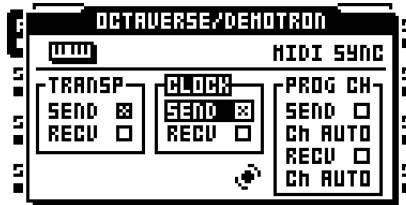
- トラック 8 をマスタートラックにして、マスタートラック エフェクトで入力オーディオに影響します。

スルー マシン手法

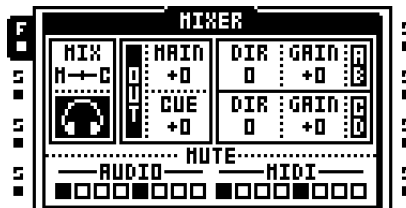
次の例では DIR 手法の代わりにスルー マシンを使用します。入力オーディオにエフェクトを追加する事になると、スルーマシンはより多くの事を可能にしますが、同時に各スルーマシンはトラックを占有します。

- マシンドラムとモノ マシンの出力を、Octatrack の入力ペアに接続します。マシン ドラムが入力 AB、モノ マシンが入力 CD に接続されていると想定しています。
- MIDI ケーブルを Octatrack の MIDI OUT から、マシンドラムの MIDI IN に接続します。MIDI ケーブルをマシンドラムの MIDI THRU からモノ マシンの MIDI IN に接続します。マシンドラムとモノ マシンが外部 MIDI クロックを聴いて、外部トランスポート コマンドに応答する事を確認してください。

3. PROJECT メニューを開くには[FUNCTION] + [MIXER]を押します。MIDIそしてMIDIを選択します。[ENTER/YES]を押します。TRANSPORT SEND と CLOCK SEND の両方を有効にします。



4. MIXERメニューを開くには[MIXER]を押します。AB CD のDIRが0に設定されている事を確認してください。これは入力音をスルー マシンのみに利用可能にします。



- 5.トラック 1 にスルー マシンを割り当てます。**INAB** を A B に設定します。これでマシンがマシンドラムが接続している入力ペアである、入力 A/B を聴きます。トラック 2 にスルー マシンを割り当てます。**INCD** を C D に設定します。これでマシンがモノ マシンが接続している入力ペアである、入力 CD を聴きます。
- 6.トラック 1 を選択します。シーケンサーの 1 番目のステップにサンプル トリガを配置します。トラック 2 についても同様にします。それらが入力オーディオを通すには、スルーマシンをトリガする事が必要です。
7. Octatrack で [PLAY] を押します。他のマシンも同様に再生がスタートして、Octatrack メイン出力でその音を聴く事ができます。入力音は <AUDIO RECORD> LED の点灯で示されます。トラック レコーダで入力オーディオをサンプルして、録音したサンプルを再生するために、レコーダ バッファを使用できます。



- スルーマシンが使用されているため、トラック 1 をミュートすることでマシンドラムをミュートできます。モノ マシンはトラック 2 でミュートします。スルー マシンのトラックにトラック エフェクトを追加して LFO を様々なエフェクトや AMP メニューパラメータに割り当てられます。このようにスルーマシンを使用すると、大幅に入力サウンドを変える事が可能です。

外部エフェクトと OCTATRACK

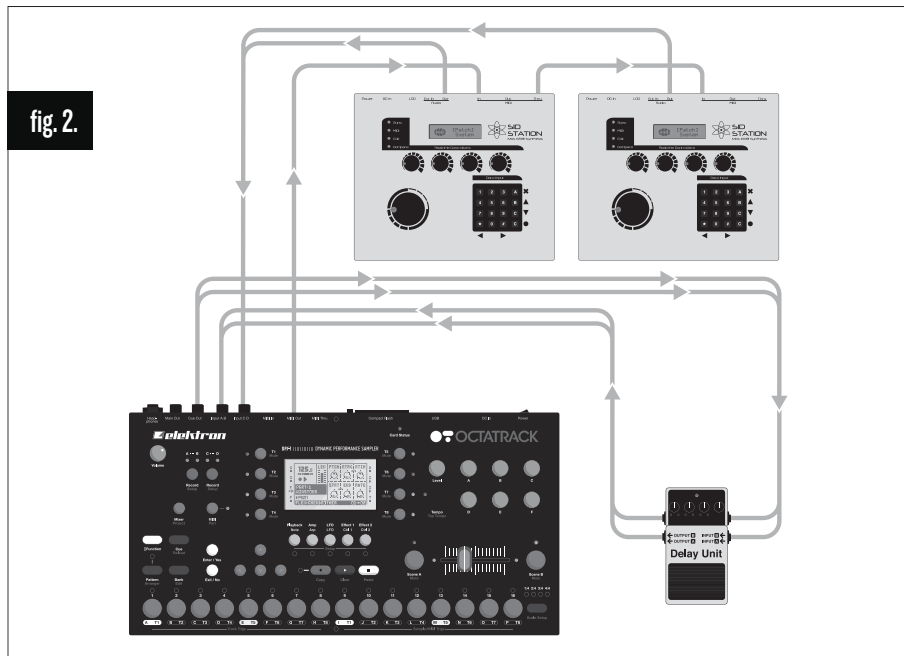
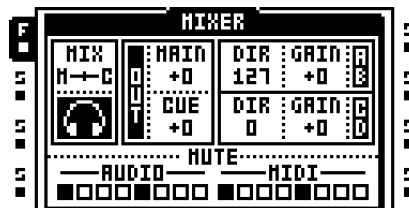


図2. Octatrack の出力ペアは、外部エフェクト機器に接続されています。外部エフェクトの出力は、入力ペア AB に接続されています。入力ペアは Octatrack メイン出力にルーティングします。トラックをキューすると外部のエフェクトに送られ、エフェクトを受けた信号を Octatrack がさらに処理できます。2つの Sidstation は、サンプリングと処理の準備ができています。それらは Octatrack の MIDI シーケンサーによってコントロールされ、出力はモノラルなので入力 C と D に接続されます。

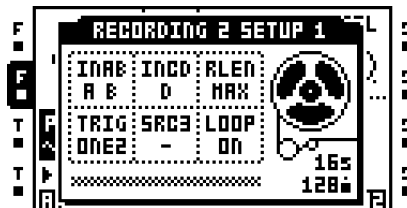
1. Sidstation の出力を、Octatrack の入力ペアの 1 つに接続します。第一 Sidstation が入力 C に、第二は入力 D に接続していると想定しています。外部エフェクト機器の入力に Octatrack キュー出力を接続してください。外部エフェクトデバイスの出力を入力 A/B に接続します。
2. MIDI ケーブルを Octatrack の MIDI OUT から、1 番目の Sidstation の MIDI IN に接続します。MIDI ケーブルを 1 番目の Sidstation の MIDI THRU から 2 番目の Sidstation の MIDI IN に接続します。
3. MIXER メニューを開くには **[MIXER]** を押します。AB の DIR が 127 に設定され、CD が 0 に設定されている事を確認してください。これでサウンドがボリューム一杯でエフェクト機器から Octatrack のメイン出力にルーティングされ、Sidstation からのオーディオはスルーマシンのみが利用できます。



4. MIDI シーケンサー モードをアクセスするには **[MIDI]** を押します。MIDIトラック 1 を選択してすぐに **[PLAYBACK]** を 2 回押して NOTE SETUP メニューを開きます。トラック 1 から送られてくる MIDI データに反応するように、MIDI チャンネルを Sidstation 1 に設定します。トラック 2 から送られてくる MIDI データに反応するように、MIDI トラック 2 を Sidstation 2 に設定します。MIDI トラック 1 と 2 にいくつかのノートトリガを置きます。**[MIDI]** ボタンを押して MIDI モードを終了します。
5. トラック 3 にスルー マシンを割り当てます。**INCD** を **C** に設定します。これでマシンが第 1 Sidstation が接続している入力の入力 **C** を聴きます。トラック 4 にスルー マシンを割り当てます。**INCD** を **D** に設定します。これでマシンは第 2 Sidstation が接続している入力の入力 **D** を聴きます。
6. トラック 1 にレコーダ バッファ 1、トラック 2 にレコーダ バッファ 2 を割り当てます。これらのバッファは Sidstations からサンプリングされたオーディオを再生します。
7. トラック 1 を選択して、**[FUNCTION] + [AUDIO REC AB]** を押して RECORDING SETUP 1 メニューを開きます。トラック レコーダ 1 が入力 **C** を聴くように設定します。



8. 入力 **D** を聴くには、トラック レコーダをトラック 2 に設定します。



9. RECORDING SETUP 1 メニューを終了するには **[EXIT/NO]** を押します。トラック 3 を選択します。**[REC]** を押してシーケンサーの 1 番目のステップにトリガを配置します。トラック 4 についても同様にします。それらが入力オーディオを通すには、スルーマシンをトリガする事が必要です。
10. Octatrack で **[PLAY]** を押します。他の Sidstation は再生をスタートして、そこからのオーディオは Octatrack メイン出力で聴く事ができます。入力音は **<AUDIO RECORD>** LED の点灯で示されます。トラック レコーダで入力オーディオをサンプルして、録音したサンプルを再生するために、トラック 1 と 2 のレコーダ バッファを使用できます。トラックからのオーディオを外部エフェクト機器に送るには、**[CUE] + [TRACK]** を押します。MIXER メニューの **DIR AB** のパラメータは、事実上 **AUX** リターンレベル設定として機能します。外部エフェクトデバイスからの信号があまりにも顕著な場合、**DIR AB** を好みで調整します。

ライブ楽器を処理する OCTATRACK

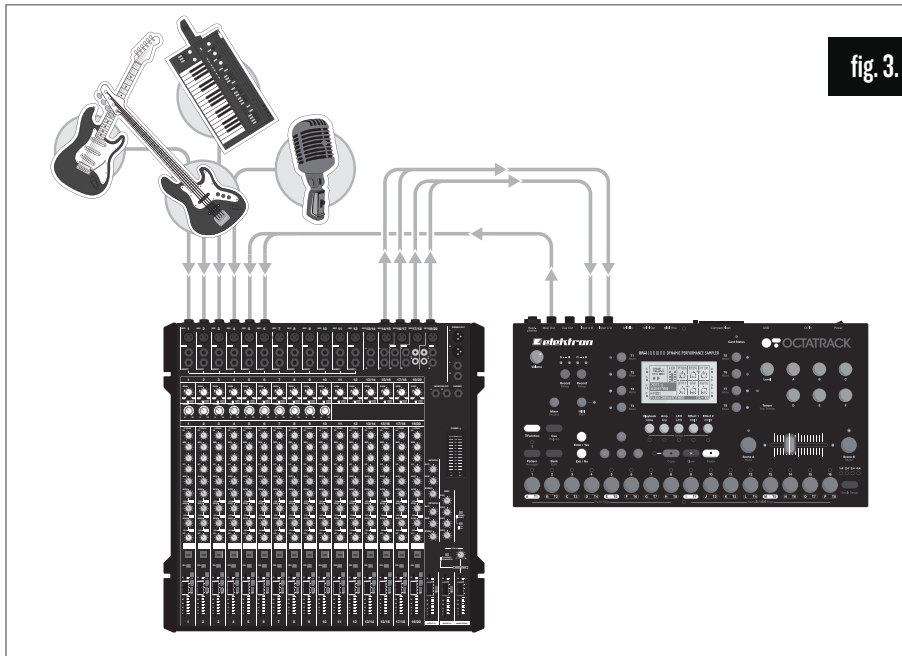
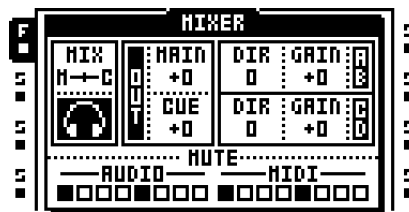


図 3.4 つのミキサー AUX センドは Octatrack の入力に接続されています。各 AUX は、異なる信号を送ります。Octatrack は、エフェクトを適用して入力オーディオを再構築して、ステージミキサーにリアルタイム処理されたオーディオを送り返します。

1. ミキサーから4つのAUXセンドをOctatrackの4つの入力に接続してください。ギターは入力 A、ベースは入力 B、シンセは入力 C、ボーカルは入力 D に送られています。Octatrack メイン出力をミキサーに接続します。
2. MIXER メニューを開くには **[MIXER]** を押します。AB CD の DIR が 0 に設定されている事を確認してください。これは入力音が Octatrack のメイン出力へ送られるのを防ぎます。



3. 着信オーディオを直接キュー出力にルーティングするには、**[CUE] + [AUDIO REC AB]** と **[CUE] + [AUDIO REC CD]** を押します。このようにキューすると、入力オーディオがメイン出力に送られるのを防ぐ事ができます。これはサンプルされ処理されたオーディオのみがステージミキサーに送り返されるべきなので必要です。入力オーディオが Octatrack のメイン出力に直接ルーティングされた（したがってステージミキサーに戻る）場合、フェーズの問題が発生するかも知れません。
- 4.トラック 1 を選択するには、1 番目の **[TRACK]** キーを押します。トラック 1 の RECORDING SETUP 1 メニューを開くには **[FUNCTION] + [AUDIO REC AB]** を押します。INAB を A に設定します。**[TRACK]** キー 1 + **[AUDIO REC AB]** が押されると、トラック レコーダはギターの録音をスタートします。トラック 2 の手順を繰り返しますが、INAB を B に設定します。これはベースギターを録音します。同様に、シンセとボーカルをサンプルして処理できるように、トラック レコーダ 3 と 4 を設定します。

- レコーダバッファ1をトラック1に割り当てます。レコーダバッファ2をトラック2に割り当てます。トラック3と4についても同様に行います。これでギター、ベース、シンセとボーカルをサンプリングしてすぐに再生できます。
- これで Octatrack のヘッドホン出力に接続したヘッドホンで、入力音を聴く事ができます。キューされているので、入力音はメイン出力では聴こえません。一度、音と適用したエフェクト、パラメータロックなどをサンプリングしたら、それらを Octatrack メイン出力にルーティングされている、レコーダバッファが再生できます。処理されたオーディオは、ステージミキサーに送られ、他の音とミックスされます。

DJ ミキサーやサンプラーとしての OCTATRACK

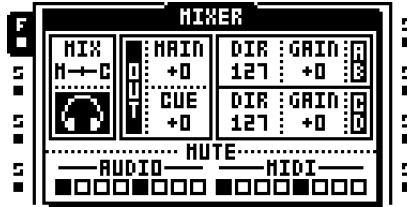


図 4.2 台の DJ デッキが Octatrack の入力に接続されています。ヘッドホン出力は、メインとキュー両方の出力をモニタリングするよう設定されています。クロスフェーダーは 2 つの入力信号との間のメイン出力バランスをコントロールする事に割り当てられています。Octatrack は DIR 手法またはスルー マシン手法で、DJ デッキ間をミックスできます。

DIR 手法を用いた DJ ミキシング

- 番目の DJ デッキを Octatrack 入力ペア AB に接続します。2 番目の DJ デッキを入力ペア CD に接続します。
- シーン A にシーンを割り当てるには **[SCENE A] + [TRIG]** キーを押します。シーン B にシーンを割り当てるには **[SCENE B] + [TRIG]** キーを押します。シーン 1 はシーン A に、シーン 2 はシーン B に割り当てられたと想定しています。

