Hoja de referencia Octatrack MKII de Patrick DSP

CONTENIDO

Conceptos básicos y archivos: Empieza aquí: visión general · Estructura y memoria · Interfaz y edición · Sets, proyectos y sistema · Ajustes de menú que conviene conocer · Tempo y mezclador
Secuenciación: Banks, patterns y parts · Grabación y triggers
Diseño de sonido: Machines y pistas · Efectos · Escenas y crossfader
Muestreo: Muestreo · Machines Pickup · Editor de audio
Interpretación y MIDI: Arranger · Secuenciador MIDI · Ajustes MIDI · Referencia MIDI

Empieza aquí: visión general

↑ Contenido

Lee esto primero. Explica cómo encajan samples, slots, machines, parts, patterns y escenas.

Cómo encaja todo

Samples: los archivos de sample están en la tarjeta, en el pool de audio del set. Cargas los que quieras en slots Flex (se mantienen en RAM) o en slots Static (se leen en streaming desde la tarjeta)

Slots: las dos listas de slots son compartidas por todo el proyecto. El trim, el loop, las slices y la ganancia se guardan con el slot. Así preparas un sample una vez en el editor de audio y lo reutilizas en cualquier pattern

Machines: una machine Flex o Static en una pista de audio toca el sample de un slot. Para que se toquen las slices, SLIC debe estar en ON en el SRC SETUP de la machine. Después STRT elige la slice

Efectos: cada pista de audio tiene dos slots de efectos (FX1 y FX2) después de la machine

Escenas: permiten que el crossfader mueva de golpe muchos parámetros en muchas pistas

El Octatrack está pensado en torno a pocos samples bien preparados que transformas con locks, slices, efectos y escenas. No está pensado para apilar muchas capas

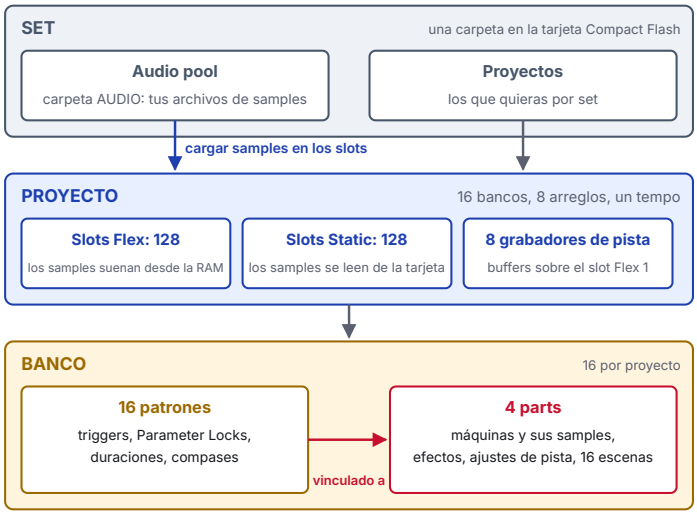
Qué se guarda dónde

Proyecto: las listas de slots Flex y Static con sus ajustes de trim, loop, slices y ganancia

Pattern: triggers, locks de parámetros, longitudes y compases

Part: asignaciones de machines, samples asignados a ellas, efectos, ajustes de los parámetros de pista y 16 escenas. Cada bank tiene 4 parts y cada pattern está enlazado a una de ellas

Por esta división, girar un mando, cambiar un efecto o una machine modifica la part, no el pattern



Las parts en la práctica

Todos los patterns de un bank empiezan en la part 1. Un cambio en la part se oye en todos los patterns que la usan. Esto mantiene coherente un conjunto de variaciones de pattern

Los cambios de parámetros que hiciste se mantienen cuando cambias a otro pattern en la misma part. Así el sonido no da un salto al cambiar de pattern

Copiar un pattern no copia su part. La copia sigue usando la misma part

Para cambiar por completo el sonido de un pattern nuevo (otras machines, efectos, samples), dale su propia part: copia la part en el menú EDIT PART, enlaza el pattern nuevo con `PART` + `YES`, edítala y luego haz SAVE ALL

Un asterisco junto a una part en PART QUICK SELECT significa que la has modificado desde que se guardó

Guarda la part para fijar un punto de partida. Experimenta con libertad y luego `FUNC` + `CUE` devuelve cada machine, efecto y mando al estado guardado

Recargar la part solo funciona en una part que se haya guardado

Parts y escenas

Escena: solo hace variar valores de parámetros, suavemente, con el crossfader. Apaga el slot de escena para volver

