Promemoria Octatrack MKII di Patrick DSP

Elektron Octatrack MKII · OS 1.40C · 6 nov 2026

1.40 indica le funzioni aggiunte nell'OS 1.40

Nozioni di base e file · Sequencer · Sound design · Campionamento · Esecuzione e MIDI

INDICE

Nozioni di base e file

- Inizia da qui: panoramica
- Struttura e memoria
- Interfaccia e modifica
- Set, progetti e sistema
- Impostazioni di menu da conoscere
- Tempo e mixer

Sequencer

- Bank, pattern e part
- Registrazione e trigger

Sound design

- Machine e tracce
- Effetti
- Scene e crossfader

Campionamento

- Campionamento
- Machine Pickup
- Editor audio

Esecuzione e MIDI

- Arranger
- Sequencer MIDI
- Impostazioni MIDI
- Riferimento MIDI

Inizia da qui: panoramica

↑ Indice

Leggi questo per primo. Spiega come si incastrano sample, slot, machine, part, pattern e scene.

Come si incastra tutto

Sample: i file di sample sono sulla scheda, nel pool audio del set. Carichi quelli che vuoi negli slot Flex (tenuti in RAM) o negli slot Static (letti in streaming dalla scheda)

Slot: le due liste di slot sono condivise da tutto il progetto. Trim, loop, slice e guadagno vengono salvati con lo slot. Così prepari un sample una volta sola nell'editor audio e lo riusi in qualsiasi pattern

Machine: una machine Flex o Static su una traccia audio suona il sample di uno slot. Perché le slice suonino, SLIC deve essere su ON nel SRC SETUP della machine. Poi STRT sceglie la slice

Effetti: ogni traccia audio ha due slot effetto (FX1 e FX2) dopo la machine

Scene: permettono al crossfader di spostare in una volta molti parametri su molte tracce

L'Octatrack è pensato attorno a pochi sample ben preparati che trasformi con lock, slice, effetti e scene. Non è pensato per impilare molti livelli

Cosa viene salvato dove

Progetto: le liste di slot Flex e Static con le impostazioni di trim, loop, slice e guadagno

Pattern: trigger, lock di parametri, lunghezze e tempi in chiave

Part: assegnazioni delle machine, sample assegnati, effetti, impostazioni dei parametri di traccia e 16 scene. Ogni bank ha 4 part e ogni pattern è collegato a una di esse

A causa di questa divisione, girare una manopola o cambiare un effetto o una machine modifica la part, non il pattern

Le part in pratica

Tutti i pattern di un bank partono dalla part 1. Una modifica alla part si sente in ogni pattern che la usa. Questo mantiene coerente un gruppo di variazioni di pattern

Le modifiche ai parametri che hai fatto restano quando passi a un altro pattern sulla stessa part. Così il suono non salta al cambio di pattern

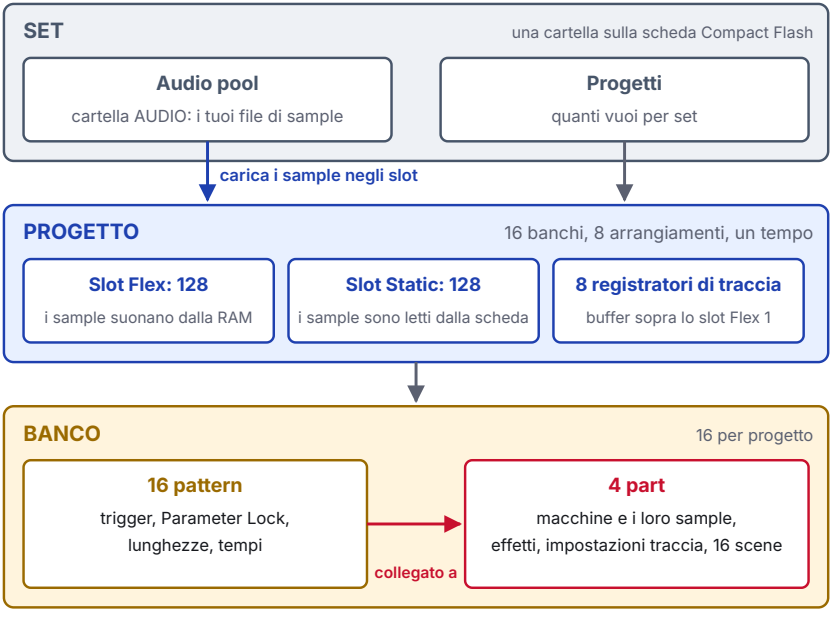
Copiare un pattern non copia la sua part. La copia continua a usare la stessa part

Per cambiare completamente il suono di un nuovo pattern (altre machine, effetti, sample), dagli una part tutta sua: copia la part nel menu EDIT PART, collega il nuovo pattern con `PART` + `YES`, modificala e poi fai SAVE ALL

Un asterisco accanto a una part in PART QUICK SELECT significa che l'hai modificata dopo averla salvata

Salva la part per fissare un punto di partenza. Sperimenta liberamente e poi `FUNC` + `CUE` riporta ogni machine, effetto e manopola allo stato salvato

Il ricaricamento della part funziona solo su una part che è stata salvata



Part e scene

Scena: fa variare solo i valori dei parametri, in modo graduale, con il crossfader. Spegni lo slot della scena per tornare indietro

Ricaricamento della part: riporta tutto in una volta allo stato salvato, comprese machine, effetti e sample. Nessuna dissolvenza

Una scena è una breve escursione fuori dal suono normale, una part salvata è la base a cui torni

Costruisci le scene per tappe: copia una scena e cambia solo ciò che deve muoversi dopo, così ogni scena continua la precedente (una tecnica dall'articolo di Merlin)

Lock di sample e slice

Lock di sample: tieni premuto un `TRIG` e usa `UP` / `DOWN` o `LEVEL`, poi `YES`. Quello step suona qualsiasi slot scelto, su qualsiasi traccia Flex di qualsiasi pattern

Lock di slice: con un sample diviso in slice, fai il lock di STRT per scegliere la slice di quello step. Combina i due per suonare qualsiasi slice di qualsiasi sample

Metti lo stesso file in più slot con trim o numeri di slice diversi, per esempio un loop di batteria in 16 slice nello slot 1 e in 64 slice nello slot 2

Limiti: 128 slot Flex e 64 slice per sample. Un numero di slice maggiore dell'ultima suona l'ultima slice

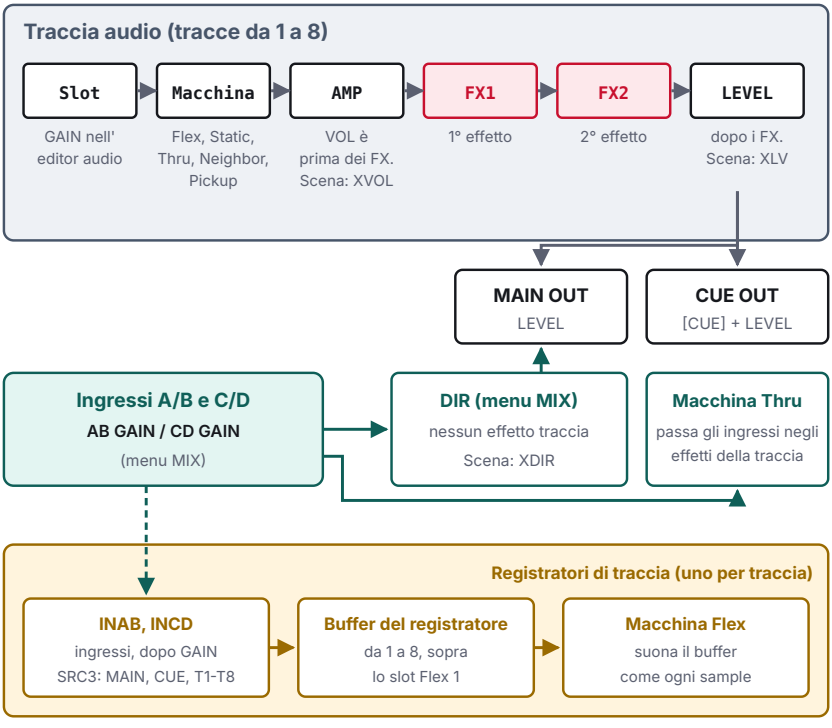
Volume: cosa correggere dove

Ordine del segnale: GAIN del sample, poi la machine, poi AMP VOL (prima degli effetti), poi FX1 e FX2, poi LEVEL della traccia (dopo gli effetti), poi l'uscita main

Un sample troppo forte o troppo debole in alcuni pattern: correggi il suo GAIN nella pagina ATTRIBUTES dell'editor audio. Vale ovunque, senza toccare i volumi di traccia né i lock

Dissolvenze dal vivo: usa le scene. XVOL fa la dissolvenza prima degli effetti, quindi le code di delay e riverbero finiscono in modo naturale. XLV la fa dopo gli effetti. XDIR fa la dissolvenza degli ingressi live