3. MIXER メニューを開くには **[MIXER]** を押します。AB CD の DIR が 127 に設定されている事を確認してください。これは入力音を Octatrack のメイン出力へフル ボリュームでルーティングします。



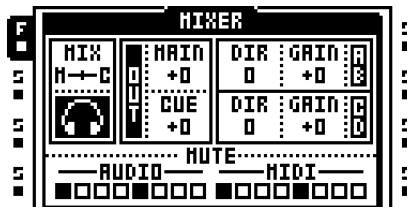
4. **[SCENE A]** を押して保持します。DIR パラメータが XDIR に変化する事に注意してください。**[SCENE A]** を押しながら、XDIR AB が MAX に設定されるようノブ B を一番左に回します。そして、XDIR CD が MIN となるまでノブ E を回します。**[SCENE A]** を放して **[SCENE B]** を長押しします。XDIR AB が MIN に設定されるようノブ B を回します。XDIR CD が MAX となるようノブ E を回します。クロスフェーダが左端の時、DJ デッキ 1 からのオーディオのみがメイン出力にルーティングされます。右端の位置の時、DJ デッキ 2 からのオーディオのみがメイン出力にルーティングされます。他のすべてのクロスフェーダー位置は、DJ デッキ 1 と 2 からのオーディオをミックスします。
5. クロスフェーダーを左端の位置にして、DJ デッキ 1 で曲を再生します。音は Octatrack のメイン出力から聴こえます。
6. DJ デッキ 2 からトラックをミックスする時、ヘッドフォンで DJ デッキ 2 をキュー試聴するには、まず **[CUE] + [AUDIO REC CD]** を押します。両デッキが同期して再生するように DJ デッキ 2 の再生を調整します。
7. DJ デッキ 2 をキュー解除するには **[CUE] + [AUDIO REC CD]** を押して、クロスフェーダーを右端に移動します。これで Octatrack は DJ デッキ 1 と 2 の間でミックスします。



- トラック 8 をマスタートラックにして、マスタートラック エフェクトで DJ デッキからの入力オーディオに影響します。
- DJ デッキをサンプリングできる事をお忘れなく (キューされているものを含めて)。

THRU 手法を用いた DJ ミキシング

1. 番目の DJ デッキを Octatrack 入力ペア AB に接続します。2 番目の DJ デッキを入力ペア CD に接続します。
2. MIXER メニューを開くには **[MIXER]** を押します。AB CD の DIR が 0 に設定されている事を確認してください。これは入力音をスルー マシンのみに利用可能にします。



3. トラック 1 にスルー マシンを割り当てます。**INAB** を **A B** に設定します。これでマシンが **DJ デッキ 1** が接続している入力ペアである、入力 **A/B** を聴きます。トラック 5 にスルー マシンを割り当てます。**INCD** を **C D** に設定します。これでマシンが **DJ デッキ 2** が接続している入力ペアである、入力 **CD** を聴きます。このようにスルーマシンを割り当てる事で、どの **DJ デッキ** がどのトラックに接続されているか覚えやすくなります。
4. シーン **A** にシーンを割り当てるには **[SCENE A] + [TRIG]** キーを押します。シーン **B** にシーンを割り当てるには **[SCENE B] + [TRIG]** キーを押します。シーン 1 はシーン **A** に、シーン 2 はシーン **B** に割り当てられたと想定しています。
5. トラック 1 を選択して**[SCENE A]**を押して保持します。**LEV**パラメータが**XLV**に変わる方法に注意してください。**[SCENE A]**を押しながら、**XLV**が**MAX**に設定されるよう**LEVEL**ノブを回します。**[SCENE A]**を放して**[SCENE B]**を長押しします。**XLV**が**MIN**に設定されるように、**LEVEL**ノブを回します。
6. トラック 5 を選択して **[SCENE A]** を押して保持します。**[SCENE A]** を押しながら、**XLV** が **MIN** に設定されるよう **LEVEL** ノブを回します。**[SCENE A]** を放して **[SCENE B]** を長押しします。**XLV** が **MAX** に設定されるよう、**LEVEL** ノブを回します。クロスフェーダが左端の位置にある時、**DJ デッキ 1** の音のみがメイン出力にルーティングされます。右端の位置の時、**DJ デッキ 2** からのオーディオのみがメイン出力にルーティングされます。他のすべてのクロスフェーダー位置は、**DJ デッキ 1** と **2** からのオーディオをミックスします。
7. トラック 1 を選択します。シーケンサーの 1 番目のステップにトリガを配置します。トラック 5 についても同様にします。それらが入力オーディオを通すには、スルーマシンをトリガする事がが必要です。
8. Octatrack を再生してスルー マシンをトリガするには **[PLAY]** を押します。クロスフェーダーを左端の位置にして、**DJ デッキ 1** で曲を再生します。音は **Octatrack** のメイン出力から聴こえます。
9. **DJ デッキ 2** からトラックをミックスする時、ヘッドフォンで **DJ デッキ 2** をキュー試聴するには、まず **[CUE] + [TRACK 5]** を押します。両デッキが同期して再生するように **DJ デッキ 2** の再生を調整します。
10. **DJ デッキ 2** をキュー解除するには **[CUE] + [AUDIO REC CD]** を押して、クロスフェーダーを右端に移動します。これで **Octatrack** は **DJ デッキ 1** と **2** の間でミックスします。



- スルーマシンが使用されているので、**DJ デッキ**をトラック エフェクトで影響する事ができます。エコーフリーズディレイなど、テンポに依存するエフェクトについては、現在再生中の **DJ デッキ**と同期するように **Octatrack** のテンポをタップします。
- **DJ デッキ**をサンプリングできる事をお忘れなく（キューされているものを含めて）。

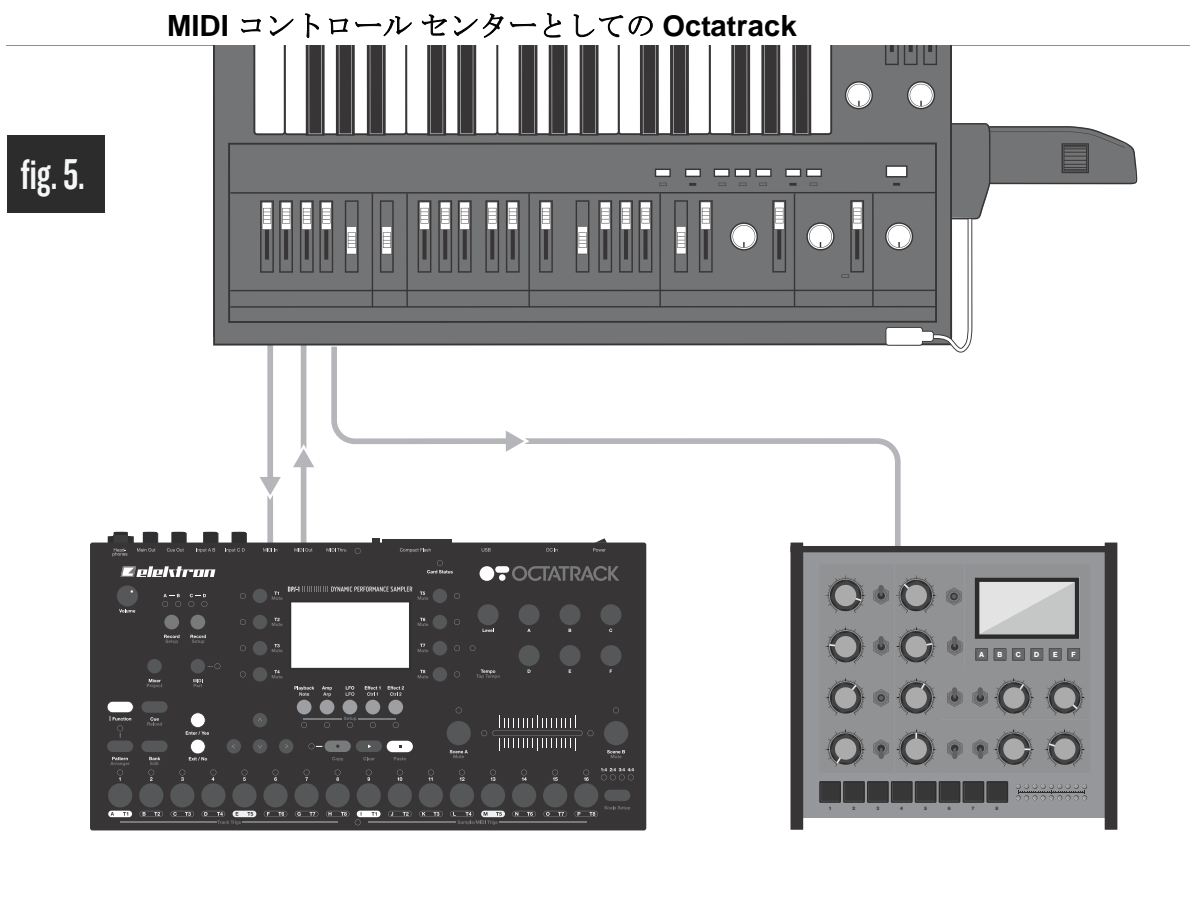


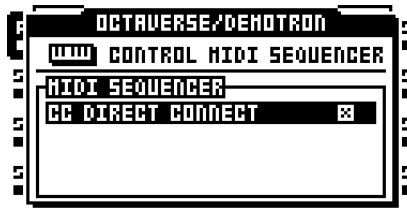
図5. 外部シンセサイザーの MIDI OUT は Octatrack の MIDI IN に接続されています。Octatrack の MIDI OUT はシンセサイザーの MIDI IN に接続されています。シンセモジュールは、シンセサイザーの MIDI THRU に接続されています。Octatrack は、シンセサイザーとシンセモジュールの両方を MIDI コントロールできます。同時にシンセサイザーのキーボードは Octatrack のサンプルを再生、シンセ自体とシンセモジュールを演奏するために使用できます。

CC DIRECT CONNECT とオートチャンネルを使用した MIDI コントロール

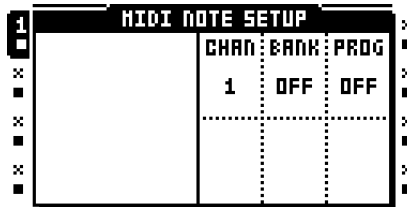
CC DIRECT CONNECT 機能を利用する事で、より簡単かつ直感的な MIDI シーケンシングが可能です。これによって Octatrack の MIDI シーケンサーは、直接シンセのノブを回して、シンセサイザーのノブ CC 値をライブ録音およびパラメータロックできます。

1. MIDI チャンネル 1 で MIDI データを受け取るようにシンセサイザーを設定します。シンセモジュールは MIDI チャンネル 2 を聴く必要があります。シンセサイザーのノブは MIDI CC を送り、シンセキーボードは MIDI ノートオン/オフメッセージを送る事ができるはずですが、全てのシンセサイザー MIDI メッセージは、チャンネル 16 で送るべきです。シンセサイザーはローカルオフに設定すべきです。当然異なるチャンネル割り当ても可能で、このチュートリアルでの提案 MIDI 設定としてのみ使用します。
2. PROJECT メニューを開くには **[FUNCTION] + [MIXER]** を押します。CONTROL と MIDI SEQUENCER を選択します。 **[ENTER/YES]** を押します。

3. CC DIRECT CONNECT が有効であることを確認します。



4. メニューを終了して、PROJECT -> MIDI -> CHANNELS メニューを開きます。オートチャンネルを 16 に設定します。これで有効なトラックはオーディオまたは MIDI トラックに関わらず、このチャンネルに送られたメッセージに常に応答します。
5. Octatrack の MIDI モードにアクセスするには [MIDI] を押します。
6. トラック 1 を選択して、NOTE SETUP ページを開くには、[PLAYBACK] キーを 2 回押す、または [FUNCTION] + [PLAYBACK] を押します。ノブ A を CHAN1 に設定します。ノブを押して選択を確認します。MIDI トラック 1 は MIDI チャンネル 1 でデータを送ります。このトラックはシンセサイザーをコントロールします。



7. MIDI チャンネルを 2 に設定して、MIDI トラック 2 で手順を繰り返します。このトラックが今シンセモジュールをコントロールします。
8. ここでOctatrackのMIDIシーケンサーが録音してロックできるCCメッセージを設定します。このチュートリアルでは、直接シンセサイザーのカットオフノブを回して書き込みできるように、シンセサイザーのフィルター カットオフ パラメータを設定します。トラック 1 を選択して、CTRL 1 SETUP メニューを開くには [EFFECT 1] を 2 回押す、または [FUNCTION] + [EFFECT 1] を押します。
9. シンセサイザーのカットオフノブの CC 値を手動で割り当てる事を避けるために、MIDI 学習機能を使用できます。MIDI 学習機能をスタートするには [FUNCTION] + ノブ C を押します。



10. シンセサイザーのカットオフノブを回します。その CC 値は自動的に CC1 SETUP パラメータに割り当てられます。
11. トラック 2 については、シンセモジュールのカットオフ CC 値を手動で割り当てる必要があります。トラック 2 の CTRL 1 SETUP メニューを開き、シンセモジュールのマニュアルでカットオフのノブの CC 値を探して、そのパラメータ値を CC1 SETUP パラメータに割り当てます。

12.これでOctatrackは、MIDIシーケンサーを使用して2つのシンセをシーケンスできます。LIVE RECORDING モードに入り、トラック 1 を選択してシンセサイザーのカットオフノブを回した時、ノブの動きは Octatrack の MIDI シーケンサーによって録音されます。パラメータロックも同様に適用できます。[TRIG] キーを押して保持して、シンセサイザーのカットオフのノブを回すと、選択された値がステップにロックされます。もちろん CTRL 1 MAIN ページが有効な時に **C** ノブを回して、カットオフのノブをシーケンスできます。シンセ モジュールのカットオフパラメータをコントロールするには、MIDI トラック 2 を選択して、CTRL 1 ページを有効にして、**C** ノブを回します。

シンセサイザーのキーボードは Octatrack のオーディオトラックをコントロールして、さらにシンセサイザー自体とシンセモジュールの両方でメロディを再生できます。シンセサイザーに自分自身を再生させるには、MIDI トラック 1 を有効にします。キーボードを使用してシンセモジュールを演奏するために MIDI トラック 2 を選択します。LIVE RECORDING モードの時、キーボードからの受信ノートは MIDI トラック でリアルタイムに録音できます。

OCTATRACK チュートリアル

Octatrack で多くの事が可能です。ここでは最も顕著な特徴をハイライトするいくつかのチュートリアルを示します。ビデオ チュートリアルについては、www.elektron.se を参照してください。

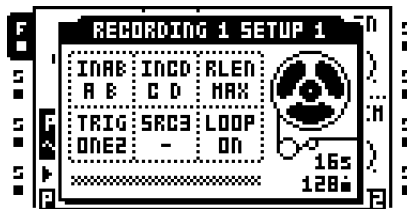
ライブ楽器ク レコーダ サンプリング

Octatrack では 2 つの主なトラック レコーダ サンプリング方法があります。手動サンプリングは手動でボタンを押して実行して、レコーダ トリガ サンプリングはレコーダ トリガを使用してサンプルします。サンプリングはトラック レコーダによって実行されます ("トラックレコーダとピックアップマシン" ページ 50 で説明)。

手動サンプリング

Octatrack を使った手動のサンプル録音は、簡単な手順です。

1. 外部入力をサンプリングしている場合、外部デバイスからのオーディオは Octatrack の入力に送られている事を確認します。<AUDIO RECORD> LED は入力に送られる信号の強さを示します。音が聴こえるが LED の動きが見えない場合、MIXER メニューの **GAIN** パラメーターを増やす、または外付けデバイス自体のボリュームを増やすことによって、外部オーディオのボリュームを大きくしてください。音が聴こえない場合、MIXER メニュー内の **DIR** パラメーターが、0 に設定されていないか確認します。
2. レコーダを使用したいトラックを選択するには、関連する **[TRACK]** ボタンを押します。
3. 詳細なソース設定をしたい場合、**[FUNCTION] + [AUDIO RECORD AB]** を押して **RECORDING SETUP 1** メニューを開きます。必要に応じて **INAB**、**INCD** と **SRC3** を設定して、レコーダがサンプルするソース (1 つまたは複数) を選択します。必要な場合、**RLEN** と **TRIG** 設定をします。しかし、このステップはサンプリングをスタートするために必要はありません。



4. 入力 A/B からサンプリングするには、**[TRACK] + [AUDIO REC AB]** ボタンを押します。**INAB** 設定に応じて、レコーダは入力 A、B、A/B、または無からサンプリングします。

