Patrick DSP の Octatrack MKII 早見表

Elektron Octatrack MKII · OS 1.40C · 2026年11月6日

1.40 は OS 1.40 で追加された機能を示します

基本とファイル シーケンス 音作り サンプリング 演奏と MIDI

目次

基本とファイル

- はじめに: 全体像
- 構造とメモリ
- インターフェイスと編集
- セット、プロジェクト、システム
- 知っておきたいメニュー設定
- テンポとミキサー

シーケンス

- バンク、パターン、パート
- レコーディングとトリガー

音作り

- マシンとトラック
- エフェクト
- シーンとクロスフェーダー

サンプリング

- サンプリング
- Pickup マシン
- オーディオエディタ

演奏と MIDI

- アレンジャー
- MIDI シーケンサー
- MIDI 設定
- MIDI リファレンス

はじめに: 全体像

↑ 目次

最初にお読みください。サンプル、スロット、マシン、パート、パターン、シーンがどうつながるかを説明しています。

全体のつながり

サンプル: サンプルファイルはカード内のセットのオーディオプールにあります。使いたいものを Flex スロット (RAM に保持) または Static スロット (カードからストリーミング) にロードします

スロット: 2 つのスロットリストはプロジェクト全体で共有されます。トリム、ループ、スライス、ゲインはスロットと一緒に保存されるので、オーディオエディタで一度準備すれば、どのパターンでも再利用できます

マシン: オーディオトラック上の Flex または Static マシンが、スロットのサンプルを再生します。スライスを再生するには、マシンの SRC SETUP で SLIC を ON にします。そのうえで STRT でスライスを選びます

エフェクト: オーディオトラックにはそれぞれ、マシンの後ろに 2 つのエフェクトスロット (FX1 と FX2) があります

シーン: クロスフェーダーで、複数のトラックの多くのパラメータを一度に動かせます

Octatrack は、よく準備した少数のサンプルを、ロック、スライス、エフェクト、シーンで変化させて使うように作られています。多くのレイヤーを重ねる用途には向きません

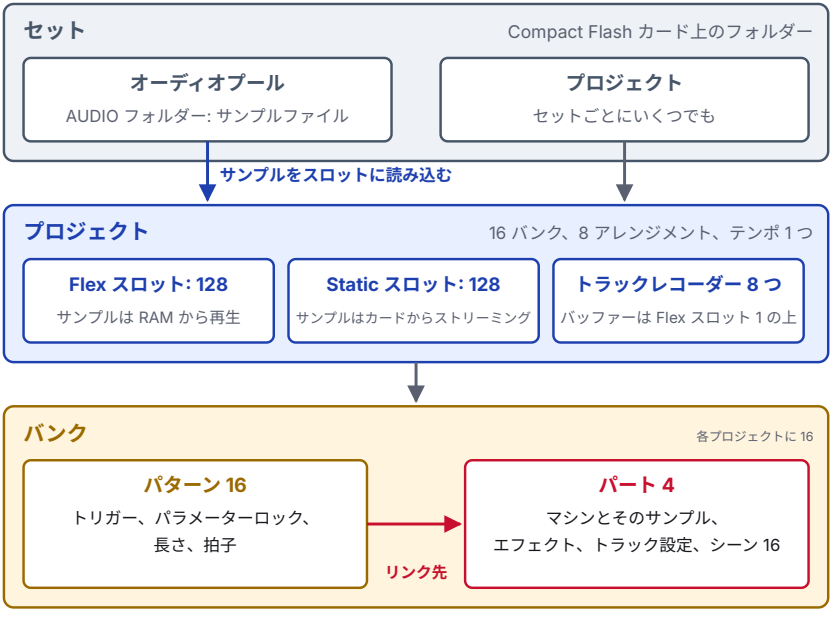
何がどこに保存されるか

プロジェクト: Flex と Static のスロットリストと、そのトリム、ループ、スライス、ゲインの設定

パターン: トリガー、パラメータロック、長さ、拍子

パート: マシンの割り当て、割り当てられたサンプル、エフェクト、トラックパラメータの設定、16 個のシーン。各バンクには 4 つのパートがあり、各パターンはそのうちの 1 つにリンクされます

このように分かれているため、ノブ、エフェクト、マシンを変更すると、変わるのはパターンではなくパートです



パートの実際の使い方

バンク内のすべてのパターンは最初パート 1 を使います。そのため、パートに加えた変更は、そのパートを使うすべてのパターンで聞こえます。パターンのバリエーションを 1 つのまとまりとして保てます

加えたパラメータの変更は、同じパートを使う別のパターンに切り替えても残ります。パターンを切り替えても音が急に変わりません

パターンをコピーしてもパートはコピーされません。コピーしたパターンは同じパートを使い続けます

新しいパターンの音を大きく変えたい場合 (別のマシン、エフェクト、サンプル) は、専用のパートを割り当てます。EDIT PART メニューでパートをコピーし、`PART` + `YES` で新しいパターンをリンクして編集し、SAVE ALL を実行します

PART QUICK SELECT でパートの横にアスタリスクが表示されている場合は、保存後に変更されています

パートを保存して基準点を作ります。自由に試したあと、`FUNC` + `CUE` を押すと、すべてのマシン、エフェクト、ノブが保存した状態に戻ります

パートのリロードは、保存済みのパートでのみ使えます

パートとシーンの違い

シーン: パラメータ値だけを、クロスフェーダーで滑らかにフェードさせます。元に戻すにはシーンスロットをミュートします

パートのリロード: マシン、エフェクト、サンプルを含め、すべてを一度に元に戻します。フェードはありません

シーンは通常の音から少し離れる小旅行で、保存したパートは戻ってくる基地です

シーンは段階的に作ります。シーンをコピーして、次に動かしたい部分だけを変更すると、各シーンが前のシーンの続きになります (Merlin の記事で紹介されている手法)

サンプルロックとスライス

サンプルロック: TRIG を押したまま UP / DOWN または LEVEL を使い、YES を押します。そのステップでは、選んだスロットが、どのパターンのどの Flex トラックでも再生されます

スライスロック: スライスされたサンプルでは、STRT をロックしてそのステップのスライスを選びます。両方を組み合わせると、任意のサンプルの任意のスライスを再生できます

同じファイルを、トリムやスライス数を変えて複数のスロットに入れられます。たとえば、ドラムループをスロット 1 では 16 スライス、スロット 2 では 64 スライスにできます

上限: Flex スロットは 128、サンプルあたりのスライスは 64 です。最後のスライスより大きい番号を指定すると、最後のスライスが再生されます

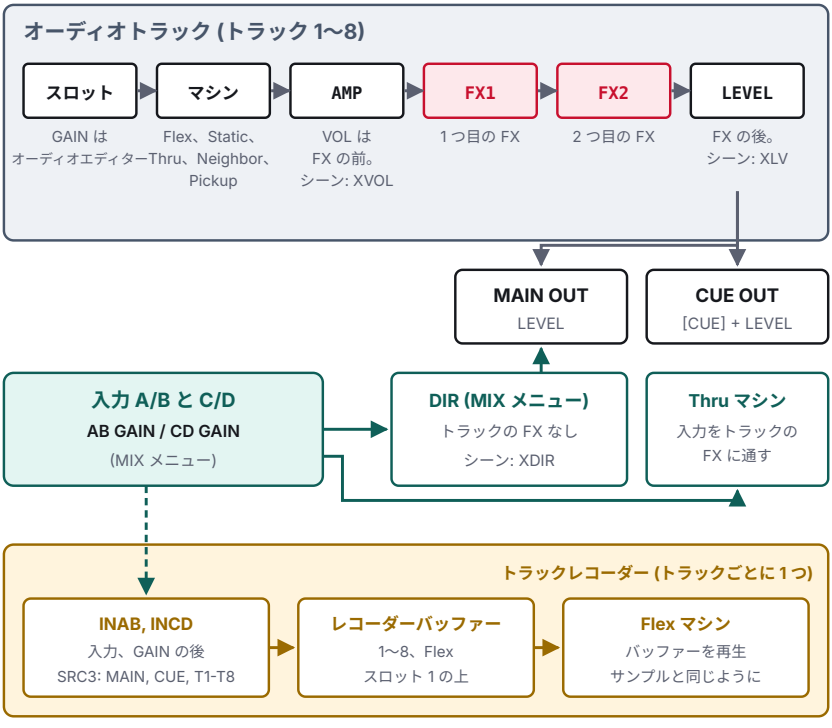
ボリューム: 何をどこで調整するか

信号の順番: サンプルの GAIN、次にマシン、次に AMP の VOL (エフェクトの前)、次に FX1 と FX2、次にトラックの LEVEL (エフェクトの後)、最後にメイン出力

一部のパターンで 1 つのサンプルだけが大きすぎる、または小さすぎる場合は、オーディオエディターの ATTRIBUTES ページでそのサンプルの GAIN を直します。トラックの音量やロックに触れずに、すべての場所に反映されます

ライブのフェード: シーンを使います。XVOL はエフェクトの前でフェードするので、ディレイやリバーブの余韻が残ります。XLV はエフェクトの後でフェードします。XDIR はライブ入力をフェードします