AB GAIN e CD GAIN impostano il livello d'ingresso una volta per tutte. Agiscono sul campionamento. DIR invia soltanto un ingresso alle uscite main



Traccia master (traccia 8 su MASTER): i suoi effetti elaborano tutte le altre tracce e gli ingressi

Il campionamento in breve

Ogni traccia ha il suo registratore con il suo buffer. I buffer sono nella lista degli slot Flex, quindi una nuova registrazione è subito utilizzabile in qualsiasi pattern

Campionamento sequenziato: i trigger del registratore sulla griglia allineano ogni registrazione al sequencer, quindi raramente serve il trim

I trigger del registratore one shot registrano una volta e poi si disarmano, così campioni solo quando vuoi

Il campionamento manuale può essere allineato al sequencer con QREC (inizio) e QPL (riproduzione)

Campionare una parte del mix: imposta SRC3 su MAIN, CUE o una traccia. Con CUE, manda in cue solo le tracce e gli ingressi che vuoi nella registrazione

Sentire un ingresso live attraverso una traccia e i suoi effetti: assegna il buffer del registratore a una machine Flex della stessa traccia, imposta SRC3 su - e metti un trigger del registratore e un trigger di sample sullo stesso step

Conservare una registrazione: SAVE AND ASSIGN SAMPLE nel menu FILE dell'editor audio la scrive sulla scheda e la assegna a uno slot libero

Abbreviazioni usate in questa scheda

BPM: battiti al minuto (tempo)

CC: control change, un messaggio MIDI che muove un parametro

EQ: equalizzatore

FX: effetti

LED: diodo a emissione di luce, una spia del pannello

LFO: oscillatore a bassa frequenza, un'onda lenta che fa salire e scendere un parametro

MIDI: Musical Instrument Digital Interface

OS: sistema operativo, il firmware dell'unità

RAM: memoria ad accesso casuale, la memoria di lavoro veloce da cui suonano i sample Flex

USB: Universal Serial Bus

Struttura e memoria

↑ Indice

Leggi per sapere cos'è un set, un progetto, una part o uno slot, quanta memoria hai o come proteggere i tuoi dati.

Gerarchia

Set > Progetto > Bank > Pattern e Part > Scena

Set: una cartella sulla scheda Compact Flash con un numero qualsiasi di progetti e un pool audio (la sua cartella AUDIO)

Progetto: 16 bank, 8 arrangement, 8 registratori di traccia, 128 slot Flex, 128 slot Static e un tempo per i pattern

Bank: 16 pattern (da A01 a P16 nei 16 bank) e 4 part

Part: assegnazioni di machine, sample ed FX, parametri di traccia e 16 scene

Pattern: trigger, lock, lunghezze e tempi in chiave per 8 tracce audio e 8 tracce MIDI, sempre collegato a una part

Il cambio di bank e di pattern è continuo, senza interruzioni audio

I termini in parole semplici

Trigger: un evento di step nel sequencer (il manuale e l'Octatrack lo chiamano trig). Suona un sample o una nota, oppure applica valori con lock

Part: la metà sonora di un pattern. Memorizza la machine e il sample di ogni traccia, le posizioni delle manopole, gli effetti e 16 scene. Il pattern memorizza solo note e lock

Ogni pattern punta a una delle 4 part del bank. Far puntare lo stesso pattern a un'altra part ne cambia il suono

Slot: un posto numerato del progetto (128 per Flex, 128 per Static) che contiene un sample. Le machine suonano il sample presente nello slot che assegni

Slice: una sezione segnata dentro un sample, per esempio un singolo colpo di un loop di batteria (fino a 64 per sample). Ogni slice si può suonare da sola

Pool audio: la cartella AUDIO del set, dove stanno tutti i tuoi file di sample finché non li carichi negli slot

Scena: un insieme salvato di valori di parametri verso cui il crossfader fa la dissolvenza

Registratore di traccia: registra l'audio nel buffer del registratore di quella traccia, che poi suona come un sample Flex

Memoria

La RAM è di 85,5 MB, divisa tra sample Flex (64 MB di default) e registratori di traccia (circa 16 secondi ciascuno di default)

I sample Flex suonano dalla RAM. I sample Static vengono letti in streaming dalla scheda e possono arrivare a 2 GB

Sample: 16 o 24 bit, 44,1 kHz, wav o aiff, mono o stereo

I buffer del registratore vengono cancellati allo spegnimento. Salvali sulla scheda

Sicurezza

Le modifiche vengono messe in cache automaticamente sulla scheda. SAVE fissa soltanto un punto a cui RELOAD può tornare

Esegui SYNC TO CARD prima di togliere la scheda

Non spegnere mai l'apparecchio mentre il LED CARD STATUS lampeggia

---

Interfaccia e modifica

↑ Indice

Leggi per sapere cosa fanno lo schermo, le manopole, copia e incolla e la denominazione.

Schermo

Icone di traccia: F Flex, S Static, T Thru, N Neighbor, P Pickup, M Master. Lo schermo mostra il tempo, la posizione di riproduzione, gli slot scena, la modalità trigger, il pattern attivo e la part

Lo schermo si attenua dopo 5 minuti e si spegne dopo 60 minuti

Parametri

Le manopole DATA ENTRY da A a F corrispondono ai sei parametri sullo schermo (A B C nella fila alta, D E F in quella bassa)

Premere una manopola mentre la giri: passi di 7

FUNC + girare: salta a 0 o 127 (oppure -64, 0, +64). Il TIME di Echo Freeze raddoppia a ogni passo

Tenere premuto un tasto TRACK PARAMETER: mostra tutti i valori della pagina 1.40

TRACK PARAMETER + YES: randomizza la pagina 1.40

TRACK PARAMETER + NO: ricarica la pagina dalla part salvata 1.40

Doppia pressione su un tasto, oppure FUNC + il tasto: apre la sua pagina SETUP

NO chiude qualsiasi finestra

Copiare, incollare, cancellare

FUNC + RECORD copia, FUNC + STOP incolla, FUNC + PLAY cancella

Ripeti subito l'incolla o la cancellazione per annullarla

Cosa viene copiato dipende dalla modalità o dal menu attivo

Dare un nome

LEFT / RIGHT spostano, UP / DOWN o LEVEL scelgono una lettera

FUNC + NO cancella. FUNC apre la finestra dei caratteri

CUE + NO cancella senza aprire il pop-up. Scorrimento rapido nelle liste: FUNC + UP / DOWN salta una pagina

Modalità demo

Senza scheda inserita, tieni premuto YES all'accensione. 16 pattern demo, non si può salvare nulla

Set, progetti e sistema

↑ Indice

Leggi quando devi salvare, caricare, fare il backup, aggiornare l'OS o formattare la scheda.

Montare un set e caricare un progetto

PROJ › PROJECT › CHANGE (sezione SET) › scegli un set o CREATE NEW SET

PROJ › PROJECT › CHANGE (sezione PROJECT) › scegli un progetto o CREATE EMPTY PROJECT

FUNC + BANK nella lista CHANGE: rinominare o eliminare

Fuori da un progetto: usa SAVE TO NEW, altrimenti le modifiche vanno perse quando cambi set o progetto

Riempire il pool audio

PROJ › SYSTEM › USB DISK MODE › YES

Trascina i file nella cartella AUDIO del set, poi espelli la scheda dal computer

Massimo 1024 file o cartelle per cartella

Comandi di PROJECT

PROJ > PROJECT

SAVE (rapido: FUNC + PROJ**)**, RELOAD, SYNC TO CARD, SAVE TO NEW

EXPORT TO SET: copia il progetto e i suoi sample in un altro set

COLLECT SAMPLES: copia i sample usati nella cartella del progetto

PURGE SAMPLES: toglie dalle liste degli slot i sample non usati (il pool audio non viene toccato)

SAVE CURRENT BANK / RELOAD CURRENT BANK

SYSTEM

OS UPGRADE: metti il .bin nella radice della scheda, poi PROJ > SYSTEM > OS UPGRADE

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

La batteria della memoria di pattern e part dura circa 6 anni. BATTERY LOW compare quando va sostituita

I file di progetto esistono come .strd (salvato) e .work (attivo)

Copiare un file di bank in un altro progetto porta i dati del sequencer, le part e le scene, ma non i sample

Menu di avvio

Tieni premuto `FUNC` all'accensione, poi premi un tasto `TRIG`

`TRIG 1` modalità test, `TRIG 2` reset a vuoto (cancella la RAM tampone, non la scheda), `TRIG 3` aggiornamento MIDI, `TRIG 4` invio dell'aggiornamento, `TRIG 5` esci

---

Impostazioni di menu da conoscere

↑ Indice

Leggi per cambiare il comportamento dell'Octatrack: impostazione di ingressi e uscite, memoria, metronomo e altro.

