Patrick DSP's Octatrack MKII spiekbrief

INHOUD

Basis en bestanden: Begin hier: het grote geheel · Structuur en geheugen · Interface en bewerken · Sets, projecten en systeem · Menu-instellingen die het waard zijn om te kennen · Tempo en mixer
Sequencen: Banks, patterns en parts · Opnemen en triggers
Klankontwerp: Machines en tracks · Effecten · Scenes en crossfader
Samplen: Samplen · Pickup-machines · Audio-editor
Spelen en MIDI: Arranger · MIDI-sequencer · MIDI-instellingen · MIDI-referentie

Begin hier: het grote geheel

↑ Inhoud

Lees dit eerst. Het legt uit hoe samples, slots, machines, parts, patterns en scenes in elkaar passen.

Hoe alles in elkaar past

Samples: de samplebestanden staan op de kaart, in de audiopool van de set. Je laadt de bestanden die je wilt in Flex-slots (blijven in RAM) of Static-slots (worden gestreamd van de kaart)

Slots: de twee slotlijsten worden door het hele project gedeeld. Trim, loop, slices en gain worden met de slot opgeslagen. Je maakt een sample dus één keer klaar in de audio-editor en gebruikt hem in elke pattern opnieuw

Machines: een Flex- of Static-machine op een audiotrack speelt de sample van een slot af. Om slices te laten spelen moet SLIC op ON staan in de SRC SETUP van de machine. Daarna kiest STRT de slice

Effecten: elke audiotrack heeft twee effectslots (FX1 en FX2) na de machine

Scenes: laten de crossfader in één keer veel parameters op veel tracks verplaatsen

De Octatrack is gebouwd rond een klein aantal goed voorbereide samples die je omvormt met locks, slices, effecten en scenes. Hij is niet gebouwd om veel lagen op elkaar te stapelen

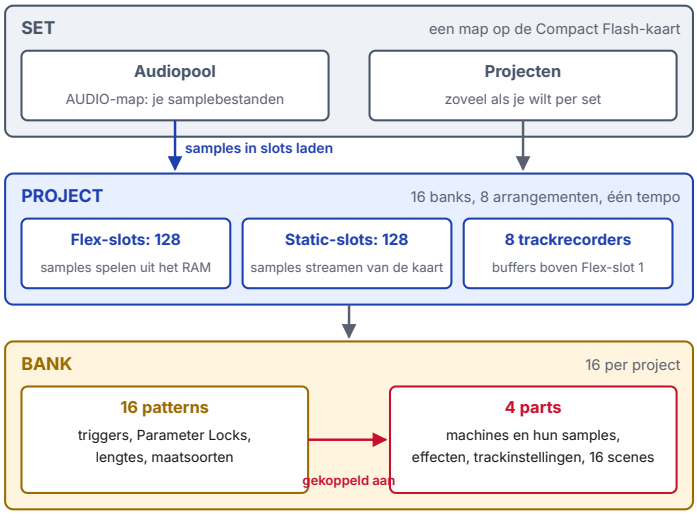
Wat waar wordt opgeslagen

Project: de Flex- en Static-slotlijsten met hun instellingen voor trim, loop, slices en gain

Pattern: triggers, parameterlocks, lengtes en maatsoorten

Part: machinetoewijzingen, de samples die eraan zijn toegewezen, effecten, instellingen van de trackparameters en 16 scenes. Elke bank heeft 4 parts en elke pattern is aan één ervan gekoppeld

Door deze verdeling verandert het draaien aan een knop, of het wisselen van een effect of machine, de part en niet de pattern



Parts in de praktijk

Alle patterns in een bank beginnen op part 1. Een wijziging in de part hoor je in elke pattern die hem gebruikt. Zo blijft een set patternvariaties samenhangend

De parameterwijzigingen die je hebt gemaakt blijven staan als je naar een andere pattern op dezelfde part wisselt. Het geluid springt dus niet bij het wisselen van pattern

Een pattern kopiëren kopieert zijn part niet. De kopie blijft dezelfde part gebruiken

Om het geluid van een nieuwe pattern helemaal te veranderen (andere machines, effecten, samples) geef je hem een eigen part: kopieer de part in het EDIT PART-menu, koppel de nieuwe pattern met `PART` + `YES`, bewerk hem en doe dan SAVE ALL

Een sterretje naast een part in PART QUICK SELECT betekent dat je hem hebt gewijzigd sinds hij is opgeslagen

Sla de part op om een beginpunt vast te leggen. Experimenteer vrij en `FUNC` + `CUE` zet daarna elke machine, elk effect en elke knop terug naar de opgeslagen toestand

Part herladen werkt alleen op een part die is opgeslagen

Parts en scenes

Scene: laat alleen parameterwaarden variëren, vloeiend, met de crossfader. Zet de scene-slot uit om terug te gaan

Part herladen: zet alles in één keer terug naar de opgeslagen toestand, inclusief machines, effecten en samples. Geen overgang

Een scene is een korte uitstap buiten het normale geluid, een opgeslagen part is de basis waar je naar terugkeert

Bouw scenes in stappen op: kopieer een scene en verander alleen wat daarna moet bewegen, zodat elke scene verdergaat waar de vorige ophield (een techniek uit het artikel van Merlin)

Samplelocks en slices

Samplelock: houd een `TRIG` ingedrukt en gebruik `UP` / `DOWN` of `LEVEL`, daarna `YES`. Die step speelt elke gekozen slot, op elke Flex-track van elke pattern

Slicelock: met een sample dat in slices is verdeeld, lock je STRT om de slice van die step te kiezen. Combineer beide om elke slice van elke sample te spelen

Zet hetzelfde bestand in meerdere slots met verschillende trims of aantallen slices, bijvoorbeeld een drumloop in 16 slices in slot 1 en in 64 slices in slot 2

Limieten: 128 Flex-slots en 64 slices per sample. Een slicenummer boven de laatste speelt de laatste slice

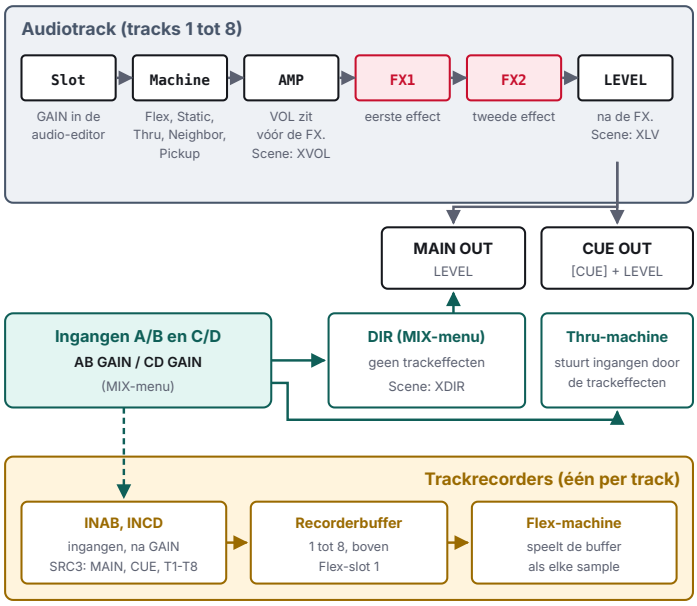
Volume: wat je waar corrigeert

Signaalvolgorde: sample-GAIN, dan de machine, dan AMP VOL (vóór de effecten), dan FX1 en FX2, dan track-LEVEL (na de effecten), dan de main-uitgang

Een sample die in sommige patterns te hard of te zacht is: corrigeer zijn GAIN op de ATTRIBUTES-pagina van de audio-editor. Dat geldt overal, zonder trackvolumes of locks aan te raken

Live fades: gebruik scenes. XVOL fadet vóór de effecten, dus delay- en reverbstaarten lopen vanzelf uit. XLV fadet na de effecten. XDIR fadet de live ingangen

AB GAIN en CD GAIN stellen het ingangsniveau één keer voor altijd in. Ze werken op het samplen. DIR stuurt een ingang alleen naar de main-uitgangen



Mastertrack (track 8 op MASTER): zijn effecten bewerken alle andere tracks en de ingangen

Samplen in het kort

Elke track heeft zijn eigen recorder met zijn eigen buffer. De buffers staan in de Flex-slotlijst, dus een nieuwe opname is meteen in elke pattern bruikbaar

Gesequencet samplen: recordertriggers op het raster leggen elke opname vast op de sequencer, dus trimmen is zelden nodig

One-shot-recordertriggers nemen één keer op en worden dan ontwapend, zodat je alleen samplet wanneer je dat wilt

Handmatig samplen kan op de sequencer worden vastgelegd met QREC (start) en QPL (afspelen)

Een deel van de mix samplen: zet SRC3 op MAIN, CUE of een track. Bij CUE zet je alleen de tracks en ingangen in cue die je in de opname wilt

Een live ingang horen via een track en zijn effecten: wijs de recorderbuffer toe aan een Flex-machine op dezelfde track, zet SRC3 op - en zet een recordertrigger en een sampletrigger op dezelfde step

Een opname bewaren: SAVE AND ASSIGN SAMPLE in het FILE-menu van de audio-editor schrijft hem naar de kaart en wijst hem toe aan een vrije slot

Afkortingen op dit overzicht

BPM: beats per minuut (tempo)

CC: control change, een MIDI-bericht dat een parameter beweegt

EQ: equalizer

FX: effecten

LED: lichtgevende diode, een statuslampje op het paneel

LFO: laagfrequentieoscillator, een langzame golf die een parameter op en neer beweegt

MIDI: Musical Instrument Digital Interface

OS: besturingssysteem, de firmware van het apparaat

RAM: werkgeheugen, het snelle geheugen waaruit Flex-samples spelen

USB: Universal Serial Bus

Structuur en geheugen

↑ Inhoud

Lees dit om te weten wat een set, project, part of slot is, hoeveel geheugen je hebt of hoe je je gegevens beschermt.

