Guia rápido Octatrack MKII de Patrick DSP

Elektron Octatrack MKII · OS 1.40C · 6 nov. 2026

1.40 marca recursos adicionados no OS 1.40

Básico e arquivos · Sequenciamento · Criação de som · Amostragem · Performance e MIDI

CONTEÚDO

Básico e arquivos

- Comece aqui: visão geral
- Estrutura e memória
- Interface e edição
- Sets, projetos e sistema
- Ajustes de menu que valem a pena
- Tempo e mixer

Sequenciamento

- Banks, patterns e parts
- Gravação e triggers

Criação de som

- Machines e faixas
- Efeitos
- Cenas e crossfader

Amostragem

- Gravação de samples
- Machines Pickup
- Editor de áudio

Performance e MIDI

- Arranger
- Sequenciador MIDI
- Configurações MIDI
- Referência MIDI

Comece aqui: visão geral

↑ Conteúdo

Leia isto primeiro. Explica como samples, slots, machines, parts, patterns e cenas se encaixam.

Como tudo se encaixa

Samples: os arquivos de sample ficam no cartão, no pool de áudio do set. Você carrega os que quiser em slots Flex (mantidos na RAM) ou slots Static (lidos em streaming do cartão)

Slots: as duas listas de slots são compartilhadas por todo o projeto. Trim, loop, slices e ganho são salvos com o slot. Assim você prepara um sample uma vez no editor de áudio e o reutiliza em qualquer pattern

Machines: uma machine Flex ou Static em uma faixa de áudio toca o sample de um slot. Para as slices tocarem, SLIC precisa estar em ON no SRC SETUP da machine. Depois STRT escolhe a slice

Efeitos: cada faixa de áudio tem dois slots de efeito (FX1 e FX2) depois da machine

Cenas: permitem que o crossfader mova de uma vez muitos parâmetros em muitas faixas

O Octatrack foi pensado em torno de poucos samples bem preparados que você transforma com locks, slices, efeitos e cenas. Ele não foi pensado para empilhar muitas camadas

O que é salvo onde

Projeto: as listas de slots Flex e Static com os ajustes de trim, loop, slices e ganho

Pattern: triggers, locks de parâmetros, comprimentos e compassos

Part: atribuições de machines, samples atribuídos a elas, efeitos, ajustes dos parâmetros de faixa e 16 cenas. Cada bank tem 4 parts e cada pattern está ligado a uma delas

Por causa dessa divisão, girar um knob, trocar um efeito ou uma machine altera a part, não o pattern

Parts na prática

Todos os patterns de um bank começam na part 1. Uma mudança na part é ouvida em todos os patterns que a usam. Isso mantém um conjunto de variações de pattern coeso

As mudanças de parâmetros que você fez permanecem quando você troca para outro pattern na mesma part. Assim o som não dá um salto na troca de pattern

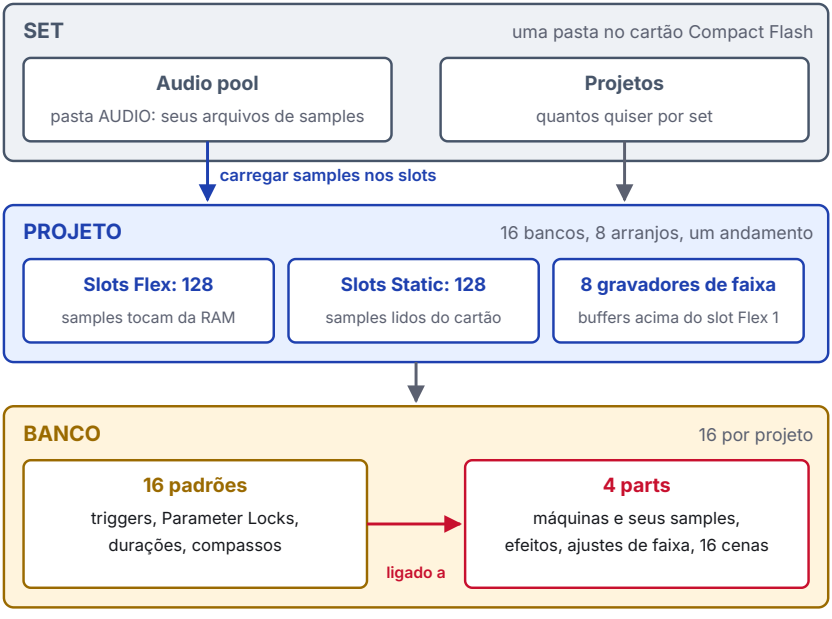
Copiar um pattern não copia a part dele. A cópia continua usando a mesma part

Para mudar completamente o som de um novo pattern (outras machines, efeitos, samples), dê a ele uma part própria: copie a part no menu EDIT PART, ligue o novo pattern com **PART** + **YES**, edite e depois faça SAVE ALL

Um asterisco ao lado de uma part em PART QUICK SELECT significa que você a alterou desde que foi salva

Salve a part para definir um ponto de partida. Experimente à vontade e depois **FUNC** + **CUE** devolve cada machine, efeito e knob ao estado salvo

Recarregar a part só funciona em uma part que foi salva



Parts e cenas

Cena: só faz variar valores de parâmetros, suavemente, com o crossfader. Desligue o slot da cena para voltar

Recarregar a part: devolve tudo de uma vez ao estado salvo, incluindo machines, efeitos e samples. Sem transição suave

Uma cena é uma pequena excursão fora do som normal, uma part salva é a base a que você volta

Monte as cenas por etapas: copie uma cena e mude só o que precisa mexer em seguida, para que cada cena continue a anterior (uma técnica do artigo do Merlin)

Locks de sample e slices

Lock de sample: segure um `TRIG` e use `UP` / `DOWN` ou `LEVEL`, depois `YES`. Aquele step toca qualquer slot escolhido, em qualquer faixa Flex de qualquer pattern

Lock de slice: com um sample dividido em slices, faça lock de STRT para escolher a slice daquele step. Combine os dois para tocar qualquer slice de qualquer sample

Coloque o mesmo arquivo em vários slots com trims ou números de slices diferentes, por exemplo um loop de bateria em 16 slices no slot 1 e em 64 slices no slot 2

Limites: 128 slots Flex e 64 slices por sample. Um número de slice maior que a última toca a última slice

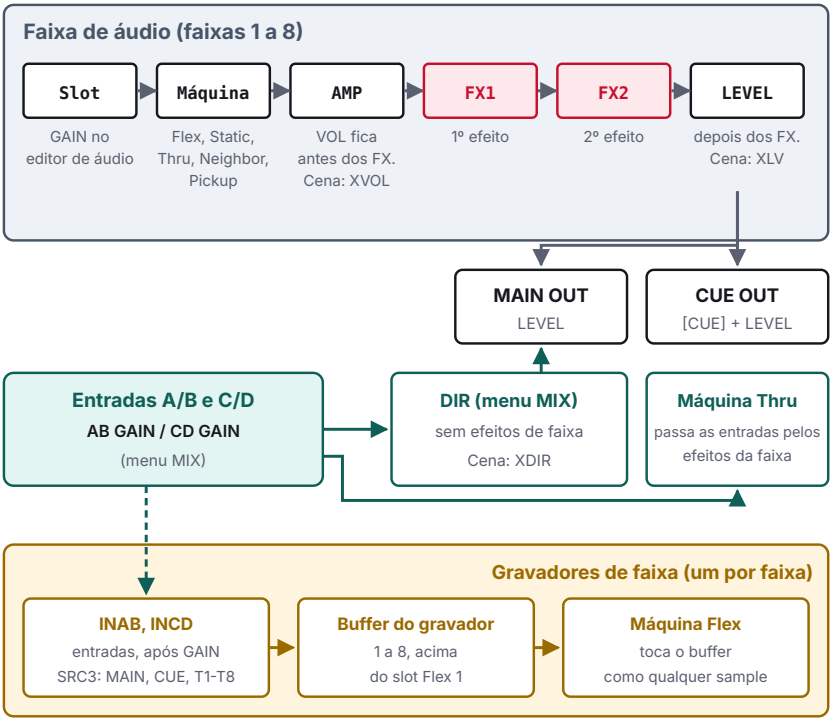
Volume: o que corrigir onde

Ordem do sinal: GAIN do sample, depois a machine, depois AMP VOL (antes dos efeitos), depois FX1 e FX2, depois LEVEL da faixa (depois dos efeitos), depois a saída main

Um sample alto ou baixo demais em alguns patterns: corrija o GAIN dele na página ATTRIBUTES do editor de áudio. Isso vale em todo lugar, sem mexer nos volumes de faixa nem nos locks