PERSONALIZE

`PROJ` *> SYSTEM > PERSONALIZE*

QUANTIZE LIVE REC: attivo, le note suonate dal vivo si allineano a step interi; disattivo, il micro timing di 1/384 viene mantenuto

PREVIEW WITHOUT FX: le anteprime ignorano gli effetti di traccia

MUTE FOCUSES TRACK, CUE FOCUSES TRACK, CUE MUTES TRACK

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

DIS. PAGE AUTOCOPY: smette di copiare i trigger quando un pattern o una traccia viene allungato

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

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

RECORD QUICK MODE: `REC1/2/3` da solo avvia il campionamento sulla traccia attiva

EXT LEN GRID-REC: registra la durata delle note MIDI nella registrazione su griglia 1.40

LED BRIGHTNESS: LOW, MID o MAX 1.40

CONTROL

`PROJ` > *CONTROL*

AUDIO, TRACK 8: MASTER (i suoi effetti elaborano tutte le tracce e gli ingressi) o NORMAL

AUDIO, CUE CFG: NORMAL o STUDIO (le uscite cue diventano una seconda coppia assegnabile)

STUDIO: ogni traccia ha due livelli, LEVEL per il main e `CUE` + `LEVEL` per le uscite cue. Il mute silenzia entrambe

La traccia 8 in MASTER mantiene solo le pagine AMP SETUP, LFO, FX1 e FX2

INPUT: NOISE GATE AB / CD (-INF significa disattivato), DELAY COMPENSATE

DELAY COMPENSATE ritarda leggermente DIR così DIR e Thru o Pickup dello stesso ingresso restano in fase

SEQUENCER, CHAIN AFTER: di default PAT.LEN. Oppure un numero di step (utile con pattern lunghi o infiniti)

SEQUENCER, SILENCE TRACKS: silenzia le tracce quando si passa a un pattern con un'altra part

SEQUENCER, LFO AUTO CHANGE: riavvia gli LFO con le nuove impostazioni al cambio di part

MIDI SEQUENCER: CC DIRECT CONNECT

CC DIRECT CONNECT ON: i CC sul canale auto o su quello della traccia MIDI attiva vanno direttamente a MIDI out, e i CC di CTRL 1 e 2 si possono registrare o lockare. OFF: i CC da 36 a 45 sul canale auto vengono rimappati su CTRL 1 e 2. Il canale della traccia MIDI attiva agisce sempre come se fosse ON

MEMORY

`PROJ` > CONTROL > MEMORY. Uscire cancella i buffer del registratore

FLEX FORMAT: 24-BIT o 16-BIT (16 risparmia RAM)

RECORDER FORMAT: campionamento a 24 o 16 bit

DYNAMIC RECORDERS: YES lascia che i registratori usino la RAM Flex libera oltre il tempo riservato

RESERVE RECORDINGS: da R1 a R1-R8 o NONE. RESERVE LENGTH: secondi per registratore

NONE dà tutta la RAM a Flex. I registratori hanno allora bisogno di DYNAMIC RECORDERS YES per campionare. 16-BIT FLEX FORMAT salva anche i sample modificati a 16 bit

METRONOME

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

Attivalo con `CUE` + `TEMPO` o `FUNC` + `MIX`. Suona solo con il sequencer in funzione

---

Tempo e mixer

↑ Indice

Leggi quando ti servono tempo, tap, livelli, mute, solo o cue.

Tempo

`TEMPO`: `LEVEL` regola i BPM interi, `UP` / `DOWN` i decimali

`FUNC` + `YES` nel menu: passa dal tempo di PROJECT a quello di PATTERN 1.40

Tap: `FUNC` + `TEMPO`, quattro tocchi per impostarlo

`LEFT` / `RIGHT`: sposta il tempo del pattern fino al 10% finché il tasto è premuto

`TRACK` + `LEFT` / `RIGHT`: sposta solo il tempo del sample di quella traccia

Mixer

menu `MIX`, comune a tutti i bank e pattern

MIX: le cuffie passano gradualmente da main (sinistra) al solo cue (destra)

MAIN / CUE OUT: livelli finali, +63 equivale a +12 dB

AB DIR / CD DIR: ingressi verso le uscite main. 0 è muto, 127 è unità. Non agiscono sul campionamento

AB GAIN / CD GAIN: -64 silenzia, +63 equivale a +12 dB. Agiscono sul campionamento e sulle machine Thru

L'audio DIR salta i blocchi FX. Usa le machine Thru per applicare effetti agli ingressi

`FUNC` + `LEVEL` ovunque: livello dell'uscita MAIN

Mute, solo e cue

Silenziare una traccia: `FUNC` + `TRACK`, oppure `TRIG` nel menu MIX (da 1 a 8 audio, da 9 a 16 MIDI)

Nel menu MIX, tieni premuto `FUNC` mentre premi `TRIG` per applicare le modifiche di mute al rilascio

Solo: `CUE` + `TRIG` nel menu MIX

Finché `FUNC` è tenuto nel menu MIX, + segna una traccia che verrà riattivata e X una che verrà silenziata al rilascio

Il solo appare in verde con S. Le tracce silenziate restano silenziate dopo il solo. Una traccia cue in solo suona su main e cue

Mettere una traccia in cue: `CUE` + `TRACK`. Mettere un ingresso in cue: `CUE` + `REC1/2`

Livello cue della traccia: `CUE` + `LEVEL`. Una traccia in cue si sente sempre sul main

La traccia master ignora i mute e non ha cue

Con le machine Neighbor, silenzia l'ultimo Neighbor per silenziare la catena

Bank, pattern e part

↑ Indice

Leggi per cambiare, concatenare, copiare o impostare pattern e part.

Selezione

Bank: `BANK` + `TRIG 1-16`. Pattern: `PTN` + `TRIG 1-16`, oppure scegli il pattern subito dopo il bank

I trigger verdi contengono dati, quello rosso è attivo. Scegli entro 4 secondi circa o premi `NO`

`PLAY` avvia, `PLAY` di nuovo mette in pausa. `STOP` ferma, `STOP` + `STOP` taglia anche le code di delay e invia All Notes Off

Concatenamento

Tieni premuto `PTN`, poi tieni premuti i tasti `TRIG` nell'ordine di riproduzione

Solo nello stesso bank, senza ripetere lo stesso pattern

`STOP` reimposta la catena, `STOP` di nuovo la scioglie

Un nuovo pattern parte quando il pattern in corso arriva alla fine (CHAIN AFTER)

Part

`PART`: PART QUICK SELECT. Scegli con i tasti `ARROW`, `YES` per collegare. `FUNC` + la part per un collegamento rapido

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

`FUNC` + `CUE`: ricarica la part attiva al suo stato salvato (deve essere stata salvata)

I nuovi pattern usano la part 1. Collega i pattern a part diverse per dare loro altri sample, machine e impostazioni

Copiare e cancellare un pattern

Copia: `FUNC` + `RECORD`, scegli la destinazione con `BANK` / `PTN` / `TRIG`, incolla con `FUNC` + `STOP`

Cancella: FUNC + PLAY. Non nella registrazione su griglia

La part non viene copiata con il pattern. Copiala a parte

Pattern Settings

FUNC + PTN. Ogni pattern ha le sue

SCALE MODE: NORMAL (lunghezza comune) o PER TRACK

CHAIN BEHAVIOR: deseleziona USE PRJ SET. per sostituirlo per questo pattern

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

Per traccia: PLAYS FREE (scollega la traccia, la fa partire con il suo tasto TRIG)

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

START SILENT: AUTO segue l'impostazione di progetto SILENCE TRACKS. NO lascia suonare il vecchio part finché non scatta un trigger su quella traccia. YES lo rilascia quando parte il nuovo pattern

TRIG MODE: ONE riparte a ogni pressione e si ferma con STOP. ONE2 si ferma alla seconda pressione (e STOP ferma anche il sequencer). HOLD suona solo finché il tasto è premuto

TRIG QUANT funziona solo con il sequencer in marcia. Un valore lampeggiante è più lungo della lunghezza del pattern o master e torna a essa

CHAIN BEHAVIOR: una lunghezza lampeggiante supera il pattern e agisce come PLEN

Le Pattern Settings sono per pattern. In modalità MIDI, le impostazioni di traccia influenzano solo le tracce MIDI

Registrazione e trigger

↑ Indice

Leggi per programmare gli step: trigger, lock, micro timing, condizioni e fill.