AB GAIN と CD GAIN は入力レベルを一度決めるものです。サンプリングに影響します。DIR は入力をメイン出力に送るだけです



マスタートラック (トラック 8 を MASTER に設定): その FX がほかの全トラックと入力を処理します

サンプリングの要点

各トラックには専用のレコーダーとバッファーがあります。バッファーは Flex スロットリストにあるので、新しい録音はすぐにどのパターンでも使えます

シーケンスによるサンプリング: グリッド上のレコーダートリガーが、すべての録音をシーケンサーに合わせます。そのためトリミングはほとんど必要ありません

ワンショットレコーダートリガーは一度だけ録音してからディザームするので、必要なときだけサンプリングできます

手動サンプリングは、QREC (開始) と QPL (再生) でシーケンサーに合わせられます

ミックスの一部をサンプリングする: SRC3 を MAIN、CUE、または 1 つのトラックに設定します。CUE では、録音したいトラックと入力だけをキューします

ライブ入力をトラックとそのエフェクト経由で聞く: 同じトラックの Flex マシンにレコーダーバッファーを割り当て、SRC3 を - にして、同じステップにレコーダートリガーとサンプルトリガーを置きます

録音を残す: オーディオエディタの FILE メニューで SAVE AND ASSIGN SAMPLE を実行すると、カードに書き込まれ、空きスロットに割り当てられます

このシートの略語

BPM: 1 分あたりの拍数 (テンポ)

CC: コントロールチェンジ。パラメーターを動かす MIDI メッセージです

EQ: イコライザー

FX: エフェクト

LED: 発光ダイオード。パネルの表示ランプです

LFO: 低周波オシレーター。パラメーターを上下に動かすゆっくりした波形です

MIDI: Musical Instrument Digital Interface

OS: オペレーティングシステム。本体のファームウェアです

RAM: ランダムアクセスメモリー。Flex サンプルが再生される高速な作業メモリーです

USB: Universal Serial Bus

構造とメモリ

↑ 目次

セット、プロジェクト、パート、スロットが何か、メモリがどれだけあるか、データを安全に保つ方法を知りたいときに読みます。

階層

セット > プロジェクト > バンク > パターンとパート > シーン

セット: コンパクトフラッシュカード内のフォルダで、任意の数のプロジェクトと 1 つのオーディオプール (AUDIO フォルダ) を含みます

プロジェクト: 16 個のバンク、8 つのアレンジ、8 つのトラックレコーダー、128 個の Flex スロット、128 個の Static スロット、パターン共通の 1 つのテンポ

バンク: 16 個のパターン (16 個のバンク全体で A01 から P16) と 4 つのパート

パート: マシン、サンプル、FX の割り当て、トラックパラメータ、16 個のシーン

パターン: 8 つのオーディオトラックと 8 つの MIDI トラックのトリガー、ロック、長さ、拍子。常に 1 つのパートにリンクされます

バンクとパターンの切り替えはシームレスで、音が途切れません

用語をやさしく説明

トリガー: シーケンサー上のステップのイベント (マニュアルでは「trig」と呼びます)。サンプルやノートを再生したり、ロックした値を適用したりします

パート: パターンのうち音を決める側です。各トラックが使うマシンとサンプル、ノブの位置、エフェクト、16 個のシーンを保存します。パターンが保存するのはノートとロックだけです

各パターンは、バンクの 4 つのパートのうち 1 つを指します。同じパターンを別のパートに向けると、音が変わります

スロット: プロジェクト内の番号付きの場所 (Flex が 128、Static が 128) で、サンプルを 1 つ保持します。マシンは、割り当てたスロットにあるサンプルを再生します

スライス: 1 つのサンプルの中の区切られた部分で、たとえばドラムループの 1 打です (サンプルあたり最大 64)。各スライスを単独で再生できます

オーディオプール: セットの AUDIO フォルダで、スロットにロードするまでサンプルファイルが置かれる場所です

シーン: クロスフェーダーが近づけていくパラメータ値の保存セットです

トラックレコーダー: そのトラックのレコーダーバッファーに録音し、Flex サンプルのように再生します

メモリ

RAM は 85.5 MB で、Flex サンプル (デフォルトで 64 MB) とトラックレコーダー (デフォルトで各約 16 秒) で共有されます

Flex サンプルは RAM から再生されます。Static サンプルはカードからストリーミングされ、最大 2 GB まで使えます

サンプル: 16 または 24 ビット、44.1 kHz、wav または aiff、モノラルまたはステレオ

レコーダーバッファーは電源オフで消えます。カードに保存してください

安全のために

変更は自動的にカードにキャッシュされます。SAVE は RELOAD で戻れる基準点を設定するだけです

カードを取り出す前に SYNC TO CARD を実行します

CARD STATUS LED が点滅している間は電源を切らないでください

インターフェイスと編集

↑ 目次

画面、ノブ、コピーと貼り付け、名前付けの動作を知りたいときに読みます。

画面

トラックアイコン: F は Flex、S は Static、T は Thru、N は Neighbor、P は Pickup、M は Master です。テンポ、再生位置、シーンスロット、トリガーモード、アクティブなパターンとパートが表示されます

画面は 5 分後に暗くなり、60 分後にオフになります

パラメータ

DATA ENTRY つまみ A から F は、画面の 6 つのパラメーターに対応します (上段が A B C、下段が D E F)

つまみを押しながら回す: 7 ずつ変わります

`FUNC` + 回す: 0 または 127 (または -64、0、+64) に飛びます。Echo Freeze の TIME は 1 段ごとに倍になります

TRACK PARAMETER キーを押し続ける: そのページの全部の値を表示 1.40

TRACK PARAMETER + YES: ページをランダムにする 1.40

TRACK PARAMETER + NO: 保存したパートからページを読み込み直す 1.40

キーを 2 回押す、または FUNC + キー: その SETUP ページを開きます

NO でどのウィンドウも閉じます

コピー、貼り付け、クリア

FUNC + RECORD でコピー、FUNC + STOP で貼り付け、FUNC + PLAY でクリアします

貼り付けまたはクリアの直後にもう一度行うと、元に戻せます

コピーされる内容は、アクティブなモードまたはメニューによって変わります

名前付け

LEFT / RIGHT で移動、UP / DOWN または LEVEL で文字を選びます

FUNC + NO で消去します。FUNC で文字のポップアップが開きます

CUE + NO はポップアップを開かずに消去します。リストの高速スクロール: FUNC + UP / DOWN で1ページ移動します

デモモード

カードを入れずに、YES を押したまま電源を入れます。デモパターンは 16 個あり、何も保存できません

セット、プロジェクト、システム

↑ 目次

保存、ロード、バックアップ、OS の更新、カードのフォーマットが必要なときに読みます。

セットのマウントとプロジェクトのロード

PROJ › PROJECT › CHANGE (SET セクション) › セットを選ぶか CREATE NEW SET を選びます

PROJ › PROJECT › CHANGE (PROJECT セクション) › プロジェクトを選ぶか CREATE EMPTY PROJECT を選びます

CHANGE リストで FUNC + BANK: 名前の変更または削除

プロジェクト内にいない場合: SAVE TO NEW を使います。使わないと、セットやプロジェクトを変更したときに変更が破棄されます

オーディオプールにファイルを入れる

PROJ › SYSTEM › USB DISK MODE › YES

セットの AUDIO フォルダにファイルをドラッグし、コンピューターからカードをアンマウントします

1 つのフォルダに入れられるファイルまたはフォルダは最大 1024 個です

PROJECT コマンド

PROJ > PROJECT

SAVE (クイック: FUNC + PROJ)、RELOAD、SYNC TO CARD、SAVE TO NEW

EXPORT TO SET: プロジェクトとそのサンプルを別のセットにコピーします

COLLECT SAMPLES: 使用中のサンプルをプロジェクトフォルダにコピーします

PURGE SAMPLES: 使っていないサンプルをスロットリストから取り除きます (オーディオプールは変わりません)

SAVE CURRENT BANK / RELOAD CURRENT BANK

SYSTEM

OS UPGRADE: .bin をカードのルートに置き、PROJ > SYSTEM > OS UPGRADE を実行します

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

パターンとパートのメモリ用バッテリーは約 6 年持ちます。交換が必要になると BATTERY LOW が表示されます

プロジェクトファイルは .strd (保存済み) と .work (作業中) として存在します

バンクファイルを別のプロジェクトにコピーすると、シーケンサーデータ、パート、シーンは移りますが、サンプルは移りません

スタートアップメニュー

`FUNC` を押したまま電源を入れ、`TRIG` キーを押します
`TRIG 1` はテストモード、`TRIG 2` は空の状態にリセット (バッテリー RAM を消去し、カードは消去しません)、`TRIG 3` は MIDI アップグレード、`TRIG 4` はアップグレード送信、`TRIG 5` は終了です

知っておきたいメニュー設定

↑ 目次

入出力の設定、メモリ、メトロノームなど、Octatrack の動作を変えたいときに読みます。

PERSONALIZE

`PROJ` *> SYSTEM > PERSONALIZE*

QUANTIZE LIVE REC: オンではライブ入力のノートがステップにスナップします。オフでは 1/384 のマイクロタイミングを保ちます

PREVIEW WITHOUT FX: プレビューでトラックエフェクトを使いません

MUTE FOCUSES TRACK、CUE FOCUSES TRACK、CUE MUTES TRACK

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

DIS. PAGE AUTOCOPY: パターンまたはトラックを長くしたときに、トリガーをコピーしません

DEFAULT TRIG MODE、DEFAULT REC MODE、SAVE SAMPLES TO (AUDIO POOL または PROJECT DIRECTORY)