Hiërarchie

Set > Project > Bank > Pattern en Part > Scene

Set: een map op de Compact Flash-kaart met een willekeurig aantal projecten en een audiopool (de AUDIO-map)

Project: 16 banks, 8 arrangementen, 8 trackrecorders, 128 Flex-slots, 128 Static-slots en één tempo voor de patterns

Bank: 16 patterns (A01 tot P16 over de 16 banks) en 4 parts

Part: machine-, sample- en FX-toewijzingen, trackparameters en 16 scenes

Pattern: triggers, locks, lengtes en maatsoorten voor 8 audiotracks en 8 MIDI-tracks, altijd aan een part gekoppeld

Wisselen van bank en pattern is naadloos, zonder audiounderbrekingen

De termen in gewone taal

Trigger: een stepgebeurtenis in de sequencer (de handleiding en de Octatrack noemen het een trig). Hij speelt een sample of een noot, of past gelockte waarden toe

Part: de geluidshelft van een pattern. Hij onthoudt de machine en sample van elke track, de knopstanden, de effecten en 16 scenes. De pattern onthoudt alleen noten en locks

Elke pattern wijst naar een van de 4 parts van de bank. Dezelfde pattern naar een andere part laten wijzen verandert zijn geluid

Slot: een genummerde plek in het project (128 voor Flex, 128 voor Static) waar een sample in zit. Machines spelen de sample die in de toegewezen slot zit

Slice: een gemarkeerd gedeelte binnen een sample, bijvoorbeeld één slag van een drumloop (tot 64 per sample). Elke slice kan apart worden gespeeld

Audiopool: de AUDIO-map van de set, waar al je samplebestanden staan totdat je ze in slots laadt

Scene: een opgeslagen set parameterwaarden waar de crossfader naartoe fadet

Trackrecorder: neemt audio op in de recorderbuffer van die track, die daarna als Flex-sample speelt

Geheugen

Het RAM is 85,5 MB, gedeeld tussen Flex-samples (standaard 64 MB) en trackrecorders (standaard ongeveer 16 seconden elk)

Flex-samples spelen uit het RAM. Static-samples worden van de kaart gestreamd en kunnen tot 2 GB groot zijn

Samples: 16 of 24 bit, 44,1 kHz, wav of aiff, mono of stereo

Recorderbuffers worden bij het uitschakelen gewist. Sla ze op de kaart op

Veiligheid

Wijzigingen worden automatisch op de kaart gecachet. SAVE legt alleen een punt vast waar RELOAD naar terug kan

Voer SYNC TO CARD uit voordat je de kaart verwijdert

Zet het apparaat nooit uit terwijl de CARD STATUS-led knippert

Interface en bewerken

↑ Inhoud

Lees dit om te weten wat het scherm, de knoppen, kopiëren en plakken en het benoemen doen.

Scherm

Tracksymbolen: F Flex, S Static, T Thru, N Neighbor, P Pickup, M Master. Het scherm toont het tempo, de afspeelpositie, de scene-slots, de triggermodus, de actieve pattern en de part

Het scherm dimt na 5 minuten en gaat uit na 60 minuten

Parameters

De DATA ENTRY-knoppen A tot F horen bij de zes parameters op het scherm (A B C in de bovenste rij, D E F in de onderste)

Een knop indrukken terwijl je eraan draait: stappen van 7

`FUNC` + draaien: springt naar 0 of 127 (of -64, 0, +64). De TIME van Echo Freeze verdubbelt bij elke stap

Een `TRACK PARAMETER`-toets ingedrukt houden: toont alle 1.40 waarden van de pagina

`TRACK PARAMETER` + `YES`: randomiseert de pagina 1.40

`TRACK PARAMETER` + `NO`: laadt de pagina opnieuw uit de 1.40 opgeslagen part

Een toets twee keer indrukken, of `FUNC` + de toets: opent de SETUP-pagina

`NO` sluit elk venster

Kopiëren, plakken, wissen

`FUNC` + `RECORD` kopieert, `FUNC` + `STOP` plakt, `FUNC` + `PLAY` wist

Herhaal een plak- of wisactie meteen om hem ongedaan te maken

Wat er wordt gekopieerd hangt af van de actieve modus of het actieve menu

Namen geven

`LEFT` / `RIGHT` verplaatsen, `UP` / `DOWN` of `LEVEL` kiezen een letter

`FUNC` + `NO` wist. `FUNC` opent het tekenvenster

`CUE` + `NO` wist zonder de pop-up te openen. Snel scrollen in lijsten: `FUNC` + `UP` / `DOWN` springt een pagina

Demomodus

Zonder kaart: houd `YES` ingedrukt bij het opstarten. 16 demopatterns, er kan niets worden opgeslagen

Sets, projecten en systeem

↑ Inhoud

Lees dit als je moet opslaan, laden, een back-up maken, het OS bijwerken of de kaart formatteren.

Een set koppelen en een project laden

`PROJ` › PROJECT › CHANGE (sectie SET) › kies een set of CREATE NEW SET

`PROJ` › PROJECT › CHANGE (sectie PROJECT) › kies een project of CREATE EMPTY PROJECT

`FUNC` + `BANK` in de CHANGE-lijst: hernoemen of verwijderen

Buiten een project: gebruik SAVE TO NEW, anders gaan wijzigingen verloren als je van set of project wisselt

De audiopool vullen

`PROJ` › SYSTEM › USB DISK MODE › `YES`

Sleep de bestanden naar de AUDIO-map van de set en werp de kaart daarna uit op de computer

Maximaal 1024 bestanden of mappen per map

PROJECT-commando's

`PROJ` > PROJECT

SAVE (snel: `FUNC` + `PROJ`), RELOAD, SYNC TO CARD, SAVE TO NEW

EXPORT TO SET: kopieert het project en zijn samples naar een andere set

COLLECT SAMPLES: kopieert de gebruikte samples naar de projectmap

PURGE SAMPLES: haalt ongebruikte samples uit de slotlijsten (de audiopool blijft ongemoeid)

SAVE CURRENT BANK / RELOAD CURRENT BANK

SYSTEM

OS UPGRADE: zet de .bin in de hoofdmap van de kaart en ga dan naar `PROJ` > SYSTEM > OS UPGRADE

DATE/TIME, CARD TOOLS (FILE MANAGER, FORMAT CARD), STATUS

De batterij voor het pattern- en partgeheugen gaat ongeveer 6 jaar mee. BATTERY LOW verschijnt als ze vervangen moet worden

Projectbestanden bestaan als .strd (opgeslagen) en .work (actief)

Een bankbestand naar een ander project kopiëren brengt de sequencerdata, parts en scenes mee, maar niet de samples

Opstartmenu

Houd `FUNC` ingedrukt bij het opstarten en druk dan op een `TRIG`-toets

`TRIG 1` testmodus, `TRIG 2` lege reset (wist het batterij-RAM, niet de kaart), `TRIG 3` MIDI-update, `TRIG 4` update verzenden, `TRIG 5` afsluiten

Menu-instellingen die het waard zijn om te kennen

↑ Inhoud

Lees dit om het gedrag van de Octatrack te veranderen: instellingen voor ingangen en uitgangen, geheugen, metronoom en meer.

PERSONALIZE

`PROJ` > SYSTEM > PERSONALIZE

QUANTIZE LIVE REC: aan, dan worden live gespeelde noten op hele steps vastgelegd; uit, dan blijft de micro timing van 1/384 behouden

PREVIEW WITHOUT FX: voorbeluisteren negeert de trackeffecten

MUTE FOCUSES TRACK, CUE FOCUSES TRACK, CUE MUTES TRACK

DISABLE FUNCTION + ENCODER, DISABLE YES/NO ARM, DIS. STOP-STOP ARM

DIS. PAGE AUTOCOPY: stopt met het kopiëren van triggers als een pattern of track wordt verlengd

DEFAULT TRIG MODE, DEFAULT REC MODE, SAVE SAMPLES TO (AUDIO POOL of PROJECT DIRECTORY)

SHORT SAMPLE NAME: BEG+END, BEG ONLY of END ONLY

RECORD QUICK MODE: `REC1/2/3` alleen start het samplen op de actieve track

EXT LEN GRID-REC: neemt de duur van MIDI-noten op bij rasteropname 1.40

LED BRIGHTNESS: LOW, MID of MAX 1.40

CONTROL

`PROJ` > CONTROL

AUDIO, TRACK 8: MASTER (zijn effecten verwerken alle tracks en ingangen) of NORMAL

AUDIO, CUE CFG: NORMAL of STUDIO (de cue-uitgangen worden een tweede toewijsbaar paar)

STUDIO: elke track heeft twee niveaus, LEVEL voor main en `CUE` + `LEVEL` voor de cue-uitgangen. Muten dempt beide

MASTER track 8 behoudt alleen de pagina's AMP SETUP, LFO, FX1 en FX2

INPUT: NOISE GATE AB / CD (-INF betekent uit), DELAY COMPENSATE

DELAY COMPENSATE vertraagt DIR iets, zodat DIR en Thru of Pickup van dezelfde ingang in fase blijven

SEQUENCER, CHAIN AFTER: standaard PAT.LEN. Of een aantal steps (handig bij lange of oneindige patterns)

SEQUENCER, SILENCE TRACKS: dempt de tracks bij het wisselen naar een pattern met een andere part

SEQUENCER, LFO AUTO CHANGE: herstart de LFO's met de nieuwe instellingen bij een partwissel