入力 C/D からサンプリングするには、**[TRACK] + [AUDIO REC CD]** ボタンを押します。**INCD** 設定に応じて、レコーダは入力 C、D、C/D、または無からサンプリングします。

内部サウンドをサンプリングするには、**[TRACK] + [MIDI]** ボタンを押します。レコーダは **SRC3** の設定によって、メイン出力ミックス、キュー出力ミックス、オーディオトラック、または無音をサンプルします。

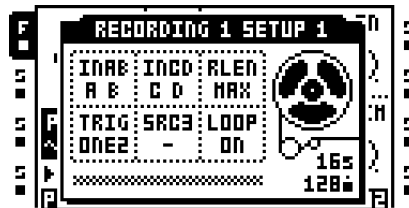


- **RECORDING SETUP 2**メニューでは**FIN**と**FOUT**パラメータが見つかります。これらを低いパラメータ値に設定すると、非常に短いフェードを先頭とサンプルの最後に適用します。これは録音されたサンプルがループする時に、不要なクリックやポップを避けるために役立ちます。

レコーダ トリガを使用してサンプリング

レコーダ トリガの使用は、より強力なサンプリング方法を提供します。自動サンプリングを提供します。サンプリング中にレコーダ トリガを使用するには、次のステップに従ってください。

1. 外部入力をサンプリングしている場合、外部デバイスからのオーディオは **Octatrack** の入力に送られている事を確認します。<AUDIO RECORD> LED は入力に送られる信号の強さを示します。音が聴こえるが LED の動きが見えない場合、**MIXER** メニューの **GAIN** パラメーターを増やす、または外付けデバイス自体のボリュームを増やすことによって、外部オーディオのボリュームを大きくしてください。音が聴こえない場合、**MIXER** メニュー内の **DIR** パラメーターが、0 に設定されていないか確認します。
2. レコーダを使用したいトラックを選択するには、関連する **[TRACK]** ボタンを押します。
3. **RECORD SETUP 1** メニューを開くには **[FUNCTION] + [AUDIO RECORD AB]** ボタンを押します。
4. 必要に応じて **INAB**、**INCD** と **SRC3** を設定して、レコーダがサンプルするソース（1つまたは複数）を選択します。必要な場合、**RLEN** と **TRIG** 設定をします。



5. **GRID RECORDING** モードが有効である事を確認します。そうでない場合、**[REC]** を押して有効にします。**[TRIG]** キーボタンを押してレコーダ トリガを置きます。シーケンサーは、**RECORD SETUP** メニュー内では、レコーダ トリガのみに影響しますので注意してください。

レコーダ トリガはデフォルトですべての入力ソースからサンプリングします。**RECORDING SETUP 1** メニューでは、レコーダ トリガがサンプルするソースはレコーダ トリガの **[TRIG]** キーを押して見る事ができます。有効なソースは、**LCD** の反転グラフィック、および点灯している <AUDIO RECORD> と <MIDI> の LED で示されます。録音ソースを無効にするには **[TRIG] + [AUDIO RECORD AB] / [AUDIO RECORD CD] / [MIDI]** を押します。

6. シーケンサーの再生をスタートするには **[PLAY]** を押します。レコーダ トリガがシーケンサーによってトリガされたら、トラック レコーダはサンプルをスタートします。



- レコーダトリガはワンショットレコーダトリガに変換できます。一度だけトリガサンプリングします。例えばライブサンプリングで、サンプリングをスタートした後、レコーダトリガを削除しなければならない手間を省くのに非常に役立ちます。ワンショットレコーダトリガは **[FUNCTION] + [TRIG]** キーを押して入力して、黄色の **<TRIG> LED** で示されます。ワンショットレコーダトリガについての詳細は "レコーダトリガサンプリング" ページ **56** を参照してください。

キャプチャされたレコーダ サンプルの再生

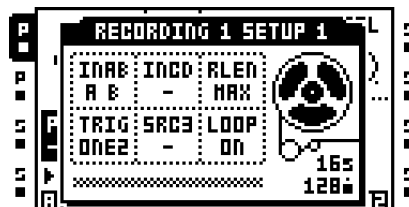
トラックレコーダによってキャプチャされたサンプルは、フレックスサンプルスロット一覧にあるレコーダバッファに収納されます。レコーダバッファにあるサンプルは、フレックスサンプルと同様に機能します。

- トラックにレコーダバッファを割り当てるには "マシンにフレックスとスタティックサンプルを割り当てる" ページ **70** のサンプルをマシンを割り当てる方法の指示に従います。8つのレコーダバッファはフレックスサンプルスロット一覧の1番目のフレックスサンプルの上に位置しています。それらにアクセスするには **[UP]** 矢印キー。
- 全てのレコーダバッファは、全てのトラックに割り当てる事ができます。レコーダバッファのトラック割り当てを覚えやすくするために、サンプリングの際に使用するトラックレコーダを持つトラックに、レコーダバッファを割り当てる事をお勧めします。例えば、トラックレコーダ **1** を使用する場合、レコーダバッファ **1** をトラック **1** に割り当てます。

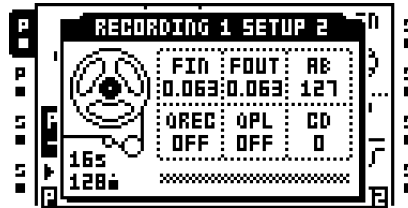
ピックアップマシンでサンプリング

ピックアップマシンサンプリングピックアップマシンを使用して実施します。これらマシンは基本的にルーパーデバイスとして動作して、ループを基にしたジャムや実験を可能にします。このチュートリアルでは、2つのピックアップマシンで入力 **AB** に接続されているシンセをサンプルします。

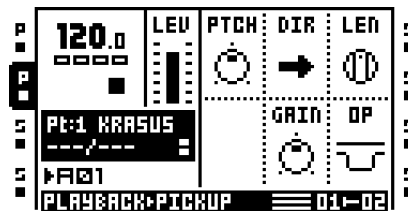
- まずトラック **1** にピックアップマシンを割り当てます。 **[TRACK 1]** キーをダブルタップして、ピックアップマシンオプションを選択します。
- トラック **2** にもピックアップマシンを割り当てます。
- 次に、ピックアップマシンが、何をどの様にサンプルするかを設定します。トラック **1** を選択して、 **[FUNCTION] + [AUDIO REC AB]** を押して **RECORDING SETUP** メニュー **1** を開きます。
- INAB** を **A B**、**INCD** を **-**、**RLen** を **MAX**、**TRIG** を **ONE2**、**SRC3** を **-**、そして **LOOP** を **ON** に設定します。オーディオ入力 **CD** と内蔵トラックをサンプリングソースから排除する事で、誤って間違ったソースをサンプリングするリスクが低減されます。



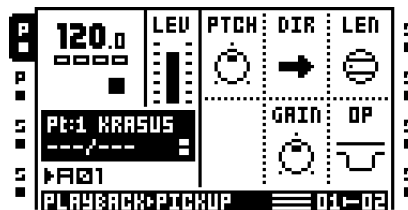
5. RECORDING SETUP メニュー 2 を開くには **[FUNCTION] + [AUDIO REC CD]** を押しします。 **FIN** を 0.063 そして **FOUT** を 0.063 に設定します。これは、録音するループにごく短いフェードインを追加して、サンプルがループする時、クリックやポップノイズが発生するリスクを減らします。 **AB** は 127 に設定します。これでピックアップマシンが有効な時、入力ペア **AB** の直接モニタリングが有効になります。 **QREC** と **QPL** は **OFF** に設定する必要があります。メニューを開くには **[EXIT/NO]** を押しします。



6. トラック 2 を選択します。両方の RECORDING SETUP メニューで、上記とまったく同じ設定を行ないます。完了したら、 **[EXIT/NO]** を押しして終了します。
7. トラック 2 に割り当てられたピックアップマシンの **PLAYBACK MAIN** メニューを開くには **[PLAYBACK]** を押しします。 **LEN** を X2 に設定します。このピックアップマシンはマスターループの 2 倍の長さになる、スレーブループを録音します。 **PTCH** が 0、 **DIR** が **FWD**、 **GAIN** が 0、そして **OP** が **DUB** に設定されている事を確認してください。



8. **[TRACK 1]** を押しして、トラック 1 に割り当てられたピックアップマシンの **PLAYBACK MAIN** メニューにアクセスします。 **PTCH** を 0、 **DIR** は **FWD**、 **GAIN** は 0、そして **OP** は **DUB** に設定します。このピックアップマシンはマスターループのキャプチャに使用されるので、 **LEN** パラメータは機能しません。よってパラメータ値は、なんでも良いのですが、できれば **OFF** に設定します。



9. シンセを再生します
10. トラック 1 のピックアップマシンでサンプリングをスタートするには **[AUDIO REC AB]** を押しします。録音をストップするには **[AUDIO REC CD]** を押しします。録音したサンプルはループを始めます。オーバーダブを追加するには **[AUDIO REC AB]**、オーバーダビングモードを蚕みめるには **[AUDIO REC CD]** を押しします。ループに満足していない場合、再生をストップするには、再生モード中に **[AUDIO REC CD]** を押しします。そして、 **[AUDIO REC AB]** ボタンを押しして、再びサンプリングをスタートします。ループが録音された後、Octatrack の **BPM** が録音されたループの **BPM** に変更する事に注意してください。

- 11.トラック 2 のピックアップ マシンを有効にするには **[TRACK2]** を押します。上記のステップで説明したステップに従う事によって、新しいループを録音します（自動的に元のループの長さの 2 倍になります）。

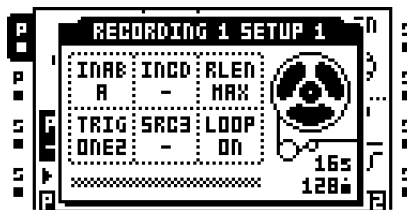


- 録音されたループを逆にするには **DIR** を **REV** に設定します。**DIR** が **PIPO** に設定されている場合、ループはピンポン方式で再生します。
- ピックアップ マシンのフットコントロールには、**Octatrack** に接続された **MIDI** フットペダルを使用します。ピックアップ マシンがどのノートに应答するかについての情報は "付録 C: MIDI コントロールのリファレンス" の **NOTE MAPPINGS** チャートを参照してください。

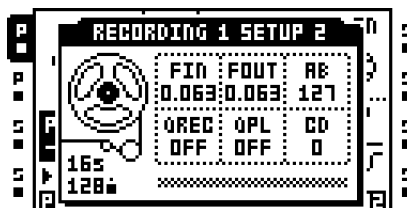
MIDI フットコントローラーでピックアップ マシンをコントロール

Octatrack をハンズフリーで使用する時は、MIDI フットコントローラーを使用してピックアップ マシンをコントロールすると素晴らしいです。このチュートリアルでは、入力 A に接続されたギターをサンプルすると仮定します。

- フット コントローラーの MIDI OUT を、Octatrack の MIDI IN に接続します。
- フット コントローラーが Octatrack オートチャンネルで MIDI メッセージを送信する事を確認します。
- トラック 1 と 2 にピックアップ マシンを割り当てます。
- RECORDING SETUP 1 メニューを開くために、トラック 1 を選択して **[FUNCTION] + [AUDIO REC AB]** を押します。
- INAB** を A B、**INCD** を -、**RLEN** を MAX、**TRIG** を ONE2、**SRC3** を - そして **LOOP** を ON に設定します。



- RECORDING SETUP 2 メニューを開くために、**[FUNCTION] + [AUDIO REC CD]** を押します。**FIN** を 0.063、**FOUT** を 0.063、**AB** を 127、**QREC** を OFF、**QPL** を OFF そして **CD** を 0 に設定します。



- トラック 2 のピックアップ マシンで同じ設定をします。
- フット コントローラでは、5 つのペダルが使用されます。ペダル 1 を MIDI ノート 60 (C ノート) を送るよう設定します。これはコンゴ録音をスタートして、ピックアップ マシンは両方の入力ペア、および内部ソースからサンプリングする事を意味します。**INCD** と **SRC3** の両方が - に設定されているので、入力ペア **AB** のオーディオのみが録音されます。このようにペダル 1 は、Octatrack パネルからピックアップ マシンをコントロールする時の **[AUDIO REC AB]** キーと同じ機能を満たします。

9. ペダル2はMIDIノート64、Eのノートを送るはずですが、これはピックアップ マシンの再生とストップを切り替えます。このようにペダル1は、Octatrackパネルからピックアップ マシンをコントロールする時の[AUDIO REC CD]キーと同じ機能を満たします。
10. ペダル 3 を MIDI ノート 71 (B ノート) を送るように設定します。これによってシーケンサーが有効ピックアップマシンに同期され、同期ループが再スタートすると、シーケンサーをスタートさせます。
11. ペダル 4 を MIDI ノート 69 (A ノート) を送るように設定します。これによって、有効なトラックのフォーカスを前のトラックに移動します。例えばトラック 2 が有効な場合、このペダルを押すとトラック 1 が有効になります。
12. ペダル 5 を MIDI ノート 68 (G# ノート) を送るように設定します。これによって、有効なトラックのフォーカスを次のトラックに移動します。例えばトラック 2 が有効な場合、このペダルを押すとトラック 3 が有効になります。
13. トラック 1 が有効である事を確認します。ギターを弾きます。
14. これでペダル1を押す事により、ピックアップ マシンのサンプリングを開始できます。サンプリングをストップするには、ペダル2を押します。録音したサンプルは、同時にループをスタートします。ペダル5を押してトラック2に移動します。ペダル4を押してトラック1に戻ります。ピックアップ マシンループにOctatrackシーケンサーを同期して、次にループが繰り返す時に再生をスタートしたい場合、ペダル3を押します。



- ピックアップ マシンで作業する時、MIDI CC の代わりに MIDI ノートを使用できます。フットペダルが MIDI CC しか送信しない場合、CC 59 をオートチャンネルに送ります。その CC メッセージは Octatrack によって、ノートオン コマンドとして解釈されます。CC 値は MIDI ノートに対応しています。例えばコンボの録音をスタートするには、60 の値を使用して CC 59 を送ります。

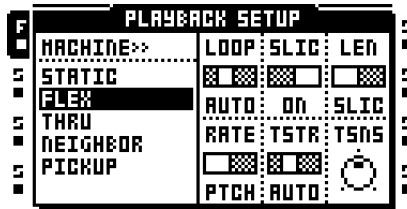
ループのリミックス

ループのリミックスは簡単でやりがいがあります。チュートリアルでは、同梱されたコンパクトフラッシュカードにあるセットとプロジェクトがロードされていると想定しています。このセットとプロジェクトをロードする方法については"セットをマウントして、プロジェクトをロードする" ページ 19 を参照してください。どんなサンプルも使用できるので、これはもちろん必須ではありません。

スライスを使用してループのリミックス

1. パターン A01 がロードされている事を確認します。フレックス サンプル ACDRUM を含むトラック 1 を除いて、全てのトラックをミュートします。トラック 1 を選択するには対応する [TRACK] キーを押します。
2. SCALE SETUP メニューを開くには [FUNCTION] + [PATTERN PAGE] を押します。トラック長さを 16/16 に設定します。
3. GRID RECORDING モードを有効にするには [REC] を押します。<REC> LED が点灯する事を確認します。[FUNCTION] + [PLAY] を押して、トラックの全てのトリガをクリアします。
4. シーケンサーの全ステップに新しいサンプル トリガを置きます。ステップ1、2、3など。

5. **PLAYBACK SETUP** メニューを開くには、**[PLAYBACK]** キーを 2 回押します。**SLIC** を ON に設定します。これによって、スライスの再生機能が有効になります。



6. オーディオエディターでサンプルを開くには **[TRACK1] + [BANK]** を押します。**[PLAYBACK]** キーを押して **TRIM** メニューを開きます。スタートポイントが完全にサンプルの先頭で、エンドポイントが完全に最後にある事を確認します。
7. **[AMP]** キーを押して **SLICE** メニューを開きます。メニューを開くには **[ENTER/YES]** を押します。**CREATE SLICE GRID** を選択して **[ENTER/YES]** を押します。16 のスライスを選択して **[ENTER/YES]** を押します。ドラムループは 16 のスライスに分割されます。