SHORT SAMPLE NAME: BEG+END、BEG ONLY または END ONLY

RECORD QUICK MODE: `REC1/2/3` だけで、アクティブなトラックのサンプリングを始めます

EXT LEN GRID-REC: グリッドレコーディングで MIDI ノートの長さを記録します 1.40

LED BRIGHTNESS: LOW、MID または MAX 1.40

CONTROL

PROJ > *CONTROL*

AUDIO、TRACK 8: MASTER (そのエフェクトが全トラックと入力に作用します) または NORMAL

AUDIO、CUE CFG: NORMAL または STUDIO (キュー出力が 2 つ目の割り当て可能なペアになります)

STUDIO: 各トラックに2つのレベルがあり、メイン用が LEVEL、キューアウト用が CUE + LEVEL です。ミュートすると両方が消音されます

MASTER にしたトラック 8 は、AMP SETUP、LFO、FX1、FX2 のページだけが残ります

INPUT: NOISE GATE AB / CD (-INF はオフ)、DELAY COMPENSATE

DELAY COMPENSATE は DIR をわずかに遅らせ、同じ入力の DIR と Thru または Pickup が同相に保たれるようにします

SEQUENCER、CHAIN AFTER: デフォルトは PAT.LEN です。またはステップ数です (長いパターンや無限のパターンで便利です)

SEQUENCER、SILENCE TRACKS: 別のパートを持つパターンに切り替えたときに、トラックを無音にします

SEQUENCER、LFO AUTO CHANGE: パートの切り替え時に、新しい設定で LFO を再スタートします

MIDI SEQUENCER: CC DIRECT CONNECT

CC DIRECT CONNECT ON: オートチャンネルまたはアクティブ MIDI トラックのチャンネルの CC は MIDI out に直接送られ、CTRL 1 と 2 の CC は録音やロックができます。OFF: オートチャンネルの CC 36 から 45 は CTRL 1 と 2 にリマップされます。アクティブ MIDI トラックのチャンネルは常に ON のように動作します

MEMORY

PROJ > *CONTROL > MEMORY。終了するとレコーダーバッファーが消去されます*

FLEX FORMAT: 24-BIT または 16-BIT (16 だと RAM を節約できます)

RECORDER FORMAT: 24 ビットまたは 16 ビットのサンプリング

DYNAMIC RECORDERS: YES にすると、レコーダーが予約時間を超えて空いている Flex RAM を使えます

RESERVE RECORDINGS: R1 から R1-R8 または NONE。RESERVE LENGTH: レコーダーごとの秒数

NONE は RAM をすべて Flex に割り当てます。その場合、サンプリングには DYNAMIC RECORDERS YES が必要です。16-BIT FLEX FORMAT では、編集したサンプルも 16 ビットで保存されます

METRONOME

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

CUE + TEMPO または FUNC + MIX で切り替えます。シーケンサーが動いている間だけ鳴ります

テンポとミキサー

↑ 目次

テンポ、タップ、レベル、ミュート、ソロ、キューが必要なときに読みます。

テンポ

TEMPO: LEVEL で BPM の整数部、UP / DOWN で小数部を設定します

メニュー内で FUNC + YES: PROJECT テンポと PATTERN 1.40 テンポを切り替えます

タップ: FUNC + TEMPO、4 回タップして設定します

LEFT / RIGHT: 押している間、パターンのテンポを最大 10% 微調整します

TRACK + LEFT / RIGHT: そのトラックのサンプルのテンポだけを微調整します

ミキサー

MIX メニュー。すべてのバンクとパターンで共通です

MIX: ヘッドフォンの音を、メイン (左) からキューのみ (右) までブレンドします

MAIN / CUE OUT: 最終レベル。+63 は +12 dB です

AB DIR / CD DIR: 入力をメイン出力に送ります。0 はオフ、127 はユニティです。サンプリングには影響しません

AB GAIN / CD GAIN: -64 でミュート、+63 で +12 dB です。サンプリングと Thru マシンには影響します

DIR の音は FX ブロックを通りません。入力にエフェクトをかけるには Thru マシンを使います

どこでも FUNC + LEVEL: MAIN 出力レベルを調整します

ミュート、ソロ、キュー

トラックをミュート: FUNC + TRACK 、または MIX メニューで TRIG (1 から 8 がオーディオ、9 から 16 が MIDI)

MIX メニューで FUNC を押しながら TRIG を押すと、ミュートの変更が離したときに適用されます

ソロ: MIX メニューで CUE + TRIG

MIX メニューで FUNC を押している間、+ は離すとミュート解除されるトラック、X は離すとミュートされるトラックを示します

ソロは緑で S と表示されます。ミュート済みのトラックはソロ終了後もミュートのままです。キューされたトラックをソロにすると、メインとキューの両方で鳴ります

トラックをキュー: CUE + TRACK 。入力をキュー: CUE + REC1/2

トラックのキューレベル: CUE + LEVEL 。キューしたトラックもメインから聞こえます

マスタートラックはミュートの影響を受けず、キューもありません

Neighbor マシンでは、最後の Neighbor をミュートするとチェーン全体がミュートされます

バンク、パターン、パート

↑ 目次

パターンやパートを切り替え、チェーンし、コピーし、設定したいときに読みます。

選択

バンク: `BANK` + `TRIG 1-16` 。パターン: `PTN` + `TRIG 1-16` 。またはバンクの直後にパターンを選びます

緑のトリガーはデータあり、赤はアクティブです。約 4 秒以内に選ぶか、`NO` を押します

`PLAY` で開始、もう一度 `PLAY` で一時停止します。`STOP` で停止、`STOP` + `STOP` でディレイの余韻も止め、すべてのノートをオフにします

チェーン

`PTN` を押したまま、再生したい順に `TRIG` キーを押し続けます

同じバンク内のみで、同じパターンを 2 回使えません

`STOP` でチェーンをリセットし、もう一度 `STOP` でリンクを解除します

新しいパターンは、現在のパターンが終わったあとに始まります (CHAIN AFTER)

パート

`PART`: PART QUICK SELECT。`ARROW` キーで選び、`YES` でリンクします。`FUNC` + パートでクイックリンクします

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

`FUNC` + `CUE`: アクティブなパートを保存した状態にリロードします (保存済みである必要があります)

新しいパターンはパート 1 を使います。パターンを別のパートにリンクすると、別のサンプル、マシン、設定を持たせられます

パターンのコピーとクリア

コピー: FUNC + RECORD 、 BANK / PTN / TRIG でコピー先を選び、 FUNC + STOP で貼り付けます

クリア: FUNC + PLAY 。グリッドレコーディング中は使えません

パートはパターンと一緒にコピーされません。別にコピーしてください

Pattern Settings

FUNC + PTN 。パターンごとに別の設定があります

SCALE MODE: NORMAL (共通の長さ) または PER TRACK

CHAIN BEHAVIOR: USE PRJ SET. のチェックを外すと、このパターンだけ設定を上書きできます

トラックごと: START SILENT (AUTO、NO、YES)

トラックごと: PLAYS FREE (トラックを切り離し、その TRIG キーでトリガーします)

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

START SILENT: AUTO はプロジェクト設定の SILENCE TRACKS に従います。NO は、そのトラックでトリガーが鳴るまで古いパートを鳴らし続けます。YES は新しいパターンが始まる時点で解放します

TRIG MODE: ONE は押すたびに再スタートし、 STOP で止まります。ONE2 は2回目に押すと止まります(STOP はシーケンサーも止めます)。HOLD は押している間だけ鳴ります

TRIG QUANT はシーケンサー動作中のみ有効です。値が点滅している場合はパターン長またはマスター長より長く、そちらに戻ります

CHAIN BEHAVIOR: 点滅している長さはパターンを超えており、PLEN として動作します

Pattern Settings はパターンごとの設定です。MIDI モードでは、トラック設定は MIDI トラックにのみ影響します

レコーディングとトリガー

↑ 目次

トリガー、ロック、マイクロタイミング、条件、フィルなど、ステップを打ち込みたいときに読みます。

レコーディングモード

グリッド: RECORD を押し、TRACK と 16 個の TRIG キーを使います。PAGE でページを切り替えます

ライブ: RECORD を押したまま PLAY を押すと、TRIG 9-16 でトラック 1 から 8 を演奏できます

ライブレコーディング: ノブを回してパラメータロックを記録します。FUNC + トリガーでトリガレストリガーを記録します

ライブで消去: NO + TRACK でトリガーを消去します。FUNC + NO でロックだけを消去します

ライブで 1 つのロックを削除: NO + そのノブを押します

ロック付きでトリガーをプレビュー: TRIG + YES (メイン) または TRIG + CUE (キュー) 1.40

すべてのトリガーをずらす: FUNC + LEFT / RIGHT

STOP でレコーディングと再生を終了します。PLAY ではレコーディングだけが終わります

トリガーライト: RECORD が消灯のとき、TRIG 9-16 はトラック 1 から 8 のサンプルトリガーを点滅で示します。RECORD が点灯のとき、キーはアクティブトラックのトリガーを示します

ライブレコーディングは初期設定で整数ステップにスナップします。マイクロタイミングを残すには PERSONALIZE の QUANTIZE LIVE REC をオフにします

ライブレコーディング: サンプルトリガーのない位置でノブを回すと、ロックトリガーが自動で置かれます

トリガーの種類

各ステップには1種類のトリガーが入り、キーの色でどれかがわかります。ステップに何をさせたいかでタイプを選びます

サンプルトリガー (赤): オーディオトラックのマシンを再生します。通常のヒットにはこれを使います。TRIG を押します。MIDI トラックでは、同じ赤いトリガーがノートトリガーになります