Recarga de part: devuelve todo de golpe al estado guardado, incluidas machines, efectos y samples. Sin transición suave

Una escena es una pequeña excursión fuera del sonido normal, una part guardada es la base a la que vuelves

Construye las escenas por etapas: copia una escena y cambia solo lo que debe moverse a continuación, para que cada escena continúe la anterior (una técnica del artículo de Merlin)

Locks de sample y slices

Lock de sample: mantén un `TRIG` y usa `UP` / `DOWN` o `LEVEL`, luego `YES`. Ese step toca cualquier slot elegido, en cualquier pista Flex de cualquier pattern

Lock de slice: con un sample dividido en slices, haz lock de STRT para elegir la slice de ese step. Combina ambos para tocar cualquier slice de cualquier sample

Pon el mismo archivo en varios slots con trims o números de slices distintos, por ejemplo un loop de batería en 16 slices en el slot 1 y en 64 slices en el slot 2

Límites: 128 slots Flex y 64 slices por sample. Un número de slice mayor que la última toca la última slice

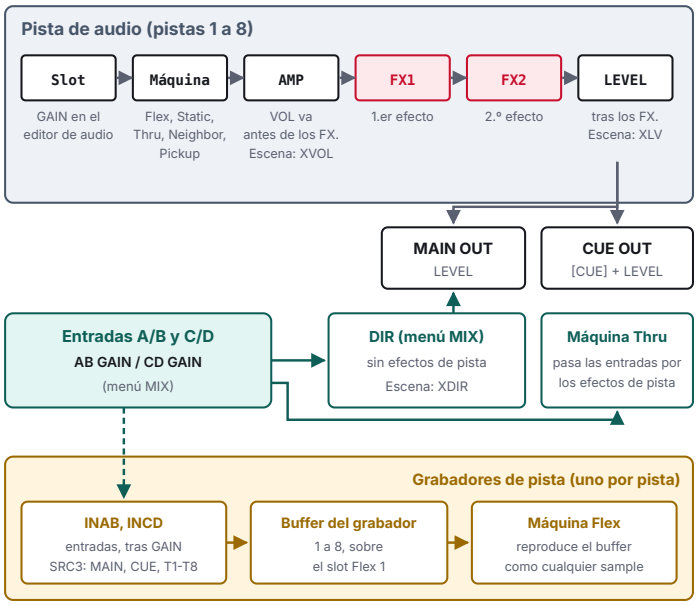
Volumen: qué corregir dónde

Orden de la señal: GAIN del sample, luego la machine, luego AMP VOL (antes de los efectos), luego FX1 y FX2, luego LEVEL de la pista (después de los efectos), luego la salida main

Un sample demasiado fuerte o flojo en algunos patterns: corrige su GAIN en la página ATTRIBUTES del editor de audio. Se aplica en todas partes, sin tocar los volúmenes de pista ni los locks

Fundidos en directo: usa escenas. XVOL hace el fundido antes de los efectos, así que las colas de delay y reverb terminan de forma natural. XLV hace el fundido después de los efectos. XDIR hace el fundido de las entradas en directo

AB GAIN y CD GAIN fijan el nivel de entrada de una vez. Afectan al muestreo. DIR solo envía una entrada a las salidas main



Pista master (pista 8 en MASTER): sus efectos procesan todas las demás pistas y las entradas

El muestreo en breve

Cada pista tiene su propio grabador con su propio buffer. Los buffers están en la lista de slots Flex, así que una grabación nueva se puede usar enseguida en cualquier pattern

Muestreo secuenciado: los triggers de grabador en la rejilla alinean cada grabación con el secuenciador, así que rara vez hace falta recortar

Los triggers de grabador one shot graban una vez y luego se desarman, así que solo muestreas cuando quieres

El muestreo manual se puede alinear con el secuenciador mediante QREC (inicio) y QPL (reproducción)

Muestrear parte de la mezcla: pon SRC3 en MAIN, CUE o una pista. Con CUE, envía a cue solo las pistas y entradas que quieras en la grabación

Oír una entrada en directo a través de una pista y sus efectos: asigna el buffer del grabador a una machine Flex de la misma pista, pon SRC3 en - y coloca un trigger de grabador y un trigger de sample en el mismo step

Conservar una grabación: SAVE AND ASSIGN SAMPLE en el menú FILE del editor de audio la escribe en la tarjeta y la asigna a un slot libre