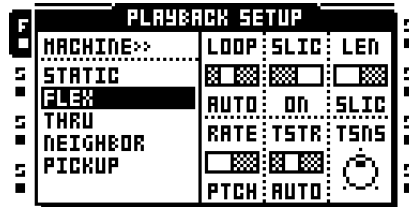


8. **SLICE EDIT** メニューをもう一度開くには **[ENTER/YES]** を押します。**CREATE RANDOM LOCKS** を選択して **[ENTER/YES]** を押します。プロンプトが「ALTER TRIGS? SURE? (本当にトリガを変更しますか?)」が表示されます。ロックのランダム化を続行するには **[ENTER/YES]** を押します。これでサンプルトリガは、ループのスライスをランダムに再生します。
9. シーケンスを聴くには **[PLAY]** を押します。まだ満足しない場合、好みのリズムが作成されるまで **CREATE RANDOM LOCKS** コマンドをリピートします。

クロスフェーダーを使ってループのリミックス

1. パターン A01 がロードされている事を確認します。フレックスサンプル ACDRUM を含むトラック 1 を除いて、全てのトラックをミュートします。トラック 1 を選択するには対応する **[TRACK]** キーを押します。
2. **SCALE SETUP** メニューを開くには **[FUNCTION] + [PATTERN PAGE]** を押します。トラック長さを 16/16 に設定します。
3. **GRID RECORDING** モードを有効にするには **[REC]** を押します。<REC> LED が点灯する事を確認します。**[FUNCTION] + [PLAY]** を押して、トラックの全てのトリガをクリアします。
4. シーケンサーの全ステップに新しいサンプルトリガを置きます。ステップ 1、2、3、4、5 など。

5. **PLAYBACK SETUP** メニューを開くには、**[PLAYBACK]** キーを2回押します。**SLIC** を **ON** に設定します。これによって **STRT** パラメータを利用可能な全てのスライスから選択させます。



6. オーディオ エディターでサンプルを開くには **[TRACK1] + [BANK]** を押します。**[AMP]** キーを押して **SLICE** メニューを開きます。
7. **SLICE EDIT** メニューを開くには **[ENTER/YES]** を押します。**CREATE SLICE GRID** を選択して **[ENTER/YES]** を押します。16のスライスを選択して **[ENTER/YES]** を押します。ドラムループは16のスライスに分割されます。



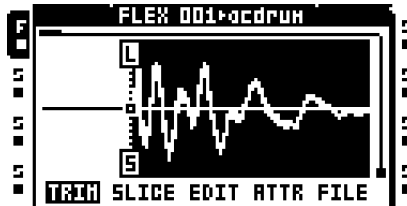
8. オーディオ エディターを終了するには **[EXIT/NO]** を押します。
9. シーンを割り当てるには **[SCENE A]** を押して保持して、**[TRIG]** キーを押します。シーンは空のはずで、シーン1が割り当てられたと想定しています。シーンスロットBについても同様にします。シーン2が割り当てられていたと仮定します。
10. **PLAYBACK MAIN** メニューを表示するには **[PLAY]** を押します。**[SCENE A]** を押して保持して、**PLAYBACK MAIN** メニューの **STRT** パラメーターを **SL1** に設定します。その後、**[SCENE B]** を押し続けて、**STRT** パラメーターを **SL16** に設定します。クロスフェーダーは、1番目のスライスとループの最後のスライスの間を補間します。
11. **Octatrack** シーケンサーをスタートするには **[PLAY]** を押します。様々な方法でクロスフェーダーを動かして新しいリズムを作成します。

ループとサンプルの準備

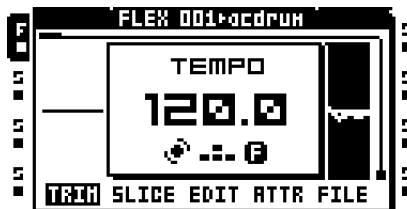
Octatrack の **BPM** が変更された時にサンプルの同期を保つには、サンプルの元の **BPM** を正しく設定する必要があります。サンプル同期をより簡単にするためには、そのスタートポイントも、関連する位置に配置する必要があります。このチュートリアルは、それを「マニュアル通り」行う方法についてのガイドです。ルールを覚えたら、それを破る事をお勧めします。サンプルにオリジナル以外の **BPM** を割り当てて、スタートポイントを創造的に使用してみてください。

1. トラックにフレックスまたはスタティック マシンをロードします。マシンにドラムループのサンプルをロードします。サンプルは **4/4** 拍子と想定しています。他の全てのトラックをミュートします。
2. **[PLAY]** をダブルクリックして、**PLAYBACK SETUP** メニューを開きます。**TSTR** を **OFF** に設定します。これでトラックのタイムストレッチはオフになっているので、サンプルに影響する事はありません。
3. **[REC]** を押してステップ シーケンサーの第1ステップにサンプルトリガを配置します。

4. SCALE SETUP メニューを開くには **[FUNCTION] + [PATTERN PAGE]** を押します。スケールを 16/16 に設定します。 **[EXIT/NO]** を押してメニューを終了します。
5. オーディオエディターでサンプルを開くには **[TRACK1] + [BANK]** を押します。メニューを開くには **[PLAYBACK]** を押します。サンプルにズームインするには **F** ノブを使用して、ノブ **A** でスタート点を設定します。良い位置は、ダウンビートの直前です。スタート点からサンプルをプレビューするには **[FUNCTION] + [ENTER/YES]** を押します。



6. Octatrack シーケンサーをスタートするには **[PLAY]** を押します。
7. メニューを開くには **[TEMPO]** を押します。テンポを調節するには、**LEVEL** ノブを回します。サンプルがシームレスにループしたら、この BPM がサンプルのオリジナルテンポである事が分かります。



8. TEMPO メニューを開くには **[EXIT/NO]** を押します。オーディオエディターの ATTRIBUTES メニューを開くには **[EFFECT 1]** を押します。 **ORIGINAL TEMPO** を選択して現在の Octatrack の BPM に設定します。サンプルの特性に応じて、 **TIMESTRETCH** が **NORMAL** または **BEATS** のいずれかに設定されている事を確認してください。



9. オーディオエディターを終了するには **[EXIT/NO]** を押します。PLAYBACK SETUP メニューで **TSTR** を **AUTO** に設定します。Octatrack シーケンサーの BPM に関わらず、これでループは適切にタイムストレッチまたはコンプレッションされ同期を保持します。

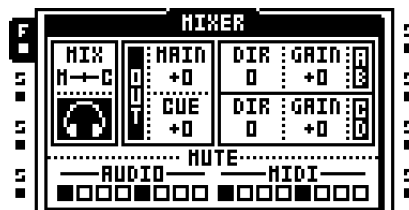


- サンプルにスタートポイントと **ORIGINAL TEMPO** 設定を恒久的にリンクするには、 **FILE** のメニューの **SAVE SAMPLE SETTINGS** コマンドを使用します。

DJ デッキとしての OCTATRACK

Octatrack は DJ デッキと DJ ミキサー両方の必要性を排除する、完全な DJ セットアップとして機能できます。

1. ヘッドフォンを Octatrack のヘッドフォン出力に接続します。
2. QUICK ASSIGN メニューを開くには、[[TRACK 1] キーを 2 回押します。トラック 1 にスタティック マシンを割り当てます。[TRACK5] を押してトラック 5 にスタティック マシンを割り当てます。これはミックスしようとしている別のトラックの場所を覚えやすくします。左側のトラックのブロックは 1 つの DJ デッキ、そして右側のトラックのブロックはもう一つを表すといえます。トラックにトリガが含まれていない事を確認します。
3. [TRACK 1] を押す、または [TRACK 5] をダブルクリックして、スタティック サンプル スロット一覧を開きます。空のサンプル スロットを選択して、ファイル ブラウザを開くには [ENTER/YES] を押します。長いサンプル、できれば完全な曲を選択して、[ENTER/YES] を押してサンプルのスロットにロードします。スタティック サンプル スロット一覧に 3 ~ 4 曲をロードします。
4. "ループとサンプルの準備" ページ 144 のチュートリアルで説明されているように曲を準備します。これは Octatrack の BPM と同期して再生できるよう、タイムストレッチまたはタイムコンプレッションします。
5. [TRACK 1] をダブルクリックして、スタティック サンプル スロット一覧を開きます。1 つの曲をトラック 1 のスタティック マシンに割り当てます。[TRACK5] を押してトラック 5 のスタティック マシンに別の曲を割り当てます。
6. メニューを開くには [MIXER] を押します。トラックがキューされたらキュー信号が聴こえるよう MIX が設定されている事を確認してください。



7. シーン A にシーンを割り当てるには [SCENE A] + [TRIG] キーを押します。シーン B にシーンを割り当てるには [SCENE B] + [TRIG] キーを押します。シーン 1 はシーン A に、シーン 2 はシーン B に割り当てられたと想定しています。
8. トラック 1 を選択して [SCENE A] を押して保持します。LEV パラメータが XLV に変わる方法に注意してください。[SCENE A] を押しながら、XLV が MAX に設定されるよう LEVEL ノブを回します。[SCENE A] を放して [SCENE B] を長押しします。XLV が MIN に設定されるように、LEVEL ノブを回します。
9. トラック 5 を選択して [SCENE A] を押して保持します。[SCENE A] を押しながら、XLV が MIN に設定されるよう LEVEL ノブを回します。[SCENE A] を放して [SCENE B] を長押しします。XLV が MAX に設定されるよう、LEVEL ノブを回します。クロスフェーダが左端の位置にある時、トラック 1 の音のみがメイン出力にルーティングされます。右端の位置の時、トラック 2 からのオーディオのみがメイン出力にルーティングされます。他のすべてのクロスフェーダー位置は、オーディオトラック間をミックスします。

10. クロスフェーダーを左端の位置にします。GRID RECORDINGモードが無効である事を確認して、**[TRIG 9]**を押してトラック 1 のマシンをトリガします。マシンに割り当てられたサンプルはメイン出力から再生します。
11. ヘッドフォンを使用して、他の歌をキュー試聴するには **[CUE] + [TRACK5]** を押しします。曲 2 をミックスする時、まず曲 1 のダウンビートで **[TRIG13]** キー を押しします。その後クロスフェーダを左から右にスライドします。これで曲 2 は曲 1 と同期ミックスングされて聴こえず。曲 2 をキュー解除するには **[CUE] + [TRACK5]** を押しします。
12. 新しいサンプルをトラック 1 のスタティック マシンに割り当てます。 **[CUE] + [TRACK1]** を押しして新しい曲をキューします。曲 2 のダウンビートで **[TRIG 9]** を押ししてトリガします。右から左にクロスフェーダーをスライドして新しい曲をミックスします。

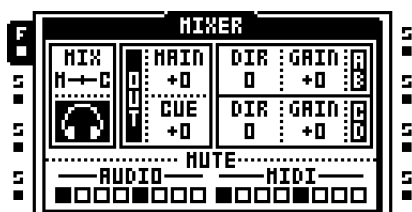


- スタティック サンプル スロット一覧にたくさんの曲をロードして、DJ セットを準備します。曲を " ループとサンプルの準備 " ページ 144 のチュートリアルに従って準備してください。曲間でミックスが容易になります。
- 2 曲間をミックスする時に、トラック エフェクトを使って例えばフィルタースイープのトランジションを作ります。

エフェクトプロセッサとしての Octatrack

ネイバー マシンはトラックをチェーンする事を可能にします。チェーン内の 1 番目のトラックの音は、残りのチェーンされたトラックとそのトラック エフェクト経由でルーティングされるので、非常に強力なエフェクト チェーンを圭手成できます。この例では外部の音源は最大 8 つのトラック エフェクトによって影響されます。

1. 外部音源を Octatrack の入力ペア AB に接続します。 <AUDIO RECORD> LED がオーディオ信号が入力ペアに送られている事を示している事を確認します。
2. MIXER メニューを開くには **[MIXER]** を押しします。 AB CD の DIR が 0 に設定されている事を確認してください。これは入力音をスルー マシンのみが利用できるようにします。



3. **[TRACK 1]** をダブルクリックして、QUICK ASSIGN メニューを開きます。トラック 1 にスルー マシンを割り当てます。PLAYBACK MAIN メニューで **INAB** を A B に設定します。これでマシンが入力ペア AB を聴きます。
4. **[トラック 2]** をダブルクリックして、ネイバー マシンをトラック 2 に割り当てます。トラック 3 と 4 についても同様にします。
5. トラック 1 を選択します。 **[EFFECT 1]** を 2 回押しして、一覧からエフェクトを選択し、それをトラックに割り当てるには **[ENTER/YES]** を押しします。エフェクトを第 2 トラック エフェクトブロックにも割り当てます。" トラック 2、3 と 4 で手順を繰り返します。エフェクト チェーンが作成されます。 "

6. トラック 1 を選択して、**[REC]** を押して GRID RECORDING モードに入り、シーケンサーの 1 番目のステップにトリガを配置します。入力オーディオを通すには、スルーマシンをトリガする必要があります。
7. **[PLAY]** を押します。トラック エフェクトによって生成された外部サウンドは、今 Octatrack メイン出力から聴くことができます。



- シーンやクロスフェーダーを使用して、リアルタイムで複数のエフェクトのパラメータをコントロールできます。リズム カルなエフェクトのためにパラメータ ロックを追加します。
- 奇妙な面白い結果を得るには、トラック 1 からスルー マシンを削除して、代わりにレコーダ バッファ 1 がロードされているフレックス マシンを割り当てます。

RECORDING SETUP メニューを一つ開いて、シーケンサー上にいくつかのレコーダトリガを配置します。トリガが入力 **AB** から録音する事を確認します。トラック 1 にサンプルトリガを配置することでレコーダ バッファをトリガします。録音したオーディオが上下にピッチ変更されるようにサンプルトリガをパラメータ ロックは様々な方法でエフェクトの影響を受けています。トラック パラメーターをさらにモジュレーションするには **LFO** を使用します。自動化されたリアルタイム サンプリングと幅広いオーディオ操作を楽しむには **[PLAY]** を押します。

EARLY STARTUP メニュー

このメニューにアクセスするには、Octatrack の電源を入れながら **[FUNCTION]** キーを長押しします。ここから様々なタスクを実行できます。様々な選択肢を選択するには、対応する **[TRIG]** キーを押します。

```
OCTATRACK MENU
1 . . TESTMODE
2 . . EMPTY RESET
3 . . MIDI UPGRADE
4 . . SEND UPGRADE
5 . . EXIT
```

テストモード

このモードに入るには、まず **[TRIG]** キーを押します。Octatrack で問題がありハードウェアによる問題の疑いがある場合、この自己テストを実行します。全てが以下に示すように上がってくるはずですが、そうでない場合、Elektron サポートまたは、Octatrack を購入した販売店にお問い合わせください。

```
FUNCTION TEST
DRAM: [*] SRAM: [*]
USB ULPI: [OK]
ATA: [OK]
RTC: [OK]
CODEC: [OK]
DSP: C0 [OK] C1 [OK]
BATTERY: [OK]
```

エンプティ リセット

この操作を実行するには、2 番目の **[TRIG]** キーを押します。これによって、バッテリー駆動の RAM を初期化して、全てのデータを消去します。コンパクトフラッシュカードの内容は影響を受けません。

MIDI アップグレード

このオプションを選択すると、Octatrack は MIDI 経由で OS アップグレードを受信する準備をします。

1. 全ての MIDI ケーブルが正しく接続されている事を確認してください。
2. sysex ファイル (システム エクスクルーシブ ファイル) を送る事ができる適切なプログラムで新しい OS をロードします。Elektron のウェブサイトを提供しているプログラム C6 をお勧めします。
3. MIDI UPGRADE を選択するには、3 番目の **[TRIG]** キーを押します。Octatrack は OS が転送されるのを待ち、「READY TO RECEIVE MIDI UPGRADEc (MIDI アップグレードを受信する準備ができています = c)」というメッセージがスクリーンに表示されます。
4. Octatrack は OS を受けると、<TRIG> LED が 1 つずつ点灯します。この手順は、しばらく時間がかかりますので注意してください。