ロックトリガー (暗い緑): パラメータロックだけを適用します。マシン、LFO、FX エンベロープはトリガーしません。新しいヒットなしで、ステップ上のフィルターやボリュームを動かしたいときに使います。FUNC + TRIG

トリガレストリガー (明るい緑): LFO と FX エンベロープもトリガーし、R+T または TTRG に設定したエンベロープを再スタートさせるロックトリガーです。サンプルは再スタートしません。LFO やフィルターエンベロープを再スタートしたいとき、またはサンプルを再スタートせずにピッチ変化を録音したいときに使います

ワンショットトリガー (黄色): 1 回だけ再生してからディザームされるサンプルトリガーです。パターンがループしても再スタートさせたくない長いバッキングサンプルに使います。FUNC + サンプルトリガーの TRIG

スライドトリガー (緑): サンプルトリガーのロック値を、次のサンプルトリガーの値へなめらかに移行させます。フィルタースイープやピッチグライドに使います

スイングトリガー (緑): サンプルトリガーのタイミングをずらします。グルーブ作りに使います

レコーダートリガー (赤): そのステップでトラックレコーダーのサンプリングを開始します。シーケンサーとタイミングが合ったサンプリングに使います

クイック選択: ヒットはサンプルトリガー。値の変更だけならロックトリガー。値の変更に加えて LFO やエンベロープも再スタートさせたいならトリガレストリガー。1 回だけ鳴らしたいヒットはワンショットトリガーです

変換: TRIG + NO でトリガレスとロックを切り替えます。サンプルトリガーは、トリガレスにするには TRIG + NO を 1 回、ロックにするには 2 回押します

ロックトリガーまたはトリガレストリガーを押すとサンプルトリガーになり、もう一度押すと削除されます

スライド、スイング、レコーダートリガーは TRACK TRIG EDIT で入力します。レコーダートリガーは録音セットアップメニューでも入力できます

ワンショットの再アーム: YES (グリッドレコーディングではアクティブなトラック、それ以外では全トラック)、レコーダーのワンショットは TRACK + YES 、停止中は STOP + STOP

ディザーム: NO 、 TRACK + NO

ワンショット: アーミングはトラック番号ごとにグローバルです。トラック 1 でワンショットが鳴ると、プロジェクト内の他の全パターンのトラック 1 のワンショットもディザームされます

ワンショットは MIDI トラックにはありません。バッキングトラック向きです。例えば Static の長いサンプルをループごとに再トリガーしたくない場合に使います

再アームは電源投入時やプロジェクト切り替え時にも行われます。鳴ったワンショットは黄色と赤で点滅します

スライドトリガーとレコーダートリガーは MIDI トラックにはありません

パラメータロックとサンプルロック

ロック: TRIG を押したまま (グリッドモード) ノブを回します。ロックされたトリガーは点滅します

1 つのロックを削除: TRIG を押したままノブを押します。すべて消去: TRIG + PLAY

サンプルロック: TRIG を押したまま UP / DOWN または LEVEL を使い、 YES を押します。TRK DEFAULT はトラックのサンプルです

複数のトリガーを押したまま、まとめて編集できます: ロック、サンプルロック、マイクロタイミング、コピー、貼り付け、クリア 1.40

トリガーをコピー: コピーしたいトリガーを押したまま RECORD を押し、貼り付け先を押したまま STOP を押します

ロックはサンプル、トリガレス、ロック、ワンショットの各トリガーで使えます。ロック付きトリガーは速く点滅します。サンプルロックは赤で点滅します

スライド: 速度はテンポに連動し、次のトリガーで終わります。複数のパラメーターを同時にスライドできます。ロックのないロックトリガーへ向かう、またはそこから始まるスライドはできません

トリガーモード

スクロール可能なメニューが開いていないときに `FUNC` + `UP` / `DOWN`

トリガータイプとは別物です。トリガーモードは、16 個の `TRIG` キーを演奏したときの動作を決めます

TRACKS (デフォルト): `TRIG 1-8` は切り離されたトラックをトリガーし、`TRIG 9-16` はマシンをトリガーします

CHROMATIC: トリガーと `PAGE` が鍵盤になります。`FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` でオクターブを変えます。ルートはトリガー 13 のオクターブ 0 です

SLOTS: トリガーでサンプルスロットを再生し、`PAGE` で 16 個ずつの行を移動します

SLICES: トリガーでスライスを再生し (SLIC が ON である必要があります)、`PAGE` で 16 個ずつ 4 ページを移動します

QUICK MUTE: トリガー 1 から 8 でオーディオトラックを、9 から 16 で MIDI トラックをミュートします

DELAY CONTROL: トラックのトリガーを押したまま、Echo Freeze の TIME を選びます。`PAGE` で 1:2 と 1:3 のスケールを切り替えます

`TRACK` + `PLAY` でマシンをトリガーし、`TRACK` + `STOP` で止めます

TRACKS モード: `FUNC` + `TRIG 9-16` でトリガレストリガーを手動で鳴らします。例えばサンプルなしでトラックのフィルターや LFO だけを動かせます

TRACKS または CHROMATIC でのライブレコーディング: FUNC を押したままにするとトリガレストリガーを録音できます。サンプルを再スタートせずにピッチ変化を録音するのに便利です

MIDI out: TRACKS は C1 から G1(トリガー 1 から 8)と C2 から G2(9 から 16)を送ります。CHROMATIC は演奏したノートを送ります。SLOTS、SLICES、QUICK MUTE、DELAY CONTROL は何も送りません

CHROMATIC: オーディオトラックでは2オクターブ、MIDI ではそれ以上です。C キーは黄色、白鍵は赤、黒鍵は消灯です

SLOTS: 1行16スロットで、スロット 65 以降は行が増えます。録音したキー操作はサンプルロックになります

SLICES: STRT は録音時にロックされます。SLIC がオフの場合、トリガーは STRT 0、2、4 のようにサンプルを開始します。スライス数を超える STRT は最後のスライスを鳴らします

DELAY CONTROL: 9 から 16 の上にある緑のキーは Echo Freeze のトラックを示します。1つ押したまま 1 から 8 を押すと TIME になります。1:2 スケールは 1、2、4、8、16、32、64、128 です。1:3 スケールは 1、3、6、12、24、48、96、128 です

DELAY CONTROL は LOCK オンのとき SEND を 0 に、LOCK オフのとき VOL を 127 に設定します。リピーターに便利です

マイクロタイミングとトリガーカウント

TRIG を押したまま LEFT / RIGHT を押します

TRIG OFFSET はトリガーを 1/384 のグリッドで動かします。ステップ 1 から前にずらすと、パターンの最後で再生されます

TRIG COUNT 2 から 8 は、トリガーを次のステップまで均等に繰り返します

TRACK TRIG EDIT の TRIGS ページ: YES でマイクロタイミングを約 50% クオンタイズします。6 回押すとクリアされます

トリガー条件

マイクロタイミングメニューで ***TRIG*** *を押したまま* ***LEVEL*** *を回し、TRIG CONDITION を選びます*

FILL はフィルモードのときに真です。NOT FILL はフィルモードでないときに真です

PRE はトラックで直前に評価された条件が真だったときに真です。NOT PRE はその反対です

NEI は 1 つ前のトラック (ネイバー) について同じことを表します。NOT NEI はその反対です

1ST は最初の 1 周目だけ真です。NOT 1ST は 2 周目以降のすべてで真です

X% は確率です

A:B は、B 周ごとの A 周目で再生します。1:2 は 1、3、5 周目で再生し、2:4 は 2、6、10 周目で再生します

フィルモード: **DOWN** + **PAGE** で 1 サイクル、**UP** + **PAGE** を押している間、**UP** + **DOWN** + **PAGE** でラッチ、**UP** + **PAGE** でラッチ解除です

PRE と NEI は評価時に他の PRE と NEI トリガーを無視します。前のトラックに条件付きトリガーがない場合、NEI は偽です

PRE チェーンの例: トリガー 1 が 50% で真、次に PRE 偽、PRE 偽、PRE 真。トリガー 1 が偽なら、PRE 真、PRE 真、PRE 偽

4:7 は 4、11、18 回目のパスで鳴ります。2:2 は 2、4、6 回目のパスで鳴ります

FILL はフィルモードが有効なときだけ鳴ります。同じトラックに2つ目のシーケンスを隠し、フィルのときだけ現れるようにできます

確率を使った排他的な条件グリッドは、ミニマルなパターンに命を吹き込みます

スケール設定

FUNC *+* ***PAGE*** *。* ***LEFT*** */* ***RIGHT*** *で選び、* ***UP*** */* ***DOWN*** *または* ***LEVEL*** *で設定します*

NORMAL: PATTERN SCALE (ステップ数。全体の長さは 16、32、48 または 64) と TEMPO MULTIPLIER

TEMPO MULTIPLIER: 1/8X、1/4X、1/2X、3/4X、1X、3/2X、2X。3/4X は 3 連符、2X は 32 分音符になります

PER TRACK: SCALE TRACK、TEMPO MULTIPLIER、MASTER LENGTH (INF は再スタートしません)、MASTER SCALE (拍子、MIDI クロック)