Fades ao vivo: use cenas. XVOL faz o fade antes dos efeitos, então as caudas de delay e reverb terminam naturalmente. XLV faz o fade depois dos efeitos. XDIR faz o fade das entradas ao vivo

AB GAIN e CD GAIN definem o nível de entrada de uma vez por todas. Eles afetam a gravação de samples. DIR só envia uma entrada para as saídas main



Faixa master (faixa 8 em MASTER): seus efeitos processam todas as outras faixas e as entradas

Amostragem em resumo

Cada faixa tem seu próprio gravador com seu próprio buffer. Os buffers estão na lista de slots Flex, então uma nova gravação já pode ser usada em qualquer pattern

Gravação sequenciada: triggers de gravador na grade alinham cada gravação ao sequenciador, então quase nunca é preciso fazer trim

Triggers de gravador one shot gravam uma vez e depois se desarmam, então você só grava quando quer

A gravação manual pode ser alinhada ao sequenciador com QREC (início) e QPL (reprodução)

Gravar parte do mix: coloque SRC3 em MAIN, CUE ou uma faixa. Com CUE, envie para cue só as faixas e entradas que quer na gravação

Ouvir uma entrada ao vivo passando por uma faixa e seus efeitos: atribua o buffer do gravador a uma machine Flex da mesma faixa, coloque SRC3 em - e ponha um trigger de gravador e um trigger de sample no mesmo step

Guardar uma gravação: SAVE AND ASSIGN SAMPLE no menu FILE do editor de áudio grava no cartão e atribui a um slot livre

Abreviações usadas nesta folha

BPM: batidas por minuto (andamento)

CC: control change, uma mensagem MIDI que move um parâmetro

EQ: equalizador

FX: efeitos

LED: diodo emissor de luz, uma luz de status no painel

LFO: oscilador de baixa frequência, uma onda lenta que sobe e desce um parâmetro

MIDI: Musical Instrument Digital Interface

OS: sistema operacional, o firmware do aparelho

RAM: memória de acesso aleatório, a memória de trabalho rápida de onde os samples Flex tocam

USB: Universal Serial Bus

Estrutura e memória

↑ Conteúdo

Leia para saber o que é um set, projeto, part ou slot, quanta memória você tem ou como proteger seus dados.

Hierarquia

Set > Projeto > Bank > Pattern e Part > Cena

Set: uma pasta no cartão Compact Flash com qualquer número de projetos e um pool de áudio (a pasta AUDIO dele)

Projeto: 16 banks, 8 arranjos, 8 gravadores de faixa, 128 slots Flex, 128 slots Static e um tempo para os patterns

Bank: 16 patterns (A01 a P16 nos 16 banks) e 4 parts

Part: atribuições de machines, samples e FX, parâmetros de faixa e 16 cenas

Pattern: triggers, locks, comprimentos e compassos para 8 faixas de áudio e 8 faixas MIDI, sempre ligado a uma part

A troca de bank e de pattern é contínua, sem cortes no áudio

Os termos em palavras simples

Trigger: um evento de step no sequenciador (o manual e o Octatrack chamam de trig). Toca um sample ou uma nota, ou aplica valores com lock

Part: a metade sonora de um pattern. Guarda a machine e o sample de cada faixa, as posições dos knobs, os efeitos e 16 cenas. O pattern guarda apenas notas e locks

Cada pattern aponta para uma das 4 parts do bank. Apontar o mesmo pattern para outra part muda o som dele

Slot: um lugar numerado do projeto (128 para Flex, 128 para Static) que guarda um sample. As machines tocam o sample que estiver no slot que você atribuir

Slice: uma seção marcada dentro de um sample, por exemplo uma batida de um loop de bateria (até 64 por sample). Cada slice pode ser tocada separadamente

Pool de áudio: a pasta AUDIO do set, onde ficam todos os seus arquivos de sample até você carregá-los em slots

Cena: um conjunto salvo de valores de parâmetros para o qual o crossfader faz a transição

Gravador de faixa: grava áudio no buffer de gravador daquela faixa, que depois toca como um sample Flex

Memória

A RAM tem 85,5 MB, dividida entre samples Flex (64 MB por padrão) e gravadores de faixa (cerca de 16 segundos cada por padrão)

Samples Flex tocam da RAM. Samples Static são lidos em streaming do cartão e podem ter até 2 GB

Samples: 16 ou 24 bits, 44,1 kHz, wav ou aiff, mono ou estéreo

Os buffers de gravador são apagados ao desligar. Salve-os no cartão

Segurança

As alterações são salvas automaticamente em cache no cartão. SAVE apenas fixa um ponto para o qual RELOAD pode voltar

Execute SYNC TO CARD antes de retirar o cartão

Nunca desligue o aparelho enquanto o LED CARD STATUS estiver piscando

---

Interface e edição

↑ Conteúdo

Leia para saber o que a tela, os knobs, o copiar e colar e a nomeação fazem.

Tela

Ícones de faixa: F Flex, S Static, T Thru, N Neighbor, P Pickup, M Master. A tela mostra o tempo, a posição de reprodução, os slots de cena, o modo de trigger, o pattern ativo e a part

A tela escurece após 5 minutos e desliga após 60 minutos

Parâmetros

Os knobs DATA ENTRY A a F correspondem aos seis parâmetros da tela (A B C na fileira de cima, D E F na de baixo)

Pressionar um knob enquanto o gira: passos de 7

FUNC + girar: salta para 0 ou 127 (ou -64, 0, +64). O TIME do Echo Freeze dobra a cada passo

Segurar uma tecla TRACK PARAMETER: mostra todos os valores da página 1.40

TRACK PARAMETER + YES: randomiza a página 1.40

TRACK PARAMETER + NO: recarrega a página a partir da part salva 1.40

Pressionar duas vezes uma tecla, ou FUNC + a tecla: abre a página SETUP dela

NO fecha qualquer janela

Copiar, colar, apagar

FUNC + RECORD copia, FUNC + STOP cola, FUNC + PLAY apaga

Repita a colagem ou o apagamento logo em seguida para desfazer

O que é copiado depende do modo ou do menu ativo

Nomear

LEFT / RIGHT movem, UP / DOWN ou LEVEL escolhem uma letra

FUNC + NO apaga. FUNC abre a janela de caracteres

CUE + NO apaga sem abrir o pop-up. Rolagem rápida em listas: FUNC + UP / DOWN pula uma página

Modo demo

Sem cartão inserido, segure YES ao ligar. 16 patterns de demonstração, nada pode ser salvo

Sets, projetos e sistema

↑ Conteúdo

Leia quando precisar salvar, carregar, fazer backup, atualizar o OS ou formatar o cartão.

Montar um set e carregar um projeto

PROJ › PROJECT › CHANGE (seção SET) › escolha um set ou CREATE NEW SET

PROJ › PROJECT › CHANGE (seção PROJECT) › escolha um projeto ou CREATE EMPTY PROJECT

FUNC + BANK na lista CHANGE: renomear ou excluir

Fora de um projeto: use SAVE TO NEW, senão as alterações se perdem ao trocar de set ou de projeto

Encher o pool de áudio

PROJ › SYSTEM › USB DISK MODE › YES

Arraste os arquivos para a pasta AUDIO do set e depois ejete o cartão no computador

No máximo 1024 arquivos ou pastas por pasta

Comandos de PROJECT

PROJ > PROJECT

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

EXPORT TO SET: copia o projeto e seus samples para outro set

COLLECT SAMPLES: copia os samples usados para a pasta do projeto

PURGE SAMPLES: remove das listas de slots os samples não usados (o pool de áudio não é afetado)

SAVE CURRENT BANK / RELOAD CURRENT BANK

SYSTEM

OS UPGRADE: coloque o .bin na raiz do cartão e depois PROJ > SYSTEM > OS UPGRADE

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

A bateria da memória de patterns e parts dura cerca de 6 anos. BATTERY LOW aparece quando precisa ser trocada

Os arquivos de projeto existem como .strd (salvo) e .work (ativo)

Copiar um arquivo de bank para outro projeto leva os dados do sequenciador, as parts e as cenas, mas não os samples

Menu de inicialização

Segure `FUNC` ao ligar e depois pressione uma tecla `TRIG` `TRIG 1` modo de teste, `TRIG 2` reinicialização em branco (apaga a RAM com bateria, não o cartão), `TRIG 3` atualização via MIDI, `TRIG 4` envio da atualização, `TRIG 5` sair

---

Ajustes de menu que valem a pena

↑ Conteúdo

Leia para mudar o comportamento do Octatrack: configuração de entradas e saídas, memória, metrônomo e mais.