MIDI SEQUENCER: CC DIRECT CONNECT

CC DIRECT CONNECT ON: CC's op het auto-kanaal of het kanaal van de actieve MIDI-track gaan rechtstreeks naar MIDI out, en CC's van CTRL 1 en 2 kunnen worden opgenomen of gelockt. OFF: CC's 36 tot 45 op het auto-kanaal worden omgezet naar CTRL 1 en 2. Het kanaal van de actieve MIDI-track gedraagt zich altijd alsof het ON is

MEMORY

`PROJ` > CONTROL > MEMORY. Afsluiten wist de recorderbuffers

FLEX FORMAT: 24-BIT of 16-BIT (16 bespaart RAM)

RECORDER FORMAT: samplen in 24 of 16 bit

DYNAMIC RECORDERS: YES laat de recorders vrij Flex-RAM gebruiken boven hun gereserveerde tijd

RESERVE RECORDINGS: R1 tot R1-R8 of NONE. RESERVE LENGTH: seconden per recorder

NONE geeft al het RAM aan Flex. Recorders hebben dan DYNAMIC RECORDERS YES nodig om te samplen. 16-BIT FLEX FORMAT slaat ook bewerkte samples op in 16 bit

METRONOME

METRONOME (in CONTROL): ACTIVE, TIME SIG. NUMER / DENOM, PREROLL, CUE VOLUME, MAIN VOLUME, TONAL, PITCH

Zet hem aan met `CUE` + `TEMPO` of `FUNC` + `MIX`. Hij klinkt alleen als de sequencer draait

Tempo en mixer

↑ Inhoud

Lees dit als je tempo, tap, niveaus, mute, solo of cue nodig hebt.

Tempo

`TEMPO`: `LEVEL` stelt hele BPM in, `UP` / `DOWN` de decimalen

`FUNC` + `YES` in het menu: wisselt tussen PROJECT- en PATTERN-tempo 1.40

Tap: `FUNC` + `TEMPO`, vier tikken om in te stellen

`LEFT` / `RIGHT`: verschuift het patterntempo tot 10% zolang de toets wordt ingedrukt

`TRACK` + `LEFT` / `RIGHT`: verschuift alleen het sampletempo van die track

Mixer

`MIX`*-menu, gemeenschappelijk voor alle banks en patterns*

MIX: de hoofdtelefoon gaat geleidelijk van main (links) naar alleen cue (rechts)

MAIN / CUE OUT: eindniveaus, +63 is +12 dB

AB DIR / CD DIR: ingangen naar de main-uitgangen. 0 is stil, 127 is unity. Ze werken niet op het samplen

AB GAIN / CD GAIN: -64 dempt, +63 is +12 dB. Ze werken op het samplen en op Thru-machines

DIR-audio slaat de FX-blokken over. Gebruik Thru-machines om effecten op ingangen toe te passen

`FUNC` + `LEVEL` overal: MAIN-uitgangsniveau

Mute, solo en cue

Een track dempen: `FUNC` + `TRACK`, of `TRIG` in het MIX-menu (1 tot 8 audio, 9 tot 16 MIDI)

Houd in het MIX-menu `FUNC` ingedrukt terwijl je op `TRIG` drukt om mutewijzigingen bij het loslaten toe te passen

Solo: `CUE` + `TRIG` in het MIX-menu

Zolang `FUNC` ingedrukt is in het MIX-menu, markeert + een track die bij loslaten wordt geunmuted en X een track die wordt gemute

Solo toont groen met S. Gemute tracks blijven gemute na solo. Een gesoloede cue-track speelt op main en cue

Een track in cue zetten: `CUE` + `TRACK`. Een ingang in cue zetten: `CUE` + `REC1/2`

Cue-niveau van de track: `CUE` + `LEVEL`. Een track in cue is altijd hoorbaar op main

De mastertrack negeert mutes en heeft geen cue

Bij Neighbor-machines demp je de laatste Neighbor om de keten te dempen

Banks, patterns en parts

↑ Inhoud

Lees dit om patterns en parts te wisselen, te ketenen, te kopiëren of in te stellen.

Selectie

Bank: `BANK` + `TRIG 1-16`. Pattern: `PTN` + `TRIG 1-16`, of kies de pattern direct na de bank

Groene triggers bevatten data, de rode is actief. Kies binnen ongeveer 4 seconden of druk op `NO`

`PLAY` start, `PLAY` nog een keer pauzeert. `STOP` stopt, `STOP` + `STOP` kapt ook delaystaarten af en stuurt All Notes Off

Ketenen

Houd `PTN` ingedrukt en houd daarna de `TRIG`-toetsen in afspeelvolgorde ingedrukt

Alleen binnen dezelfde bank, niet twee keer dezelfde pattern

`STOP` zet de keten terug, `STOP` nog een keer ontbindt hem

Een nieuwe pattern start als de huidige pattern zijn einde bereikt (CHAIN AFTER)

Parts

`PART`: PART QUICK SELECT. Kies met de `ARROW`-toetsen, `YES` om te koppelen. `FUNC` + de part voor een snelle koppeling

`FUNC` + `PART`: RENAME, RELOAD, SAVE, SAVE ALL

`FUNC` + `CUE`: laadt de actieve part opnieuw naar zijn opgeslagen toestand (hij moet zijn opgeslagen)

Nieuwe patterns gebruiken part 1. Koppel patterns aan verschillende parts om ze andere samples, machines en instellingen te geven

Een pattern kopiëren en wissen

Kopiëren: `FUNC` + `RECORD`, kies de bestemming met `BANK` / `PTN` / `TRIG`, plak met `FUNC` + `STOP`

Wissen: `FUNC` + `PLAY`. Niet bij rasteropname

De part wordt niet met de pattern gekopieerd. Kopieer hem apart

Pattern Settings

`FUNC` + `PTN`*. Elke pattern heeft zijn eigen*

SCALE MODE: NORMAL (gemeenschappelijke lengte) of PER TRACK

CHAIN BEHAVIOR: haal USE PRJ SET. weg om hem voor deze pattern te overschrijven

Per track: START SILENT (AUTO, NO, YES)

Per track: PLAYS FREE (koppelt de track los, start hem met zijn eigen `TRIG`-toets)

Met PLAYS FREE: ONESHOT TRACK, TRIG MODE (ONE, ONE2, HOLD), TRIG QUANT (DIRECT, TR. LEN, 1/16...)

START SILENT: AUTO volgt de projectinstelling SILENCE TRACKS. NO laat de oude part doorklinken tot er een trigger afgaat op die track. YES laat hem los zodra het nieuwe pattern start

TRIG MODE: ONE herstart bij elke druk en stopt met `STOP`. ONE2 stopt bij de tweede druk (en `STOP` stopt ook de sequencer). HOLD speelt alleen zolang de toets ingedrukt is

TRIG QUANT werkt alleen terwijl de sequencer loopt. Een knipperende waarde is langer dan de pattern- of masterlengte en valt daarop terug

CHAIN BEHAVIOR: een knipperende lengte loopt voorbij het pattern en werkt als PLEN

Pattern Settings gelden per pattern. In MIDI-modus beïnvloeden trackinstellingen alleen MIDI-tracks

Opnemen en triggers

↑ Inhoud

Lees dit om steps te programmeren: triggers, locks, micro timing, voorwaarden en fills.

Opnamemodi

Raster: `RECORD`, dan `TRACK` en de 16 `TRIG`-toetsen. `PAGE` wisselt van pagina

Live: houd `RECORD` ingedrukt en druk op `PLAY`, daarna spelen `TRIG 9-16` de tracks 1 tot 8

Live opnemen: draai aan een knop om parameterlocks op te nemen. `FUNC` + trigger neemt trigless triggers op

Live wissen: `NO` + `TRACK` wist triggers. `FUNC` + `NO` wist alleen locks

Een lock live verwijderen: `NO` + op die knop drukken

Een trigger met zijn locks voorbeluisteren: `TRIG` + `YES` (main) of `TRIG` + `CUE` (cue) 1.40

Alle triggers verschuiven: `FUNC` + `LEFT` / `RIGHT`

STOP beëindigt opname en afspelen. PLAY beëindigt alleen de opname

Triggerlampjes: met RECORD uit knipperen TRIG 9-16 voor de sampletriggers van track 1 tot 8. Met RECORD aan tonen de toetsen de triggers van de actieve track

Live opnemen snapt standaard naar hele steps. Zet QUANTIZE LIVE REC uit in PERSONALIZE om micro timing te bewaren

Live opnemen: lock-triggers worden voor je geplaatst als je aan een knop draait waar geen sampletrigger staat

Triggertypes

Elke stap bevat één type trigger en de toetskleur laat zien welk. Kies het type op basis van wat de stap moet doen

Sampletrigger (rood): speelt de machine van een audiotrack. Gebruik hem voor elke gewone slag. Druk op TRIG. Op MIDI-tracks is dezelfde rode trigger een nootrigger

Locktrigger (donkergroen): past alleen parameterlocks toe. Hij start de machine, LFO's en FX-envelopes niet. Gebruik hem om een filter of volume op een stap te bewegen zonder nieuwe slag. FUNC + TRIG

Trigless trigger (lichtgroen): een locktrigger die ook LFO's en FX-envelopes start en envelopes herstart die op R+T of TTRG staan. De sample start niet opnieuw. Gebruik hem om een LFO of de filterenvelope te herstarten, of om toonhoogtewijzigingen op te nemen zonder de sample opnieuw te starten

One-shot-trigger (geel): een sampletrigger die één keer speelt en zich dan ontwapent. Gebruik hem voor een lange begeleidingssample die niet opnieuw mag starten als het pattern loopt. FUNC + de TRIG van een sampletrigger

Slidetrigger (groen): laat de gelockte waarden van een sampletrigger glijden naar die van de volgende. Gebruik hem voor filtersweeps en toonhoogteglides