Modalità di registrazione

Griglia: `RECORD`, poi `TRACK` e i 16 tasti `TRIG`. `PAGE` cambia pagina

Live: tieni premuto `RECORD` e premi `PLAY`, poi `TRIG 9-16` suonano le tracce da 1 a 8

Registrazione live: gira una manopola per registrare lock di parametri. `FUNC` + trigger registra trigger trigless

Cancellare dal vivo: `NO` + `TRACK` cancella i trigger. `FUNC` + `NO` cancella solo i lock

Togliere un lock dal vivo: `NO` + premere quella manopola

Ascoltare un trigger con i suoi lock: `TRIG` + `YES` (main) o `TRIG` + `CUE` (cue) 1.40

Spostare tutti i trigger: `FUNC` + `LEFT` / `RIGHT`

`STOP` termina la registrazione e la riproduzione. `PLAY` termina solo la registrazione

Luci dei trigger: con `RECORD` spento, `TRIG 9-16` lampeggiano per i trigger di sample delle tracce da 1 a 8. Con `RECORD` acceso, i tasti mostrano i trigger della traccia attiva

La registrazione live si aggancia agli step interi per default. Disattiva QUANTIZE LIVE REC in PERSONALIZE per mantenere il micro timing

Registrazione live: i trigger lock vengono inseriti per te quando giri una manopola dove non c'è un trigger di sample

Tipi di trigger

Ogni step contiene un tipo di trigger e il colore del tasto indica quale. Scegli il tipo in base a ciò che lo step deve fare

Trigger di sample (rosso): suona la machine di una traccia audio. Usalo per ogni colpo normale. Premi `TRIG`. Sulle tracce MIDI lo stesso trigger rosso è un trigger di nota

Trigger di lock (verde scuro): applica solo lock di parametri. Non fa partire la machine, gli LFO né gli inviluppi FX. Usalo per muovere un filtro o il volume su uno step senza un nuovo colpo. `FUNC` + `TRIG`

Trigger trigless (verde vivo): un trigger di lock che fa partire anche gli LFO e gli inviluppi FX, e riavvia gli inviluppi impostati su R+T o TTRG. Il sample non riparte. Usalo per riavviare un LFO o l'inviluppo del filtro, o per registrare cambi di pitch senza riavviare il sample

Trigger one shot (giallo): un trigger di sample che suona una volta e poi si disarma. Usalo per un lungo sample di accompagnamento che non deve ripartire quando il pattern va in loop. `FUNC` + il `TRIG` di un trigger di sample

Trigger di slide (verde): fa scivolare i valori bloccati di un trigger di sample verso quelli del successivo. Usalo per sweep di filtro e glide di pitch

Trigger di swing (verde): sposta il timing dei trigger di sample. Usalo per il groove

Trigger del registratore (rosso): avvia il campionamento del registratore di traccia su quello step. Usalo per un campionamento che resta a tempo con il sequencer

Scelta rapida: un colpo è un trigger di sample. Solo un cambio di valore è un trigger di lock. Un cambio di valore che riavvia anche un LFO o un inviluppo è un trigger trigless. Un colpo che deve suonare una sola volta è un trigger one shot

Conversione: `TRIG` + `NO` passa tra trigless e lock. Un trigger di sample richiede `TRIG` + `NO` una volta per trigless e due volte per lock

Premere un trigger di lock o trigless lo trasforma in trigger di sample, un'altra pressione lo rimuove

I trigger di slide, swing e registratore si inseriscono in TRACK TRIG EDIT. I trigger del registratore si possono inserire anche nei menu di impostazione della registrazione

Riarmare gli one shot: `YES` (traccia attiva nella registrazione su griglia, tutte le tracce negli altri casi), `TRACK` + `YES` per gli one shot del registratore, `STOP` + `STOP` da fermo

Disarmare: `NO`, `TRACK` + `NO`

One shot: l'armamento è globale per numero di traccia. Quando un one shot scatta sulla traccia 1, vengono disarmati anche quelli della traccia 1 in tutti gli altri pattern del progetto

I one shot non esistono sulle tracce MIDI. Ottimi per backing track, ad es. un sample lungo su Static che non deve ripartire a ogni loop

Il riarmo avviene anche all'accensione o al cambio di progetto. Un one shot scattato lampeggia in giallo e rosso

I trigger slide e del recorder non esistono sulle tracce MIDI

Lock di parametri e lock di sample

Lock: tieni premuto `TRIG` (modalità griglia) e gira una manopola. I trigger con lock lampeggiano

Togliere un lock: tieni premuto `TRIG` e premi la manopola. Cancellare tutto: `TRIG` + `PLAY`

Lock di sample: tieni premuto `TRIG` e usa `UP` / `DOWN` o `LEVEL`, poi `YES`. TRK DEFAULT è il sample della traccia

Tieni premuti più trigger per modificarli insieme: lock, lock di sample, micro timing, copia, incolla, cancella 1.40

Copiare un trigger: tienilo premuto e premi `RECORD`, tieni premuta la destinazione e premi `STOP`

I lock funzionano su trigger di sample, trigless, lock e one shot. Un trigger con lock lampeggia veloce. Un lock di sample lampeggia in rosso

Slide: la velocità segue il tempo e finisce al trigger successivo. Più parametri possono scorrere insieme. Uno slide non può andare verso o venire da un trigger lock senza lock

Modalità trigger

`FUNC` + `UP` / `DOWN` *quando non è aperto nessun menu a scorrimento*

Da non confondere con i tipi di trigger. Un modo trigger stabilisce cosa fanno i 16 tasti `TRIG` quando ci suoni sopra

TRACKS (default): `TRIG 1-8` fanno partire le tracce scollegate, `TRIG 9-16` fanno partire le machine

CHROMATIC: i trigger e `PAGE` formano una tastiera. `FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` ottava. La fondamentale è l'ottava 0 sul trigger 13

SLOTS: i trigger suonano gli slot di sample, `PAGE` scorre le file da 16

SLICES: i trigger suonano le slice (SLIC deve essere su ON), `PAGE` scorre 4 pagine da 16

QUICK MUTE: i trigger da 1 a 8 silenziano le tracce audio, da 9 a 16 le tracce MIDI

DELAY CONTROL: tieni premuto il trigger di una traccia, poi scegli il TIME di Echo Freeze. `PAGE` passa tra le scale 1:2 e 1:3

`TRACK` + `PLAY` fa partire una machine, `TRACK` + `STOP` la ferma

Modalità TRACKS: `FUNC` + `TRIG 9-16` fa scattare a mano un trigger trigless, ad es. il filtro o l'LFO di una traccia senza il sample

Registrazione live in TRACKS o CHROMATIC: tieni premuto `FUNC` per registrare trigger trigless. Utile per registrare cambi di intonazione senza far ripartire il sample

MIDI out: TRACKS invia C1 a G1 (trigger da 1 a 8) e C2 a G2 (da 9 a 16). CHROMATIC invia le note suonate. SLOTS, SLICES, QUICK MUTE e DELAY CONTROL non inviano nulla

CHROMATIC: 2 ottave sulle tracce audio, di più su MIDI. I tasti C sono gialli, i bianchi rossi, i neri spenti

SLOTS: file da 16 slot, dallo slot 65 si aggiungono altre file. Le pressioni registrate diventano lock di sample

SLICES: STRT viene bloccato in registrazione. Con SLIC su off, i trigger avviano il sample a STRT 0, 2, 4 e così via. Uno STRT oltre il numero di slice suona l'ultimo slice

DELAY CONTROL: i tasti verdi sopra 9 a 16 indicano le tracce con Echo Freeze. Tieni premuto uno, premi da 1 a 8 per TIME. La scala 1:2 dà 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128. La scala 1:3 dà 1, 3, 6, 12, 24, 48, 96, 128

DELAY CONTROL imposta anche SEND a 0 con LOCK attivo, oppure VOL a 127 con LOCK disattivo. Comodo per i repeater

Micro timing e numero di trigger

Tieni premuto un `TRIG` e premi `LEFT` / `RIGHT`

TRIG OFFSET sposta il trigger su una griglia di 1/384. Uno spostamento all'indietro dallo step 1 suona alla fine del pattern

TRIG COUNT da 2 a 8 ripete il trigger in modo uniforme fino allo step successivo

In TRACK TRIG EDIT, pagina TRIGS: `YES` quantizza il micro timing di circa il 50%. Sei pressioni lo cancellano

Condizioni dei trigger

nel menu del micro timing, tieni premuto il `TRIG` *e gira* `LEVEL` *su TRIG CONDITION*

FILL è vera in modalità fill. NOT FILL è vera fuori dalla modalità fill

PRE è vera se l'ultima condizione valutata sulla traccia era vera. NOT PRE è l'opposto

NEI è lo stesso per la traccia precedente (la vicina). NOT NEI è l'opposto

1ST è vera solo al primo passaggio. NOT 1ST è vera a ogni passaggio successivo

X% è una probabilità

A:B suona al passaggio A di ogni serie di B passaggi. 1:2 suona 1, 3, 5. 2:4 suona 2, 6, 10

Modalità fill: `DOWN` + `PAGE` per un ciclo, tieni premuto `UP` + `PAGE` finché è premuto, `UP` + `DOWN` + `PAGE` blocca, `UP` + `PAGE` sblocca

PRE e NEI ignorano gli altri trigger PRE e NEI nella valutazione. NEI è falso se la traccia precedente non ha trigger condizionali

Esempio di catena PRE: trigger 1 al 50% vero, poi PRE falso, PRE falso, PRE vero. Se il trigger 1 è falso, allora PRE vero, PRE vero, PRE falso

4:7 suona ai passaggi 4, 11, 18 e così via. 2:2 suona ai passaggi 2, 4, 6

FILL scatta solo se la modalità fill è attiva. Usalo per nascondere una seconda sequenza sulla stessa traccia, che compare solo nei fill