PERSONALIZE

`PROJ` *> SYSTEM > PERSONALIZE*

QUANTIZE LIVE REC: ligado, as notas tocadas ao vivo se alinham a steps inteiros; desligado, o micro timing de 1/384 é mantido

PREVIEW WITHOUT FX: as prévias ignoram os efeitos da faixa

MUTE FOCUSES TRACK, CUE FOCUSES TRACK, CUE MUTES TRACK

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

DIS. PAGE AUTOCOPY: deixa de copiar os triggers quando um pattern ou faixa é estendido

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

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

RECORD QUICK MODE: `REC1/2/3` sozinho inicia a gravação na faixa ativa

EXT LEN GRID-REC: grava a duração das notas MIDI na gravação em grade 1.40

LED BRIGHTNESS: LOW, MID ou MAX 1.40

CONTROL

`PROJ` > *CONTROL*

AUDIO, TRACK 8: MASTER (os efeitos dela processam todas as faixas e entradas) ou NORMAL

AUDIO, CUE CFG: NORMAL ou STUDIO (as saídas cue viram um segundo par atribuível)

STUDIO: cada faixa tem dois níveis, LEVEL para o main e `CUE` + `LEVEL` para as saídas cue. Mutar silencia os dois

A faixa 8 em MASTER mantém só as páginas AMP SETUP, LFO, FX1 e FX2

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

DELAY COMPENSATE atrasa um pouco o DIR para que DIR e Thru ou Pickup da mesma entrada fiquem em fase

SEQUENCER, CHAIN AFTER: padrão PAT.LEN. Ou um número de steps (útil com patterns longos ou infinitos)

SEQUENCER, SILENCE TRACKS: silencia as faixas ao trocar para um pattern com outra part

SEQUENCER, LFO AUTO CHANGE: reinicia os LFOs com os novos ajustes ao trocar de part

MIDI SEQUENCER: CC DIRECT CONNECT

CC DIRECT CONNECT ON: CCs no canal auto ou no canal da faixa MIDI ativa vão direto para MIDI out, e CCs de CTRL 1 e 2 podem ser gravados ou travados. OFF: CCs 36 a 45 no canal auto são remapeados para CTRL 1 e 2. O canal da faixa MIDI ativa sempre age como se estivesse ON

MEMORY

`PROJ` *> CONTROL > MEMORY. Sair apaga os buffers de gravador*

FLEX FORMAT: 24-BIT ou 16-BIT (16 economiza RAM)

RECORDER FORMAT: gravação em 24 ou 16 bits

DYNAMIC RECORDERS: YES deixa os gravadores usarem a RAM Flex livre além do tempo reservado

RESERVE RECORDINGS: R1 a R1-R8 ou NONE. RESERVE LENGTH: segundos por gravador

NONE dá toda a RAM ao Flex. Os gravadores precisam então de DYNAMIC RECORDERS YES para fazer sampling. 16-BIT FLEX FORMAT também salva samples editados em 16 bits

METRONOME

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

Ative com `CUE` + `TEMPO` ou `FUNC` + `MIX`. Ele só soa com o sequenciador rodando

---

Tempo e mixer

↑ Conteúdo

Leia quando precisar de tempo, tap, níveis, mute, solo ou cue.

Tempo

`TEMPO`: `LEVEL` ajusta os BPM inteiros, `UP` / `DOWN` as casas decimais

FUNC + YES no menu: alterna entre o tempo de PROJECT e de PATTERN 1.40

Tap: FUNC + TEMPO, quatro toques para ajustar

LEFT / RIGHT: desloca o tempo do pattern em até 10% enquanto a tecla é mantida

TRACK + LEFT / RIGHT: desloca só o tempo do sample dessa faixa

Mixer

menu MIX, comum a todos os banks e patterns

MIX: o fone passa gradualmente de main (esquerda) para só cue (direita)

MAIN / CUE OUT: níveis finais, +63 equivale a +12 dB

AB DIR / CD DIR: entradas para as saídas main. 0 é mudo, 127 é unidade. Não afetam a gravação

AB GAIN / CD GAIN: -64 silencia, +63 equivale a +12 dB. Afetam a gravação e as machines Thru

O áudio DIR pula os blocos de FX. Use machines Thru para aplicar efeitos às entradas

FUNC + LEVEL em qualquer lugar: nível da saída MAIN

Mute, solo e cue

Silenciar uma faixa: FUNC + TRACK, ou TRIG no menu MIX (1 a 8 áudio, 9 a 16 MIDI)

No menu MIX, segure FUNC ao pressionar TRIG para aplicar as mudanças de mute quando soltar

Solo: CUE + TRIG no menu MIX

Enquanto FUNC é mantida no menu MIX, + marca uma faixa que será desmutada e X uma que será mutada ao soltar

Solo aparece em verde com S. Faixas mutadas continuam mutadas depois do solo. Uma faixa cue em solo toca no main e no cue

Colocar uma faixa em cue: CUE + TRACK. Colocar uma entrada em cue: CUE + REC1/2

Nível de cue da faixa: `CUE` + `LEVEL`. Uma faixa em cue sempre é ouvida no main

A faixa master ignora mutes e não tem cue

Com machines Neighbor, silencie o último Neighbor para silenciar a cadeia

---

Banks, patterns e parts

↑ Conteúdo

Leia para trocar, encadear, copiar ou configurar patterns e parts.

Seleção

Bank: `BANK` + `TRIG 1-16`. Pattern: `PTN` + `TRIG 1-16`, ou escolha o pattern logo depois do bank

Os triggers verdes contêm dados, o vermelho está ativo. Escolha em cerca de 4 segundos ou pressione `NO`

`PLAY` inicia, `PLAY` de novo pausa. `STOP` para, `STOP` + `STOP` também corta as caudas de delay e envia All Notes Off

Encadeamento

Segure `PTN` e depois segure as teclas `TRIG` na ordem de reprodução

Só no mesmo bank, sem repetir o mesmo pattern

`STOP` reinicia a cadeia, `STOP` de novo a desfaz

Um novo pattern começa quando o pattern atual chega ao fim (CHAIN AFTER)

Parts

`PART`: PART QUICK SELECT. Escolha com as teclas `ARROW`, `YES` para ligar. `FUNC` + a part para ligação rápida

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

`FUNC` + `CUE`: recarrega a part ativa para o estado salvo (ela precisa ter sido salva)

Os novos patterns usam a part 1. Ligue patterns a parts diferentes para dar a eles outros samples, machines e ajustes

Copiar e apagar um pattern

Copiar: FUNC + RECORD, escolha o destino com BANK / PTN / TRIG, cole com FUNC + STOP

Apagar: FUNC + PLAY. Não na gravação em grade

A part não é copiada com o pattern. Copie-a separadamente

Pattern Settings

FUNC + PTN. *Cada pattern tem os seus*

SCALE MODE: NORMAL (comprimento comum) ou PER TRACK

CHAIN BEHAVIOR: desmarque USE PRJ SET. para substituí-lo neste pattern

Por faixa: START SILENT (AUTO, NO, YES)

Por faixa: PLAYS FREE (desconecta a faixa, dispara com a própria tecla TRIG)

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

START SILENT: AUTO segue a configuração de projeto SILENCE TRACKS. NO deixa o part antigo continuar soando até um trigger disparar nessa faixa. YES o libera assim que o novo pattern começa

TRIG MODE: ONE reinicia a cada toque e para com STOP. ONE2 para no segundo toque (e STOP também para o sequenciador). HOLD toca só enquanto a tecla está pressionada

TRIG QUANT só funciona com o sequenciador rodando. Um valor piscando é maior que o comprimento do pattern ou o master, e volta para ele

CHAIN BEHAVIOR: um comprimento piscando passa do pattern e age como PLEN

As Pattern Settings são por pattern. No modo MIDI, os ajustes de faixa afetam só as faixas MIDI

Gravação e triggers

↑ Conteúdo

Leia para programar steps: triggers, locks, micro timing, condições e fills.