Swingtrigger (groen): verschuift de timing van sampletriggers. Gebruik hem voor groove

Recordertrigger (rood): start de opname van de trackrecorder op die stap. Gebruik hem voor sampling die in de maat van de sequencer blijft

Snelle keuze: een slag is een sampletrigger. Alleen een waardewijziging is een locktrigger. Een waardewijziging die ook een LFO of envelope herstart is een trigless trigger. Een slag die maar één keer mag spelen is een one-shot-trigger

Omzetten: TRIG + NO wisselt tussen trigless en lock. Een sampletrigger heeft TRIG + NO één keer nodig voor trigless en twee keer voor lock

Op een lock- of trigless trigger drukken maakt er een sampletrigger van, nog een keer drukken verwijdert hem

Slide-, swing- en recordertriggers worden gezet in TRACK TRIG EDIT. Recordertriggers kunnen ook in de opname-instellingsmenu's worden gezet

One shots opnieuw wapenen: YES (actieve track bij rasteropname, anders alle tracks), TRACK + YES voor recorder-one-shots, STOP + STOP bij stilstand

Ontwapenen: NO, TRACK + NO

One-shots: het armeren is globaal per tracknummer. Zodra een one-shot afgaat op track 1, worden ook die van track 1 in alle andere patterns van het project ontwapend

One-shots bestaan niet op MIDI-tracks. Handig voor backing tracks, bv. een lange sample op Static die niet bij elke loop opnieuw mag starten

Herarmeren gebeurt ook bij het opstarten of bij een projectwissel. Een afgegane one-shot knippert geel en rood

Slide- en recorder-triggers bestaan niet op MIDI-tracks

Parameterlocks en samplelocks

Lock: houd TRIG ingedrukt (rastermodus) en draai aan een knop. Gelockte triggers knipperen

Een lock verwijderen: houd TRIG ingedrukt en druk op de knop. Alles wissen: TRIG + PLAY

Samplelock: houd TRIG ingedrukt en gebruik UP / DOWN of LEVEL, daarna YES. TRK DEFAULT is de sample van de track

Houd meerdere triggers ingedrukt om ze samen te bewerken: locks, samplelocks, micro timing, kopiëren, plakken, wissen 1.40

Een trigger kopiëren: houd hem ingedrukt en druk op RECORD, houd het doel ingedrukt en druk op STOP

Locks werken op sample-, trigless-, lock- en one-shot-triggers. Een trigger met lock knippert snel. Een sample-lock knippert rood

Slide: de snelheid volgt het tempo en eindigt bij de volgende trigger. Meerdere parameters kunnen tegelijk glijden. Een slide kan niet naar of van een lock-trigger zonder lock gaan

Triggermodi

FUNC + UP / DOWN als er geen scrollmenu open is

Niet hetzelfde als triggertypes. Een triggermodus bepaalt wat de 16 TRIG-toetsen doen als je erop speelt

TRACKS (standaard): TRIG 1-8 starten losgekoppelde tracks, TRIG 9-16 starten machines

CHROMATIC: de triggers en PAGE vormen een toetsenbord. FUNC + LEFT / RIGHT octaaf. De grondtoon is octaaf 0 op trigger 13

SLOTS: de triggers spelen sampleslots, PAGE loopt door de rijen van 16

SLICES: de triggers spelen slices (SLIC moet op ON staan), PAGE loopt door 4 pagina's van 16

QUICK MUTE: triggers 1 tot 8 dempen audiotracks, 9 tot 16 MIDI-tracks

DELAY CONTROL: houd de trigger van een track ingedrukt en kies dan de TIME van Echo Freeze. PAGE wisselt tussen de schalen 1:2 en 1:3

TRACK + PLAY start een machine, TRACK + STOP stopt hem

TRACKS-modus: FUNC + TRIG 9-16 vuurt met de hand een trigless trigger af, bv. de filter of LFO van een track zonder de sample

Live opnemen in TRACKS of CHROMATIC: houd FUNC ingedrukt om trigless triggers op te nemen. Handig om toonhoogtewijzigingen op te nemen zonder de sample te herstarten

MIDI out: TRACKS stuurt C1 tot G1 (triggers 1 tot 8) en C2 tot G2 (9 tot 16). CHROMATIC stuurt de gespeelde noten. SLOTS, SLICES, QUICK MUTE en DELAY CONTROL sturen niets

CHROMATIC: 2 octaven op audiotracks, meer op MIDI. C-toetsen zijn geel, witte toetsen rood, zwarte toetsen uit

SLOTS: rijen van 16 slots, vanaf slot 65 komen er rijen bij. Opgenomen drukken worden sample-locks

SLICES: STRT wordt vergrendeld bij het opnemen. Met SLIC op off starten triggers de sample op STRT 0, 2, 4 enzovoort. Een STRT voorbij het aantal slices speelt de laatste slice

DELAY CONTROL: groene toetsen boven 9 tot 16 markeren tracks met Echo Freeze. Houd er een ingedrukt, druk 1 tot 8 voor TIME. Schaal 1:2 geeft 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128. Schaal 1:3 geeft 1, 3, 6, 12, 24, 48, 96, 128

DELAY CONTROL zet ook SEND op 0 als LOCK aan staat, of VOL op 127 als LOCK uit staat. Handig voor repeaters

Micro timing en aantal triggers

Houd een TRIG ingedrukt en druk op LEFT / RIGHT

TRIG OFFSET verplaatst de trigger op een raster van 1/384. Een verschuiving naar achteren vanaf step 1 speelt aan het einde van de pattern

TRIG COUNT 2 tot 8 herhaalt de trigger gelijkmatig tot de volgende step

In TRACK TRIG EDIT, pagina TRIGS: YES kwantiseert de micro timing met ongeveer 50%. Zes keer drukken wist hem

Triggervoorwaarden

houd in het micro-timingmenu de TRIG ingedrukt en draai LEVEL op TRIG CONDITION

FILL is waar in fillmodus. NOT FILL is waar buiten de fillmodus

PRE is waar als de laatst beoordeelde voorwaarde op de track waar was. NOT PRE is het omgekeerde

NEI is hetzelfde voor de vorige track (de buurman). NOT NEI is het omgekeerde

1ST is alleen waar bij de eerste doorloop. NOT 1ST is waar bij elke volgende doorloop

X% is een kans

A:B speelt bij doorloop A van elke reeks van B doorlopen. 1:2 speelt 1, 3, 5. 2:4 speelt 2, 6, 10

Fillmodus: DOWN + PAGE voor één cyclus, houd UP + PAGE ingedrukt zolang je hem vasthoudt, UP + DOWN + PAGE vergrendelt, UP + PAGE ontgrendelt

PRE en NEI negeren andere PRE- en NEI-triggers bij het beoordelen. NEI is onwaar als de vorige track geen voorwaardelijke trigger heeft

Voorbeeld PRE-keten: trigger 1 op 50% waar, dan PRE onwaar, PRE onwaar, PRE waar. Is trigger 1 onwaar, dan PRE waar, PRE waar, PRE onwaar

4:7 speelt bij ronde 4, 11, 18 enzovoort. 2:2 speelt bij ronde 2, 4, 6

FILL gaat alleen af als de fill-modus actief is. Gebruik het om een tweede sequentie op dezelfde track te verbergen die alleen in fills verschijnt

Rasters met exclusieve voorwaarden en kans geven minimale patterns leven

Schaalinstelling

FUNC + PAGE. Gebruik LEFT / RIGHT om te kiezen en UP / DOWN of LEVEL om in te stellen

NORMAL: PATTERN SCALE (steps, met een totale lengte van 16, 32, 48 of 64) en TEMPO MULTIPLIER

TEMPO MULTIPLIER: 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X, 2X. 3/4X geeft triolen, 2X geeft 32ste noten (1/32)

PER TRACK: SCALE TRACK, TEMPO MULTIPLIER, MASTER LENGTH (INF herstart nooit), MASTER SCALE (maatsoort, MIDI-klok)

FUNC + UP / DOWN stelt MASTER LENGTH in stappen van 16 in

De PAGE - en TRIG-toetsen stellen de lengte snel in

Een pattern verlengen kopieert de bestaande pagina's naar de nieuwe. Uitzetten met DIS. PAGE AUTOCOPY in PERSONALIZE

MASTER LENGTH INF: stel een CHAIN AFTER- of patternketenlengte in, anders gaat hij nooit verder

MASTER SCALE beïnvloedt de MIDI-klokuitgang en de songpositie als een arrangement extern wordt aangestuurd

3/4X is handig voor triolen naast andere apparaten op dezelfde BPM. 2X verdubbelt de resolutie naar 1/32

TRACK TRIG EDIT

FUNC + BANK bij rasteropname

TRIGS: sample-, lock-, trigless en one-shot-triggers

SLIDE: een slide-trigger laat gelockte parameterwaarden glijden tot de volgende trigger. Er moet op een van de twee triggers een lock staan

SWING: plaatst swingtriggers, stel de hoeveelheid in met LEVEL (50 betekent geen). FUNC + LEVEL stelt alle tracks in

REC TRIG: recordertriggers. Houd er een ingedrukt en druk op REC1/2/3 om zijn bronnen te kiezen

Kopiëren, plakken en wissen werken hier alleen op triggers

Track- en paginakopie

Track: rasteropname, FUNC + RECORD, kies de bestemming, FUNC + STOP. Wissen met FUNC + PLAY

Trackkopie omvat triggers, locks, machine- en FX-toewijzingen

Patternpagina: houd PAGE ingedrukt en druk op RECORD, STOP plakt, PLAY wist

Parameterpagina: TRACK PARAMETER + RECORD kopieert, + STOP plakt, + PLAY wist

---

Machines en tracks

↑ Inhoud

Lees dit om te kiezen wat een track speelt en het te vormen met de pagina's SRC, AMP en LFO.