Abreviaturas de esta hoja

BPM: pulsaciones por minuto (tempo)

CC: cambio de control, un mensaje MIDI que mueve un parámetro

EQ: ecualizador

FX: efectos

LED: diodo emisor de luz, un indicador luminoso del panel

LFO: oscilador de baja frecuencia, una onda lenta que sube y baja un parámetro

MIDI: Musical Instrument Digital Interface

OS: sistema operativo, el firmware de la unidad

RAM: memoria de acceso aleatorio, la memoria de trabajo rápida desde la que suenan los samples Flex

USB: Universal Serial Bus

Estructura y memoria

↑ Contenido

Léelo para saber qué es un set, proyecto, part o slot, cuánta memoria tienes o cómo proteger tus datos.

Jerarquía

Set > Proyecto > Bank > Pattern y Part > Escena

Set: una carpeta en la tarjeta Compact Flash con cualquier número de proyectos y un pool de audio (su carpeta AUDIO)

Proyecto: 16 banks, 8 arreglos, 8 grabadores de pista, 128 slots Flex, 128 slots Static y un tempo para los patterns

Bank: 16 patterns (A01 a P16 en los 16 banks) y 4 parts

Part: asignaciones de machines, samples y FX, parámetros de pista y 16 escenas

Pattern: triggers, locks, longitudes y compases para 8 pistas de audio y 8 pistas MIDI, siempre enlazado a una part

El cambio de bank y de pattern es continuo, sin cortes de audio

Los términos en claro

Trigger: un evento de step en el secuenciador (el manual y el Octatrack lo llaman trig). Toca un sample o una nota, o aplica valores con lock

Part: la mitad sonora de un pattern. Guarda la machine y el sample de cada pista, las posiciones de los mandos, los efectos y 16 escenas. El pattern solo guarda notas y locks

Cada pattern apunta a una de las 4 parts del bank. Apuntar el mismo pattern a otra part cambia su sonido

Slot: un lugar numerado del proyecto (128 para Flex, 128 para Static) que guarda un sample. Las machines tocan el sample que haya en el slot que asignes

Slice: una sección marcada dentro de un sample, por ejemplo un golpe de un loop de batería (hasta 64 por sample). Cada slice se puede tocar por separado

Pool de audio: la carpeta AUDIO del set, donde están todos tus archivos de sample hasta que los cargas en slots

Escena: un conjunto guardado de valores de parámetros hacia el que el crossfader hace la transición

Grabador de pista: graba audio en el buffer de grabador de esa pista, que luego suena como un sample Flex

Memoria

La RAM es de 85,5 MB, repartida entre samples Flex (64 MB por defecto) y grabadores de pista (unos 16 segundos cada uno por defecto)

Los samples Flex suenan desde la RAM. Los samples Static se leen en streaming desde la tarjeta y pueden llegar a 2 GB

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

Los buffers de grabador se borran al apagar. Guárdalos en la tarjeta

Seguridad

Los cambios se guardan automáticamente en caché en la tarjeta. SAVE solo fija un punto al que RELOAD puede volver

Ejecuta SYNC TO CARD antes de sacar la tarjeta

No apagues nunca el aparato mientras el LED CARD STATUS parpadea

Interfaz y edición

↑ Contenido

Léelo para saber qué hacen la pantalla, los mandos, copiar y pegar y el nombrado.

Pantalla

Iconos de pista: F Flex, S Static, T Thru, N Neighbor, P Pickup, M Master. La pantalla muestra el tempo, la posición de reproducción, los slots de escena, el modo de trigger, el pattern activo y la part

La pantalla se atenúa tras 5 minutos y se apaga tras 60 minutos

Parámetros

Los mandos DATA ENTRY A a F corresponden a los seis parámetros de la pantalla (A B C en la fila de arriba, D E F en la de abajo)

Pulsar un mando mientras lo giras: pasos de 7

`FUNC` + girar: salta a 0 o 127 (o -64, 0, +64). El TIME de Echo Freeze se duplica en cada paso

Mantener una tecla `TRACK PARAMETER`: muestra todos los valores de la página 1.40