5. 転送が完了したら「PREPARING FLASH (フラッシュの準備中)」というメッセージが表示されます。
6. 「PREPARING FLASH」の直ぐあとに「UPDATING FLASH」が続きます。この手順が完了したら OS が更新されました。アップグレード後、オペレーティングシステムはブートストラップをアップグレードするかも知れません。起動シーケンスが完了した、または明示的な指示がない限り電源を切らないでください！。

アップグレード送信

このオプションでは、友人の機器に Octatrack にインストールされた OS を送る事ができます。

1. 最新の OS を持つ Octatrack の MIDI OUT を、アップグレードする Octatrack の MIDI IN に接続します。両方の機器で EARLY STARTUP メニューに入ります。
2. 3 番めの [TRIG] キーを押して、アップグレードする予定の Octatrack の MIDI UPGRADE モードに入ります。「READY TO RECEIVE MIDI UPGRADEc (MIDI アップグレードの受信準備完了 ...)」というメッセージがスクリーンに表示されている事を確認します。
3. OS アップグレードの送信に使用される Octatrack の 4 つ目の [TRIG] キーを押します。これによって、他の Octatrack の OS の貼付送をスタートします。



- より高速の OS 更新については、Elektron TurboCharge プロトコルのスピードを利用します。これが機能するためには、受信機の MIDI IN 端子を送信マシンの MIDI OUT ポートに接続して、その逆も同様に接続する必要があります。
- OS をアップグレードする最も便利な方法は、コンパクトフラッシュカードから更新する事です。これは、OS UPDATE メニューで行われます。詳細については "システム" ページ 33 を参照してください。

ボタンコンビネーションの概要

[AUDIO RECORD AB/CD] + [BANK] は、オーディオ エディタの有効なトラックに対応したレコーダ バッファを開きます。

[BANK] + [TRIG] は有効なバンクを選択します。

[CUE] + [ENTER/YES] は、オーディオ エディタ、フレックスカスタディック サンプル スロット一覧、またはファイル ブラウザ内にいる時、選択されたサンプルをキュー出力 経由でプレビューします。

[CUE] + [AUDIO RECORD AB/CD] は選択したオーディオ入力をキューします。

[CUE] + [TRACK] は選択したトラックをミュートします。

[CUE] + [TEMPO] はメトロノームのオン/オフを切り替えます。

[CUE] + LEVEL はトラックのキュー レベルが設定されます。

[EXIT/NO] + [TRACK] は LIVE RECORDING モードでは、トラックのトリガを消去しま す。

[EXIT/NO] + ノブ押しは、LIVE RECORDING モードでは、トラックのパラメーター ロックを消去します。

[FUNCTION] + [AUDIO RECORD AB/CD] は RECORDING SETUP メニューを開きます。

[FUNCTION] + [BANK] は現在有効なメニューやモードによって、さまざまなメニューを開きます。GRID RECORDING モードが有効な場合、TRACK TRIG メニューが開きます。GRID RECORDING モードが有効ではない場合、PATTERN SETTINGS メニューが開きます。QUICK ASSIGN または PLAYBACK SETUP メニューが有効な場合、オーディオ エディターで選択されたサンプルが開きます。ARRANGER モードが有効な場合、さまざまなオプションがアクセスされます。PARTS メニューが有効な場合、パーツのさまざまなオプションがアクセスされます。

[FUNCTION] + [CUE] は有効なパートを保存済みの設定にリロードします。

[FUNCTION] + [MIXER] は PROJECT メニューを開きます。

[FUNCTION] + [MIDI] は PARTS メニューを開きます。

[FUNCTION] + [TRACK] は選択したトラックをミュートします。

[FUNCTION] + [PATTERN] は ARRANGER メニューを開きます。

[FUNCTION] + [TRACK PARAMETER] は TRACK PARAMETER ページの設定メニューを開きます。

[FUNCTION] + [SCENE A/B] はシーン A または シーン B をミュートします。

[FUNCTION] + [PATTERN PAGE] は SCALE SETUP メニューを開きます。

[FUNCTION] + [TRIG] は、GRID RECORDING モードが有効な時、トリガなしロックとワンショット トリガをシーケンサーに配置します。

[FUNCTION] + [TRIG 9..16] は、RECORDING モードが有効な時、サンプル トリガの代わりに手でトリガなしトリガします。これは TRACKS か CHROMATIC TRIG モードが有効な場合のみに関係があります。

[FUNCTION] + [TEMPO] で、繰り返し **[TEMPO]** ボタンを押して、シーケンサーの BPM をタップできます。

[FUNCTION] + [REC] はコピー コマンドを実行します。コピーされる内容は、現在有効なメニューまたは Octatrack のモードによって異なります。

[FUNCTION] + [PLAY] はクリア コマンドを実行します。クリアされる内容は、現在有効なメニューまたは Octatrack のモードによって異なります。

[FUNCTION] + [STOP] は貼り付けコマンドを実行します。貼り付けられる内容は、コピーした内容によって異なります。

[FUNCTION] + [UP] / [DOWN] はさまざまなメニュー一覧のスクロールスピードを上げます。

[FUNCTION] + [UP] / [DOWN] は有効なスクロール メニューがない時に、有効な TRIG モードを変更します。

[FUNCTION] + [LEFT] / [RIGHT] は GRID RECORDING モード中に、トリガを前後に 1 ステップ微調整します。

[FUNCTION] + [ENTER/YES] は、オーディオ エディタ、フレックスかスタティック サンプル スロット一覧、またはファイル ブラウザ内にいる時、選択されたサンプルをメイン出力経路でプレビューします。

[FUNCTION] + [EXIT/NO] は保持している限り、LIVE RECORDING モード中、有効なトラックからすべてのパラメーターのロックを削除します。

[FUNCTION] + [LEVEL] はミキサーメニューの MAIN パラメーターを調整します。

[PATTERN] + [TRIG] は有効なパターンを選択します。

[PATTERN PAGE] + [REC] は有効なパターン ページをコピーします。

[PATTERN PAGE] + [PLAY] は有効なパターン ページをクリアします。

[PATTERN PAGE] + [STOP] はコピーしたパターン ページを有効なパターン ページに貼り付けます。

[SCENE A/B] + [TRIG] は選択しているシーン スロットにシーンを割り当てます。

[TRACK] + [PLAY] はマシンのトラックに割り当てられたサンプルをトリガします。

[TRACK] + [STOP]はマシンのトラックに割り当てられたサンプルの再生をストップします。

[TRACK] + [BANK] はオーディオ エディターのトラックに割り当てられたサンプルを開きます。

[TRACK] + [AUDIO RECORD AB/CD] はオーディオ入力からのサンプリングをスタートします。

[TRACK] + [MIDI] はオーディオトラックのサンプリングをスタートします。

[TRACK] + [ENTER/YES] は、**[TRACK]** キーが押されたトラックのワンショット レコーダ トリガを再びアームします。

[TRACK] + [ENTER/NO] は、**[TRACK]** キーが押されたトラックのワンショット レコーダ トリガをアーム解除します。

[TRACK] + [LEFT] / [RIGHT] はトラックのサンプルの BPM を微調整します。

[TRACK PARAMETER] + [REC] はトラックパラメーターのページのパラメータ設定をコピーします。

[TRACK PARAMETER] + [STOP] はトラックパラメーターのページのコピーされたパラメータ設定を貼り付けられます。

[TRACK PARAMETER] + [PLAY] は TRACK PARAMETER ページの設定を初期化します。

[SCENE] + [REC] は割り当てたシーンをコピーします。

[SCENE] + [PLAY] は割り当てたシーンをクリアします。

[SCENE] + [STOP] はコピーされたシーンを、シーン スロットに割り当てられているシーンに貼り付けます。

[TRIG] + [ENTER/YES] はトリガなしロックをトリガなしトリガに変更します。

[TRIG] + [EXIT/NO] はサンプル トリガをトリガなしトリガに変更します。トリガなしトリガはトリガなしロックに変更されます。

[TRIG] + [UP] / [DOWN] は GRID RECORDING モード中に SAMPLE LOCK メニューを開きます。

[TRIG] + [LEFT] / [RIGHT] は GRID RECORDING モード中に MICRO TIMING メニューを開きます。

[TRIG] + [REC] は選択したトリガをコピーします。

[TRIG] + [PLAY] を選択したコネクタからすべてのパラメータのロックを解除します。

[TRIG] + [STOP] は以前コピーしたトリガを貼り付けます。

情報

仕様

シーケンサー

8つのオーディオトラック
8つのMIDIトラック
各プロジェクトに16バンク
各プロジェクトに256のパターン
各プロジェクトに8つのアレンジメント
各バンクに4つのパート
各パートに16シーン
スイングとスライドをサポートしています。
完全なリアルタイムコントロール

サウンド処理システム

5つのマシンの種類
トラックごとに2つのトラック エフェクトの割り当て

トラック エフェクト

12/24 dB マルチモード フィルター
2-バンドパラメトリック EQ
DJ スタイル キル EQ
2-10 ステージ フェイザー
フランジャー
2-10 タップ コーラス
コンプレッサ
Lo-Fi コレクション
エコーフリーズ ディレイ
Gatebox プレート リバープ
くし形フィルター

電氣的仕様

インピーダンス バランス オーディオ出力：
ヘッドフォン出力レベル：+15 dBu
メイン/キュー出力レベル：+10 dBu
出力インピーダンス：560 Ω アンバランス
S/N 比 102 dBFS (20 ~ 20.000 Hz)
アンバランスオーディオ入力：
入力レベル +8 dBu 最大
オーディオ入力インピーダンス：9 kΩ
SNR 入力：99 dBFS (20 ~ 20.000 Hz)
消費電力：8 W 通常，18 W 最大
推奨電源：6 V DC, 3 A

ハードウェア

128x64 ピクセルのバックライト付き液晶ディスプレイ
MIDI イン/アウト/スルー
4x1/4 インチ インピーダンスバランス オーディオジャック
4x1/4 インチ オーディオイン ジャック
1x1/4 インチ ステレオヘッドフォン ジャック
高度なデュアル DSP システム
44.1kHz、24 ビット D/A および A/D コンバータ
フラッシュ EEPROM でアップグレード可能な OS
USB 2.0 ポー
コンパクト フラッシュカード リーダー
インフィニ オプティカル クロスフェーダー

物理仕様

スチール製筐体
寸法：W340xD181xH63mm
(ノブ、ジャックとゴム足含む)
約 2.4 kg

電源 (PSU-2) 電氣的仕様

入力電圧範囲：100 ~ 240V (43 ~ 60Hz)
入力コネクタ：IEC320-C8 (2 ピン)
突入電流：50A 最大
出力電圧：5.7-6.33V の DC
出力電流：最大 3.5A
出力コネクタ：5.5x2.5mm DC プラグ、中心に電力

クレジット

製品の設計 開発

Oscar Albinsson
Magnus Forsell
Anders Garder
Jimmy Myhrman
Jon Martensson
David Revelj
Daniel Troberg

追加設計

Thomas Ekelund
Jesper Kouthoofd

工場出荷時のデフォルトのサウンドデザイン

Filip Leyman
Daniel Troberg

取扱説明書

Thomas Ekelund
Jon Martensson

連絡先情報

Elektron のウェブサイト

<http://www.elektron.se>

住所

Elektron Music Machines MAV AB
Sockerbruket 9
SE-414 51 Gothenburg
Sweden

電話

+46 (0)31 743 744 0

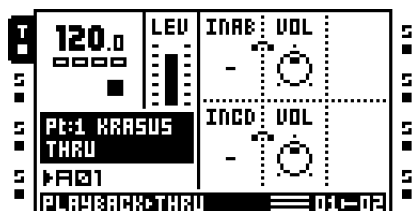
付録 A: マシンのリファレンス

この付録では、Octatrack マシンを説明しています。個々のマシン パラメーターが参考のために表示されています。

THRU マシン

THRU マシンはユーティリティ マシンで、ライブのセットアップで、Octatrack を使用して外部オーディオ信号を再ルーティングして影響するときに非常に便利です。THRU トラックは音を通し始めるためにトリガする必要があります。THRU マシン再生は **[TRACK] + [STOP]** を押すことによってストップできます。

THRU メイン



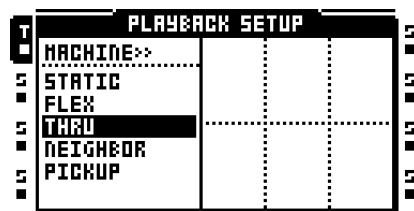
INAB は入力ペア AB がどのように聴かれるかを設定します。

VOL は、入力または **INAB** 設定で選択された入力からの信号ボリュームを設定します。最大設定は **+12 dB** ブーストします。最小設定はミュートします。

INCD は入力ペア CD がどのように聴かれるかを設定します。

VOL は、入力または **INCD** 設定で選択された入力からの信号ボリュームを設定します。最大設定は **+12 dB** ブーストします。最小設定はミュートします。

THRU セットアップ

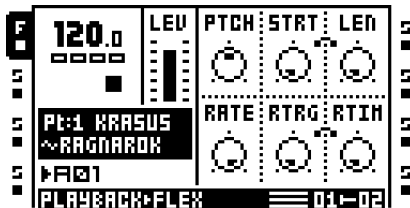


セットアップ パラメータはありません。

フレックス マシン

flex マシンは最も広範なサウンド操作の可能性を提供する。Flex マシンで使用するサンプルは、Octatrack の RAM メモリにロードされます。そこから複数の方法でツイスト、ストレッチ、再組み立てできます。Flex マシンは無敵なサウンドプロセッサです。

FLEX メイン



PTCH はサンプルのピッチを調整します。最大設定はサンプルのピッチを 1 オクターブ上げて、最小設定はサンプルのピッチを 1 オクターブ下げます。整数の変更は半音と同等です。

スタートはサンプルのスタートポイントを直線状にコントロールします。サンプルにスライスが含まれていて、**FLEX SETUP** メニューで **SLIC** パラメーターが **ON** に設定されている場合、このパラメーターはスライスの間を選択します。実際のサンプルのスライス数を超えるスタート値は、最後のサンプルのスライスを選択します。

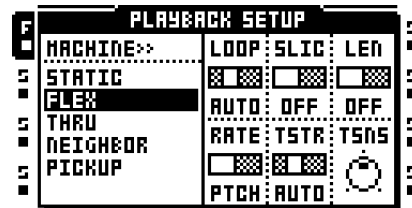
LEN はサンプルまたはスライスの長さをコントロールします。動作は **FLEX** セットアップメニューにある **LEN** パラメーターによってコントロールされます。

RATE は再生スピードを調整します。**FLEX** セットアップページにある **RATE** 設定によって動作をシフトします。0 に設定するとサンプルを全く再生しません。負の値はサンプルを逆再生します。

RTRG はノートがトリガされた時に起きるリトリガ数を設定します。

RTIM は各トリガ間の時間を設定します。時間はテンポに相対的であり、シーケンサーのステップの数に関係する値で表されます。

FLEX セットアップ



LOOP はトラックのマスターループモード設定を設定します。**AUTO** に設定されたとき、オーディオエディターで作られた個々のループ設定が適用されます。各トラックのサンプルは、独自のループ設定を持てます。

SLIC は **FLEX** メインページにある **STRT** パラメーターによって、スライスが選択されるかされないかを選択します。

LEN は **SLIC** が有効か有効ではないかによって違う設定を提供します。**SLIC** が **ON** に設定された場合、**LEN** は **SLIC** または **TIME** のいずれかに設定できます。**SLIC** は、**FLEX MAIN** ページの **LEN** パラメーターが **STRT** スライスから始めて、いくつのスライスが再生するかをコントロールします。**TIME** は **LEN** が特定のスライスの長さをコントロールすることを意味します。**SLIC** が **OFF** に設定された場合、**LEN** は **SLIC** または **TIME** のいずれかに設定できます。**OFF** は、**FLEX MAIN LEN** パラメーターを非有効にします。**TIME** は、**LEN** が **STRT** 値から始めて、再生するサンプルの長さをコントロールすることを意味します。