Modos de gravação

Grade: `RECORD`, depois `TRACK` e as 16 teclas `TRIG`. `PAGE` muda de página

Ao vivo: segure `RECORD` e pressione `PLAY`, depois `TRIG 9-16` tocam as faixas 1 a 8

Gravação ao vivo: gire um knob para gravar locks de parâmetros. `FUNC` + trigger grava triggers trigless

Apagar ao vivo: `NO` + `TRACK` apaga os triggers. `FUNC` + `NO` apaga só os locks

Remover um lock ao vivo: `NO` + pressionar esse knob

Ouvir um trigger com seus locks: `TRIG` + `YES` (main) ou `TRIG` + `CUE` (cue) 1.40

Deslocar todos os triggers: `FUNC` + `LEFT` / `RIGHT`

`STOP` encerra a gravação e a reprodução. `PLAY` encerra só a gravação

Luzes de triggers: com `RECORD` apagada, `TRIG 9-16` piscam para os triggers de sample das faixas 1 a 8. Com `RECORD` acesa, as teclas mostram os triggers da faixa ativa

A gravação ao vivo trava nos steps inteiros por padrão. Desative QUANTIZE LIVE REC em PERSONALIZE para manter o micro timing

Gravação ao vivo: triggers lock são colocados para você quando gira um knob onde não há trigger de sample

Tipos de triggers

Cada passo contém um tipo de trigger e a cor da tecla mostra qual. Escolha o tipo conforme o que o passo precisa fazer

Trigger de sample (vermelho): toca a machine de uma track de áudio. Use para toda batida normal. Aperte `TRIG`. Em tracks MIDI, o mesmo trigger vermelho é um trigger de nota

Trigger de lock (verde escuro): aplica só locks de parâmetros. Não dispara a machine, os LFOs nem os envelopes de FX. Use para mover um filtro ou o volume num passo sem nova batida. `FUNC` + `TRIG`

Trigger trigless (verde brilhante): um trigger de lock que também dispara LFOs e envelopes de FX, e reinicia envelopes ajustados em R+T ou TTRG. O sample não reinicia. Use para reiniciar um LFO ou o envelope do filtro, ou para gravar mudanças de pitch sem reiniciar o sample

Trigger one shot (amarelo): um trigger de sample que toca uma vez e depois se desarma. Use para um sample de acompanhamento longo que não pode reiniciar quando o pattern repete. `FUNC` + o `TRIG` de um trigger de sample

Trigger de slide (verde): faz os valores com lock de um trigger de sample deslizarem para os do próximo. Use para varreduras de filtro e glides de pitch

Trigger de swing (verde): desloca o tempo dos triggers de sample. Use para dar groove

Trigger de gravador (vermelho): inicia a gravação do gravador de track nesse passo. Use para sampling que fica em sincronia com o sequenciador

Escolha rápida: uma batida é um trigger de sample. Só uma mudança de valor é um trigger de lock. Uma mudança de valor que também reinicia um LFO ou envelope é um trigger trigless. Uma batida que deve tocar só uma vez é um trigger one shot

Conversão: `TRIG` + `NO` alterna entre trigless e lock. Um trigger de sample precisa de `TRIG` + `NO` uma vez para trigless e duas vezes para lock

Pressionar um trigger de lock ou trigless o transforma em trigger de sample, mais um toque o remove

Triggers de slide, swing e gravador são inseridos em TRACK TRIG EDIT. Os triggers de gravador também podem ser inseridos nos menus de configuração de gravação

Rearmar one shots: `YES` (faixa ativa na gravação em grade, todas as faixas nos outros casos), `TRACK` + `YES` para one shots de gravador, `STOP` + `STOP` parado

Desarmar: `NO`, `TRACK` + `NO`

One shots: o armamento é global por número de faixa. Quando um one shot dispara na faixa 1, os da faixa 1 em todos os outros patterns do projeto também são desarmados

One shots não existem em faixas MIDI. Ótimo para backing tracks, por ex. um sample longo no Static que não deve ser redisparado a cada loop

O rearme acontece também ao ligar ou ao trocar de projeto. Um one shot disparado pisca em amarelo e vermelho

Triggers slide e de gravador não existem em faixas MIDI

Locks de parâmetros e locks de sample

Lock: segure `TRIG` (modo grade) e gire um knob. Os triggers com lock piscam

Remover um lock: segure `TRIG` e pressione o knob. Apagar tudo: `TRIG` + `PLAY`

Lock de sample: segure `TRIG` e use `UP` / `DOWN` ou `LEVEL`, depois `YES`. TRK DEFAULT é o sample da faixa

Segure vários triggers para editá-los juntos: locks, locks de sample, micro timing, copiar, colar, apagar 1.40

Copiar um trigger: segure-o e pressione `RECORD`, segure o destino e pressione `STOP`

Locks funcionam em triggers de sample, trigless, lock e one shot. Um trigger com lock pisca rápido. Um lock de sample pisca em vermelho

Slide: a velocidade segue o tempo e termina no próximo trigger. Vários parâmetros podem deslizar ao mesmo tempo. Um slide não pode ir para ou vir de um trigger lock sem lock

Modos de trigger

`FUNC` + `UP` / `DOWN` *quando nenhum menu de rolagem está aberto*

Não confunda com os tipos de trigger. Um modo de trigger define o que as 16 teclas `TRIG` fazem quando você toca nelas

TRACKS (padrão): `TRIG 1-8` disparam faixas desconectadas, `TRIG 9-16` disparam machines

CHROMATIC: os triggers e `PAGE` formam um teclado. `FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` oitava. A fundamental é a oitava 0 no trigger 13

SLOTS: os triggers tocam slots de samples, `PAGE` percorre as fileiras de 16

SLICES: os triggers tocam slices (SLIC precisa estar em ON), `PAGE` percorre 4 páginas de 16

QUICK MUTE: os triggers 1 a 8 silenciam as faixas de áudio, 9 a 16 as faixas MIDI

DELAY CONTROL: segure o trigger de uma faixa e escolha o TIME do Echo Freeze. `PAGE` alterna entre as escalas 1:2 e 1:3

`TRACK` + `PLAY` dispara uma machine, `TRACK` + `STOP` a para

Modo TRACKS: `FUNC` + `TRIG 9-16` dispara à mão um trigger trigless, por ex. o filtro ou LFO de uma faixa sem o sample

Gravação ao vivo em TRACKS ou CHROMATIC: segure FUNC para gravar triggers trigless. Útil para gravar mudanças de altura sem reiniciar o sample

MIDI out: TRACKS envia C1 a G1 (triggers 1 a 8) e C2 a G2 (9 a 16). CHROMATIC envia as notas tocadas. SLOTS, SLICES, QUICK MUTE e DELAY CONTROL não enviam nada

CHROMATIC: 2 oitavas nas faixas de áudio, mais no MIDI. As teclas C são amarelas, as brancas vermelhas, as pretas apagadas

SLOTS: fileiras de 16 slots, a partir do slot 65 entram mais fileiras. Os toques gravados viram locks de sample

SLICES: STRT é travado na gravação. Com SLIC em off, os triggers iniciam o sample em STRT 0, 2, 4 e assim por diante. Um STRT além do número de slices toca o último slice

DELAY CONTROL: as teclas verdes acima de 9 a 16 marcam faixas com Echo Freeze. Segure uma, toque 1 a 8 para TIME. A escala 1:2 dá 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128. A escala 1:3 dá 1, 3, 6, 12, 24, 48, 96, 128

DELAY CONTROL também ajusta SEND para 0 com LOCK ligado, ou VOL para 127 com LOCK desligado. Prático para repeaters

Micro timing e contagem de triggers

Segure um TRIG e pressione LEFT / RIGHT

TRIG OFFSET move o trigger numa grade de 1/384. Um deslocamento para trás a partir do step 1 toca no fim do pattern

TRIG COUNT 2 a 8 repete o trigger de forma uniforme até o próximo step

Em TRACK TRIG EDIT, página TRIGS: YES quantiza o micro timing em cerca de 50%. Seis toques o apagam

Condições de trigger

no menu de micro timing, segure o `TRIG` *e gire* `LEVEL` *em TRIG CONDITION*

FILL é verdadeira no modo fill. NOT FILL é verdadeira fora do modo fill

PRE é verdadeira se a última condição avaliada na faixa foi verdadeira. NOT PRE é o contrário

NEI é o mesmo para a faixa anterior (a vizinha). NOT NEI é o contrário

1ST é verdadeira só na primeira passagem. NOT 1ST é verdadeira em todas as passagens seguintes

X% é uma probabilidade

A:B toca na passagem A de cada série de B passagens. 1:2 toca 1, 3, 5. 2:4 toca 2, 6, 10

Modo fill: `DOWN` + `PAGE` para um ciclo, segure `UP` + `PAGE` enquanto pressionado, `UP` + `DOWN` + `PAGE` trava, `UP` + `PAGE` destrava

PRE e NEI ignoram os outros triggers PRE e NEI na avaliação. NEI é falso se a faixa anterior não tem trigger condicional

Exemplo de cadeia PRE: trigger 1 a 50% verdadeiro, depois PRE falso, PRE falso, PRE verdadeiro. Se o trigger 1 é falso, então PRE verdadeiro, PRE verdadeiro, PRE falso