FUNC + UP / DOWN で MASTER LENGTH を 16 ステップ単位で設定します

PAGE と TRIG キーで長さをすばやく設定できます

パターンを長くすると、既存のページが新しいページにコピーされます。オフにするには PERSONALIZE の DIS. PAGE AUTOCOPY を使います

MASTER LENGTH INF: CHAIN AFTER またはパターンチェーンの長さを設定しないと、先に進みません

MASTER SCALE は、アレンジメントを外部から制御するときの MIDI クロック出力とソング位置に影響します

3/4X は、同じ BPM の他の機材と三連符を合わせるのに便利です。2X は分解能を 1/32 に倍増します

TRACK TRIG EDIT

グリッドレコーディング中に FUNC + BANK

TRIGS: サンプル、ロック、トリガレス、ワンショットトリガー

SLIDE: スライドトリガーは、ロックされたパラメータ値を次のトリガーまで滑らかに変化させます。2 つのトリガーのどちらかにロックが必要です

SWING: スイングトリガーを置き、LEVEL で量を設定します (50 でなし)。FUNC + LEVEL で全トラックを設定します

REC TRIG: レコーダートリガーです。1 つを押したまま REC1/2/3 を押すと、そのソースを選べます

ここでのコピー、貼り付け、クリアはトリガーにだけ作用します

トラックとページのコピー

トラック: グリッドレコーディングで FUNC + RECORD 、コピー先を選び、FUNC + STOP 。クリアは FUNC + PLAY
トラックのコピーには、トリガー、ロック、マシンと FX の割り当てが含まれます

パターンページ: PAGE を押したまま RECORD を押します。STOP で貼り付け、PLAY でクリアです

パラメータページ: TRACK PARAMETER + RECORD でコピー、+ STOP で貼り付け、+ PLAY でクリアです

マシンとトラック

↑ 目次

トラックが何を再生するかを選び、SRC、AMP、LFO のページで音を作り込みたいときに読みます。

マシン

割り当て: TRACK をダブルプレス (QUICK ASSIGN)、または FUNC + SRC 。YES で選びます。LEFT でマシンリストを表示します

Flex: RAM にロードしたサンプルを再生します。最も柔軟で、タイムストレッチ、スライス、リトリガー、素早い開始位置の変更ができます

Static: カードからストリーミングしたサンプルを再生します。曲全体やバッキングトラックなど、とても長いファイルに使います

Thru: ライブオーディオ入力をトラックに通し、そのフィルター、FX、LFO を使えるようにします。音を通すにはトリガーする必要があります

Neighbor: 1 つ前のトラックの音をこのトラックのエフェクトに通すので、トラックをつないでチェーンにできます。トラック 1 と 5 では使えません

Pickup: ルーパーです。ライブ音声をループに録音し、オーバーダブができます。トラックレコーダーとバッファーに固定でリンクされます

サンプルの割り当て: QUICK ASSIGN または SRC SETUP でスロットを選び、 YES を押します

Flex と Static のパラメータ

SRC *MAIN と SETUP*

MAIN: PTCH、STRT、LEN、RATE、RTRG、RTIM

SETUP: LOOP、SLIC、LEN (SLIC または TIME)、RATE (STRETCH または PITCH)、TSTR、TSNS

LOOP と TSTR を AUTO にすると、各サンプルのオーディオエディタの設定が使われます

PTCH: プラスマイナス 1 オクターブで、整数ステップは半音です。RATE 0 は再生されず、負の値は逆再生します

SLIC ON の LEN: SLIC は STRT から再生するスライス数、TIME は1つのスライスの長さを決めます。SLIC OFF の場合: OFF は LEN を無効にし、TIME は STRT からの長さを決めます

RTRG はリトリガーの回数、RTIM はその間隔をステップ単位で決めます

Static: LFO は STRT を変調できません。ロックした STRT は期待どおり動作します

クロスフェーダーや LFO が STRT を動かすと、Static のスライスが誤った位置から再生されることがあります。パラメーターロックなら安全です

Thru と Pickup のパラメータ

Thru MAIN: INAB、VOL、INCD、VOL (最大で +12 dB ブースト)

Thru は TRACK + STOP で停止します

Pickup MAIN: PTCH、DIR (FWD、REV、PIPO)、LEN、GAIN、OP (DUB または GAIN)

Pickup SETUP: TSTR、TSNS。Pickup のパラメータはロックできません

Amp

AMP *MAIN: ATK、HOLD、REL、VOL、BAL*

SETUP AMP と FX1 / FX2: ANLG、RTRG、R+T、TTRG (エンベロープの再スタートの挙動)

SETUP: SYNC、ATCK (LIN または LOG)

HOLD はシーケンサーのステップ単位で数え、アタックも含まれます。ホールドが無限の場合、キーボードのノートは離すまで持続します

FX1 と FX2(AMP SETUP)は、フィルターエンベロープまたは Lo-fi の AM の再開方法を決めます: ANLG は現在のレベルから、RTRG はサンプルトリガーでゼロから、R+T はサンプルとトリガレスのトリガーでゼロから、TTRG は両方で現在のレベルからです

マスタートラックには、エフェクトページと、AMP SETUP のこれらの FX1 と FX2 パラメーターだけが残ります

LFO

`LFO` *MAIN: SPD1 から SPD3、DEP1 から DEP3*

SETUP: PMTR、WAVE、MULT、TRIG、SPD、DEP

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

FREE は常に動き続けます。TRIG はサンプルトリガーごとに再スタートします。HOLD はバックグラウンドで動き、トリガーごとに出力をラッチします。ONE と HALF はトリガーで再スタートし、1サイクルまたは半サイクル動きます

SYNC TRIG はトラック開始時とパターンのループごとに再スタートします。SYNC ONE と SYNC HALF はトラック開始時に再スタートし、1周期または半周期動きます

SPD は BPM に同期します: 16、32、64 でストレートなビートになります。MULT は SPD を倍率で変えます。DEP 127 でターゲットの両極端に届きます。PMTR には MAIN ページのパラメーターだけが並びます

LFO は、番号が小さい LFO だけを変調できます

11 種類の波形と、8 つのデザイナー波形 (T1 から T8)

デザイナー: 16 ステップ。`TRIG` を押したまま上段のノブを回します。`TEMPO` で補間します。`FUNC` + `BANK` で RANDOMIZE または INVERT

デザイナー波形 T1 から T8 は、そのトラックの3つの LFO で共有されます。MIDI トラックは独自のものを使います

`TRIG` を押すと、その値が見えます。複数の `TRIG` を押したままにすると、ステップをまとめて動かせます。回したノブの隣のノブは、隣のステップを動かします。補間されたステップは `TRACK` キーが黄色になります

`FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` で波形を回転します。コピー、ペースト、消去が使えます(消去はすべてのステップを 0 にし、ステップ状に戻します)

レベルとルーティング

LEVEL: トラックの FX 後のレベルで、メインに送られます

`CUE` + `LEVEL`: FX 後のレベルで、キューに送られます

VOL (AMP): FX 前のレベルで、両方に送られます

STUDIO モードでは、LEVEL と `CUE` + `LEVEL` が 2 つの出力ペアに送られます

MAIN パラメーターはロック、シーンへの追加、LFO による変調ができます。SETUP パラメーターはできません

キューされたトラックもメインで鳴ります。ミュートされたキュートラックはキューでだけ聞こえます。CUE MUTES TRACK はキュー中のトラックをメインでミュートします

DIR(MIX メニュー)はライブ入力をメインに送ります。キューされた入力は DIR 100 のレベルで聞こえます

エフェクト

↑ 目次

どんなエフェクトがあり、そのパラメータが何をするかを知りたいときに読みます。

FX1 と FX2

`FX1` / `FX2` 。*ダブルプレス、または* `FUNC` *+ キーでエフェクトを選びます*

FX1 のリスト: Multi Mode Filter、Parametric EQ、DJ Kill EQ、Phaser、Flanger、Chorus、Spatializer、Comb Filter、Dynamix、Lo-fi

FX2 のリスト: 上記に加えて Echo Freeze Delay、Gatebox Plate Reverb、Spring Reverb、Dark Reverb

フィルターと EQ

メインパラメータのあとに、括弧内に SETUP を示します

Multi Mode Filter: BASE、WIDTH、Q、DEPTH、ATK、DEC。SETUP: HP と LP のスロープ (12 または 24 dB)、ENV、HOLD、Q、DIST

Multi Mode Filter: WIDTH が最大の BASE はハイパスです。BASE が最小の WIDTH はローパスです。DEPTH が負だとエンベロープが反転します。SETUP の Q はレゾナンスが影響する対象(BASE、WIDTH、両方、なし)を選びます。DIST を上げるとヘッドルームが減ります。HOLD をオンにすると AMP HOLD がエンベロープに影響します

Parametric EQ: FRQ1、GN1、Q1、FRQ2、GN2、Q2。SETUP: TYP1、TYP2 (ローシェルフ、パラメトリック、ハイシェルフ)

Parametric EQ: Q を上げるとバンドが狭くなります

DJ Kill EQ: LS F、HS F、LOWG、MIDG、HI G (最大 +12 dB、最小でその帯域をキルします)

Comb Filter: PTCH、TUNE、LP、FB、MIX

Comb Filter: TUNE は上下に最大 2 半音ずらし、LP はフィードバックをフィルターします

モジュレーションとダイナミクス

Phaser: CNTR、DEP、SPD、FB、WID、MIX。SETUP: NUM (2 から 10 段)

Flanger: DEL、DEP、SPD、FB、WID、MIX

Chorus: DEL、DEP、SPD、FB、WID、MIX。SETUP: TAPS (2 から 10)、FBLP

Spatializer: INP、DPTH、WDTH、HP、LP、SEND。SETUP: PHSE、M/S、MG、SG

Spatializer: INP はドライのゲイン、SEND は広げた信号のレベルです。PHSE はウェット信号の位相を L、R、または両方で反転します。M/S は MG と SG(ミッドとサイドのゲイン)を有効にします。モノのサンプルから擬似ステレオを作れます