Griglie di condizioni esclusive con probabilità danno vita ai pattern minimali

Impostazione della scala

`FUNC` + `PAGE`. Usa `LEFT` / `RIGHT` per scegliere e `UP` / `DOWN` o `LEVEL` per regolare

NORMAL: PATTERN SCALE (step, con una lunghezza totale di 16, 32, 48 o 64) e TEMPO MULTIPLIER

TEMPO MULTIPLIER: 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X, 2X. 3/4X dà terzine, 2X dà trentaduesimi (note da 1/32)

PER TRACK: SCALE TRACK, TEMPO MULTIPLIER, MASTER LENGTH (INF non riparte mai), MASTER SCALE (tempo in chiave, clock MIDI)

`FUNC` + `UP` / `DOWN` regola MASTER LENGTH a passi di 16

I tasti `PAGE` e `TRIG` regolano rapidamente la lunghezza

Allungare un pattern copia le pagine esistenti in quelle nuove. Disattivalo con DIS. PAGE AUTOCOPY in PERSONALIZE

MASTER LENGTH INF: imposta una lunghezza CHAIN AFTER o di catena di pattern, altrimenti non avanza mai

MASTER SCALE influisce sull'uscita del clock MIDI e sulla posizione del brano quando un arrangement è controllato dall'esterno

3/4X è utile per le terzine accanto ad altre macchine allo stesso BPM. 2X raddoppia la risoluzione a 1/32

TRACK TRIG EDIT

`FUNC` + `BANK` *nella registrazione su griglia*

TRIGS: trigger di sample, di lock, trigless e one shot

SLIDE: un trigger slide fa scivolare i valori di parametri con lock fino al trigger successivo. Deve esistere un lock su uno dei due trigger

SWING: mette trigger swing, regola la quantità con `LEVEL` (50 significa nessuna). `FUNC` + `LEVEL` regola tutte le tracce

REC TRIG: trigger del registratore. Tienine premuto uno e premi `REC1/2/3` per scegliere le sue sorgenti

Qui copia, incolla e cancella agiscono solo sui trigger

Copia di traccia e di pagina

Traccia: registrazione su griglia, `FUNC` + `RECORD`, scegli la destinazione, `FUNC` + `STOP`. Cancella con `FUNC` + `PLAY`

La copia di traccia comprende trigger, lock, assegnazioni di machine e di FX

Pagina di pattern: tieni premuto `PAGE` e premi `RECORD`, `STOP` incolla, `PLAY` cancella

Pagina di parametri: `TRACK PARAMETER` + `RECORD` copia, + `STOP` incolla, + `PLAY` cancella

---

Machine e tracce

↑ Indice

Leggi per scegliere cosa suona una traccia e plasmarlo con le pagine SRC, AMP e LFO.

Machine

Assegnare: doppia pressione su `TRACK` (QUICK ASSIGN), oppure `FUNC` + `SRC`. Scegli con `YES`. `LEFT` mostra la lista delle machine

Flex: suona un sample caricato in RAM. La più versatile: time stretch, slice, retrigger, cambi rapidi del punto di inizio

Static: suona un sample letto in streaming dalla scheda. Usala per file molto lunghi come brani interi e backing track

Thru: lascia passare gli ingressi audio live attraverso la traccia per usare il suo filtro, gli FX e gli LFO. Deve essere fatta partire per lasciar passare il suono

Neighbor: prende il suono della traccia precedente e lo fa passare per gli effetti di questa traccia, il che permette di concatenare le tracce. Non sulle tracce 1 o 5

Pickup: un looper. Registra audio live in un loop, permette l'overdub ed è legato direttamente al registratore di traccia e al buffer

Assegnare i sample: QUICK ASSIGN o SRC SETUP, scegli uno slot e `YES`

Parametri Flex e Static

`SRC` *MAIN e SETUP*

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

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

LOOP e TSTR su AUTO usano le impostazioni dell'editor audio di ciascun sample

PTCH: più o meno 1 ottava, i passi interi sono semitoni. RATE 0 non suona, i valori negativi suonano al contrario

LEN con SLIC ON: SLIC imposta quanti slice suonano da STRT, TIME imposta la lunghezza di uno slice. Con SLIC OFF: OFF disattiva LEN, TIME imposta la lunghezza da STRT

RTRG imposta il numero di retrigger, RTIM il tempo tra di essi in step

Static: gli LFO non possono modulare STRT. Uno STRT con lock funziona come previsto

Gli slice Static possono partire dal punto sbagliato quando crossfader o LFO muovono STRT. I parameter lock sono sicuri

Parametri Thru e Pickup

Thru MAIN: INAB, VOL, INCD, VOL (il massimo aggiunge +12 dB)

Thru si ferma con `TRACK` + `STOP`

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

Pickup SETUP: TSTR, TSNS. I parametri di Pickup non possono avere lock

Amp

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

SETUP AMP e FX1 / FX2: ANLG, RTRG, R+T, TTRG (comportamento di riavvio dell'inviluppo)

SETUP: SYNC, ATCK (LIN o LOG)

HOLD conta in step del sequencer e l'attacco ne fa parte. Con hold infinito una nota di tastiera sostiene finché viene rilasciata

FX1 e FX2 (AMP SETUP) impostano come riparte l'inviluppo del filtro o l'AM del Lo-fi: ANLG dal livello attuale, RTRG da zero sui trigger di sample, R+T da zero sui trigger di sample e trigless, TTRG dal livello attuale su entrambi

Una traccia master mantiene solo le pagine degli effetti e questi parametri FX1 e FX2 di AMP SETUP

LFO

`LFO` *MAIN: da SPD1 a SPD3, da DEP1 a DEP3*

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

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

FREE gira sempre. TRIG riparte a ogni trigger di sample. HOLD gira in background e blocca l'uscita a ogni trigger. ONE e HALF ripartono su un trigger e girano un ciclo o mezzo ciclo

SYNC TRIG riparte all'avvio della traccia e a ogni loop del pattern. SYNC ONE e SYNC HALF ripartono all'avvio della traccia e girano un periodo o mezzo periodo

SPD è sincronizzato al BPM: 16, 32 o 64 danno tempi dritti. MULT moltiplica SPD. DEP 127 raggiunge entrambi gli estremi del bersaglio. PMTR elenca solo i parametri delle pagine MAIN

Un LFO modula solo LFO di numero inferiore

11 forme d'onda più 8 forme d'onda designer (da T1 a T8)

Designer: 16 step. Tieni premuto un `TRIG` e gira una manopola della fila alta. `TEMPO` interpola. `FUNC` + `BANK` RANDOMIZE o INVERT

Le onde designer da T1 a T8 sono condivise dai tre LFO di quella traccia. Le tracce MIDI usano le proprie

Premi un `TRIG` per vedere il suo valore. Tieni premuti più `TRIG` per muovere gli step insieme. Le manopole accanto a quella girata muovono gli step vicini. Gli step interpolati accendono i tasti `TRACK` in giallo

`FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` ruota l'onda. Copia, incolla e cancella funzionano (cancella imposta tutti gli step a 0, a gradini)

Livelli e instradamento

LEVEL: livello post-FX della traccia, verso main

`CUE` + `LEVEL`: livello post-FX verso cue

VOL (AMP): livello pre-FX verso entrambi

In modalità STUDIO, LEVEL e `CUE` + `LEVEL` alimentano entrambe le coppie di uscite

I parametri MAIN si possono lockare, mettere nelle scene e modulare con gli LFO. I parametri SETUP no

Una traccia cue si sente ancora sul main. Una traccia cue silenziata si sente solo sul cue. CUE MUTES TRACK la silenzia sul main mentre è in cue

DIR (menu MIX) manda l'ingresso live al main. Un ingresso in cue si sente al livello di DIR 100

Effetti

↑ Indice

Leggi per sapere quali effetti esistono e cosa fanno i loro parametri.