Machines

Toewijzen: druk twee keer op TRACK (QUICK ASSIGN), of FUNC + SRC. Kies met YES. LEFT toont de machinelijst

Flex: speelt een sample dat in het RAM is geladen. De meest veelzijdige: time stretch, slices, retriggers, snelle wijzigingen van het startpunt

Static: speelt een sample dat van de kaart wordt gestreamd. Gebruik hem voor zeer lange bestanden zoals complete nummers en backing tracks

Thru: laat live audio-ingangen door de track lopen om zijn filter, FX en LFO's te gebruiken. Hij moet worden getriggerd om geluid door te laten

Neighbor: neemt het geluid van de vorige track en stuurt het door de effecten van deze track, waardoor je tracks kunt ketenen. Niet op tracks 1 of 5

Pickup: een looper. Hij neemt live audio op in een loop, staat overdubben toe en is hardwired aan de trackrecorder en de buffer

Samples toewijzen: QUICK ASSIGN of SRC SETUP, kies een slot en YES

Flex- en Static-parameters

SRC MAIN en SETUP

MAIN: PTCH, STRT, LEN, RATE, RTRG, RTIM

SETUP: LOOP, SLIC, LEN (SLIC of TIME), RATE (STRETCH of PITCH), TSTR, TSNS

LOOP en TSTR op AUTO gebruiken de instellingen van de audio-editor van elke sample

PTCH: plus of min 1 octaaf, hele stappen zijn halve tonen. RATE 0 speelt niet, negatieve waarden spelen achterwaarts

LEN met SLIC ON: SLIC bepaalt hoeveel slices vanaf STRT spelen, TIME bepaalt de lengte van een slice. Met SLIC OFF: OFF schakelt LEN uit, TIME bepaalt de lengte vanaf STRT

RTRG bepaalt het aantal retriggers, RTIM de tijd ertussen in steps

Static: LFO's kunnen STRT niet moduleren. Een gelockte STRT werkt zoals verwacht

Static-slices kunnen vanaf het verkeerde punt spelen als de crossfader of LFO's STRT verplaatsen. Parameter locks zijn veilig

Thru- en Pickup-parameters

Thru MAIN: INAB, VOL, INCD, VOL (het maximum voegt +12 dB toe)

Thru stopt met TRACK + STOP

Pickup MAIN: PTCH, DIR (FWD, REV, PIPO), LEN, GAIN, OP (DUB of GAIN)

Pickup SETUP: TSTR, TSNS. Pickup-parameters kunnen niet worden gelockt

Amp

AMP MAIN: ATK, HOLD, REL, VOL, BAL

SETUP AMP en FX1 / FX2: ANLG, RTRG, R+T, TTRG (herstartgedrag van de envelope)

SETUP: SYNC, ATCK (LIN of LOG)

HOLD telt in sequencer-steps en de attack hoort erbij. Bij oneindige hold houdt een keyboardnoot aan tot hij wordt losgelaten

FX1 en FX2 (AMP SETUP) bepalen hoe de filterenvelope of de Lo-fi AM herstart: ANLG vanaf het huidige niveau, RTRG vanaf nul bij sample-triggers, R+T vanaf nul bij sample- en trigless-triggers, TTRG vanaf het huidige niveau bij beide

Een master track behoudt alleen de effectpagina's en deze FX1- en FX2-parameters van AMP SETUP

LFO

LFO MAIN: SPD1 tot SPD3, DEP1 tot DEP3

SETUP: PMTR, WAVE, MULT, TRIG, SPD, DEP

LFO TRIG: FREE, TRIG, HOLD, ONE, HALF, SYNC TRIG, SYNC ONE, SYNC HALF

FREE loopt altijd. TRIG herstart bij elke sample-trigger. HOLD loopt op de achtergrond en bevriest de uitvoer bij elke trigger. ONE en HALF herstarten bij een trigger en lopen een of een halve cyclus

SYNC TRIG herstart bij het starten van de track en bij elke patternloop. SYNC ONE en SYNC HALF herstarten bij het starten van de track en lopen een of een halve periode

SPD is gesynchroniseerd met de BPM: 16, 32 of 64 geven rechte tellen. MULT schaalt SPD. DEP 127 bereikt beide uitersten van het doel. PMTR toont alleen parameters van de MAIN-pagina's

Een LFO moduleert alleen LFO's met een lager nummer

11 golfvormen plus 8 designer-golfvormen (T1 tot T8)

Designer: 16 steps. Houd een `TRIG` ingedrukt en draai aan een knop in de bovenste rij. `TEMPO` interpoleert. `FUNC` + `BANK` RANDOMIZE of INVERT

Designer-golven T1 tot T8 worden gedeeld door de drie LFO's van die track. MIDI-tracks gebruiken hun eigen

Druk op een `TRIG` om de waarde te zien. Houd meerdere `TRIG`-toetsen ingedrukt om steps samen te bewegen. Knoppen naast de gedraaide bewegen de aangrenzende steps. Geïnterpoleerde steps tonen gele `TRACK`-toetsen

`FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` roteert de golf. Kopiëren, plakken en wissen werken (wissen zet alle steps op 0, getrapt)

Niveaus en routing

LEVEL: post-FX-niveau van de track, naar main

`CUE` + `LEVEL`: post-FX-niveau naar cue

VOL (AMP): pre-FX-niveau naar beide

In STUDIO-modus voeden LEVEL en `CUE` + `LEVEL` beide uitgangsparen

MAIN-parameters kunnen worden gelockt, in scenes gezet en door LFO's gemoduleerd. SETUP-parameters niet

Een cue-track is nog steeds op main te horen. Een gemute cue-track is alleen op cue te horen. CUE MUTES TRACK dempt hem op main zolang hij gecued is

DIR (MIX-menu) stuurt de live-ingang naar main. Een gecuede ingang is te horen op het niveau van DIR 100

Effecten

↑ Inhoud

Lees dit om te weten welke effecten er zijn en wat hun parameters doen.

FX1 en FX2

`FX1` / `FX2`. Twee keer indrukken of `FUNC` + de toets om het effect te kiezen

FX1-lijst: Multi Mode Filter, Parametric EQ, DJ Kill EQ, Phaser, Flanger, Chorus, Spatializer, Comb Filter, Dynamix, Lo-fi

FX2-lijst: dezelfde plus Echo Freeze Delay, Gatebox Plate Reverb, Spring Reverb, Dark Reverb

Filters en EQ

hoofdparameters, daarna SETUP tussen haakjes

Multi Mode Filter: BASE, WIDTH, Q, DEPTH, ATK, DEC. SETUP: HP- en LP-helling (12 of 24 dB), ENV, HOLD, Q, DIST

Multi Mode Filter: BASE met WIDTH op maximum is een hoogdoorlaatfilter. WIDTH met BASE op minimum is een laagdoorlaatfilter. Negatieve DEPTH keert de envelope om. SETUP Q kiest waarop de resonantie werkt (BASE, WIDTH, beide of geen). Meer DIST betekent minder headroom. HOLD laat AMP HOLD de envelope vormen

Parametric EQ: FRQ1, GN1, Q1, FRQ2, GN2, Q2. SETUP: TYP1, TYP2 (low shelf, parametrisch, high shelf)

Parametric EQ: een hogere Q geeft een smallere band

DJ Kill EQ: LS F, HS F, LOWG, MIDG, HI G (max +12 dB, min kapt de band af)

Comb Filter: PTCH, TUNE, LP, FB, MIX

Comb Filter: TUNE verschuift tot 2 halve tonen naar beide kanten, LP filtert de feedback

Modulatie en dynamiek

Phaser: CNTR, DEP, SPD, FB, WID, MIX. SETUP: NUM (2 tot 10 trappen)

Flanger: DEL, DEP, SPD, FB, WID, MIX

Chorus: DEL, DEP, SPD, FB, WID, MIX. SETUP: TAPS (2 tot 10), FBLP

Spatializer: INP, DPTH, WDTH, HP, LP, SEND. SETUP: PHSE, M/S, MG, SG

Spatializer: INP is de gain van het droge signaal, SEND het niveau van het verbrede signaal. PHSE draait de fase van het natte signaal op L, R of beide. M/S schakelt MG en SG in (mid- en side-gain). Het kan stereo nabootsen uit een monosample

Dynamix: ATK (0,5 tot 100 ms), REL (50 ms tot 5 s), THRS, RAT (1:1 tot 1:255), GAIN, MIX. SETUP: RMS

Dynamix: RMS op 0 reageert op pieken, op maximum op de totale energie

Lo-fi: DIST, AMF, SRR, BRR, AMD. SETUP: AMPH

Lo-fi: AMF en AMD zijn de snelheid en diepte van de amplitudemodulator. AMPH 90 laat hem hoog beginnen, 270 laag

Delay en reverbs

Echo Freeze Delay (FX2): TIME, FB, VOL, BASE, WDTH, SEND. SETUP: X, TAPE, DIR, SYNC, LOCK, PASS

X is ping pong. TAPE ON glijdt tussen delaytijden. DIR is het droge niveau in de mix. SYNC uit maakt TIME onafhankelijk van het tempo. VOL bepaalt het bufferniveau alleen als PASS aan staat

TIME in 256sten van een noot: 128=1, 96=gepunteerde 1/2, 64=1/2, 48=gepunteerde 1/4, 32=1/4, 24=gepunteerde 1/8, 16=1/8, 12=gepunteerde 1/16, 8=1/16, 6=gepunteerde 1/32, 4=1/32, 3=gepunteerde 1/64, 2=1/64, 1=1/128

Repeater: LOCK aan, FB op 127, dan laat SEND 0 de buffer eindeloos herhalen. PASS 0 hoort alleen de buffer

Plate: TIME, DAMP, GATE, HP, LP, MIX. SETUP: GVOL, BAL, MONO, MIXF

Plate: hogere DAMP sterft sneller uit, GATE op maximum schakelt de gate uit, GVOL is de gatedrempel, MONO versmalt de reverb

Spring: TIME, HP, LP, MIX. SETUP: TYPE, BAL

Spring: TYPE heeft drie standen, van transparant tot veerachtig

Dark: TIME, SHVG, SHVF, HP, LP, MIX. SETUP: PRE, BAL, MONO, MIXF (MIX of SEND)

Dark: SHVG op maximum behoudt de hoge tonen, lagere waarden maken donkerder, SHVF bepaalt de shelf-frequentie. PRE is een korte pre-delay. HP en LP filteren het binnenkomende signaal

Scenes en crossfader

↑ Inhoud

Lees dit om met de crossfader te morphen tussen twee sets waarden.