4:7 toca nas passagens 4, 11, 18 e assim por diante. 2:2 toca nas passagens 2, 4, 6

FILL só dispara se o modo fill estiver ativo. Use para esconder uma segunda sequência na mesma faixa, que só aparece nos fills

Grades de condições exclusivas com probabilidade dão vida a patterns minimalistas

Ajuste de escala

`FUNC` + `PAGE`. *Use* `LEFT` / `RIGHT` *para escolher e* `UP` / `DOWN` *ou* `LEVEL` *para ajustar*

NORMAL: PATTERN SCALE (steps, com comprimento total de 16, 32, 48 ou 64) e TEMPO MULTIPLIER

TEMPO MULTIPLIER: 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X, 2X. 3/4X dá tercinas, 2X dá fusas (notas de 1/32)

PER TRACK: SCALE TRACK, TEMPO MULTIPLIER, MASTER LENGTH (INF nunca reinicia), MASTER SCALE (compasso, clock MIDI)

`FUNC` + `UP` / `DOWN` ajusta MASTER LENGTH em passos de 16

As teclas `PAGE` e `TRIG` ajustam o comprimento rapidamente

Aumentar um pattern copia as páginas existentes para as novas. Desative com DIS. PAGE AUTOCOPY em PERSONALIZE

MASTER LENGTH INF: defina um comprimento CHAIN AFTER ou de cadeia de patterns, senão nunca avança

MASTER SCALE influencia a saída de clock MIDI e a posição da música quando um arranjo é controlado externamente

3/4X é útil para tercinas ao lado de outros equipamentos no mesmo BPM. 2X dobra a resolução para 1/32

TRACK TRIG EDIT

`FUNC` + `BANK` *na gravação em grade*

TRIGS: triggers de sample, de lock, trigless e one shot

SLIDE: um trigger slide desliza os valores de parâmetros com lock até o próximo trigger. É preciso existir um lock em um dos dois triggers

SWING: coloca triggers swing, ajuste a quantidade com `LEVEL` (50 significa nenhuma). `FUNC` + `LEVEL` ajusta todas as faixas

REC TRIG: triggers de gravador. Segure um e pressione `REC1/2/3` para escolher as fontes dele

Copiar, colar e apagar aqui atuam só nos triggers

Cópia de faixa e de página

Faixa: gravação em grade, `FUNC` + `RECORD`, escolha o destino, `FUNC` + `STOP`. Apagar com `FUNC` + `PLAY`

A cópia de faixa inclui triggers, locks, atribuições de machine e de FX

Página de pattern: segure `PAGE` e pressione `RECORD`, `STOP` cola, `PLAY` apaga

Página de parâmetros: `TRACK PARAMETER` + `RECORD` copia, + `STOP` cola, + `PLAY` apaga

---

Machines e faixas

↑ Conteúdo

Leia para escolher o que uma faixa toca e moldá-lo com as páginas SRC, AMP e LFO.

Machines

Atribuir: pressione duas vezes `TRACK` (QUICK ASSIGN), ou `FUNC` + `SRC`. Escolha com `YES`. `LEFT` mostra a lista de machines

Flex: toca um sample carregado na RAM. A mais versátil: time stretch, slices, retriggers, mudanças rápidas de ponto de início

Static: toca um sample lido em streaming do cartão. Use para arquivos muito longos, como músicas inteiras e backing tracks

Thru: deixa as entradas de áudio ao vivo passarem pela faixa para usar o filtro, os FX e os LFOs dela. Precisa ser disparada para deixar o som passar

Neighbor: pega o som da faixa anterior e o passa pelos efeitos desta faixa, o que permite encadear faixas. Não nas faixas 1 ou 5

Pickup: um looper. Grava áudio ao vivo num loop, permite overdub e está ligado diretamente ao gravador de faixa e ao buffer

Atribuir samples: QUICK ASSIGN ou SRC SETUP, escolha um slot e `YES`

Parâmetros Flex e Static

`SRC` *MAIN e SETUP*

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

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

LOOP e TSTR em AUTO usam os ajustes do editor de áudio de cada sample

PTCH: mais ou menos 1 oitava, passos inteiros são semitons. RATE 0 não toca, valores negativos tocam ao contrário

LEN com SLIC ON: SLIC define quantos slices tocam a partir de STRT, TIME define o comprimento de um slice. Com SLIC OFF: OFF desativa LEN, TIME define o comprimento a partir de STRT

RTRG define o número de redisparos, RTIM o tempo entre eles em steps

Static: os LFOs não podem modular STRT. Um STRT com lock funciona como esperado

Slices Static podem tocar do ponto errado quando o crossfader ou LFOs movem STRT. Parameter locks são seguros

Parâmetros Thru e Pickup

Thru MAIN: INAB, VOL, INCD, VOL (o máximo adiciona +12 dB)

Thru para com `TRACK` + `STOP`

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

Pickup SETUP: TSTR, TSNS. Os parâmetros do Pickup não podem receber lock

Amp

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

SETUP AMP e FX1 / FX2: ANLG, RTRG, R+T, TTRG (comportamento de reinício do envelope)

SETUP: SYNC, ATCK (LIN ou LOG)

HOLD conta em steps do sequenciador e o attack faz parte dele. Com hold infinito, uma nota de teclado sustenta até ser solta

FX1 e FX2 (AMP SETUP) definem como o envelope do filtro ou a AM do Lo-fi reinicia: ANLG a partir do nível atual, RTRG a partir de zero em triggers de sample, R+T a partir de zero em triggers de sample e trigless, TTRG a partir do nível atual nos dois

Uma faixa master mantém só as páginas de efeitos e estes parâmetros FX1 e FX2 do AMP SETUP

LFO

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

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

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

FREE roda sempre. TRIG reinicia a cada trigger de sample. HOLD roda em segundo plano e congela a saída a cada trigger. ONE e HALF reiniciam num trigger e rodam um ciclo ou meio ciclo

SYNC TRIG reinicia no início da faixa e a cada loop do pattern. SYNC ONE e SYNC HALF reiniciam no início da faixa e rodam um período ou meio período

SPD é sincronizado ao BPM: 16, 32 ou 64 dão tempos retos. MULT multiplica SPD. DEP 127 alcança os dois extremos do alvo. PMTR lista só parâmetros das páginas MAIN

Um LFO só modula LFOs de número menor

11 formas de onda mais 8 formas de onda designer (T1 a T8)

Designer: 16 steps. Segure um TRIG e gire um knob da fileira de cima. TEMPO interpola. FUNC + BANK RANDOMIZE ou INVERT

As ondas designer T1 a T8 são compartilhadas pelos três LFOs da faixa. Faixas MIDI usam as próprias

Pressione um TRIG para ver seu valor. Segure vários TRIG para mover steps juntos. Knobs ao lado do girado movem os steps vizinhos. Steps interpolados acendem teclas TRACK em amarelo

FUNC + LEFT / RIGHT gira a onda. Copiar, colar e apagar funcionam (apagar põe todos os steps em 0, em degraus)

Níveis e roteamento

LEVEL: nível pós-FX da faixa, para o main

CUE + LEVEL: nível pós-FX para o cue

VOL (AMP): nível pré-FX para os dois

No modo STUDIO, LEVEL e CUE + LEVEL alimentam os dois pares de saída

Parâmetros MAIN podem ser travados, colocados em scenes e modulados por LFOs. Parâmetros SETUP não

Uma faixa cue continua audível no main. Uma faixa cue mutada só é ouvida no cue. CUE MUTES TRACK a muta no main enquanto está em cue

DIR (menu MIX) envia a entrada ao vivo para o main. Uma entrada em cue é ouvida no nível de DIR 100

Efeitos

↑ Conteúdo

Leia para saber quais efeitos existem e o que seus parâmetros fazem.