FX1 e FX2

`FX1` / `FX2`. Doppia pressione o `FUNC` + il tasto per scegliere l'effetto

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

Lista FX2: la stessa più Echo Freeze Delay, Gatebox Plate Reverb, Spring Reverb, Dark Reverb

Filtri ed EQ

parametri principali, poi SETUP tra parentesi

Multi Mode Filter: BASE, WIDTH, Q, DEPTH, ATK, DEC. SETUP: pendenza HP e LP (12 o 24 dB), ENV, HOLD, Q, DIST

Multi Mode Filter: BASE con WIDTH al massimo è un passa alto. WIDTH con BASE al minimo è un passa basso. Un DEPTH negativo inverte l'inviluppo. SETUP Q sceglie cosa influenza la risonanza (BASE, WIDTH, entrambi o nessuno). Più DIST significa meno headroom. HOLD lascia che AMP HOLD modelli l'inviluppo

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

Parametric EQ: un Q più alto dà una banda più stretta

DJ Kill EQ: LS F, HS F, LOWG, MIDG, HI G (max +12 dB, min taglia la banda)

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

Comb Filter: TUNE sposta fino a 2 semitoni in entrambe le direzioni, LP filtra il feedback

Modulazione e dinamica

Phaser: CNTR, DEP, SPD, FB, WID, MIX. SETUP: NUM (da 2 a 10 stadi)

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

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

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

Spatializer: INP è il guadagno del segnale secco, SEND il livello del segnale allargato. PHSE inverte la fase del segnale wet su L, R o entrambi. M/S attiva MG e SG (guadagno mid e side). Può simulare lo stereo da un sample mono

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

Dynamix: RMS a 0 reagisce ai picchi, al massimo all'energia complessiva

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

Lo-fi: AMF e AMD sono velocità e profondità del modulatore di ampiezza. AMPH 90 lo fa partire alto, 270 lo fa partire basso

Delay e riverberi

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

X è ping pong. TAPE ON scivola tra i tempi di delay. DIR è il livello secco nel mix. SYNC off libera TIME dal tempo. VOL imposta il livello del buffer solo quando PASS è attivo

TIME in 256esimi di nota: 128=1, 96=1/2 puntata, 64=1/2, 48=1/4 puntata, 32=1/4, 24=1/8 puntata, 16=1/8, 12=1/16 puntata, 8=1/16, 6=1/32 puntata, 4=1/32, 3=1/64 puntata, 2=1/64, 1=1/128

Repeater: LOCK attivo, FB a 127, poi SEND 0 fa ripetere il buffer all'infinito. PASS 0 sente solo il buffer

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

Plate: un DAMP più alto si spegne più in fretta, GATE al massimo disattiva il gate, GVOL è la soglia del gate, MONO restringe il riverbero

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

Spring: TYPE ha tre passi, da trasparente a molto a molla

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

Dark: SHVG al massimo mantiene gli acuti, valori più bassi scuriscono, SHVF imposta la frequenza dello shelf. PRE è un breve pre delay. HP e LP filtrano il segnale in ingresso

Scene e crossfader

↑ Indice

Leggi per fare il morphing tra due insiemi di valori con il crossfader.

Scene

Ogni part ha 16 scene. Due slot, A e B, stanno alle estremità del crossfader

Assegnare: `SCENE A` / `SCENE B` + `TRIG`. Un trigger rosso è assegnato, il verde è l'altro slot, il mezzo verde ha dei lock

Lock: tieni premuto `SCENE` e gira una manopola. Rimuovere: tieni premuto `SCENE` e premi la manopola

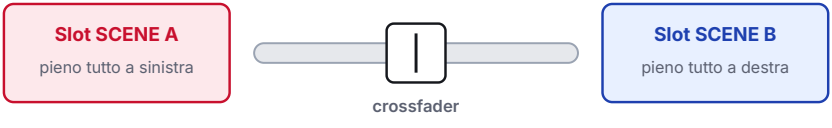
Tieni premuto `SCENE` per vedere quali tracce e pagine hanno lock

Copiare: `SCENE` + `RECORD`. Incollare: `SCENE` + `STOP`. Cancellare: `SCENE` + `PLAY`

Silenziare uno slot: `FUNC` + `SCENE A` / `SCENE B`

I lock di scena prevalgono sui lock di parametri mentre il crossfader si muove

Con lock in un solo slot, il crossfader sfuma tra quei valori e i valori del part. Due scene vuote non fanno nulla



Lock in A e B	va dal valore A al valore B
Lock in una sola scena	va da quel valore al valore della part
Nessun lock nelle scene	resta al valore della part
Due scene vuote	il crossfader non fa nulla
Slot di scena in mute	quell'estremo del crossfader usa i valori della part

Cancellare di nuovo una scena annulla la cancellazione

Dissolvenze di volume senza buchi

Tieni premuto `SCENE` per rivelare XLV (LEVEL), XVOL (AMP) e XDIR AB / CD (menu MIX)

Ognuno si blocca su MIN o MAX

Rimuovi XLV con la manopola LEVEL, XVOL con la sua manopola, XDIR AB con la manopola B, XDIR CD con la manopola C

Trucchi di crossfade

Remixare le slice: fai il lock di STRT su SL1 nella scena A e su SL16 nella scena B

Mix da DJ: machine Static sulle tracce 1 e 5, XLV MAX / MIN in scene opposte, `CUE` + `TRACK` per l'ascolto in anteprima

---

Campionamento

↑ Indice

Leggi per registrare audio nell'Octatrack, passo per passo.

Registrare un sample (passo per passo)

1. Collega la sorgente all'ingresso A/B o C/D. I LED <REC> mostrano il livello. Se è basso, alza AB GAIN o CD GAIN nel menu `MIX`

2. Premi il tasto `TRACK` di cui vuoi usare il registratore

3. Facoltativo: `FUNC` + `REC1` per impostare INAB, INCD, SRC3, RLEN e TRIG

4. Assegna il buffer del registratore di quella traccia alla sua machine Flex (buffer 1 sulla traccia 1), così suona appena registrato

5. Premi `TRACK` + `REC1` (ingressi A/B) o `TRACK` + `REC2` (ingressi C/D). Si ferma dopo RLEN. Per sentire l'ingresso durante la registrazione, DIR nel menu `MIX` non deve essere a 0

6. Suonalo con `TRACK` + `PLAY`, un trigger di sample o `TRIG 9-16`

7. Conservarlo: `FUNC` + `REC3` > SAVE THIS RECORDING. I buffer non salvati vanno persi allo spegnimento

Una sorgente su - registra silenzio

A o B da soli (e C o D da soli) registrano comunque in stereo. A+B li somma. Il default è A B e C D (tutto a sinistra e a destra)

Ricampionare l'Octatrack stesso

Imposta SRC3 in RECORDING SETUP 1 (FUNC + REC1): MAIN (tutto il mix main), CUE (mix cue) o da T1 a T8 (una traccia)

Premi TRACK + REC3 per registrare, poi suona il buffer da una machine Flex

Più sorgenti possono registrare insieme se premi più combinazioni contemporaneamente

Riserva più tempo di registratore nel menu MEMORY per ricampionare un brano intero

Registratori di traccia

Manuale: TRACK + REC1 (ingressi AB), REC2 (ingressi CD), REC3 (interno)

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

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

RLEN: step, o MAX. TRIG: ONE (riavvio), ONE2 (arresto anticipato), HOLD

RLEN ignora la scala della traccia. MAX sono 16 secondi di default, di più nel menu MEMORY

SRC3: -, MAIN, CUE, da T1 a T8. MAIN di default 1.40

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

FOUT viene aggiunto dopo la registrazione (16 step con FOUT 2 danno 18). Su un Pickup sfuma l'inizio del loop

AB e CD impostano solo il livello di monitoraggio di un Pickup. Il monitor passa per gli effetti della traccia

QREC e QPL: OFF, PLEN o un numero di step (4 è il prossimo battere, 8 è mezza battuta)

FUNC + PLAY in un menu RECORDING SETUP svuota il buffer (non in grid recording)

FIN e FOUT molto piccoli evitano i click nei loop. QREC quantizza gli inizi, QPL quantizza la riproduzione del buffer

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

Le nuove registrazioni sovrascrivono il buffer. I sample manuali ricevono un BPM e una lunghezza in battute stimati

SRC3 -: un trigger di sample e un trigger di registratore sullo stesso step riproducono ciò che si sta registrando. Qualsiasi altro SRC3 riproduce la registrazione precedente

Trigger del registratore

Con la registrazione su griglia attiva, in un menu RECORDING SETUP o nella modifica REC TRIG, premi i tasti TRIG

Tieni premuto un trigger del registratore e premi REC1/2/3 per cambiare le sue sorgenti

Trigger del registratore one shot: FUNC + TRIG (giallo)

I trigger del registratore impostano il BPM del sample sul tempo attuale

Suonare le registrazioni

Gli 8 buffer del registratore stanno sopra lo slot Flex 1 (premi UP nella lista degli slot)

Assegna un buffer a una machine Flex come qualsiasi sample. Numeri uguali aiutano (buffer 1 sulla traccia 1)

Salva dalla pagina FILE dell'editor audio o da RECORDING EDIT

Caricare i sample

Doppia pressione su TRACK o FUNC + SRC. Scegli uno slot vuoto e YES per aprire il browser dei file

RIGHT apre il browser senza assegnare. Tieni premuto YES e usa UP / DOWN per ascoltare i file sul posto

Anteprima: FUNC + YES (main), CUE + YES (cue)

FUNC + LEFT / RIGHT: file successivo o precedente della cartella

Faccina: felice si carica bene, neutra suona alla velocità sbagliata (per esempio 48 kHz), triste non può essere caricata

Copiare uno slot copia gli attributi, le slice e il trim

Machine Pickup

↑ Indice

Leggi per un looper dal vivo con overdub.