Dynamix: ATK (0.5 から 100 ms)、REL (50 ms から 5 秒)、THRS、RAT (1:1 から 1:255)、GAIN、MIX。SETUP: RMS

Dynamix: RMS が 0 のときはピークに反応し、最大のときは全体のエネルギーに反応します

Lo-fi: DIST、AMF、SRR、BRR、AMD。SETUP: AMPH

Lo-fi: AMF と AMD は振幅モジュレーターの速度と深さです。AMPH 90 は高い位置から、270 は低い位置から始まります

ディレイとリバーブ

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

X はピンポンです。TAPE ON はディレイタイムの間を滑らかに移動します。DIR はミックス内のドライのレベルです。SYNC オフにすると TIME がテンポから切り離されます。VOL はバッファのレベルを、PASS がオンのときだけ決めます

TIME は 256 分音符単位です: 128 は 1、96 は付点 2 分、64 は 2 分、48 は付点 4 分、32 は 4 分、24 は付点 8 分、16 は 8 分、12 は付点 16 分、8 は 16 分、6 は付点 32 分、4 は 32 分、3 は付点 64 分、2 は 64 分、1 は 128 分です

リピーター: LOCK を on、FB を 127 にし、SEND を 0 にすると、バッファーが永遠にループします。PASS を 0 にするとバッファーだけが聞こえます

Plate: TIME、DAMP、GATE、HP、LP、MIX。SETUP: GVOL、BAL、MONO、MIXF

Plate: DAMP が高いほど早く減衰します。GATE が最大だとゲートがオフになります。GVOL はゲートのしきい値、MONO はリバーブを狭めます

Spring: TIME、HP、LP、MIX。SETUP: TYPE、BAL

Spring: TYPE は透明なものからスプリング感の強いものまで 3 段階です

Dark: TIME、SHVG、SHVF、HP、LP、MIX。SETUP: PRE、BAL、MONO、MIXF (MIX または SEND)

Dark: SHVG が最大だと高域が残り、低くすると暗くなります。SHVF はシェルフの周波数を決めます。PRE は短いプリディレイです。HP と LP は入力信号をフィルターします

シーンとクロスフェーダー

↑ 目次

クロスフェーダーで 2 つの値のセットの間をモーフィングしたいときに読みます。

シーン

各パートには 16 個のシーンがあります。クロスフェーダーの両端に A と B の 2 つのスロットがあります

割り当て: `SCENE A` / `SCENE B` + `TRIG` 。赤のトリガーは割り当て済み、緑はもう一方のスロット、半分の明るさの緑はロックがあることを示します

ロック: `SCENE` を押したままノブを回します。削除: `SCENE` を押したままノブを押します

`SCENE` を押し続けると、ロックを含むトラックとページが分かります

コピー: `SCENE` + `RECORD` 。貼り付け: `SCENE` + `STOP` 。クリア: `SCENE` + `PLAY`

スロットをミュート: `FUNC` + `SCENE A` / `SCENE B`

クロスフェーダーを動かしている間は、シーンのロックがパラメータロックより優先されます

ロックが片方のスロットにしかない場合、クロスフェーダーはその値とパートの値の間をブレンドします。空のシーンが 2 つの場合は何も起きません



A と B でロック	A の値と B の値の間を動く
1 つのシーンだけでロック	その値とパートの値の間を動く
どちらのシーンでもロックなし	パートの値のまま
空のシーンが 2 つ	クロスフェーダーは何もしない
ミュートしたシーンスロット	そちら側の端はパートの値を使う

シーンをもう一度消去すると、消去が取り消されます

音量の谷間が出ないフェード

`SCENE` を押し続けると、XLV (LEVEL)、XVOL (AMP)、XDIR AB / CD (MIX メニュー) が表示されます

それぞれ MIN または MAX にロックします

XLV は LEVEL ノブで、XVOL はそのノブで、XDIR AB はノブ B で、XDIR CD はノブ C で削除します

クロスフェードのヒント

スライスのリミックス: シーン A で STRT を SL1 に、シーン B で SL16 にロックします

DJ ミックス: トラック 1 と 5 に Static マシン、反対側のシーンで XLV を MAX / MIN にし、`CUE` + `TRACK` でプレリスニングします

サンプリング

↑ 目次

Octatrack にオーディオを録音する手順を、ステップごとに知りたいときに読みます。

サンプルを録音する (ステップごと)

1. ソースを入力 A/B または C/D に接続します。<REC> LED がレベルを示します。低い場合は、`MIX` メニューで AB GAIN または CD GAIN を上げます

2. 使いたいレコーダーのトラックの `TRACK` キーを押します

3. 任意: `FUNC` + `REC1` で INAB、INCD、SRC3、RLEN、TRIG を設定します

4. そのトラックのレコーダーバッファーを Flex マシンに割り当てます (トラック 1 にはバッファー 1)。録音するとすぐに再生できます

5. TRACK + REC1 (入力 A/B) または TRACK + REC2 (入力 C/D) を押します。RLEN で止まります。録音中に入力を聞くには、MIX メニューの DIR が 0 以外である必要があります

6. TRACK + PLAY 、サンプルトリガー、または TRIG 9-16 で再生します

7. 保存: FUNC + REC3 > SAVE THIS RECORDING。保存していないバッファーは電源オフで消えます

ソースを - にすると、無音が録音されます

A または B だけ(C または D だけも同様)でもステレオで録音されます。A+B は両者を合算します。デフォルトは A B と C D(左右に振り切り)です

Octatrack 自身をリサンプリングする

RECORDING SETUP 1 (FUNC + REC1) で SRC3 を設定します: MAIN (メインミックス全体)、CUE (キューミックス)、T1 から T8 (1 つのトラック)

TRACK + REC3 を押して録音し、Flex マシンからバッファーを再生します

複数の組み合わせを同時に押すと、複数のソースを同時に録音できます

曲全体をリサンプリングするには、MEMORY メニューでレコーダーの時間を多く確保します

トラックレコーダー

手動: TRACK + REC1 (入力 AB)、REC2 (入力 CD)、REC3 (内部)

FUNC + REC1 の Setup 1: INAB、INCD、RLEN、TRIG、SRC3、LOOP

INAB / INCD: -、A B、A、B、A+B (CD の場合は C D、C、D、C+D)

RLEN: ステップ数、または MAX。TRIG: ONE (再スタート)、ONE2 (早く停止)、HOLD

RLEN はトラックのスケールを無視します。MAX はデフォルトで 16 秒で、MEMORY メニューで増やせます

SRC3: -、MAIN、CUE、T1 から T8。デフォルトは MAIN です 1.40

FUNC + REC2 の Setup 2: FIN、FOUT、AB、QREC、QPL、CD

FOUT は録音の後に追加されます(FOUT 2 で 16 ステップは 18 になります)。Pickup ではループの先頭にフェードがかかります

AB と CD は Pickup のモニターレベルだけを決めます。モニターはトラックのエフェクトを通ります

QREC と QPL: OFF、PLEN、またはステップ数です(4 は次の拍、8 は半小節)

RECORDING SETUP メニューで FUNC + PLAY を押すとバッファを消去します(グリッドレコーディング中は不可)

FIN と FOUT をごく小さくすると、ループのクリックを防げます。QREC は開始をクオンタイズし、QPL はバッファー再生をクオンタイズします

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

新しい録音はバッファーを上書きします。手動で録音したサンプルには、推定された BPM と小節数が付きます

SRC3 -: 同じステップのサンプルトリガーとレコーダートリガーは、録音中の音を再生します。それ以外の SRC3 は前の録音を再生します

レコーダートリガー

グリッドレコーディングをオンにし、RECORDING SETUP メニューまたは REC TRIG の編集で TRIG キーを押します

レコーダートリガーを押したまま REC1/2/3 を押すと、ソースを変更できます

ワンショットレコーダートリガー: FUNC + TRIG (黄色)

レコーダートリガーは、サンプルの BPM を現在のテンポに設定します

録音の再生

8 つのレコーダーバッファーは Flex スロット 1 の上にあります (スロットリストで UP を押します)

バッファーは、ほかのサンプルと同じように Flex マシンに割り当てます。番号を合わせると覚えやすくなります (トラック 1 にバッファー 1)

オーディオエディタの FILE ページまたは RECORDING EDIT から保存します

サンプルのロード

TRACK をダブルプレス、または FUNC + SRC 。空のスロットを選び、YES でファイルブラウザを開きます

RIGHT を押すと、割り当てずにブラウザを開きます。YES を押したまま UP / DOWN で、ファイルをその場で試聴できます

プレビュー: FUNC + YES (メイン)、CUE + YES (キュー)

FUNC + LEFT / RIGHT: フォルダ内の次または前のファイル

スマイリー: 笑顔は問題なくロードできます。無表情は誤ったレートで再生されます (たとえば 48 kHz)。悲しい顔はロードできません

スロットをコピーすると、アトリビュート、スライス、トリムもコピーされます

Pickup マシン

↑ 目次

オーバーダブできるライブルーパーを使いたいときに読みます。

操作

REC1 で録音とオーバーダブ、REC2 で再生と停止

ONE: REC1 で RLEN の長さのループを開始し、終わるとオーバーダブします。録音中に REC2 を押すと、オーバーダブせずに再生します

ONE2: ONE と同じですが、REC1 または REC2 を押して長さを自分で決めます

HOLD: REC1 を押している間録音し、離すとループします。もう一度押し続けるとオーバーダブします

置き換え: OP を DUB にしたまま GAIN を -INF にします

オーバーダブと置き換えには、PTCH が 0 である必要があります

REC1 はオーバーダブとリプレースを切り替えます。REC2 はオーバーダブを終了し、ループは鳴り続けます。もう一度 REC2 で停止します。再生中の REC1 は再びオーバーダブします