FX1 e FX2

FX1 / FX2. Pressione duas vezes ou FUNC + a tecla para escolher o efeito

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

Lista do FX2: a mesma mais Echo Freeze Delay, Gatebox Plate Reverb, Spring Reverb, Dark Reverb

Filtros e EQ

parâmetros principais, depois SETUP entre parênteses

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

Multi Mode Filter: BASE com WIDTH no máximo é um passa-altas. WIDTH com BASE no mínimo é um passa-baixas. DEPTH negativo inverte o envelope. SETUP Q escolhe o que a ressonância afeta (BASE, WIDTH, ambos ou nenhum). Mais DIST significa menos headroom. HOLD deixa o AMP HOLD moldar o envelope

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

Parametric EQ: um Q maior dá uma banda mais estreita

DJ Kill EQ: LS F, HS F, LOWG, MIDG, HI G (máx. +12 dB, mín. corta a banda)

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

Comb Filter: TUNE desloca até 2 semitons para cada lado, LP filtra o feedback

Modulação e dinâmica

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

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

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

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

Spatializer: INP é o ganho do sinal seco, SEND o nível do sinal alargado. PHSE inverte a fase do sinal wet em L, R ou ambos. M/S liga MG e SG (ganho de mid e side). Pode simular estéreo a partir de um sample mono

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

Dynamix: RMS em 0 reage a picos, no máximo à energia geral

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

Lo-fi: AMF e AMD são a velocidade e a profundidade do modulador de amplitude. AMPH 90 o faz começar alto, 270 o faz começar baixo

Delay e reverbs

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

X é ping pong. TAPE ON desliza entre tempos de delay. DIR é o nível seco no mix. SYNC off libera TIME do tempo. VOL define o nível do buffer só quando PASS está ligado

TIME em 256 avos de nota: 128=1, 96=1/2 pontuada, 64=1/2, 48=1/4 pontuada, 32=1/4, 24=1/8 pontuada, 16=1/8, 12=1/16 pontuada, 8=1/16, 6=1/32 pontuada, 4=1/32, 3=1/64 pontuada, 2=1/64, 1=1/128

Repeater: LOCK ligado, FB em 127, depois SEND 0 faz o buffer repetir indefinidamente. PASS 0 ouve só o buffer

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

Plate: DAMP maior morre mais rápido, GATE no máximo desliga o gate, GVOL é o limiar do gate, MONO estreita o reverb

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

Spring: TYPE tem três passos, de transparente a molejado

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

Dark: SHVG no máximo mantém os agudos, valores menores escurecem, SHVF define a frequência do shelf. PRE é um pré-delay curto. HP e LP filtram o sinal de entrada

---

Cenas e crossfader

↑ Conteúdo

Leia para fazer morphing entre dois conjuntos de valores com o crossfader.

Cenas

Cada part tem 16 cenas. Dois slots, A e B, ficam nas pontas do crossfader

Atribuir: `SCENE A` / `SCENE B` + `TRIG`. Um trigger vermelho está atribuído, o verde é o outro slot, o meio verde tem locks

Lock: segure `SCENE` e gire um knob. Remover: segure `SCENE` e pressione o knob

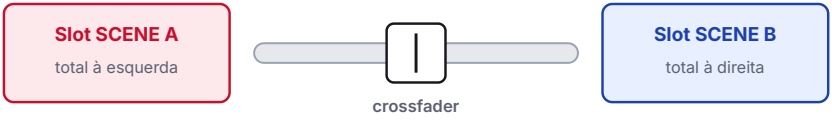
Segure `SCENE` para ver quais faixas e páginas têm locks

Copiar: `SCENE` + `RECORD`. Colar: `SCENE` + `STOP`. Apagar: `SCENE` + `PLAY`

Silenciar um slot: `FUNC` + `SCENE A` / `SCENE B`

Os locks de cena têm prioridade sobre os locks de parâmetros enquanto o crossfader se move

Com locks em apenas um slot, o crossfader mistura entre esses valores e os valores do part. Duas scenes vazias não fazem nada



Lock em A e B	vai do valor A ao valor B
Lock em uma só cena	vai desse valor ao valor da part
Sem lock em nenhuma cena	fica no valor da part
Duas cenas vazias	o crossfader não faz nada
Slot de cena silenciado	essa ponta do crossfader usa os valores da part

Apagar uma scene de novo desfaz o apagamento

Fades de volume sem queda

Segure `SCENE` para revelar XLV (LEVEL), XVOL (AMP) e XDIR AB / CD (menu MIX)

Cada um faz lock em MIN ou MAX

Remova XLV com o knob LEVEL, XVOL com o knob dele, XDIR AB com o knob B, XDIR CD com o knob C

Dicas de crossfade

Remixar slices: faça lock de STRT em SL1 na cena A e em SL16 na cena B

Mix de DJ: machines Static nas faixas 1 e 5, XLV MAX / MIN em cenas opostas, `CUE` + `TRACK` para ouvir antes

---

Gravação de samples

↑ Conteúdo

Leia para gravar áudio no Octatrack, passo a passo.

Gravar um sample (passo a passo)

1. Conecte a fonte à entrada A/B ou C/D. Os LEDs <REC> mostram o nível. Se estiver baixo, aumente AB GAIN ou CD GAIN no menu `MIX`

2. Pressione a tecla `TRACK` cujo gravador você quer usar

3. Opcional: `FUNC` + `REC1` para ajustar INAB, INCD, SRC3, RLEN e TRIG

4. Atribua o buffer do gravador dessa faixa à machine Flex dela (buffer 1 na faixa 1), para que ele toque assim que for gravado

5. Pressione `TRACK` + `REC1` (entradas A/B) ou `TRACK` + `REC2` (entradas C/D). Ele para depois de RLEN. Para ouvir a entrada durante a gravação, DIR no menu `MIX` não pode estar em 0

6. Toque com `TRACK` + `PLAY`, um trigger de sample ou `TRIG 9-16`

7. Guardar: FUNC + REC3 > SAVE THIS RECORDING. Os buffers não salvos se perdem ao desligar

Uma fonte em - grava silêncio

A ou B sozinho (e C ou D sozinho) ainda gravam em estéreo. A+B soma os dois. O padrão é A B e C D (totalmente à esquerda e à direita)

Reamostrar o próprio Octatrack

Ajuste SRC3 em RECORDING SETUP 1 (FUNC + REC1): MAIN (todo o mix main), CUE (mix cue) ou T1 a T8 (uma faixa)

Pressione TRACK + REC3 para gravar e depois toque o buffer a partir de uma machine Flex

Várias fontes podem gravar ao mesmo tempo se você pressionar várias combinações juntas

Reserve mais tempo de gravador no menu MEMORY para reamostrar uma música inteira

Gravadores de faixa

Manual: TRACK + REC1 (entradas AB), REC2 (entradas CD), REC3 (interno)

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

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

RLEN: steps, ou MAX. TRIG: ONE (reinício), ONE2 (parada antecipada), HOLD

RLEN ignora a escala da faixa. MAX são 16 segundos por padrão, mais no menu MEMORY

SRC3: -, MAIN, CUE, T1 a T8. MAIN por padrão 1.40

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

FOUT é adicionado depois da gravação (16 steps com FOUT 2 dão 18). Num Pickup ele faz fade no início do loop

AB e CD só definem o nível de monitoramento de um Pickup. O monitor passa pelos efeitos da faixa

QREC e QPL: OFF, PLEN ou um número de steps (4 é o próximo tempo, 8 é meio compasso)

`FUNC` + `PLAY` num menu RECORDING SETUP limpa o buffer (não em grid recording)

FIN e FOUT bem pequenos evitam cliques nos loops. QREC quantiza os inícios, QPL quantiza a reprodução do buffer

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

As novas gravações sobrescrevem o buffer. Os samples manuais recebem um BPM e um comprimento em compassos estimados

SRC3 -: um trigger de sample e um trigger de gravador no mesmo step tocam o que está sendo gravado. Qualquer outro SRC3 toca a gravação anterior

Triggers de gravador

Com a gravação em grade ativa, em um menu RECORDING SETUP ou na edição REC TRIG, pressione as teclas `TRIG`

Segure um trigger de gravador e pressione `REC1/2/3` para mudar as fontes dele

Triggers de gravador one shot: `FUNC` + `TRIG` (amarelo)

Os triggers de gravador ajustam o BPM do sample para o tempo atual

Tocar as gravações

Os 8 buffers de gravador ficam acima do slot Flex 1 (pressione `UP` na lista de slots)

Atribua um buffer a uma machine Flex como qualquer sample. Números iguais ajudam (buffer 1 na faixa 1)

Salve pela página FILE do editor de áudio ou por RECORDING EDIT

Carregar samples

Pressione duas vezes `TRACK` ou `FUNC` + `SRC`. Escolha um slot vazio e `YES` para abrir o navegador de arquivos

`RIGHT` abre o navegador sem atribuir. Segure `YES` e use `UP` / `DOWN` para ouvir os arquivos no lugar

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

`FUNC` + `LEFT` / `RIGHT`: arquivo seguinte ou anterior da pasta

Carinha: feliz carrega bem, neutra toca na velocidade errada (por exemplo 48 kHz), triste não pode ser carregada

Copiar um slot copia os atributos, as slices e o trim

Machines Pickup

↑ Conteúdo

Leia para um looper ao vivo com overdub.