`TRACK PARAMETER` + `YES`: aleatoriza la página 1.40

`TRACK PARAMETER` + `NO`: recarga la página desde la part guardada 1.40

Pulsar dos veces una tecla, o `FUNC` + la tecla: abre su página SETUP

`NO` cierra cualquier ventana

Copiar, pegar, borrar

`FUNC` + `RECORD` copia, `FUNC` + `STOP` pega, `FUNC` + `PLAY` borra

Repite el pegado o el borrado enseguida para deshacerlo

Lo que se copia depende del modo o del menú activo

Nombrar

`LEFT` / `RIGHT` mueven, `UP` / `DOWN` o `LEVEL` eligen una letra

`FUNC` + `NO` borra. `FUNC` abre la ventana de caracteres

`CUE` + `NO` borra sin abrir el pop-up. Desplazamiento rápido en listas: `FUNC` + `UP` / `DOWN` salta una página

Modo demo

Sin tarjeta insertada, mantén `YES` al encender. 16 patterns de demostración, no se puede guardar nada

Sets, proyectos y sistema

↑ Contenido

Léelo cuando necesites guardar, cargar, hacer copias de seguridad, actualizar el OS o formatear la tarjeta.

Montar un set y cargar un proyecto

`PROJ` › PROJECT › CHANGE (sección SET) › elige un set o CREATE NEW SET

`PROJ` › PROJECT › CHANGE (sección PROJECT) › elige un proyecto o CREATE EMPTY PROJECT

`FUNC` + `BANK` en la lista CHANGE: renombrar o eliminar

Fuera de un proyecto: usa SAVE TO NEW, si no los cambios se pierden al cambiar de set o de proyecto

Llenar el pool de audio

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

Arrastra los archivos a la carpeta AUDIO del set y luego expulsa la tarjeta desde el ordenador

Máximo 1024 archivos o carpetas por carpeta

Comandos de PROJECT

`PROJ` > *PROJECT*

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

EXPORT TO SET: copia el proyecto y sus samples a otro set

COLLECT SAMPLES: copia los samples usados a la carpeta del proyecto

PURGE SAMPLES: quita de las listas de slots los samples no usados (el pool de audio no se toca)

SAVE CURRENT BANK / RELOAD CURRENT BANK

SYSTEM

OS UPGRADE: pon el .bin en la raíz de la tarjeta y luego `PROJ` > SYSTEM > OS UPGRADE

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

La batería de la memoria de patterns y parts dura unos 6 años. BATTERY LOW aparece cuando hay que cambiarla

Los archivos de proyecto existen como .strd (guardado) y .work (activo)

Copiar un archivo de bank a otro proyecto trae los datos del secuenciador, las parts y las escenas, pero no los samples

Menú de arranque

Mantén `FUNC` al encender y luego pulsa una tecla `TRIG`

`TRIG 1` modo de prueba, `TRIG 2` reinicio en blanco (borra la RAM con pila, no la tarjeta), `TRIG 3` actualización por MIDI, `TRIG 4` envío de la actualización, `TRIG 5` salir

Ajustes de menú que conviene conocer

↑ Contenido

Léelo para cambiar el comportamiento del Octatrack: configuración de entradas y salidas, memoria, metrónomo y más.

PERSONALIZE

`PROJ` > *SYSTEM > PERSONALIZE*

QUANTIZE LIVE REC: activado, las notas tocadas en directo se alinean a steps enteros; desactivado, se conserva el micro timing de 1/384

PREVIEW WITHOUT FX: las previsualizaciones ignoran los efectos de pista

MUTE FOCUSES TRACK, CUE FOCUSES TRACK, CUE MUTES TRACK

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

DIS. PAGE AUTOCOPY: deja de copiar los triggers cuando se alarga un pattern o una pista

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` solo inicia el muestreo en la pista activa

EXT LEN GRID-REC: graba la duración de las notas MIDI en la grabación en rejilla 1.40

LED BRIGHTNESS: LOW, MID o MAX 1.40

CONTROL

`PROJ` > *CONTROL*

AUDIO, TRACK 8: MASTER (sus efectos procesan todas las pistas y entradas) o NORMAL

AUDIO, CUE CFG: NORMAL o STUDIO (las salidas cue pasan a ser un segundo par asignable)

STUDIO: cada pista tiene dos niveles, LEVEL para main y `CUE` + `LEVEL` para las salidas cue. Silenciar silencia ambas

La pista 8 en MASTER conserva solo las páginas AMP SETUP, LFO, FX1 y FX2

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

DELAY COMPENSATE retrasa un poco DIR para que DIR y Thru o Pickup de la misma entrada queden en fase

SEQUENCER, CHAIN AFTER: por defecto PAT.LEN. O un número de steps (útil con patterns largos o infinitos)