Scenes

Elke part heeft 16 scenes. Twee slots, A en B, zitten aan de uiteinden van de crossfader

Toewijzen: `SCENE A` / `SCENE B` + `TRIG`. Een rode trigger is toegewezen, de groene is de andere slot, halfgroen heeft locks

Lock: houd `SCENE` ingedrukt en draai aan een knop. Verwijderen: houd `SCENE` ingedrukt en druk op de knop

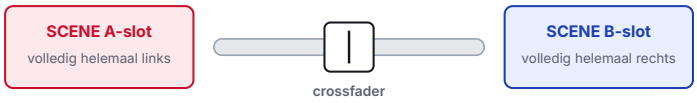
Houd `SCENE` ingedrukt om te zien welke tracks en pagina's locks hebben

Kopiëren: `SCENE` + `RECORD`. Plakken: `SCENE` + `STOP`. Wissen: `SCENE` + `PLAY`

Een slot dempen: `FUNC` + `SCENE A` / `SCENE B`

Scenelocks gaan voor op parameterlocks terwijl de crossfader beweegt

Met locks in slechts een slot blendt de crossfader tussen die waarden en de partwaarden. Twee lege scenes doen niets



Gelockt in A en B	beweegt tussen de A-waarde en de B-waarde
Gelockt in één scene	beweegt tussen die waarde en de partwaarde
In geen enkele scene gelockt	blijft op de partwaarde
Twee lege scenes	de crossfader doet niets
Gedempte sceneslot	dat uiteinde van de crossfader gebruikt de partwaarden

Een scene opnieuw wissen maakt het wissen ongedaan

Volumefades zonder dip

Houd `SCENE` ingedrukt om XLV (LEVEL), XVOL (AMP) en XDIR AB / CD (MIX-menu) te onthullen

Elk vergrendelt op MIN of MAX

Verwijder XLV met de LEVEL-knop, XVOL met zijn knop, XDIR AB met knop B, XDIR CD met knop C

Crossfadetips

Slices remixen: lock STRT op SL1 in scene A en op SL16 in scene B

DJ-mix: Static-machines op de tracks 1 en 5, XLV MAX / MIN in tegengestelde scenes, `CUE` + `TRACK` om voor te luisteren

Samplen

↑ Inhoud

Lees dit om audio stap voor stap in de Octatrack op te nemen.

Een sample opnemen (stap voor stap)

1. Sluit de bron aan op ingang A/B of C/D. De <REC>-leds tonen het niveau. Is het laag, verhoog dan AB GAIN of CD GAIN in het `MIX`-menu

2. Druk op de `TRACK`-toets waarvan je de recorder wilt gebruiken

3. Optioneel: `FUNC` + `REC1` om INAB, INCD, SRC3, RLEN en TRIG in te stellen

4. Wijs de recorderbuffer van die track toe aan zijn Flex-machine (buffer 1 op track 1), zodat hij speelt zodra hij is opgenomen

5. Druk op `TRACK` + `REC1` (ingangen A/B) of `TRACK` + `REC2` (ingangen C/D). Hij stopt na RLEN. Om de ingang tijdens het opnemen te horen mag DIR in het `MIX`-menu niet op 0 staan

6. Speel hem af met `TRACK` + `PLAY`, een sampletrigger of `TRIG 9-16`

7. Bewaren: `FUNC` + `REC3` > SAVE THIS RECORDING. Niet-opgeslagen buffers gaan bij het uitschakelen verloren

Een bron op - neemt stilte op

A of B alleen (en C of D alleen) nemen nog steeds in stereo op. A+B telt ze op. Standaard is A B en C D (hard links en rechts)

De Octatrack zelf resamplen

Stel SRC3 in bij RECORDING SETUP 1 (`FUNC` + `REC1`): MAIN (de hele main-mix), CUE (cue-mix) of T1 tot T8 (één track)

Druk op `TRACK` + `REC3` om op te nemen en speel de buffer daarna af vanaf een Flex-machine

Meerdere bronnen kunnen tegelijk opnemen als je meerdere combinaties samen indrukt

Reserveer meer recordertijd in het MEMORY-menu om een heel nummer te resamplen

Trackrecorders

Handmatig: `TRACK` + `REC1` (AB-ingangen), `REC2` (CD-ingangen), `REC3` (intern)

Setup 1 met `FUNC` + `REC1`: INAB, INCD, RLEN, TRIG, SRC3, LOOP

INAB / INCD: -, A B, A, B, A+B (en C D, C, D, C+D)

RLEN: steps, of MAX. TRIG: ONE (herstart), ONE2 (vroeg stoppen), HOLD

RLEN negeert de trackschaal. MAX is standaard 16 seconden, meer in het MEMORY-menu

SRC3: -, MAIN, CUE, T1 tot T8. Standaard MAIN 1.40

Setup 2 met `FUNC` + `REC2`: FIN, FOUT, AB, QREC, QPL, CD

FOUT wordt na de opname toegevoegd (16 steps met FOUT 2 geeft 18). Bij een Pickup fadet het het begin van de loop

AB en CD bepalen alleen het monitorniveau voor een Pickup. De monitor loopt via de track-effecten

QREC en QPL: OFF, PLEN of een aantal steps (4 is de volgende tel, 8 is een halve maat)

`FUNC` + `PLAY` in een RECORDING SETUP-menu wist de buffer (niet in grid recording)

Heel kleine FIN en FOUT voorkomen klikjes in loops. QREC kwantiseert starts, QPL kwantiseert het afspelen van de buffer

`FUNC` + `REC3`: RECORDING EDIT (edit, save this, save all, memory config)

Nieuwe opnames overschrijven de buffer. Handmatige samples krijgen een geschat BPM en een geschatte lengte in maten

SRC3 -: een sample-trigger en een recorder-trigger op dezelfde step spelen wat wordt opgenomen. Elke andere SRC3 speelt de vorige opname

Recordertriggers

Met rasteropname aan, in een RECORDING SETUP-menu of in de REC TRIG-bewerking, druk je op de `TRIG`-toetsen

Houd een recordertrigger ingedrukt en druk op `REC1/2/3` om zijn bronnen te wijzigen

One-shot-recordertriggers: `FUNC` + `TRIG` (geel)

Recordertriggers zetten het BPM van de sample op het huidige tempo

Opnames afspelen

De 8 recorderbuffers staan boven Flex-slot 1 (druk op `UP` in de slotlijst)

Wijs een buffer toe aan een Flex-machine zoals elke sample. Gelijke nummers helpen (buffer 1 op track 1)

Sla op vanaf de FILE-pagina van de audio-editor of vanuit RECORDING EDIT

Samples laden

Druk twee keer op `TRACK` of `FUNC` + `SRC`. Kies een lege slot en `YES` om de bestandsbrowser te openen

`RIGHT` opent de browser zonder toe te wijzen. Houd `YES` ingedrukt en gebruik `UP` / `DOWN` om bestanden ter plekke te beluisteren

Voorbeluisteren: `FUNC` + `YES` (main), `CUE` + `YES` (cue)

`FUNC` + `LEFT` / `RIGHT`: volgend of vorig bestand in de map

Smiley: blij laadt goed, neutraal speelt op de verkeerde snelheid (bijvoorbeeld 48 kHz), droevig kan niet worden geladen

Een slot kopiëren kopieert de attributen, slices en trim

Pickup-machines

↑ Inhoud

Lees dit voor een live looper met overdub.

Bediening

`REC1` neemt op en overdubt, `REC2` speelt en stopt

ONE: `REC1` start een loop van RLEN en overdubt daarna. `REC2` tijdens het opnemen speelt zonder overdub

ONE2: zoals ONE, druk op `REC1` of `REC2` om zelf de lengte vast te leggen

HOLD: houd `REC1` ingedrukt om op te nemen, laat los om te loopen. Houd opnieuw ingedrukt om te overdubben

Vervangen: zet GAIN op -INF met OP op DUB

Overdubben en vervangen vereisen PTCH op 0

`REC1` wisselt tussen overdub en replace. `REC2` beëindigt het overdubben en de loop blijft spelen. `REC2` nogmaals stopt hem. `REC1` tijdens het afspelen overdubt opnieuw

Pickups kunnen niet worden gesequenced. De track moet actief zijn om op te nemen. Het scherm toont positie en looplengte in steps, en een blok is ONE, twee blokken ONE2, een staand blok HOLD

Master en slave

De eerste loop is de master en bepaalt het BPM van het project

Het master-icoon heeft twee pixels linksboven de P, de slave linksonder. Als alle Pickups stoppen, wordt de volgende opgenomen loop de master

LEN X1 geeft een slave dezelfde lengte en fase. X2 verdubbelt hem

`TRACK` + `TEMPO`: synchroniseert de sequencer op een Pickup-loop. Daarna wacht `PLAY` tot de loop herstart

Pedaalinstelling

Voetcontroller op het autokanaal: noot 60 opnemen, 64 spelen en stoppen, 71 synchroniseren en starten, 69 vorige track, 68 volgende track

Een pedaal dat alleen CC's stuurt kan CC 59 sturen met het notennummer als waarde

Suggestie: INAB A B, INCD -, RLEN MAX, TRIG ONE2, SRC3 -, LOOP ON, FIN en FOUT 0,063, QREC en QPL OFF

Audio-editor

↑ Inhoud

Lees dit om een sample te trimmen, te loopen, in slices te verdelen of de gain in te stellen.