Pickup はシーケンスできません。録音するにはトラックがアクティブである必要があります。画面には位置とループの長さがステップで表示され、ブロック 1 つは ONE、2 つは ONE2、縦のブロックは HOLD です

マスターとスレーブ

最初のループがマスターで、プロジェクトの BPM を決めます

マスターのアイコンは P の左上に 2 ピクセル、スレーブは左下にあります。すべての Pickup が止まると、次に録音したループがマスターになります

LEN X1 にすると、スレーブは同じ長さで位相も合います。X2 にすると 2 倍の長さになります

TRACK + TEMPO: シーケンサーを Pickup ループに同期させます。PLAY を押すと、ループが再スタートするまで待ちます

ペダルの設定

オートチャンネルのフットコントローラー: ノート 60 で録音、64 で再生と停止、71 で同期と開始、69 で前のトラック、68 で次のトラックです

CC しか送れないペダルは、ノート番号を値にして CC 59 を送れます

おすすめ: INAB A B、INCD -、RLEN MAX、TRIG ONE2、SRC3 -、LOOP ON、FIN と FOUT は 0.063、QREC と QPL は OFF

オーディオエディタ

↑ 目次

サンプルのトリム、ループ、スライス、ゲイン設定をしたいときに読みます。

開く

AED、または TRACK + BANK、またはスロットで FUNC + BANK

レコーダーバッファー: REC1/2 + BANK

ページ (TRACK PARAMETER キー): TRIM SRC、SLICE AMP、EDIT LFO、ATTRIBUTES FX1、FILE FX2

トリム

ノブ: A は開始、B はループ、C は終了、D は縦ズーム、E はスクロール、F は横ズームです。LEVEL でマーカーを動かします

動かしている間に FUNC を押し続けると、ゼロクロスにスナップします

マーカー: S はスタート、L はループ、E はエンドです。ループポイントがあると、サンプルはスタートからエンドまで再生し、その後 L からエンドまでループします。RATE が負だと、エンドから L に向かって再生します

TRIM EDIT(FUNC + BANK または YES): SET START、LOOP または END HERE、RESET TO DEFAULT、CHANGE VIEW(左、右、両方)

設定は、FILE ページの SAVE SAMPLE SETTINGS で保存しない限り、スロットに属します

FUNC + YES で開始位置からプレビューします

スライス

最大 64 個のスライスで、重なっていてもかまいません。スライスグリッドは FUNC + AED または YES で設定します: 2、3、4、6、8、12、16、24、32、48 または 64

SRC SETUP で SLIC を ON にしてから、STRT でスライス (SL1 から SL64) を選びます

CREATE LINEAR LOCKS / CREATE RANDOM LOCKS: トラックの既存のトリガーに STRT をロックします

LINEAR LOCKS は SLIC をオンにし、STRT を SL1、SL2、SL3 のようにロックします。SLIC をオフにすると STRT 0、2、4、6 になります

CREATE SLICE GRID は ALIGN MARKERS TO ZERO-CROSSES と尋ねます。NO で均等なスライスに分割します。スライス数を超える STRT は最後のスライスを再生します

そのほか: ADD、DELETE、REVERSE、スライスの NORMALIZE、DISABLE LOOP、DELETE ALL

編集

ノブ A と C で選択範囲を設定します。Static サンプルで使えるコマンドは少なめです

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 の編集はセッション中だけ有効です。点滅する星印は、保存されていない編集を示します

DELETE SELECTION はサンプルの先頭または末尾でのみ使えます。PASTE はコピーしたデータと重なれません。Flex サンプル間でコピーとペーストができます

MIX CHANNELS: ADD L+R、SUBTRACT L-R、SUBTRACT R-L、SWAP L/R。CHANGE PREVIEW MODE: PLAY ONCE または LOOP SELECTION

EDIT ページは TRIM または SLICE の選択範囲を引き継ぎます。トリムポイントでクロップするには、TRIM から EDIT を開きます

アトリビュートとファイル

GAIN (レコーダーバッファーのデフォルトは +12 dB)、LOOP MODE (OFF、ON、PINGPONG)、TIMESTRETCH (OFF、NORMAL、BEAT)

GAIN はサンプルがトリガーされたときだけ適用されます。LOOP MODE ON はループポイントのあるサンプルまたはスライスだけをループします。PINGPONG は順方向と逆方向を交互に再生します

SRC SETUP の LOOP と TSTR を AUTO にすると、サンプルごとに別の設定を持てます

SAVE SAMPLE COPY はトリム外のオーディオも残し、設定も保存します。レコーダーバッファはステレオで保存されます。CLEAR SLOT はスロットリストでの **FUNC** + **CLEAR** と同じです。Static サンプルで使える FILE コマンドは少なめです

ORIGINAL TEMPO、TRIM LEN (BARS)、LOOP LEN (BARS): どれか 1 つを設定すると、残りも連動します

QUANTIZED TRIG: DIRECT、PAT.LEN またはステップ数。QPL と連動します

ファイル名に BPM の数字 (たとえば 70) があると、85 から 170 BPM の推定より優先されます

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

ループを同期させて準備する

TSTR を OFF にし、ステップ 1 にトリガーを置き、スケールを 16/16 にして、開始点をダウンビートの直前に設定します

再生しながらテンポを変え、シームレスにループするところを探します。それが元のテンポです

ATTRIBUTES ページで ORIGINAL TEMPO としてそれを入力し、TIMESTRETCH を設定してから、TSTR を AUTO にします

アレンジャー

↑ 目次

パターンから曲を組み立てたいときに読みます。

使い方

FUNC + ARR: アレンジャーモードをオンにします。ARR: ARRANGER メニュー

PLAY で実行します。別の行を選んで YES を押すと、現在の行のあとにジャンプします

プロジェクトあたり 8 つのアレンジがあり、各アレンジは 256 行です。ソングポジションを送受信します

STOP で停止し、もう一度 STOP で先頭に戻ります。中空の矢印は次に再生される行を示します

ヘッダーは小節と拍を数えます。REP はその行の残り繰り返し回数をカウントダウンします

シーンは、その行のパターンにリンクされたパートから取られます。SCENE A または SCENE B + TRIG で割り当てます

アレンジメントエディターでもコピー、ペースト、消去、元に戻すが使えます。CHANGE のアスタリスクは未保存のアレンジメントを示します

行の列

ROW。PAT (パターン)。REP (リピート)。OF (開始オフセット)。LN (長さの上書き。PER TRACK モードでは MASTER LENGTH)

SCENE (A と B)。T (MIDI トランスポーズ)。B (行のテンポ)。M (行のミュート。オーディオ 8 つのあとに MIDI 8 つ)

行のテンポは、パターンとプロジェクトのテンポより優先されます

行を挿入: FUNC + DOWN 。行を削除: FUNC + UP

PAT 列の特別な項目

LEVEL を回して A01 より下に進むと、次の項目になります: HALT、LOOP (無限または回数指定で、入れ子にできます)、JUMP、REM (テキストメモ)

HALT: LEVEL を A01 の手前まで左に回します。その行でアレンジメントを停止します

LOOP: HALT から値を選び、左に1回回します。行 000 とその行の間を、無限または指定回数ループします。ループは入れ子にできます

JUMP: HALT から値を選んで右に回し、行番号を選びます。REM: HALT からさらに左に1回回し、RIGHT 、YES でテキストを入力します

T はトラックごとの MIDI トランスポーズを開きます。B は行テンポを開き、PATTERN はパターンのテンポを使う意味です。M は TRIG キーで行ミュートを開きます

メニュー

EDIT、RENAME、CHANGE、CHAIN (一度に 1 つのアレンジ)、CLEAR、SAVE、RELOAD

MIDI シーケンサー

↑ 目次

Octatrack から外部のシンセを演奏したいときに読みます。

基本

MIDI で MIDI モード (8 つの MIDI トラック) を切り替えます。FUNC + MIDI で SYNC を開きます

各トラックでできること: 最大 4 音までの和音、ベロシティ、長さ、ピッチベンド、アフタータッチ、10 個の CC

複数のトラックで同じチャンネル: 最も小さいトラック番号が優先されます

オーディオトラックと MIDI トラックに同じチャンネルを割り当てないでください

MIDI トラックにはシーンがありません。ロック、LFO、マイクロタイミング、条件、独自の長さはあります

STOP でノートオフを送ります。STOP + STOP で全ノートオフを送り、CC とプログラムの値を再送します

画面左上の2つのピクセルが MIDI の動作を示します。左は受信、右は送信です

トラックアイコンは MIDI チャンネルを示します。X はそのトラックが何も送らないことを意味します

オートチャンネルまたはアクティブトラックのチャンネルに入ってくるノートは、トラックのデータとミックスされ、トラックのアルペジエーターでアルペジオになります

アクティブトラックのチャンネルのメッセージは、CC DIRECT CONNECT がオンのように動作します

複数のトラックが同じチャンネルを共有する場合、アクティブトラックだけが録音します。MIDI トラックのパラメーターはシーンに割り当てられません

グリッドレコーディング: `TRIG` を押したまま、オートチャンネルまたはアクティブトラックのチャンネルでノートや CC を送ると、そのステップに置かれます

SETUP ページのパラメーターはロックできず、LFO でも動かせません

ページ

NOTE MAIN: NOTE、VEL (0 はノートオフ)、LEN、NOT2 から NOT4

NOTE SETUP: CHAN、BANK、PROG、SBNK 1.40 。変更した値を有効にするには、ノブまたは `YES` を押します

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

ARP SETUP: 最大 16 ステップ、オフセット、キースケール (ノブ F)。`FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` で回転します