RATE はメインメニューにある **RATE** パラメーターがサンプルのタイムストレッチまたはピッチに影響するかを選択します。

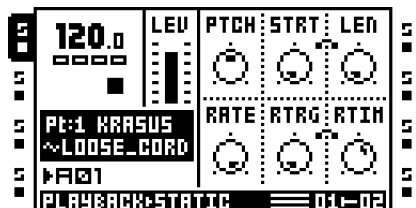
TSTR はトラックのマスタータイムストレッチ設定を設定します。**AUTO** に設定されたとき、オーディオエディターで作られた個々のループ設定が適用されます。各トラックのサンプルは個別のタイムストレッチ設定を持つことができます。

TSNS はタイムストレッチアルゴリズムが **BEAT** に設定されている場合に、トランジェントの検出を調整します。設定が高いほどアルゴリズムはトランジェントにより敏感になります。

スタティックマシン

スタティックマシンは、非常に大きなサンプルを処理するために最適です。スタティックマシンに割り当てられたサンプルは、コンパクトフラッシュカードからストリーミングされます。したがって、サイズがギガバイト単位になるかも知れません。もちろん、まだ必要に応じてタイムストレッチおよびピッチ拡大/縮小ができます。

スタティックメイン



PTCH はサンプルのピッチを調整します。最大設定はサンプルのピッチを1オクターブ上げて、最小設定はサンプルのピッチを1オクターブ下げます。整数の変更は半音と同等です。

スタートはサンプルのスタートポイントを直線状にコントロールします。サンプルにスライスが含まれていて、**STATIC SETUP** メニューで **SLIC** パラメーターが **ON** に設定されている場合、このパラメーターはスライスの間を選択します。実際のサンプルのスライス数を超えるスタート値は、最後のサンプルのスライスを選択します。

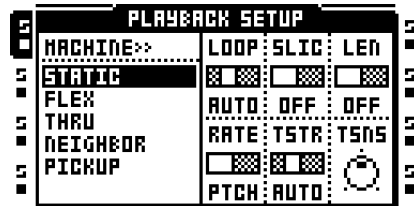
LEN はサンプルまたはスライスの長さをコントロールします。動作は **STATIC** セットアップメニューにある **LEN** パラメーターによってコントロールされます。

RATE は再生スピードを調整します。**STATIC SETUP** ページにある **RATE** 設定によって動作をシフトします。0に設定するとサンプルを全く再生しません。負の値はサンプルを逆再生します。

RTRG はノートがトリガされた時に起きるリトリガ数を設定します。

RTIM は各トリガ間の時間を設定します。時間はテンポに相対的であり、シーケンサーのステップの数に関係する値で表されます。

スタティックのセットアップ



LOOP はトラックのマスターループモード設定を設定します。**AUTO** に設定すると、オーディオエディターで行われた個々のループ設定が適用されます。各トラックのサンプルは、独自のループ設定を持てます。

SLIC は **STATIC** メインページにある **STRT** パラメーターによって、スライスが選択されるかされないかを選択します。

LEN は **SLIC** が有効か有効ではないかによって違う設定を提供します。**SLIC** が **ON** に設定された場合、**LEN** は **SLIC** または **TIME** のいずれかに設定できます。**SLIC** は、**STATIC MAIN** ページの **LEN** パラメーターが **STRT** スライスから始めて、いくつかのスライスが再生するかをコントロールします。**TIME** は **LEN** が特定のスライスの長さをコントロールすることを意味します。**SLIC** が **OFF** に設定された場合、**LEN** は **SLIC** または **TIME** のいずれかに設定できます。**OFF** は、**STATIC MAIN LEN** パラメーターを非有効にします。**TIME** は、**LEN** が **STRT** 値から始めて、再生するサンプルの長さをコントロールすることを意味します。

RATE はメインメニューにある **RATE** パラメーターがサンプルのタイムストレッチまたはピッチに影響するかを選択します。

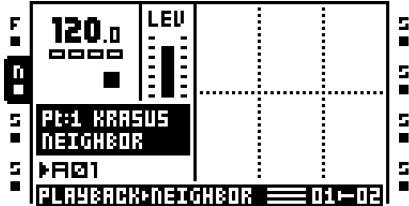
TSTR はトラックのマスタータイムストレッチ設定を設定します。**AUTO** に設定すると、オーディオエディターで行われた個々のタイムストレッチ設定が適用されます。各トラックのサンプルは個別のタイムストレッチ設定を持つことができます。

TSNS はタイムストレッチアルゴリズムが **BEAT** に設定されている場合に、トランジェントの検出を調整します。設定が高いほどアルゴリズムはトランジェントにより敏感になります。

ネイバー マシン

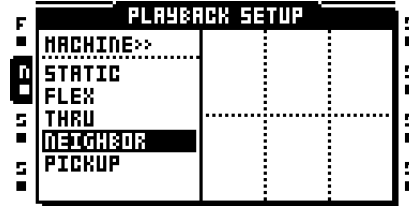
ネイバーマシンは、前のトラックの出力を聴きます。ネイバーマシン付きの複数のトラックは、非常に強力なエフェクト チェーンを圭チ成できます。ネイバーマシンは1または5トラックに割り当てることはできません。

ネイバー メイン



メインパラメーターはありません。

ネイバー のセットアップ



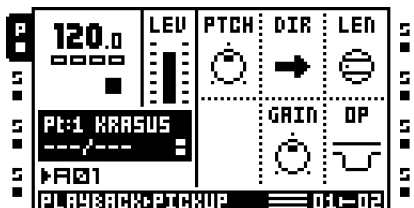
セットアップ パラメータはありません。

ピックアップマシン

ピックアップマシンはループの録音に特化しています。ピックアップマシンは、それが割り当てられているトラックの、トラックレコーダーとレコーダーバッファーにハードリンクされています。

[AUDIO RECORD] ボタンの機能は、ピックアップマシンが割り当てられるトラックについては変更します。ピックアップマシンパラメーターはロックできません。ピックアップマシン操作方法の詳細情報は、"ピックアップマシンでサンプリング" ページ 58

ピックアップメイン



PITCH はサンプルのピッチを調整します。最大設定はサンプルのピッチを 1 オクターブ上げて、最小設定はサンプルのピッチを 1 オクターブ下げます。整数の変更は半音と同等です。オーバーダビングと交換を可能にするには、このパラメーターを 0 に設定する必要があります。

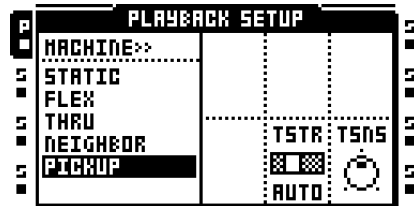
DIR はサンプルの再生方向をコントロールします。それはピンポンの様に初めから終わりに再生、または逆方向に再生できます。

LEN はマスターループに相対してスレーブループの長さを選択します。それは、新しいスレーブループを録音するときのみ使用されます。マスターループでは、最初に録音されたループにたいして、このパラメーターは機能しません。

GAIN は録音やオーバーダブのボリュームを減衰または高めることができ、緩やかなフェードアウトが可能です。値は dB で表されます。

OP は録音をコントロールします。**GAIN** が選択されている場合、ピックアップマシンは素材を録音することができません。**GAIN** パラメーターによって決定された既に録音されたループへのボリューム変更のみ、再生することができます。**DUB** を選択した場合、元のループ上にオーバーダブを作成できます。オーバーダブのボリュームは、**GAIN** パラメーターでコントロールされています。

ピックアップのセットアップ



TSTR はトラックのマスタータイムストレッチ設定を設定します。**AUTO** に設定すると、オーディオエディターで行われた個々のタイムストレッチ設定が適用されます。ピックアップマシンのタイムストレッチをオフにすることができません。

TSNS はタイムストレッチアルゴリズムが **BEAT** に設定されている場合に、トランジェントの検出を調整します。設定が高いほどアルゴリズムはトランジェントにより敏感になります。

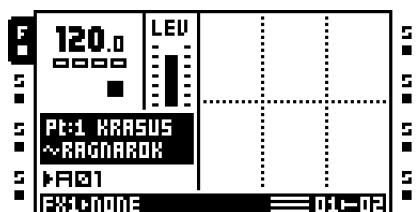
付録 B: エフェクトのリファレンス

この付録では、Octatrackのエフェクトを説明します。個々のエフェクトパラメーターを参照用に表示します。

NONE

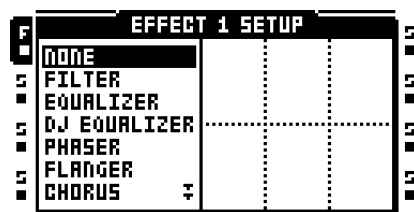
NONE エフェクトは、空のエフェクトです。トラックのオーディオに一切影響したくない場合に使用します。

NONE メイン



メインパラメーターはありません。

NONE セットアップ

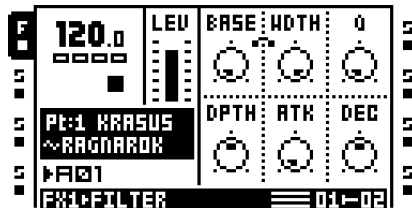


セットアップパラメータはありません。

12/24 dB マルチモード フィルター

共鳴する 12/24 dB ロー/ハイ/バンドパス フィルターは、ローとハイ両方のフィルターカットオフのコントロールを提供します。その柔軟性によって、バリエブルギャップバンドパス フィルターとしても機能できます。

マルチモード フィルター メイン



BASE はフィルターのベース カットオフ周波数を設定します。幅を最大値に設定してこのパラメーターをスイープすると、マルチモードフィルターがハイパス フィルターとして動作します。

WIDTH はローパスおよびハイパス カットオフ周波数の間の距離をコントロールします。**BASE** が最小値に設定された場合、このパラメーターをスイープすると、マルチモードフィルターがローパス フィルターとして動作します。

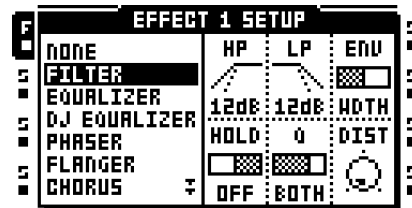
Q はカットオフ周波数、またはマルチモードフィルターの **SETUP** メニューで設定された周波数に適用する、共鳴の量をコントロールします。

DEPTH はフィルター エンベロープがカットオフ周波数や周波数をどのくらい影響するかをコントロールします。負の値は、エンベロープを反転します。

ATK はフィルター エンベロープのアタック時間を設定します。

DEC はフィルター エンベロープの減衰時間を設定します。

マルチモード フィルターのセットアップ



HP はハイパス フィルターのスロープを設定します。12 dB または 24 dB から選択します。

LP はローパス フィルターのスロープを設定します。12 dB または 24 dB から選択します。

ENV はフィルター エンベロープが影響するパラメーターを選択します。

HOLD はフィルター エンベロープが、**AMP MAIN** ページの **HOLD** パラメーターによって影響を受けるべきかをコントロールします。

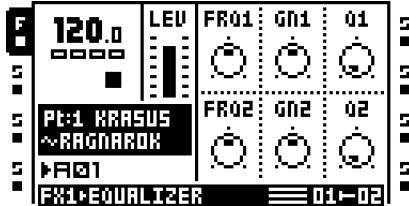
Q は共鳴がカットオフ周波数をどのように影響するかを選択します。**BASE**、**WIDTH**、両方またはどちらもなし、に影響することができます。

DIST はフィルターのヘッドルームを設定します。値が高いほど、ヘッドルームが低くなります。

2 バンド パラメトリック EQ

パラメトリック EQ は、音の音半音階を主成するのに便利です。2 つの周波数帯を減衰または増幅できます。

パラメトリック EQ メイン



FRQ1 は EQ の最初のバンドが 影響する中心周波数を設定します。

GN1 は設定周波数を減衰または押し上げます。

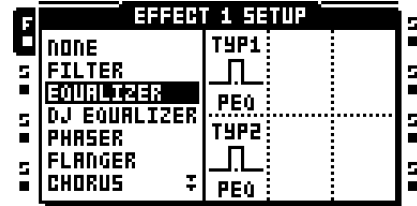
Q1 は **GN1** 設定が影響する周波数範囲の幅をコントロールします。値が高いほど周波数曲線がより狭くなります。

FRQ2 は EQ の 2 番目のバンドが 影響する中心周波数を設定します。

GN2 は設定周波数を減衰または押し上げます。

Q2 は **GN2** 設定が影響する周波数範囲の幅をコントロールします。値が高いほど周波数曲線がより狭くなります。

パラメトリック EQ セットアップ



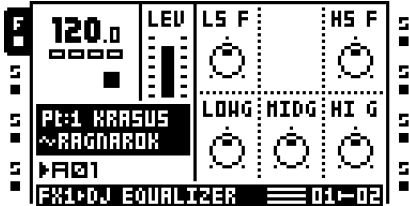
TYP1 はフィルターの 1 番目のバンドの動作を設定します。それは低シェルフのシェルビング フィルター、フルパラメトリック EQ、または高シェルフのシェルビング フィルターとして動作できます。

TYP2 はフィルターの 2 番目のバンドの動作を設定します。それは低シェルフのシェルビング フィルター、フルパラメトリック EQ、または高シェルフのシェルビング フィルターとして動作できます。