Openen

`AED`, of `TRACK` + `BANK`, of `FUNC` + `BANK` op een slot

Recorderbuffer: `REC1/2` + `BANK`

Pagina's (TRACK PARAMETER-toetsen): TRIM `SRC`, SLICE `AMP`, EDIT `LFO`, ATTRIBUTES `FX1`, FILE `FX2`

Trim

Knoppen: A start, B loop, C einde, D Y-zoom, E scrollen, F X-zoom. `LEVEL` verplaatst de marker

Houd `FUNC` ingedrukt tijdens het verplaatsen om op nuldoorgangen te klikken

Markers: S start, L loop, E einde. Met een looppunt speelt de sample van start tot einde en loopt dan van L tot het einde. Negatieve RATE speelt van het einde terug naar L

TRIM EDIT (`FUNC` + `BANK` of `YES`): SET START, LOOP of END HERE, RESET TO DEFAULT, CHANGE VIEW (links, rechts of beide)

Instellingen horen bij de slot, tenzij ze met de FILE-pagina zijn opgeslagen, SAVE SAMPLE SETTINGS

`FUNC` + `YES` luistert voor vanaf het startpunt

Slice

Tot 64 slices, die elkaar mogen overlappen. Slice-raster via `FUNC` + `AED` of `YES`: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16, 24, 32, 48 of 64

SLIC moet op ON staan in SRC SETUP, daarna kiest STRT de slice (SL1 tot SL64)

CREATE LINEAR LOCKS / CREATE RANDOM LOCKS: locken STRT op bestaande triggers van de track

LINEAR LOCKS zet SLIC aan en lockt STRT op SL1, SL2, SL3 enzovoort. Met SLIC uit worden het STRT 0, 2, 4, 6

CREATE SLICE GRID vraagt ALIGN MARKERS TO ZERO-CROSSES. `NO` verdeelt gelijke slices. Een STRT boven het aantal slices speelt de laatste slice

Ook: ADD, DELETE, REVERSE, NORMALIZE van een slice, DISABLE LOOP, DELETE ALL

Edit

Knoppen A en C bepalen de selectie. Static-samples hebben minder commando's

SELECT ALL, CROP TO SELECTION, DELETE SELECTION, SAVE SELECTION AS SAMPLE

REVERSE, FADE IN, FADE OUT, NORMALIZE, +3 dB, -3 dB, TO SILENCE (`FUNC` + `PLAY`)

COPY (`FUNC` + `RECORD`), PASTE (`FUNC` + `STOP`), DUPLICATE SELECTION →, DUPLICATE SELECTION ←

CHANGE PASTE MODE: PASTE 0dB, PASTE -6dB, MIX 0dB, MIX -6dB ROTATE POS TO START, MIX CHANNELS, INVERT CHANNEL, CAL BPM FROM SELECTION

Flex-bewerkingen gelden voor de sessie. Een knipperende ster geeft niet-opgeslagen bewerkingen aan

DELETE SELECTION werkt alleen aan het begin of einde van een sample. PASTE mag de gekopieerde data niet overlappen. Kopiëren en plakken werkt tussen Flex-samples

MIX CHANNELS: ADD L+R, SUBTRACT L-R, SUBTRACT R-L, SWAP L/R. CHANGE PREVIEW MODE: PLAY ONCE of LOOP SELECTION

De EDIT-pagina neemt de selectie over van TRIM of SLICE. Open EDIT vanuit TRIM om bij te snijden op de trimpunten

Attributen en bestand

GAIN (recorderbuffers staan standaard op +12 dB), LOOP MODE (OFF, ON, PINGPONG), TIMESTRETCH (OFF, NORMAL, BEAT)

GAIN geldt alleen als een sample wordt getriggerd. LOOP MODE ON loopt alleen samples of slices met een looppunt. PINGPONG wisselt voor- en achterwaarts af

Met LOOP en TSTR op AUTO in SRC SETUP kan elke sample eigen instellingen hebben

SAVE SAMPLE COPY bewaart audio buiten de trim en slaat ook de instellingen op. Recorderbuffers worden als stereo opgeslagen. CLEAR SLOT is gelijk aan `FUNC` + `CLEAR` in de slotlijst. Static-samples hebben minder FILE-commando's

ORIGINAL TEMPO, TRIM LEN (BARS), LOOP LEN (BARS): stel er één in en de andere volgen

QUANTIZED TRIG: DIRECT, PAT.LEN of steps. Weerspiegelt QPL

Bestandsnamen met een BPM-getal (bijvoorbeeld 70) overschrijven de schatting tussen 85 en 170 BPM

FILE: LOAD NEW SAMPLE, SAVE SAMPLE SETTINGS, SAVE SAMPLE COPY, SAVE AND ASSIGN SAMPLE, CLEAR SLOT, REVERT TO SAVED FILE

Een gesynchroniseerde loop voorbereiden

Zet TSTR op OFF, plaats een trigger op step 1, schaal 16/16, stel het startpunt vlak vóór de eerste tel in

Speel af en verander het tempo tot de loop naadloos draait. Dat is zijn oorspronkelijke tempo

Voer het in als ORIGINAL TEMPO op de ATTRIBUTES-pagina, stel TIMESTRETCH in en zet TSTR daarna op AUTO

Arranger

↑ Inhoud

Lees dit om een nummer uit patterns op te bouwen.

Gebruik

`FUNC` + `ARR`: schakelt de arrangermodus in. `ARR`: ARRANGER-menu `PLAY` start hem. Kies een andere rij en `YES` om na de huidige rij te springen

8 arrangementen per project, elk 256 rijen. Hij stuurt en ontvangt de songpositie

`STOP` stopt, een tweede `STOP` gaat terug naar het begin. Een holle pijl markeert de rij die hierna speelt

De header telt maten en tellen. REP telt de resterende herhalingen van de rij af

Scenes komen van de part die aan het pattern van de rij hangt. `SCENE A` of `SCENE B` + `TRIG` wijst ze toe

Kopiëren, plakken, wissen en ongedaan maken werken in de arrangement-editor. Een sterretje bij CHANGE markeert niet-opgeslagen arrangementen

Rijkolommen

ROW. PAT (pattern). REP (herhalingen). OF (startoffset). LN (lengte-overschrijving, MASTER LENGTH in per track-modus)

SCENE (A en B). T (MIDI-transpositie). B (rijtempo). M (rijmutes, 8 audio en dan 8 MIDI)

Het rijtempo overschrijft het pattern- en projecttempo

Een rij invoegen: `FUNC` + `DOWN`. Een rij verwijderen: `FUNC` + `UP`

Speciale invoer in de PAT-kolom

Draai `LEVEL` onder A01 om te komen bij: HALT, LOOP (oneindig of een aantal, kan worden genest), JUMP, REM (een tekstnotitie)

HALT: draai `LEVEL` naar links tot vóór A01. Stopt het arrangement op die rij

LOOP: selecteer vanuit HALT de waarde en draai één keer naar links. Herhaalt tussen rij 000 en die rij, oneindig of een ingesteld aantal. Loops kunnen genest worden

JUMP: selecteer vanuit HALT de waarde en draai naar rechts, kies dan het rijnummer. REM: draai vanuit HALT nog een keer naar links, `RIGHT`, `YES` om tekst in te voeren

T opent MIDI-transpositie per track. B opent het rijtempo, PATTERN betekent het patterntempo gebruiken. M opent de rijmutes met de `TRIG`-toetsen

Menu

EDIT, RENAME, CHANGE, CHAIN (één arrangement tegelijk), CLEAR, SAVE, RELOAD

MIDI-sequencer

↑ Inhoud

Lees dit om externe synths vanaf de Octatrack te spelen.