CTRL 1 MAIN: PB、AT、CC1 から CC4。CTRL 2 MAIN: CC5 から CC10

CTRL パラメータを有効にするには、`FUNC` + そのノブを使います

CTRL SETUP: CC 番号を選びます。`FUNC` + ノブ C から F は MIDI CC LEARN です

NOTE: グリッドレコーディングでトリガーを押し続けるとミニキーボードが表示されます。ノブ A を回すとルート音が見えます

LEN: 最大は無限です。時間が切れるとアルペジオも切ります

NOT2 から NOT4: ルートからの音程で、ルートと一緒にトランスポーズされます。0 で1つ外せます

NOTE SETUP CHAN OFF: トラックは何も送りません。BANK、PROG、SBNK は、別のパートにリンクされたパターンがアクティブになるたびに送られます。OFF は最大値です

ARP TRAN、LEG、ARP SETUP のスケールは、MODE が OFF のときも単純なノートトリガーに作用します

ARP LEG: ON は重なったノートをレガートで鳴らします。OFF は各アルペジオノートの前にノートオフを送ります。NLEN はアルペジオノートの長さを設定します

ARP MODE: TRUE は演奏順を保ち、UP と DOWN はオクターブごとに並べ、CYCL は上がって下がり、SHFL は各オクターブ範囲内でシャッフルし、RANDOM は完全にランダムです

ARP SPD: BPM に同期し、6 は 1/16 音符、12 は 1/8 音符です。RNGE: 各サイクルの後、範囲に達するまでノートが1オクターブずつ上がり、その後リセットされます

ARP SETUP: ノブ C で長さを最大 16 まで設定します。緑のキーは有効なステップ、赤は消灯です。キーを押したまま LEVEL を回すとノートオフセットを調整できます。ここでもコピー、ペースト、消去が使えます

CTRL: パラメーターは OFF から始まります。`FUNC` + ノブで1つ有効にします。MIDI CC LEARN: `FUNC` + ノブ C から F、続いてシンセのコントロールを動かします

MIDI LFO はオーディオ LFO と同様で、MIDI トラック専用のデザイナー波形が追加されています

MIDI の録音

ライブ: `RECORD` + `PLAY` 。グリッド: `TRIG` を押したままノートを演奏するか、CC を送ります

オートチャンネルか、アクティブなトラックのチャンネルで送信します

CC DIRECT CONNECT がオン: CC はそのまま MIDI アウトに送られ、CTRL 1 / 2 SETUP で設定した CC だけが記録されます

CC DIRECT CONNECT がオフ: CC 16 から 45 が記録されます。CC 36 から 45 は 10 個の CTRL CC スロットに対応します

ローカルオフにしたシンセを使い、そのノブを学習させると、記録でき、ロックできるノブ操作になります

MIDI 設定

↑ 目次

MIDI チャンネル、同期、クロックを設定したいときに読みます。

メニュー

`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。最後の 2 つでは MIDI 経由でトリガーモードを使えます 1.40

AUDIO NOTE OUT: INT はマシンだけを鳴らし、EXT は MIDI ノートだけを送り(ローカルオフ)、INT+EXT は両方を行います。MIDI トラックで押した `TRIG` は常にノートを送ります

MAP/TRACK: `MIDI` + `UP` / `DOWN` で、アクティブなトラックのマップを選びます

SYNC: TRANSPORT SEND / RECEIVE、CLOCK SEND / RECEIVE、PROG CH SEND / RECEIVE (CHANNEL 付き)

PROG CH の CHANNEL AUTO は、MIDI トラックが使っていない最初のオーディオトラックのチャンネルを使います。MIDI モードでオートチャンネルに届いたプログラムチェンジは無視され、アクティブ MIDI トラックのチャンネルに転送されます

CLOCK RECEIVE と TRANSPORT RECEIVE を両方オンにすると、スタートのあと最大 16 秒間クロックを待ちます

CHANNELS: AUTO CHANNEL (アクティブなトラックに追従)と、各オーディオトラックの TRIG CHANNEL

TURBO STATUS: Turbo 対応の Elektron 機器と、最大 10 倍の MIDI 速度をネゴシエートします

グリッドレコーディング中にトリガーを押している間に MIDI ノートを受信すると、同じスライスまたはスロットがロックされます 1.40

セットアップ例

Machinedrum と Monomachine: DIR を 127 にするか Thru マシンを使い、Octatrack からクロックとトランスポートを送ります

外部エフェクト: CUE + TRACK でトラックをキュー出力に送り、AB に戻して、DIR AB をリターンレベルにします

ライブ楽器: DIR を 0 にし、CUE + REC1/2 で入力をキューして、バッファーでサンプリングと再生をします

Thru と Neighbor のチェーン: トラック 1 に Thru、トラック 2 から 4 に Neighbor、それぞれにエフェクトを置きます

コントロールセンター: CC DIRECT CONNECT をオン、オートチャンネルを 16、シンセをローカルオフにします

MIDI リファレンス

↑ 目次

MIDI 制御用のノートマップと CC 番号が必要なときに読みます。

標準ノートマップ

ノート	機能
C1-G1 (24-31)	オーディオトラック 1-8 再生
A1 / A#1 / B1 (33-35)	シーケンサー停止 / 開始 / 再スタート
C2-G2 (36-43)	オーディオトラック 1-8 サンプルトリガー
C3-G3 (48-55)	MIDI トラック 1-8 再生
C4 (60)	Combo rec
C#4 / D4 / D#4 (61-63)	INAB rec / INCD rec / SRC3 rec
E4 (64)	Pickup 再生 / 停止
F4 (65)	Multiply (Pickup)
F#4 (66)	アクティブトラックをミュート
G4 (67)	アクティブトラックをキュー
G#4 / A4 (68, 69)	アクティブトラック上 / 下 (オートチャンネルのみ)
A#4 (70)	シーケンサー同期の切り替え

ノート	機能
B4 (71)	シーケンサー同期の切り替えと開始
C5-C7 (72-96)	トラックのサンプルピッチ -12〜+12 (C6 / 84 が 0)

デフォルトのマップです。AUDIO NOTE IN が STANDARD のとき、および FOLLOW TM を使った TRACKS トリガーモードで使われます。

その他のノートマップ

マップ	ノート	機能
CHROMATIC	C5-C7 (72-96)	サンプルピッチ -12〜+12
SLOTS	C-1 to G9 (0-127)	サンプルスロット 1-128
SLICES	C0-D#5 (12-75)	スライス 1-64
QUICK MUTE	C0-G0 (12-19)	オーディオトラック 1-8 ミュート
	G#0-D#1 (20-27)	MIDI トラック 1-8 ミュート
DELAY CONTROL 1:2	C0-G0 (12-19)	TIME 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128
	G#0-D#1 (20-27)	トラック 1-8 選択
DELAY CONTROL 1:3	C2-G2 (36-43)	TIME 1, 3, 6, 12, 24, 48, 96, 128
	G#2-D#3 (44-51)	トラック 1-8 選択

DELAY CONTROL: トラック選択ノートを押したまま (ノートオン)、TIME ノートを送ります。Chromatic、Slots、Slices、Quick Mute、Delay Control は、FOLLOW TM で使うか、MAP/TRACK でトラックごとに使います。

コントロールチェンジ (送信と受信)

CC	オーディオトラック
7 / 8	トラックレベル / バランス
16-21	SRC パラメーター 1-6
22-27	AMP: ATK, HOLD, REL, VOL, BAL
28-30	LFO スピード 1-3
31-33	LFO デプス 1-3
34-39	FX1 パラメーター 1-6
40-45	FX2 パラメーター 1-6
46 / 47	トラックレベル / キューレベル
48	クロスフェーダー
49	トラックミュート (0 オフ、1-127 オン)
50	トラックソロ
51	トラックキュー

CC	オーディオトラック
52	トラックアーム
53	レコーダーアーム
54	すべてアーム
55 / 56	シーン A / B 選択
57 / 58	Pickup SRC AB / CD レベル
59	ノートオン (値がノート)
60	ノートオフ
61	送信リクエスト (0 はすべてのオーディオ CC)
112-119	MIDI トラック 1-8 ミュート
120-127	MIDI トラック 1-8 ソロ

CC	MIDI モード、ダイレクトコネクト オフ
16-21	ノート、ベロシティー、長さ、ノート 2-4
22-27	トランスポーズ、レガート、モード、スピード、オクターブ、アルペジオのノート長
28-33	MIDI LFO スピード 1-3、デプス 1-3
34 / 35	ピッチベンド / アフタータッチ
36-45	CC 1-10 パラメーター
49 / 50	MIDI トラック ミュート / ソロ
54	すべてアーム
55 / 56	シーン A / B 選択
112-127	MIDI トラック ミュート 1-8、ソロ 1-8

TRACK PARAMETER の MAIN ページのパラメータはすべて CC に反応します。トラックは TRIG CHANNEL とオートチャンネルで受信します。