DJ スタイル キル EQ

この EQ の変種は、フィルターと EQ の雑種と言えます。バンドを完全にフィルタリング可能な 3- バンド EQ です。

DJ EQ メイン



LS F はローシェルフ フィルターの周波数を設定します。

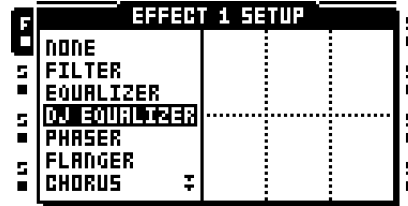
HS F はハイシェルフ フィルターの周波数を設定します。

LOWG は EQ の 1 番目のバンドのゲインをコントロールします。最大設定は信号を +12 dB ブーストします。最小設定は完全にバンドを消します。

MIDG は EQ の 2 番目のバンドのゲインをコントロールします。最大設定は信号を +12 dB ブーストします。最小設定は完全にバンドを消します。

HIG は EQ の 3 つ目のバンドの GAIN をコントロールします。最大設定は信号を +12 dB ブーストします。最小設定は完全にバンドを消します。

DJ EQ セットアップ

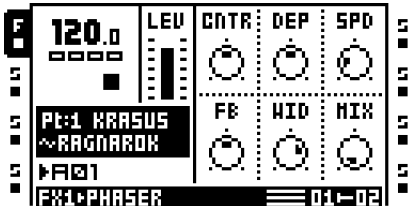


セットアップ パラメータはありません。

2-10 ステージフェイザー

フェイザーは音にスイープ エフェクトを適用します。サウンドをより広く感じるためにも使用できます。

フェイザー メイン



CNTR はフェーズ モジュレーションのセンター フェーズを選択します。

DEP はフェーズ モジュレーションの深度を設定します。

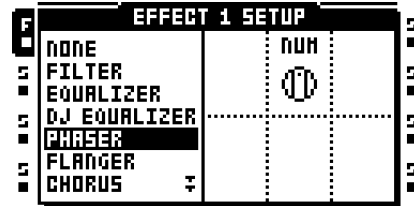
SPD はフェーズ深度モジュレーションのスピードを調整します。

FB は元の信号のフィードバックをコントロールします。

WID は影響を受けた信号のステレオ幅をコントロールします。

MIX は元のドライ信号とフェーズされた信号の出力を調整します。

フェイザーのセットアップ

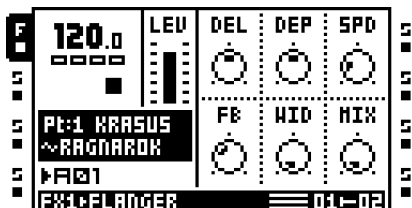


NUM は使用するステージ数を選択します。

フランジャー

フランジャーとは、フェイザーと類似点があるモジュレーションエフェクトです。主な違いは、周波数スペクトルでノッチが均等に配置されていることです。

フランジャー メイン



DEL はフランジ信号のディレイ量をコントロールします。

DEP はフランジャーの深度をコントロールします。

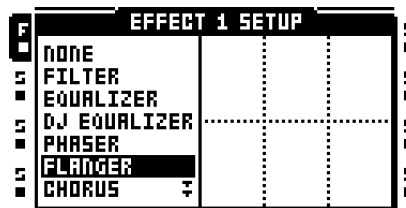
SPD はフランジャーのスピードを調整します。

FB は元の信号のフィードバックをコントロールします。

WID は影響を受けた信号のステレオ幅をコントロールします。

MIX は元のドライ信号とウェット、フランジされた信号の出力を調整します。

フランジャー セットアップ

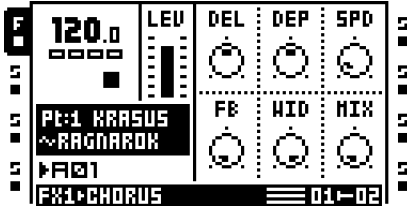


セットアップ パラメータはありません。

2-10 タップ コーラス

可変タップ ステレオ コーラスは、サウンドのステレオイメージを高めるため、そしてよりソフトで、スムーズにするために効果的です。

コーラス メイン



DEL はタップのディレイ時間をコントロールします。

DEP はコーラストップのモジュレーションの深度をコントロールします。

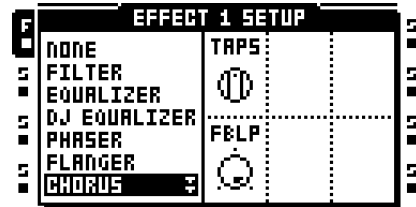
SPD はタップの低周波数モジュレーションスピードを設定します。

FB はディレイタップのフィードバックをコントロールします。

WID はコーラスのステレオ幅出力をコントロールします。

MIX は元のドライ信号とコーラスをかけられたウェット信号の出力を調整します。

コーラスのセットアップ



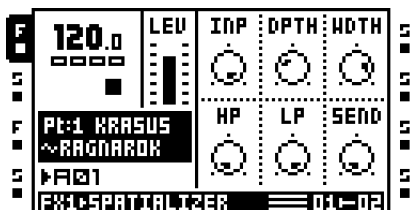
TAPS は使用するコーラスのタップ数を設定します。

FBLP はフィードバック信号のローパス フィルタリングをコントロールします。

スパチュライザー

スパチュライザー エフェクトは、たとえばステレオ イメージを広げる場合など、さまざまな方法でステレオ イメージに影響を与えるために適しています。モノラルのサンプルから疑似ステレオ イメージを生成する事もできます。

スパチュライザー メイン



INP はドライ信号のゲインを調整します。

DPTH は、広げられる信号の深さを設定します。このパラメータは、**WPTH** コントロールと組み合わされて動作します。

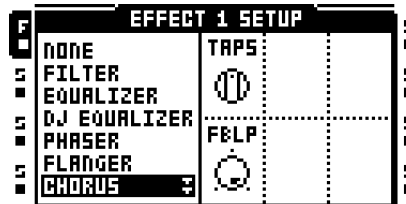
WPTH は、ステレオの広がり量を設定します。このパラメータは、**DPTH** コントロールと組み合わされて動作します。

HP は、広げられる信号のハイパスフィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

LP は、広げられる信号のローパスフィルターのカットオフ周波数をコントロールします。

SEND は、広げられる信号のレベルを調整します。

スパチュライザーのセットアップ



PHSE は、以下のようにウェット信号のフェーズを反転します。**NONE** では、いずれのチャンネルも反転しません。**L** では、左チャンネルを反転します。**R** では、右チャンネルを反転します。**L,R** では、左右両方のチャンネルを反転します。

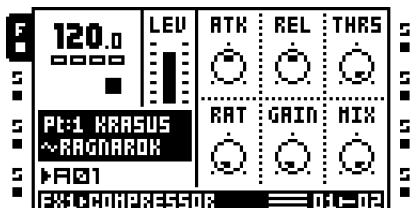
M/S は、**MG** コントロールおよび **SG** コントロールを有効または無効にします。

MG は、ミッドゲインの量をコントロールします。**SG** は、サイドゲインの量をコントロールします。

DYNAMIX コンプレッサ

DYNAMIX プロセッサは、トラックやパターンの全体的なサウンドレベルを上げるために使用できます。トランジェントを低減または強化することにも使用できます。

コンプレッサ メイン



ATK はアタック時間を 0.5 ms から 100 ms に設定します。

REL はリリース時間を 50 ms から 5 に設定します s。

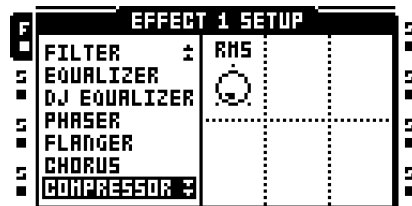
THRS はコンプレッサのニー しきい値をコントロールします。

RAT はコンプレッション比を 1:1 と 1:255 の間に設定します。

GAIN はコンプレッサの出力レベルを調整するのに使用できます。

MIX は元のドライ信号とコンプレッションをかけられたウェット信号の出力を調整します。

コンプレッサのセットアップ

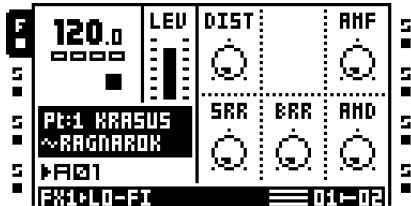


RMS はコンプレッサの動作を調整します。ゼロの設定では、コンプレッサは振幅のピークを見て、最大の設定では、信号の全体的なエネルギーレベルに反応します。

ローファイ コレクション

ローファイのコレクションは、音をよりジャリジャリ感があつて、荒くすることに特化したいくつかのエフェクトで構成されます。これらのエフェクトは、臆病者には向かないです！

ローファイ メイン



DIST は信号オーバーロードのディストーションをコントロールします。

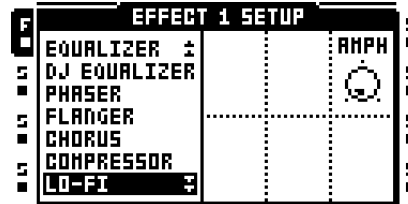
AMF は振幅モジュレーターのモジュレーション周波数をコントロールします。振幅モジュレーターは、本質的に低周波数発振器によって制御されるボリューム コントロールです。高い設定は音半音階の変化を極端にします。

SRR はサンプル レート削減量をコントロールします。

BRR はビット レートの削減量をコントロールします。

AMD は振幅モジュレーターのモジュレーションの深度をコントロールします。

ローファイのセットアップ

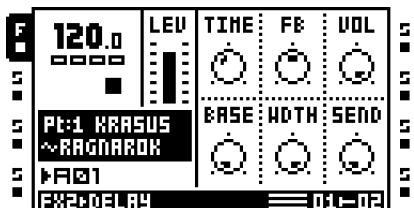


AMPH は振幅モジュレーションのスタートフェーズを設定します。度で調整されます。90 の設定では、モジュレーターが高くスタートします。270 の設定では低くスタートします。

エコーフリーズ デイレイ

デイレイは影響された信号にエコーを追加します。特別なエコー フリーズ機能で、サウンドの一部を繰り返すことができます。

デイレイ メイン



TIME はデイレイ ループのデイレイ時間をコントロールします。実際のデイレイ時間は現在のテンポに相対していて、1/256 ノートで測定します。たとえば、1 ビートのデイレイ (4 つの 1/16 ノート) ではデイレイを時間を 64 に設定する必要があります。**SYNC** をオフに設定することで、デイレイ時間はテンポと相対的ではなくなります。

FB はデイレイ出力音がどのくらいデイレイの入りにフィードバックされるかコントロールします。デイレイ フィードバックを使用していくつか、または無限のエコーでデイレイを作れます。

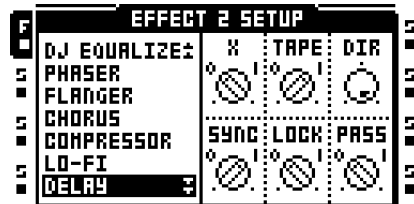
VOL はデイレイ出力のメイン ボリュームを設定します。

BASE はデイレイ フィードバック ループからの信号のハイパス フィルタリングをコントロールします。

WDTH はデイレイ フィードバック ループからの信号のローパス フィルタリングを、**BASE** パラメーターに相対してコントロールします。

SEND はデイレイに信号がどれ位送られるかをコントロールします。

デイレイのセットアップ



X は、デイレイがピンポンデイレイとして機能するかしないかを設定します。

TAPE はデイレイのモードを設定します。ON 設定は **DELAY MAIN** ページで **TIME** パラメーターが変更されたら、デイレイ時間の間を補間します。OFF 設定は **TIME** パラメーターが変更されたらデイレイ時間の間を補間しません。

DIR はドライ信号がデイレイ信号とどれくらいミクシングされるかを設定します。最小設定はデイレイ信号のみ聞こえます。

SYNC はデイレイをテンポ同期するかをコントロールします。

LOCK が有効な場合、デイレイのリピーターエフェクトとしての機能が有効になります。**DELAY MAIN** ページの **FB** パラメータを 127 に設定して **SEND** を 0 に設定すると、デイレイの内容を無限にリピートします。それより低い **FB** 値では、バッファは徐々にフェードアウトします。**SEND** を 0 以外に設定すると、リピートが無効になります。**TIME** はリピートの長さをコントロールします。**PASS** が 0 に設定されると **DELAY MAIN** ページの **VOL** がデイレイ バッファ信号の振幅には影響しない事に注意してください。

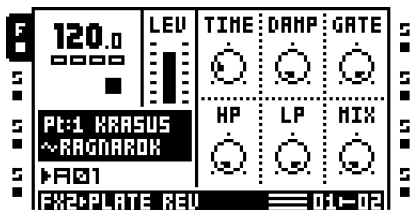
PASS は、**LOCK** 設定が有効な時に、ドライ信号がどのようにルーティングされるかをコントロールします。1 の設定では、ドライ信号をミックスします。0 の設定では、デイレイ バッファのみが聞こえます。これはリピーターでの使用に適しています。ドライ信号のボリュームは、**DIR** がコントロールしています。**PASS** が有効な場合、デイレイ バッファ

のボリュームは **DELAY MAIN** ページの **VOL** パラメータがコントロールしています。無効な場合、**VOL** はバッファ信号には影響しません。

GATEBOX プレート リバーブ

Gatebox プレート リバーブは信号にリバーブを追加します。エフェクトは実装されたゲーティングの可能性のおかげで多くの用途があります。

リバーブ メイン



TIME は減衰時間、すなわちリバーブ信号が消滅するまでどのくらい滞在するかをコントロールします。

DAMP は「ソフトウォール」のエフェクトである、リバーブ減衰を設定します。パラメーターを高く設定する程、音は早く消えます。

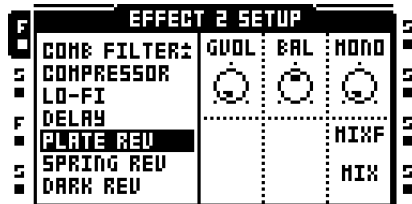
GATE はゲート時間を設定します。信号レベルが低い場合、この後、リバーブされた信号はゲートされます。このパラメーターの最大値は時間を無限にします - 要するに、ゲートがオフになります。

HP はリバーブ信号のハイパス フィルタリングをコントロールします。

LP はリバーブ信号のローパス フィルタリングをコントロールします。

MIX は元のドライ信号とリバーブをかけられたウェット信号の出力を調整します。**REVERB SETUP** ページの **MIXF** を **SEND** に設定すると、**MIX** パラメータはミキサーの外部出力ノブと同様に動作します。

リバーブのセットアップ



GVOL はゲートされた信号のしきい値ボリュームを設定します。

BAL は、リバーブをかけられた信号の左右のチャンネルのバランスを設定します。

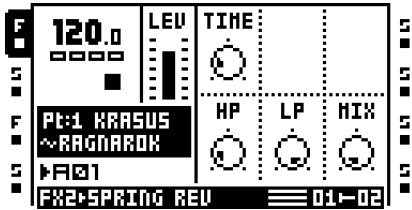
MONO は有効の時、リバーブの尾のステレオ幅をオフにします。

MIXF は、**REVERB MAIN** ページの **MIX** コントロールの機能を **MIX** と **SEND** のどちらかに定義します。

スプリング リバーブ

このエフェクトは、伝統的なスプリング リバーブに基づいています。入力信号に、ハイファイではないバネをはじいたようなリバーブ サウンドを追加します。

スプリング リバーブ メイン



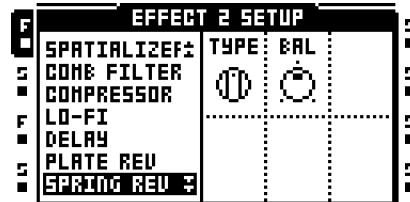
TIME は、スプリングの減衰時間を設定します。

HP は、スプリングのハイ パス フィルターのカット オフ周波数をコントロールします。

LP は、スプリングのロー パス フィルターのカット オフ周波数をコントロールします。

MIX は、ドライ信号とリバーブがかけられた信号との間のバランスを調整します。

スプリング リバーブのセットアップ



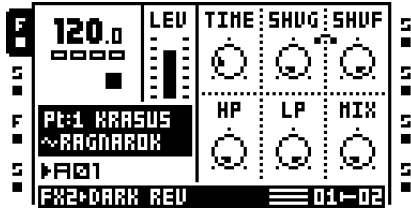
TYPE では、少し透明なリバーブからよりスプリングらしいリバーブまでの 3 段階にスプリングのタイプを設定します。

BAL は、リバーブをかけられた信号の左右のチャンネルのバランスを設定します。

ダーク リバース

ダーク リバースは、減衰時間の長い豪華でワイドなステレオ リバースを提供します。サウンドに幻想的な雰囲気を追加するのに適しています。

ダーク リバース メイン



TIME は、リバースがかけられた信号の減衰時間を設定します。

SHVG は、**SHVF** パラメータで設定されたシェルビング周波数より高音のリバースがかけられた信号の減衰に影響します。最大値ではトレブルがリバースに含まれ、より低い値では徐々にトレブルが減衰します。

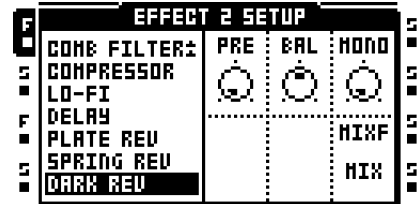
SHVF は、リバーブレイタ内部のシェルビングフィルタの周波数をコントロールします。**SHVG** パラメータと組み合わせて、選択された周波数より高音のリバースがかけられた信号を減衰させるために使用して、リバーブサウンドをよりダークにできます。

HP は、入力信号のハイパスフィルタのカットオフ周波数をコントロールします。

LP は、入力信号のローパスフィルタのカットオフ周波数をコントロールします。

MIX は元のドライ信号とリバースをかけられたウェット信号との間のミックスを調整します。**DARK REVERB SETUP** ページの **MIXF** を **SEND** に設定すると、**MIX** パラメータはミキサーの外部出力ノブと同様に動作します。