Comandi

REC1 registra e fa overdub, REC2 suona e ferma

ONE: REC1 avvia un loop di RLEN, poi fa overdub. REC2 durante la registrazione suona senza overdub

ONE2: come ONE, premi REC1 o REC2 per fissare tu la lunghezza

HOLD: tieni premuto REC1 per registrare, rilascia per fare loop. Tieni premuto di nuovo per fare overdub

Sostituire: imposta GAIN su -INF con OP su DUB

Overdub e sostituzione richiedono PTCH a 0

REC1 alterna overdub e replace. REC2 termina l'overdub e il loop continua a suonare. REC2 di nuovo lo ferma. REC1 durante la riproduzione fa di nuovo overdub

I Pickup non si possono sequenziare. La traccia deve essere attiva per registrare. Il display mostra posizione e lunghezza del loop in step, e un blocco è ONE, due blocchi ONE2, un blocco in piedi HOLD

Master e slave

Il primo loop è il master e fissa il BPM del progetto

L'icona master ha due pixel in alto a sinistra della P, lo slave in basso a sinistra. Quando tutti i Pickup si fermano, il prossimo loop registrato diventa il master

LEN X1 dà a uno slave la stessa lunghezza e la stessa fase. X2 la raddoppia

`TRACK` + `TEMPO`: sincronizza il sequencer a un loop Pickup. Poi `PLAY` aspetta che il loop riparta

Impostazione del pedale

Controller a pedale sul canale auto: nota 60 registra, 64 suona e ferma, 71 sincronizza e avvia, 69 traccia precedente, 68 traccia successiva

Un pedale che invia solo CC può inviare CC 59 con il numero di nota come valore

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

Editor audio

↑ Indice

Leggi per fare il trim, il loop, le slice o regolare il guadagno di un sample.

Aprire

`AED`, oppure `TRACK` + `BANK`, oppure `FUNC` + `BANK` su uno slot

Buffer del registratore: `REC1/2` + `BANK`

Pagine (tasti TRACK PARAMETER): TRIM `SRC`, SLICE `AMP`, EDIT `LFO`, ATTRIBUTES `FX1`, FILE `FX2`

Trim

Manopole: A inizio, B loop, C fine, D zoom Y, E scorrimento, F zoom X. `LEVEL` sposta il marcatore

Tieni premuto `FUNC` mentre sposti per agganciarti agli attraversamenti per lo zero

Marcatori: S inizio, L loop, E fine. Con un punto di loop il sample suona dall'inizio alla fine, poi fa loop da L alla fine. Un RATE negativo suona dalla fine indietro fino a L

TRIM EDIT (FUNC + BANK o YES): SET START, LOOP o END HERE, RESET TO DEFAULT, CHANGE VIEW (sinistra, destra o entrambi)

Le impostazioni appartengono allo slot, a meno che non vengano salvate con la pagina FILE, SAVE SAMPLE SETTINGS

FUNC + YES fa l'anteprima dal punto di inizio

Slice

Fino a 64 slice, che possono sovrapporsi. Griglia di slice con FUNC + AED o YES: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16, 24, 32, 48 o 64

SLIC deve essere su ON in SRC SETUP, poi STRT sceglie la slice (da SL1 a SL64)

CREATE LINEAR LOCKS / CREATE RANDOM LOCKS: fanno il lock di STRT sui trigger esistenti della traccia

LINEAR LOCKS attiva SLIC e locka STRT su SL1, SL2, SL3 e così via. Con SLIC off diventano STRT 0, 2, 4, 6

CREATE SLICE GRID chiede ALIGN MARKERS TO ZERO-CROSSES. NO distribuisce slice uguali. Uno STRT oltre il numero di slice suona l'ultimo slice

Anche: ADD, DELETE, REVERSE, NORMALIZE di una slice, DISABLE LOOP, DELETE ALL

Edit

Le manopole A e C definiscono la selezione. I sample Static hanno meno comandi

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

Le modifiche Flex durano la sessione. Una stella lampeggiante indica modifiche non salvate

DELETE SELECTION funziona solo all'inizio o alla fine di un sample. PASTE non può sovrapporsi ai dati copiati. Copia e incolla funziona tra sample Flex

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

La pagina EDIT prende la selezione da TRIM o SLICE. Apri EDIT da TRIM per ritagliare sui punti di trim

Attributi e file

GAIN (i buffer del registratore sono a +12 dB di default), LOOP MODE (OFF, ON, PINGPONG), TIMESTRETCH (OFF, NORMAL, BEAT)

GAIN si applica solo quando un sample viene triggerato. LOOP MODE ON fa loop solo di sample o slice con un punto di loop. PINGPONG alterna avanti e indietro

Con LOOP e TSTR su AUTO in SRC SETUP, ogni sample può avere le proprie impostazioni

SAVE SAMPLE COPY mantiene l'audio fuori dal trim e salva anche le impostazioni. I buffer del registratore vengono salvati in stereo. CLEAR SLOT equivale a FUNC + CLEAR nella lista degli slot. I sample Static hanno meno comandi FILE

ORIGINAL TEMPO, TRIM LEN (BARS), LOOP LEN (BARS): ne imposti uno e gli altri seguono

QUANTIZED TRIG: DIRECT, PAT.LEN o step. Rispecchia QPL

I nomi di file con un numero di BPM (per esempio 70) sostituiscono la stima tra 85 e 170 BPM

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

Preparare un loop sincronizzato

Imposta TSTR su OFF, metti un trigger sullo step 1, scala 16/16, regola il punto di inizio subito prima del primo movimento forte

Suona e cambia il tempo finché il loop gira senza stacchi. Quello è il suo tempo originale

Inseriscilo come ORIGINAL TEMPO nella pagina ATTRIBUTES, imposta TIMESTRETCH, poi metti TSTR su AUTO

Arranger

↑ Indice

Leggi per costruire un brano a partire dai pattern.

Uso

`FUNC` + `ARR`: attiva la modalità arranger. `ARR`: menu ARRANGER

`PLAY` lo avvia. Scegli un'altra riga e `YES` per saltare dopo la riga attuale

8 arrangement per progetto, 256 righe ciascuno. Invia e riceve la posizione del brano

`STOP` ferma, un secondo `STOP` torna all'inizio. Una freccia vuota segna la riga che suonerà dopo

L'intestazione conta battute e tempi. REP conta alla rovescia le ripetizioni rimanenti della riga

Le scene vengono dal part collegato al pattern della riga. `SCENE A` o `SCENE B` + `TRIG` le assegnano

Copia, incolla, cancella e annulla funzionano nell'editor di arrangement. Un asterisco in CHANGE segna arrangement non salvati

Colonne della riga

ROW. PAT (pattern). REP (ripetizioni). OF (offset di inizio). LN (sostituzione della lunghezza, MASTER LENGTH in modalità per track)

SCENE (A e B). T (trasposizione MIDI). B (tempo della riga). M (mute della riga, 8 audio poi 8 MIDI)

Il tempo della riga sostituisce il tempo del pattern e del progetto

Inserire una riga: `FUNC` + `DOWN`. Eliminare una riga: `FUNC` + `UP`

Voci speciali della colonna PAT

Gira `LEVEL` sotto A01 per arrivare a: HALT, LOOP (infinito o un numero, può essere annidato), JUMP, REM (una nota di testo)

HALT: gira `LEVEL` a sinistra fino a prima di A01. Ferma l'arrangement a quella riga

LOOP: da HALT, seleziona il suo valore e gira una volta a sinistra. Ripete tra la riga 000 e quella riga, all'infinito o per un numero definito. I loop si possono annidare

JUMP: da HALT, seleziona il suo valore e gira a destra, poi scegli il numero di riga. REM: da HALT gira ancora una volta a sinistra, `RIGHT`, `YES` per scrivere testo

T apre la trasposizione MIDI per traccia. B apre il tempo di riga, PATTERN significa usare il tempo del pattern. M apre i mute di riga con i tasti `TRIG`

Menu

EDIT, RENAME, CHANGE, CHAIN (un arrangement alla volta), CLEAR, SAVE, RELOAD

Sequencer MIDI

↑ Indice

Leggi per suonare synth esterni dall'Octatrack.