Basis

`MIDI` *schakelt de MIDI-modus in (8 MIDI-tracks).* `FUNC` + `MIDI` *opent SYNC*

Elke track: akkoorden tot 4 noten, velocity, lengte, pitch bend, aftertouch en 10 CC's

Hetzelfde kanaal op meerdere tracks: het laagste tracknummer wint

Geef een audiotrack en een MIDI-track niet hetzelfde kanaal

MIDI-tracks hebben geen scenes. Ze hebben locks, LFO's, micro timing, voorwaarden en een eigen lengte

`STOP` stuurt note off. `STOP` + `STOP` stuurt all notes off en stuurt CC- en programmawaarden opnieuw

Twee pixels linksboven in het scherm tonen MIDI-activiteit: links ontvangen data, rechts verzonden data

Track-iconen tonen het MIDI-kanaal. X betekent dat de track niets verstuurt

Binnenkomende noten op het auto-kanaal of dat van de actieve track worden gemengd met de trackdata en gearpeggieerd door de arpeggiator van de track

Berichten op het kanaal van de actieve track gedragen zich alsof CC DIRECT CONNECT aan staat

Als meerdere tracks een kanaal delen, neemt alleen de actieve track op. Parameters van MIDI-tracks kunnen niet aan scenes worden toegewezen

Rasteropname: houd een `TRIG` ingedrukt en stuur noten of CC op het auto-kanaal of dat van de actieve track om ze op die step te plaatsen

Parameters op de SETUP-pagina kunnen niet gelockt of met LFO's bewogen worden

Pagina's

NOTE MAIN: NOTE, VEL (0 is note off), LEN, NOT2 tot NOT4

NOTE SETUP: CHAN, BANK, PROG, SBNK 1.40 . Druk op de knop of `YES` om een gewijzigde waarde te activeren

ARP MAIN: TRAN, LEG, MODE (OFF, TRUE, UP, DOWN, CYCL, SHFL, RANDOM), SPD, RNGE, NLEN

ARP SETUP: tot 16 steps, offsets, toonladder (knop F). `FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` roteert

CTRL 1 MAIN: PB, AT, CC1 tot CC4. CTRL 2 MAIN: CC5 tot CC10

Activeer een CTRL-parameter met `FUNC` + zijn knop

CTRL SETUP: kies de CC-nummers. `FUNC` + knop C tot F is MIDI CC LEARN

NOTE: door een trigger vast te houden bij rasteropname verschijnt een minitoetsenbord, draai knop A om de grondtoon te zien

LEN: het maximum is oneindig. Knipt ook een arpeggio af als de tijd om is

NOT2 tot NOT4: intervallen vanaf de grondtoon, ze transponeren mee. 0 haalt er een weg

NOTE SETUP CHAN OFF: de track verstuurt niets. BANK, PROG en SBNK worden verstuurd telkens als een pattern dat aan een andere part hangt actief wordt. OFF is de hoogste waarde

ARP TRAN, LEG en de schaal van ARP SETUP werken ook op gewone nootriggers als MODE op OFF staat

ARP LEG: ON speelt overlappende noten legato. OFF stuurt een note off voor elke arp-noot. NLEN stelt de lengte van arp-noten in

ARP MODE: TRUE houdt de gespeelde volgorde, UP en DOWN sorteren per octaaf, CYCL gaat op en neer, SHFL schudt binnen elk octaafbereik, RANDOM is volledig willekeurig

ARP SPD: gesynct met BPM, 6 geeft zestiende noten (1/16), 12 geeft achtste noten (1/8). RNGE: na elke cyclus gaan de noten een octaaf omhoog tot het bereik bereikt is, daarna begint het opnieuw

ARP SETUP: knop C stelt de lengte in tot 16. Groene toetsen zijn actieve steps, rode zijn uit. Houd toetsen vast en draai LEVEL om notenoffsets in te stellen. Kopiëren, plakken en wissen werken hier

CTRL: parameters beginnen op OFF. `FUNC` + knop activeert er een. MIDI CC LEARN: `FUNC` + knop C tot F, beweeg dan een regelaar van je synth

MIDI-LFO's zijn als audio-LFO's, met extra designer-golfvormen alleen voor MIDI-tracks

MIDI opnemen

Live: `RECORD` + `PLAY`. Raster: houd een `TRIG` ingedrukt en speel of stuur CC's

Stuur op het autokanaal of op het kanaal van de actieve track

CC DIRECT CONNECT aan: CC's gaan rechtstreeks naar de MIDI-uitgang en alleen de CC's die in CTRL 1 / 2 SETUP zijn ingesteld worden opgenomen

CC DIRECT CONNECT uit: CC 16 tot 45 worden opgenomen. CC 36 tot 45 komen overeen met de tien CC-slots van CTRL

Gebruik een synth met local off en laat hem zijn knoppen leren voor opneembare en lockbare bewegingen

---

MIDI-instellingen

↑ Inhoud

Lees dit om MIDI-kanalen, synchronisatie en klok in te stellen.

Menu's

`PROJ` > *MIDI*

CONTROL: AUDIO CC IN, AUDIO CC OUT (INT, EXT, INT+EXT), AUDIO NOTE IN, AUDIO NOTE OUT (INT, EXT, INT+EXT)

AUDIO NOTE IN: OFF, STANDARD, FOLLOW TM, MAP/TRACK. De laatste twee schakelen triggermodi via MIDI in 1.40

AUDIO NOTE OUT: INT speelt alleen de machine, EXT stuurt alleen MIDI-noten (local off), INT+EXT doet beide. Een `TRIG` op een MIDI-track stuurt altijd noten

MAP/TRACK: `MIDI` + `UP` / `DOWN` kiest de map van de actieve track

SYNC: TRANSPORT SEND / RECEIVE, CLOCK SEND / RECEIVE, PROG CH SEND / RECEIVE met CHANNEL

PROG CH CHANNEL AUTO gebruikt het eerste kanaal van de audiotracks dat niet door MIDI-tracks wordt gebruikt. Een program change op het auto-kanaal in MIDI-modus wordt genegeerd en doorgestuurd naar het kanaal van de actieve MIDI-track

Met CLOCK RECEIVE en TRANSPORT RECEIVE allebei aan wacht het apparaat tot 16 seconden op de klok na Start

CHANNELS: AUTO CHANNEL (volgt de actieve track) en een TRIG CHANNEL voor elke audiotrack

TURBO STATUS: onderhandelt tot 10 keer de MIDI-snelheid met Turbo-compatibele Elektron-apparatuur

Bij het ingedrukt houden van een trigger bij rasteropname locket een ontvangen MIDI-noot dezelfde slice of slot 1.40

Voorbeeldopstellingen

Machinedrum en Monomachine: DIR 127 of Thru-machines, stuur klok en transport vanaf de Octatrack

Externe effecten: stuur een track naar de cue-uitgangen met `CUE` + `TRACK`, retour op AB met DIR AB als retourniveau

Live instrumenten: DIR 0, zet de ingangen in cue met `CUE` + `REC1/2`, sample en speel terug met de buffers

Thru- en Neighbor-ketens: Thru op track 1, Neighbor op 2 tot 4, op elk een effect

Controlecentrum: CC DIRECT CONNECT aan, autokanaal 16, synth met local off

MIDI-referentie

↑ Inhoud

Lees dit als je notenmaps en CC-nummers voor MIDI-besturing nodig hebt.

Standaard notenmap

Noot	Functie
C1-G1 (24-31)	Audiotrack 1-8 spelen
A1 / A#1 / B1 (33-35)	Sequencer stop / start / herstart
C2-G2 (36-43)	Sampletrigger audiotrack 1-8
C3-G3 (48-55)	MIDI-track 1-8 spelen
C4 (60)	Combo rec
C#4 / D4 / D#4 (61-63)	INAB rec / INCD rec / SRC3 rec
E4 (64)	Pickup spelen / stoppen
F4 (65)	Multiply (Pickup)
F#4 (66)	Actieve track dempen
G4 (67)	Actieve track op cue
G#4 / A4 (68, 69)	Actieve track omhoog / omlaag (alleen autokanaal)
A#4 (70)	Sequencersync aan/uit
B4 (71)	Sequencersync aan/uit en starten
C5-C7 (72-96)	Toonhoogte sample van de track -12 tot +12 (C6 / 84 is 0)

Standaardmap. Gebruikt als AUDIO NOTE IN op STANDARD staat, en in triggermodus TRACKS met FOLLOW TM.

Andere notenmaps

Map	Noten	Functie
CHROMATIC	C5-C7 (72-96)	Toonhoogte sample -12 tot +12
SLOTS	C-1 to G9 (0-127)	Sampleslot 1-128
SLICES	C0-D#5 (12-75)	Slice 1-64
QUICK MUTE	C0-G0 (12-19)	Audiotrack 1-8 dempen
	G#0-D#1 (20-27)	MIDI-track 1-8 dempen
DELAY CONTROL 1:2	C0-G0 (12-19)	TIME 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128
	G#0-D#1 (20-27)	Track 1-8 kiezen
DELAY CONTROL 1:3	C2-G2 (36-43)	TIME 1, 3, 6, 12, 24, 48, 96, 128
	G#2-D#3 (44-51)	Track 1-8 kiezen

DELAY CONTROL: houd de trackselectienoot ingedrukt (note on) terwijl je de TIME-noot stuurt. Chromatic, Slots, Slices, Quick Mute en Delay Control worden gebruikt door FOLLOW TM of per track met MAP/TRACK.

Control change (zenden en ontvangen)

CC	Audiotracks
7 / 8	Trackniveau / balans
16-21	SRC-parameters 1-6
22-27	AMP: ATK, HOLD, REL, VOL, BAL
28-30	LFO-snelheid 1-3
31-33	LFO-diepte 1-3
34-39	FX1-parameters 1-6
40-45	FX2-parameters 1-6
46 / 47	Trackniveau / cueniveau
48	Crossfader
49	Track dempen (0 uit, 1-127 aan)
50	Track solo
51	Track cue
52	Track gewapend
53	Recorder gewapend
54	Alles wapenen
55 / 56	Scene A / B kiezen
57 / 58	Pickup SRC AB / CD niveau
59	Note on (waarde is de noot)
60	Note off
61	Verzendverzoek (0 = alle audio-CC's)
112-119	MIDI-track 1-8 dempen
120-127	MIDI-track 1-8 solo

CC	MIDI-modus, direct connect uit
16-21	Noot, aanslagsterkte, lengte, noot 2-4
22-27	Transponeren, legato, modus, snelheid, octaaf, arp-nootlengte
28-33	MIDI-LFO snelheid 1-3, diepte 1-3
34 / 35	Pitch bend / aftertouch
36-45	CC-parameters 1-10
49 / 50	MIDI-track dempen / solo
54	Alles wapenen
55 / 56	Scene A / B kiezen
112-127	MIDI-track dempen 1-8, solo 1-8

Alle parameters van de MAIN-pagina's van TRACK PARAMETER reageren op CC. Tracks luisteren op hun TRIG CHANNEL en op het autokanaal.