ダーク リバースのセットアップ



PRE は、信号がリバーブレイタに到着するまでのショートディレイの長さを調整します。

BAL は、リバースをかけられた信号の左右のチャンネルのバランスを設定します。

MONO は、リバースがかけられた信号の幅をステレオからモノラルまで連続的に調整します。

MIXF は、**DARK REVERB MAIN** ページの **MIX** コントロールの機能を **MIX** と **SEND** のどちらかに定義します。

付録 C: MIDI コントロールの リファレンス

TRACK PARAMETER MAIN ページにあるすべてのパラメーターは、MIDI コントロール変更メッセージによってコントロールされます。また、トラック、サンプルおよびレコーダをトリガしたり、外部 MIDI デバイスからサンプルを半音階で再生することが可能です。

どのトラックがどの MIDI チャンネルに反応するかは、PROJECT->>MIDI-CHANNELS メニューで構成されます。

ノート マッピング

Octatrack は、MIDI ノートに次のとおり応答します：

Octave (Notes)	Function
#1 (0-11)	-
#2 (12-23)	-
#3 (24-35)	Track Trigs
#4 (36-47)	Sample Trigs
#5 (48-59)	MIDI Track Trigs
#6 (60-71)	Track recorders/Pickup machine
#7 (72-83)	Chromatic trig channel n, octave 1
#8 (84-95)	Chromatic trig channel n, octave 2
#9 (96)	Chromatic trig channel n, octave 3

オートチャンネルまたは有効なトラックの MIDI チャンネルに送られた半音階トリガキーは、LIVE RECORDING モードまたはノートをトリガを保持している時、ロックされた PTCH パラメータがあるノートトリガに入ることができます。

オートチャンネルまたは有効なトラックの MIDI チャンネルに送られた CC メッセージは、LIVE RECORDING モードまたはパラメーターとシーンロックに入るとき、録音できます。

トラックトリガおよびサンプルトリガは、次のように MIDI ノートにマップされます。

Track	Note
#1	C (+0)
#2	C# (+1)
#3	D (+2)
#4	D# (+3)
#5	F (+5)
#6	F# (+6)

#7	G (+7)
#8	G# (+8)

シーケンサーは次のとおり、MIDI ノートによってコントロールできます。

Action	Note
Seq stop	A (33)
Seq Strt/Stop	A# (34)
Seq Strt/Restrt	B (35)

トラックレコーダ/ピックアップマシンのアクションは、次のとおり MIDI ノートにマップされます。有効なトラック上下はオートチャンネルでのみ作動します。

Action	Note
Combo rec	C (60)
INAB rec	C# (61)
INCD rec	D (62)
SRC3 rec	D# (63)
Pickup Play/Stop	E (64)
Multiply	F (65)
Mute active track	F# (66)
Cue active track	G (67)
Active track up	G# (68)
Active track down	A (69)
Toggle Seq sync	A# (70)
Toggle Seq sync+start	B (71)

CTRL 変更マッピング

Hex Dec	Ctrl parameter	Trn	Rec
\$07 07	Track level		X
\$08 08	Track balance		X
...	...		
\$10 16	Playback param #1	X	X
\$11 17	Playback param #2	X	X
\$12 18	Playback param #3	X	X
\$13 19	Playback param #4	X	X
\$14 20	Playback param #5	X	X
\$15 21	Playback param #6	X	X
\$16 22	Amp param #1 (Attack)	X	X
\$17 23	Amp param #2 (Hold)	X	X
\$18 24	Amp param #3 (Release)	X	X
\$19 25	Amp param #4 (Volume)	X	X
\$1A 26	Amp param #5 (Balance)	X	X
\$1B 27	Amp param #6 (N/A)	X	X
\$1C 28	LFO param #1 (Speed 1)	X	X
\$1D 29	LFO param #2 (Speed 2)	X	X
\$1E 30	LFO param #3 (Speed 3)	X	X
\$1F 31	LFO param #4 (Depth 1)	X	X
\$20 32	LFO param #5 (Depth 2)	X	X
\$21 33	LFO param #6 (Depth 3)	X	X
\$22 34	Effect 1 param #1	X	X
\$23 35	Effect 1 param #2	X	X
\$24 36	Effect 1 param #3	X	X
\$25 37	Effect 1 param #4	X	X
\$26 38	Effect 1 param #5	X	X
\$27 39	Effect 1 param #6	X	X
\$28 40	Effect 2 param #1	X	X
\$29 41	Effect 2 param #2	X	X
\$2A 42	Effect 2 param #3	X	X
\$2B 43	Effect 2 param #4	X	X
\$2C 44	Effect 2 param #5	X	X
\$2D 45	Effect 2 param #6	X	X
\$2E 46	Track level	X	X
\$2F 47	Cue level	X	X
\$30 48	Crossfader	X	X
\$31 49	Track Mute (0=Unmuted, [1-127]=Muted)	X	X
\$32 50	Track Solo (0=No solo, [1-127]=Soloed)	X	X
\$33 51	Track Cue (0=Not Cued, [1-127]=Cued)	X	X
\$34 52	Track Arm (0=Trk disarm, [1-127]=Arm)	X	X
\$35 53	Recrdr Arm (0=Rec disarm, [1-127]=Arm)	X	X
\$36 54	All Arm (0=All disarm, [1-127]=Arm)	X	X
\$37 55	Scene A Select	X	X
\$38 56	Scene B Select	X	X
\$39 57	Pickup SRC AB level		X
\$3A 58	Pickup SRC CD level		X
\$3B 59	Note on (0=C-1, 127=G9)		X
\$3C 60	Note off (0=C-1, 127=G9)		X
\$3D 61	Send request, 0 = all audio CC		X
...	...		
\$70 112	MIDI Trk 1 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)	X	X
\$71 113	MIDI Trk 2 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)	X	X
\$72 114	MIDI Trk 3 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)	X	X
\$73 115	MIDI Trk 4 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)	X	X
\$74 116	MIDI Trk 5 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)	X	X
\$75 117	MIDI Trk 6 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)	X	X
\$76 118	MIDI Trk 7 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)	X	X
\$77 119	MIDI Trk 8 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)	X	X
\$78 120	MIDI Trk 1 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)	X	X
\$79 121	MIDI Trk 2 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)	X	X
\$7A 122	MIDI Trk 3 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)	X	X
\$7B 123	MIDI Trk 4 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)	X	X
\$7C 124	MIDI Trk 5 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)	X	X
\$7D 125	MIDI Trk 6 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)	X	X
\$7E 126	MIDI Trk 7 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)	X	X
\$7F 127	MIDI Trk 8 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)	X	X

MIDI モード CTRL 変更マッピング

MIDI モードで CC DIRECT CONNECT が無効な場合、オートチャンネルおよび MIDI トラックは次の CC メッセージに応答します。ただし有効な MIDI トラックは常に CC DIRECT CONNECT が ON に設定されているかのように応答します。

Hex Dec	Ctrl parameter	Trn	Rec
\$10 16	Playback param #1 (Note)		X
\$11 17	Playback param #2 (Velocity)		X
\$12 18	Playback param #3 (Length)		X
\$13 19	Playback param #4 (Note 2)		X
\$14 20	Playback param #5 (Note 3)		X
\$15 21	Playback param #6 (Note 4)		X
\$16 22	Arp param #1 (Transpose)		X
\$17 23	Arp param #2 (Legato)		X
\$18 24	Arp param #3 (Mode)		X
\$19 25	Arp param #4 (Speed)		X
\$1A 26	Arp param #5 (Octave Range)		X
\$1B 27	Arp param #6 (Arp Note Length)		X
\$1C 28	MIDI LFO param #1 (Speed 1)		X
\$1D 29	MIDI LFO param #2 (Speed 2)		X
\$1E 30	MIDI LFO param #3 (Speed 3)		X
\$1F 31	MIDI LFO param #4 (Depth 1)		X
\$20 32	MIDI LFO param #5 (Depth 2)		X
\$21 33	MIDI LFO param #6 (Depth 3)		X
\$22 34	Pitch bend		X
\$23 35	Aftertouch		X
\$24 36	CC #1 param	X	X
\$25 37	CC #2 param	X	X
\$26 38	CC #3 param	X	X
\$27 39	CC #4 param	X	X
\$28 40	CC #5 param	X	X
\$29 41	CC #6 param	X	X
\$2A 42	CC #7 param	X	X
\$2B 43	CC #8 param	X	X
\$2C 44	CC #9 param	X	X
\$2D 45	CC #10 param	X	X
\$2E 46	...		X
\$2F 47	...		X
\$30 48	...		X
\$31 49	MIDI Trk Mute (0=Unmuted [1-127]=Muted)		X
\$32 50	MIDI Trk Solo (0=No solo [1-127]=Solo)		X
...	...		
\$36 54	All Arm (0=All disarm, [1-127]=Arm)		X
\$37 55	Scene A Select		X
\$38 56	Scene B Select		X
...	...		
\$70 112	MIDI Trk 1 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)		X
\$71 113	MIDI Trk 2 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)		X
\$72 114	MIDI Trk 3 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)		X
\$73 115	MIDI Trk 4 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)		X
\$74 116	MIDI Trk 5 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)		X
\$75 117	MIDI Trk 6 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)		X
\$76 118	MIDI Trk 7 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)		X
\$77 119	MIDI Trk 8 Mute (0=Unmute, [1-127]=Mute)		X
\$78 120	MIDI Trk 1 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)		X
\$79 121	MIDI Trk 2 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)		X
\$7A 122	MIDI Trk 3 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)		X
\$7B 123	MIDI Trk 4 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)		X
\$7C 124	MIDI Trk 5 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)		X
\$7D 125	MIDI Trk 6 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)		X
\$7E 126	MIDI Trk 7 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)		X
\$7F 127	MIDI Trk 8 Solo (0=Unsolo, [1-127]=Solo)		X

索引

E

EARLY STARTUP メニュー 149

G

GRID RECORDING モード 82

L

LFO

LFO セットアップ 75

LFO デザイナー 76

LFO メイン 74

LIVE RECORDING モード 83

M

MIDI

MIDI クロックを受ける 44

MIDI クロック送信 44

オートソ'チャンネル 45

トランスポートを受ける 44

トランスポート送信 44

トリガ ソ'チャンネル 46

MIDI CC LEARN 124

MIDI シーケンサー 117

MIDI トラックパラメータ 119

CTRL 1 セットアップ 123

CTRL 1 メイン 123

CTRL 2 セットアップ 124

CTRL 2 メイン 124

MIDI LFO メイン 122

MIDI LFO のセットアップ 123

アルペジエーター セットアップ 122

アルペジエーター メイン 120

ノート メイン 119

ノートのセットアップ 120

O

Octatrack のセットアップ例 125

DJ ミキサー/サンプラーとしての Octatrack 131

MIDI コントロール センターとしての Octatrack 134

Octatrack のライブ処理 130

パフォーマンス ハブとしての Octatrack 125

外部 FX と Octatrack 128

OS のアップデート

MIDI 経由で 149

Octatrack 間 150

コンパクト フラッシュ経由で 33

P

PARAMETER ページをトラック
EFFECT 1+EFFECT 2 77

PERSONALIZE メニュー 34

PROJECT メニュー 31

MIDI 43

コントロール 37

システム 33

R

RAM メモリ 27

T

TECHNICAL INFORMATION 154

TRACK PARAMETER ページ 71

TRACK TRIG EDIT メニュー 93

スイング 94

スライド 94

トリガ 93

レコーダ トリガ 95

U

USB DISK MODE 33

あ

アクセサリー 7

キャリングバッグと保護カバー 7

ラック マウントキット 7

アレンジャー 113

アンプ

アンプ メイン 72

アンプのセットアップ 73

え

エフェクト

トラック エフェクト 77

エンプティ リセット 79

お

オーディオ エディター 101

エディット 106

スライス 103

トリム 102

ファイル 111

属性 109

オーディオ プール 25

オートソ‘チャンネル 45

か

カードツール 36

き

キュー出力 79

く

クイック スクロール 14

クイック スタート 17

クリア

REC トリガ 93

TRACK PARAMETER ページのクリア 92

サンプル スロット 29

シーン 67

スイング トリガー 93

スライド トリガー 93

トラック 91

トラック ページ 92

トリガ ロック 93

パターン 90

け

ケアの手順 8

こ

コピー

REC トリガ 93

TRACK PARAMETER ページのコピー 92

サンプル スロット 29

シーン 67

スイング トリガー 93

スライド トリガー 93

トラック 91

トラック ページ 91

トリガ 93

パターン 90

名前 15

コンパクト フラッシュカード 7

さ

サンプリング

ピックアップ マシンでサンプリング 58

レコーダ サンプルを再生する 57

レコーダ トリガ サンプリング 56

手動サンプリング 56

サンプル ロック 86

し

シーン 65

シーンを割り当てる 65

ボリュウムロック 66

す

スイング トリガー 94

スケールのセットアップ 99

トラックごと 100

ノーマル 99

スライス 103

スライドトリガー 94

せ

セット

オーディオ プール 25

セットを作成 24

設定の変更 32

そ

ソ‘ュートリアル 137

DJ デッキとしての OCTATRACK 146

FX プロセッサーとしての Octatrack 147

ピックアップ マシンでサンプリング 139

ピックアップ マシンと MIDI フットコントローラー
141

ループとサンプルの準備 144

ループのリミックス 142

レコーダ サンプルを再生する 139

レコーダ トリガ サンプリング 138

手動サンプリング 137

ソロ トラック 48

て

ディレイ補完 39

テンポ 49

サンプル テンポの微調整 49

タップ テンポ 49

パターン テンポの微調整 49

と

トラック 68

ソロ 48

マシンの割り当て 72

ミキサーのミュート 48

ルーティング 79

効果 77

直接ミュート 79

トラック パラメータ

キュー レベル 71
トラック パラメータ ページ
再生メイン 71
トラック レコーダ 50
トラックのミュート
トリガ モード クイックミュート 89
ミキサーのミュート 48
直接ミュート 79
トラックの切り放し 97
トラックパラメータ (TRACK PARAMETERS)
トラック レベル 71
トリガ 84
サンプル トリガー 84
スイング トリガー 86
スライド トリガー 86
トリガなしトリガ 84
トリガなしロック 84
レコーダ トリガ 86
ワンショット トリガ 84
トリガ モード 87
クイック ミュート 89
スライス 89
スロット 88
ディレイ コントロール 89
トラック 87
半音階 88

の
の PARAMETER ページをトラック
LFO セットアップ 75
LFO メイン 74
アンプ メイン 72
アンプのセットアップ 73
再生セットアップ 72
ノイズ ゲート 39

は
パート 64
エディット パーツ メニュー 64
リロード 65
パートのクイックセレクト 64
パターン設定メニュー 96
トラック 96
パターン 96
パラメータ ロック 86
パラメータ編集 14
クイックパラメータ編集 14
パラメータ値スキップ 14

バンク 63

ひ

ピックアップ マシンでサンプリング 58

ふ

ファイル ブラウザ 30
プロジェクト 26
RAM メモリ 27
サンプルのページ 32
サンプルを収集 32
テンポ 49
トラック レコーダ 50
プロジェクトカードの同期 32
プロジェクトを変更 32
ミキサー 47
リロード 32

ま

マイクロ タイミング 98
マスタートラック 38

み

ミキサー 47

め

メイン出力 79

ゆ

ユーザインターフェース 13
ユニットの接続 8

ら

ラック マウント キット 7

る

ルーティング
ルーティングの例 125

わ

技術情報 154
元に戻す
REC トリガのクリア 93
サンプル スロットをクリア 29
シーンのクリア 67
スイング トリガーのクリア 93
スライド トリガのクリア 93
トラックのコピー 91
トラックページをクリア 92

トラックをクリア 91
パターンのコピー 90
パラメータ ロックのクリア 93
再生
再生セットアップ 72
再生メイン 71
出カルーティング 38
電氣的仕様 154

電源仕様 7
日付 / 時刻の設定 34
名前付けメニュー 15
ポップアップ名前付けメニュー 15
録音モード 82
GRID RECORDING モード 82
LIVE RECORDING モード 83