Controles

`REC1` *grava e faz overdub,* `REC2` *toca e para*

ONE: `REC1` inicia um loop de RLEN e depois faz overdub. `REC2` durante a gravação toca sem overdub

ONE2: como ONE, pressione `REC1` ou `REC2` para definir você mesmo o comprimento

HOLD: segure `REC1` para gravar, solte para repetir em loop. Segure de novo para fazer overdub

Substituir: coloque GAIN em -INF com OP em DUB

Overdub e substituição exigem PTCH em 0

`REC1` alterna entre overdub e replace. `REC2` encerra o overdub e o loop continua tocando. `REC2` de novo o para. `REC1` durante a reprodução faz overdub de novo

Pickups não podem ser sequenciados. A faixa precisa estar ativa para gravar. A tela mostra posição e comprimento do loop em steps, e um bloco é ONE, dois blocos ONE2, um bloco em pé HOLD

Master e slave

O primeiro loop é o master e define o BPM do projeto

O ícone master tem dois pixels no alto à esquerda do P, o slave embaixo à esquerda. Quando todos os Pickups param, o próximo loop gravado vira o master

LEN X1 dá a um slave o mesmo comprimento e a mesma fase. X2 o dobra

`TRACK` + `TEMPO`: sincroniza o sequenciador a um loop Pickup. Depois `PLAY` espera o loop reiniciar

Ajuste do pedal

Controlador de pé no canal auto: nota 60 gravar, 64 tocar e parar, 71 sincronizar e iniciar, 69 faixa anterior, 68 faixa seguinte

Um pedal que só envia CC pode enviar CC 59 com o número da nota como valor

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

Editor de áudio

↑ Conteúdo

Leia para fazer trim, loop, slices ou ajustar o ganho de um sample.

Abrir

`AED`, ou `TRACK` + `BANK`, ou `FUNC` + `BANK` sobre um slot

Buffer de gravador: `REC1/2` + `BANK`

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

Trim

Knobs: A início, B loop, C fim, D zoom Y, E rolagem, F zoom X. `LEVEL` move o marcador

Segure `FUNC` enquanto move para se alinhar aos cruzamentos por zero

Marcadores: S início, L loop, E fim. Com ponto de loop o sample toca do início ao fim, depois repete de L até o fim. RATE negativo toca do fim de volta até L

TRIM EDIT (FUNC + BANK ou YES): SET START, LOOP ou END HERE, RESET TO DEFAULT, CHANGE VIEW (esquerda, direita ou ambos)

Os ajustes pertencem ao slot, a menos que sejam salvos com a página FILE, SAVE SAMPLE SETTINGS

FUNC + YES toca uma prévia a partir do ponto de início

Slice

Até 64 slices, que podem se sobrepor. Grade de slices via FUNC + AED ou YES: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16, 24, 32, 48 ou 64

SLIC precisa estar em ON no SRC SETUP, depois STRT escolhe a slice (SL1 a SL64)

CREATE LINEAR LOCKS / CREATE RANDOM LOCKS: fazem lock de STRT nos triggers existentes da faixa

LINEAR LOCKS liga SLIC e trava STRT em SL1, SL2, SL3 e assim por diante. Com SLIC off viram STRT 0, 2, 4, 6

CREATE SLICE GRID pergunta ALIGN MARKERS TO ZERO-CROSSES. NO distribui slices iguais. STRT acima do número de slices toca o último slice

Também: ADD, DELETE, REVERSE, NORMALIZE de uma slice, DISABLE LOOP, DELETE ALL

Edit

Os knobs A e C definem a seleção. Os samples Static têm menos comandos

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

As edições Flex duram a sessão. Uma estrela piscando indica edições não salvas

DELETE SELECTION só funciona no início ou no fim de um sample. PASTE não pode sobrepor os dados copiados. Copiar e colar funciona entre samples Flex

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

A página EDIT pega a seleção de TRIM ou SLICE. Abra EDIT a partir de TRIM para recortar nos pontos de trim

Atributos e arquivo

GAIN (os buffers de gravador ficam em +12 dB por padrão), LOOP MODE (OFF, ON, PINGPONG), TIMESTRETCH (OFF, NORMAL, BEAT)

GAIN só vale quando um sample é disparado. LOOP MODE ON só repete samples ou slices com ponto de loop. PINGPONG alterna entre frente e trás

Com LOOP e TSTR em AUTO no SRC SETUP, cada sample pode ter suas próprias configurações

SAVE SAMPLE COPY mantém o áudio fora do trim e salva as configurações também. Buffers de gravador são salvos em estéreo. CLEAR SLOT equivale a `FUNC` + `CLEAR` na lista de slots. Samples Static têm menos comandos FILE

ORIGINAL TEMPO, TRIM LEN (BARS), LOOP LEN (BARS): ajuste um e os outros acompanham

QUANTIZED TRIG: DIRECT, PAT.LEN ou steps. Reflete QPL

Nomes de arquivo com um número de BPM (por exemplo 70) substituem a estimativa entre 85 e 170 BPM

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

Preparar um loop sincronizado

Coloque TSTR em OFF, ponha um trigger no step 1, escala 16/16, ajuste o ponto de início logo antes do tempo forte

Toque e mude o tempo até o loop rodar sem emendas. Esse é o tempo original dele

Digite-o como ORIGINAL TEMPO na página ATTRIBUTES, ajuste TIMESTRETCH e depois coloque TSTR em AUTO

Arranger

↑ Conteúdo

Leia para montar uma música a partir de patterns.

Uso

`FUNC` + `ARR`: ativa o modo arranger. `ARR`: menu ARRANGER

`PLAY` inicia. Escolha outra linha e `YES` para saltar depois da linha atual

8 arranjos por projeto, 256 linhas cada. Envia e recebe a posição da música

`STOP` para, um segundo `STOP` volta ao início. Uma seta vazada marca a linha que toca a seguir

O cabeçalho conta compassos e tempos. REP faz a contagem regressiva das repetições restantes da linha

As scenes vêm do part ligado ao pattern da linha. `SCENE A` ou `SCENE B` + `TRIG` as atribui

Copiar, colar, apagar e desfazer funcionam no editor de arranjo. Um asterisco em CHANGE marca arranjos não salvos

Colunas da linha

ROW. PAT (pattern). REP (repetições). OF (deslocamento de início). LN (substituição de comprimento, MASTER LENGTH no modo per track)

SCENE (A e B). T (transposição MIDI). B (tempo da linha). M (mutes da linha, 8 de áudio e depois 8 MIDI)

O tempo da linha substitui o tempo do pattern e do projeto

Inserir uma linha: `FUNC` + `DOWN`. Excluir uma linha: `FUNC` + `UP`

Entradas especiais da coluna PAT

Gire `LEVEL` abaixo de A01 para chegar a: HALT, LOOP (infinito ou um número, pode ser aninhado), JUMP, REM (uma nota de texto)

HALT: gire `LEVEL` para a esquerda até antes de A01. Ele para o arranjo nessa linha

LOOP: a partir de HALT, selecione o valor e gire uma vez para a esquerda. Repete entre a linha 000 e essa linha, infinitamente ou um número definido. Loops podem ser aninhados

JUMP: a partir de HALT, selecione o valor e gire para a direita, depois escolha o número da linha. REM: a partir de HALT gire mais uma vez para a esquerda, `RIGHT`, `YES` para digitar texto

T abre a transposição MIDI por faixa. B abre o tempo da linha, PATTERN significa usar o tempo do pattern. M abre os mutes da linha com as teclas `TRIG`

Menu

EDIT, RENAME, CHANGE, CHAIN (um arranjo por vez), CLEAR, SAVE, RELOAD

Sequenciador MIDI

↑ Conteúdo

Leia para tocar synths externos a partir do Octatrack.