Basi

`MIDI` *attiva la modalità MIDI (8 tracce MIDI).* `FUNC` + `MIDI` *apre SYNC*

Ogni traccia: accordi fino a 4 note, velocity, lunghezza, pitch bend, aftertouch e 10 CC

Stesso canale su più tracce: vince il numero di traccia più basso

Non dare lo stesso canale a una traccia audio e a una traccia MIDI

Le tracce MIDI non hanno scene. Hanno lock, LFO, micro timing, condizioni e una lunghezza propria

`STOP` invia note off. `STOP` + `STOP` invia all notes off e rinvia i valori di CC e di programma

Due pixel in alto a sinistra sul display mostrano l'attività MIDI: a sinistra dati ricevuti, a destra dati inviati

Le icone di traccia mostrano il canale MIDI. X significa che la traccia non invia nulla

Le note in ingresso sul canale auto o su quello della traccia attiva vengono mescolate ai dati della traccia e arpeggiate dall'arpeggiatore della traccia

I messaggi sul canale della traccia attiva si comportano come se CC DIRECT CONNECT fosse attivo

Se più tracce condividono un canale, registra solo la traccia attiva. I parametri delle tracce MIDI non si possono assegnare alle scene

Registrazione su griglia: tieni premuto un `TRIG` e invia note o CC sul canale auto o su quello della traccia attiva per metterli su quello step

I parametri della pagina SETUP non si possono bloccare né muovere con gli LFO

Pagine

NOTE MAIN: NOTE, VEL (0 è note off), LEN, da NOT2 a NOT4

NOTE SETUP: CHAN, BANK, PROG, SBNK 1.40. Premi la manopola o `YES` per attivare un valore modificato

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

ARP SETUP: fino a 16 step, offset, scala (manopola F). `FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` ruota

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

Attiva un parametro CTRL con `FUNC` + la sua manopola

CTRL SETUP: scegli i numeri di CC. `FUNC` + manopola da C a F è MIDI CC LEARN

NOTE: tenendo un trigger nella registrazione a griglia compare una mini tastiera; ruota la manopola A per vedere la nota fondamentale

LEN: il massimo è infinito. Taglia anche un arpeggio quando il tempo è finito

Da NOT2 a NOT4: intervalli dalla fondamentale, si traspongono con essa. 0 ne toglie una

NOTE SETUP CHAN OFF: la traccia non invia nulla. BANK, PROG e SBNK vengono inviati ogni volta che si attiva un pattern collegato a un'altra part. OFF è il valore più alto

ARP TRAN, LEG e la scala di ARP SETUP agiscono anche sui normali trigger di nota quando MODE è su OFF

ARP LEG: ON suona legate le note che si sovrappongono. OFF invia un note off prima di ogni nota dell'arpeggio. NLEN imposta la durata delle note dell'arpeggio

ARP MODE: TRUE mantiene l'ordine suonato, UP e DOWN ordinano per ottava, CYCL sale e poi scende, SHFL mescola all'interno di ogni ottava, RANDOM è del tutto casuale

ARP SPD: sincronizzato al BPM, 6 sono sedicesimi, 12 sono ottavi. RNGE: dopo ogni ciclo le note salgono di un'ottava fino a raggiungere l'estensione, poi ripartono

ARP SETUP: la manopola C imposta la lunghezza, fino a 16. I tasti verdi sono step attivi, quelli rossi spenti. Tieni premuti i tasti e ruota LEVEL per impostare gli intervalli. Copia, incolla e cancella funzionano qui

CTRL: i parametri partono da OFF. `FUNC` + manopola ne attiva uno. MIDI CC LEARN: `FUNC` + manopola da C a F, poi muovi un controllo del tuo synth

Gli LFO MIDI sono uguali agli LFO audio, con forme d'onda di design in più solo per le tracce MIDI

Registrare MIDI

Live: `RECORD` + `PLAY`. Griglia: tieni premuto un `TRIG` e suona o invia CC

Invia sul canale auto o sul canale della traccia attiva

CC DIRECT CONNECT attivo: i CC vanno direttamente all'uscita MIDI e vengono registrati solo i CC impostati in CTRL 1 / 2 SETUP

CC DIRECT CONNECT disattivo: vengono registrati i CC da 16 a 45. I CC da 36 a 45 corrispondono ai dieci slot CC di CTRL

Usa un synth con local off e fagli imparare le sue manopole per avere movimenti registrabili e con lock

---

Impostazioni MIDI

↑ Indice

Leggi per impostare canali MIDI, sincronizzazione e clock.

Menu

`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. Gli ultimi due abilitano le modalità trigger via MIDI 1.40

AUDIO NOTE OUT: INT suona solo la machine, EXT invia solo note MIDI (local off), INT+EXT fa entrambe le cose. Un `TRIG` premuto su una traccia MIDI invia sempre note

MAP/TRACK: `MIDI` + `UP` / `DOWN` sceglie la mappa della traccia attiva

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

PROG CH CHANNEL AUTO usa il primo canale delle tracce audio non usato dalle tracce MIDI. Un program change sul canale auto in modalità MIDI viene ignorato e inoltrato al canale della traccia MIDI attiva

Con CLOCK RECEIVE e TRANSPORT RECEIVE entrambi attivi, l'apparecchio aspetta fino a 16 secondi il clock dopo Start

CHANNELS: AUTO CHANNEL (segue la traccia attiva) e un TRIG CHANNEL per ogni traccia audio

TURBO STATUS: negozia fino a 10 volte la velocità MIDI con apparecchi Elektron compatibili con Turbo

Tenendo premuto un trigger nella registrazione su griglia, una nota MIDI ricevuta fa il lock della stessa slice o dello stesso slot 1.40

Esempi di configurazione

Machinedrum e Monomachine: DIR 127 o machine Thru, invia clock e transport dall'Octatrack

Effetti esterni: invia una traccia alle uscite cue con `CUE` + `TRACK`, ritorno su AB con DIR AB come livello di ritorno

Strumenti dal vivo: DIR 0, metti gli ingressi in cue con `CUE` + `REC1/2`, campiona e riproduci con i buffer

Catene Thru e Neighbor: Thru sulla traccia 1, Neighbor sulle 2-4, un effetto su ciascuna

Centro di controllo: CC DIRECT CONNECT attivo, canale auto 16, synth con local off

---

Riferimento MIDI

↑ Indice

Leggi quando ti servono le mappe delle note e i numeri di CC per il controllo MIDI.

Mappa note standard

Nota	Funzione
C1-G1 (24-31)	Suona traccia audio 1-8
A1 / A#1 / B1 (33-35)	Sequencer stop / start / riavvio
C2-G2 (36-43)	Trigger di sample traccia audio 1-8
C3-G3 (48-55)	Suona traccia MIDI 1-8
C4 (60)	Combo rec
C#4 / D4 / D#4 (61-63)	INAB rec / INCD rec / SRC3 rec
E4 (64)	Pickup play / stop
F4 (65)	Multiply (Pickup)
F#4 (66)	Silenzia la traccia attiva
G4 (67)	Metti in cue la traccia attiva
G#4 / A4 (68, 69)	Traccia attiva su / giù (solo canale auto)
A#4 (70)	Commuta la sincronia del sequencer
B4 (71)	Commuta la sincronia del sequencer e avvia
C5-C7 (72-96)	Intonazione del sample della traccia da -12 a +12 (C6 / 84 è 0)

Mappa di default. Usata quando AUDIO NOTE IN è su STANDARD, e nella modalità trigger TRACKS con FOLLOW TM.

Altre mappe di note

Mappa	Note	Funzione
CHROMATIC	C5-C7 (72-96)	Intonazione del sample da -12 a +12
SLOTS	C-1 to G9 (0-127)	Slot di sample 1-128
SLICES	C0-D#5 (12-75)	Slice 1-64
QUICK MUTE	C0-G0 (12-19)	Silenzia traccia audio 1-8

Mappa	Note	Funzione
	G#0-D#1 (20-27)	Silenzia traccia MIDI 1-8
DELAY CONTROL 1:2	C0-G0 (12-19)	TIME 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128
	G#0-D#1 (20-27)	Scegli traccia 1-8
DELAY CONTROL 1:3	C2-G2 (36-43)	TIME 1, 3, 6, 12, 24, 48, 96, 128
	G#2-D#3 (44-51)	Scegli traccia 1-8

DELAY CONTROL: tieni premuta la nota di selezione della traccia (note on) mentre invii la nota TIME. Chromatic, Slots, Slices, Quick Mute e Delay Control sono usate da FOLLOW TM o traccia per traccia con MAP/TRACK.

Control change (invio e ricezione)

CC	Tracce audio
7 / 8	Livello / bilanciamento traccia
16-21	Parametri SRC 1-6
22-27	AMP: ATK, HOLD, REL, VOL, BAL
28-30	Velocità LFO 1-3
31-33	Profondità LFO 1-3
34-39	Parametri FX1 1-6
40-45	Parametri FX2 1-6
46 / 47	Livello traccia / livello cue
48	Crossfader
49	Mute traccia (0 off, 1-127 on)
50	Solo traccia
51	Cue traccia
52	Traccia armata
53	Registratore armato
54	Arma tutto
55 / 56	Scegli scena A / B
57 / 58	Livello Pickup SRC AB / CD
59	Note on (il valore è la nota)
60	Note off
61	Richiesta di invio (0 = tutti i CC audio)

CC	Tracce audio
112-119	Mute traccia MIDI 1-8
120-127	Solo traccia MIDI 1-8

CC	Modo MIDI, direct connect disattivato
16-21	Nota, velocity, durata, nota 2-4
22-27	Trasposizione, legato, modo, velocità, ottava, durata delle note dell'arpeggio
28-33	LFO MIDI velocità 1-3, profondità 1-3
34 / 35	Pitch bend / aftertouch
36-45	Parametri CC 1-10
49 / 50	Mute / solo traccia MIDI
54	Arma tutto
55 / 56	Scegli scena A / B
112-127	Mute traccia MIDI 1-8, solo 1-8

Tutti i parametri delle pagine MAIN di TRACK PARAMETER rispondono ai CC. Le tracce ascoltano sul loro TRIG CHANNEL e sul canale auto.