Básico

`MIDI` *ativa o modo MIDI (8 faixas MIDI).* `FUNC` + `MIDI` *abre SYNC*

Cada faixa: acordes de até 4 notas, velocity, comprimento, pitch bend, aftertouch e 10 CCs

Mesmo canal em várias faixas: vence o menor número de faixa

Não dê o mesmo canal a uma faixa de áudio e a uma faixa MIDI

As faixas MIDI não têm cenas. Têm locks, LFOs, micro timing, condições e comprimento próprio

`STOP` envia note off. `STOP` + `STOP` envia all notes off e reenvia os valores de CC e de programa

Dois pixels no canto superior esquerdo da tela mostram a atividade MIDI: à esquerda dados recebidos, à direita dados enviados

Os ícones de faixa mostram o canal MIDI. X significa que a faixa não envia nada

Notas recebidas no canal auto ou no da faixa ativa são misturadas aos dados da faixa e arpejadas pelo arpejador da faixa

Mensagens no canal da faixa ativa se comportam como se CC DIRECT CONNECT estivesse ligado

Se várias faixas dividem um canal, só a faixa ativa grava. Parâmetros de faixas MIDI não podem ser atribuídos às scenes

Gravação em grade: segure um `TRIG` e envie notas ou CC no canal auto ou da faixa ativa para colocá-los nesse step

Os parâmetros da página SETUP não podem ser travados nem movidos por LFOs

Páginas

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

NOTE SETUP: CHAN, BANK, PROG, SBNK 1.40. Pressione o botão giratório ou YES para ativar um valor alterado

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

ARP SETUP: até 16 passos, deslocamentos, escala (botão giratório F). FUNC + LEFT / RIGHT gira

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

Ative um parâmetro CTRL com FUNC + seu botão giratório

CTRL SETUP: escolha os números de CC. FUNC + botão giratório C a F é MIDI CC LEARN

NOTE: segurar um trigger na gravação em grade mostra um miniteclado; gire o botão giratório A para ver a nota raiz

LEN: o máximo é infinito. Também corta um arpejo quando o tempo acaba

NOT2 a NOT4: intervalos a partir da nota raiz, transpõem junto com ela. 0 remove uma

NOTE SETUP CHAN OFF: a faixa não envia nada. BANK, PROG e SBNK são enviados sempre que um padrão ligado a outra part fica ativo. OFF é o valor mais alto

ARP TRAN, LEG e a escala do ARP SETUP também afetam triggers de nota normais quando MODE está em OFF

ARP LEG: ON toca as notas sobrepostas em legato. OFF envia um note off antes de cada nota do arpejo. NLEN define a duração das notas do arpejo

ARP MODE: TRUE mantém a ordem tocada, UP e DOWN ordenam por oitava, CYCL sobe e depois desce, SHFL embaralha dentro de cada oitava, RANDOM é totalmente aleatório

ARP SPD: sincronizado ao BPM, 6 são semicolcheias, 12 são colcheias. RNGE: depois de cada ciclo as notas sobem uma oitava até chegar à extensão, e então recomeçam

ARP SETUP: o botão giratório C define o comprimento, até 16. Teclas verdes são passos ativos, vermelhas estão desligadas. Segure teclas e gire LEVEL para definir os intervalos. Copiar, colar e apagar funcionam aqui

CTRL: os parâmetros começam em OFF. `FUNC` + botão giratório ativa um. MIDI CC LEARN: `FUNC` + botão giratório C a F, depois mova um controle do seu sintetizador

Os LFOs MIDI são iguais aos LFOs de áudio, com formas de onda extras de designer só para faixas MIDI

Gravar MIDI

Ao vivo: `RECORD` + `PLAY`. Grade: segure um `TRIG` e toque ou envie CCs

Envie no canal auto ou no canal da faixa ativa

CC DIRECT CONNECT ligado: os CCs vão direto para a saída MIDI e só os CCs ajustados em CTRL 1 / 2 SETUP são gravados

CC DIRECT CONNECT desligado: os CCs 16 a 45 são gravados. Os CCs 36 a 45 correspondem aos dez slots CC de CTRL

Use um synth com local off e faça-o aprender os knobs dele para ter movimentos gravados e com lock

---

Configurações MIDI

↑ Conteúdo

Leia para configurar canais MIDI, sincronização e clock.

Menus

`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. Os dois últimos permitem os modos de trigger por MIDI 1.40

AUDIO NOTE OUT: INT toca só a machine, EXT envia só notas MIDI (local off), INT+EXT faz os dois. Um `TRIG` pressionado numa faixa MIDI sempre envia notas

MAP/TRACK: `MIDI` + `UP` / `DOWN` escolhe o mapa da faixa ativa

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

PROG CH CHANNEL AUTO usa o primeiro canal das faixas de áudio não usado pelas faixas MIDI. Program change no canal auto em modo MIDI é ignorado e repassado ao canal da faixa MIDI ativa

Com CLOCK RECEIVE e TRANSPORT RECEIVE ambos ligados, o aparelho espera até 16 segundos pelo clock depois do Start

CHANNELS: AUTO CHANNEL (acompanha a faixa ativa) e um TRIG CHANNEL para cada faixa de áudio

TURBO STATUS: negocia até 10 vezes a velocidade MIDI com equipamentos Elektron compatíveis com Turbo

Segurando um trigger na gravação em grade, uma nota MIDI recebida faz lock da mesma slice ou do mesmo slot 1.40

Exemplos de configuração

Machinedrum e Monomachine: DIR 127 ou machines Thru, envie clock e transporte do Octatrack

Efeitos externos: envie uma faixa para as saídas cue com `CUE` + `TRACK`, retorno em AB com DIR AB como nível de retorno

Instrumentos ao vivo: DIR 0, coloque as entradas em cue com `CUE` + `REC1/2`, grave e toque de volta com os buffers

Cadeias Thru e Neighbor: Thru na faixa 1, Neighbor nas 2 a 4, um efeito em cada

Central de controle: CC DIRECT CONNECT ligado, canal auto 16, synth com local off

---

Referência MIDI

↑ Conteúdo

Leia quando precisar dos mapas de notas e dos números de CC para o controle MIDI.

Mapa de notas padrão

Nota	Função
C1-G1 (24-31)	Tocar faixa de áudio 1-8
A1 / A#1 / B1 (33-35)	Sequenciador stop / start / reinício
C2-G2 (36-43)	Trigger de sample da faixa de áudio 1-8
C3-G3 (48-55)	Tocar faixa MIDI 1-8
C4 (60)	Combo rec
C#4 / D4 / D#4 (61-63)	INAB rec / INCD rec / SRC3 rec
E4 (64)	Pickup tocar / parar
F4 (65)	Multiply (Pickup)
F#4 (66)	Silenciar a faixa ativa
G4 (67)	Pôr a faixa ativa em cue
G#4 / A4 (68, 69)	Faixa ativa acima / abaixo (só canal auto)
A#4 (70)	Alternar sincronia do sequenciador
B4 (71)	Alternar sincronia do sequenciador e iniciar
C5-C7 (72-96)	Afinação do sample da faixa -12 a +12 (C6 / 84 é 0)

Mapa padrão. Usado quando AUDIO NOTE IN está em STANDARD, e no modo de trigger TRACKS com FOLLOW TM.

Outros mapas de notas

Mapa	Notas	Função
CHROMATIC	C5-C7 (72-96)	Afinação do sample -12 a +12

Mapa	Notas	Função
SLOTS	C-1 to G9 (0-127)	Slot de sample 1-128
SLICES	C0-D#5 (12-75)	Slice 1-64
QUICK MUTE	C0-G0 (12-19)	Silenciar faixa de áudio 1-8
	G#0-D#1 (20-27)	Silenciar faixa 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)	Escolher faixa 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)	Escolher faixa 1-8

DELAY CONTROL: segure a nota de seleção da faixa (note on) enquanto envia a nota TIME. Chromatic, Slots, Slices, Quick Mute e Delay Control são usados por FOLLOW TM ou faixa por faixa com MAP/TRACK.

Control change (envio e recepção)

CC	Faixas de áudio
7 / 8	Nível / balanço da faixa
16-21	Parâmetros SRC 1-6
22-27	AMP: ATK, HOLD, REL, VOL, BAL
28-30	Velocidade do LFO 1-3
31-33	Profundidade do LFO 1-3
34-39	Parâmetros FX1 1-6
40-45	Parâmetros FX2 1-6
46 / 47	Nível da faixa / nível de cue
48	Crossfader
49	Mudo da faixa (0 off, 1-127 on)
50	Faixa em solo
51	Faixa em cue
52	Faixa armada
53	Gravador armado
54	Armar tudo
55 / 56	Escolher cena A / B
57 / 58	Nível Pickup SRC AB / CD
59	Note on (o valor é a nota)
60	Note off

CC	Faixas de áudio
61	Pedido de envio (0 = todos os CC de áudio)
112-119	Mudo da faixa MIDI 1-8
120-127	Solo da faixa MIDI 1-8

CC	Modo MIDI, direct connect desligado
16-21	Nota, velocidade, duração, nota 2-4
22-27	Transposição, legato, modo, velocidade, oitava, duração das notas do arpejo
28-33	LFO MIDI velocidade 1-3, profundidade 1-3
34 / 35	Pitch bend / aftertouch
36-45	Parâmetros CC 1-10
49 / 50	Mudo / solo da faixa MIDI
54	Armar tudo
55 / 56	Escolher cena A / B
112-127	Mudo da faixa MIDI 1-8, solo 1-8

Todos os parâmetros das páginas MAIN de TRACK PARAMETER respondem a CC. As faixas escutam no TRIG CHANNEL delas e no canal auto.