SEQUENCER, SILENCE TRACKS: silencia las pistas al cambiar a un pattern con otra part

SEQUENCER, LFO AUTO CHANGE: reinicia los LFO con los nuevos ajustes al cambiar de part

MIDI SEQUENCER: CC DIRECT CONNECT

CC DIRECT CONNECT ON: los CC en el canal auto o en el de la pista MIDI activa van directo a MIDI out, y los CC de CTRL 1 y 2 se pueden grabar o bloquear. OFF: los CC 36 a 45 del canal auto se remapean a CTRL 1 y 2. El canal de la pista MIDI activa siempre actúa como si estuviera en ON

MEMORY

`PROJ` > *CONTROL > MEMORY. Salir borra los buffers de grabador*

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

RECORDER FORMAT: muestreo en 24 o 16 bits

DYNAMIC RECORDERS: YES deja que los grabadores usen la RAM Flex libre más allá de su tiempo reservado

RESERVE RECORDINGS: R1 a R1-R8 o NONE. RESERVE LENGTH: segundos por grabador

NONE da toda la RAM a Flex. Los grabadores necesitan entonces DYNAMIC RECORDERS YES para samplear. 16-BIT FLEX FORMAT también guarda los samples editados en 16 bits

METRONOME

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

Actívalo con `CUE` + `TEMPO` o `FUNC` + `MIX`. Solo suena con el secuenciador en marcha

Tempo y mezclador

↑ Contenido

Léelo cuando necesites tempo, tap, niveles, mute, solo o cue.

Tempo

`TEMPO`: `LEVEL` ajusta los BPM enteros, `UP` / `DOWN` los decimales

`FUNC` + `YES` en el menú: alterna entre el tempo de PROJECT y de PATTERN 1.40

Tap: `FUNC` + `TEMPO`, cuatro toques para fijarlo

`LEFT` / `RIGHT`: desplaza el tempo del pattern hasta un 10% mientras se mantiene la tecla

`TRACK` + `LEFT` / `RIGHT`: desplaza solo el tempo del sample de esa pista

Mezclador

menú `MIX`, común a todos los banks y patterns

MIX: los auriculares pasan gradualmente de main (izquierda) a solo cue (derecha)

MAIN / CUE OUT: niveles finales, +63 equivale a +12 dB

AB DIR / CD DIR: entradas a las salidas main. 0 es silencio, 127 es unidad. No afectan al muestreo

AB GAIN / CD GAIN: -64 silencia, +63 equivale a +12 dB. Afectan al muestreo y a las machines Thru

El audio DIR se salta los bloques de FX. Usa machines Thru para aplicar efectos a las entradas

`FUNC` + `LEVEL` en cualquier sitio: nivel de la salida MAIN

Mute, solo y cue

Silenciar una pista: `FUNC` + `TRACK`, o `TRIG` en el menú MIX (1 a 8 audio, 9 a 16 MIDI)

En el menú MIX, mantén `FUNC` al pulsar `TRIG` para aplicar los cambios de mute al soltar

Solo: `CUE` + `TRIG` en el menú MIX

Mientras se mantiene `FUNC` en el menú MIX, + marca una pista que se activará y X una que se silenciará al soltar

Solo se muestra en verde con S. Las pistas silenciadas siguen silenciadas tras el solo. Una pista cue en solo suena en main y cue

Poner una pista en cue: `CUE` + `TRACK`. Poner una entrada en cue: `CUE` + `REC1/2`

Nivel de cue de la pista: `CUE` + `LEVEL`. Una pista en cue siempre se oye en main

La pista master ignora los mutes y no tiene cue

Con machines Neighbor, silencia el último Neighbor para silenciar la cadena

Banks, patterns y parts

↑ Contenido

Léelo para cambiar, encadenar, copiar o configurar patterns y parts.

Selección

Bank: `BANK` + `TRIG 1-16`. Pattern: `PTN` + `TRIG 1-16`, o elige el pattern justo después del bank

Los triggers verdes contienen datos, el rojo está activo. Elige en unos 4 segundos o pulsa `NO`

`PLAY` inicia, `PLAY` otra vez pausa. `STOP` detiene, `STOP` + `STOP` también corta las colas de delay y envía All Notes Off

Encadenado

Mantén `PTN` y luego mantén las teclas `TRIG` en el orden de reproducción

Solo en el mismo bank, sin repetir el mismo pattern

`STOP` reinicia la cadena, `STOP` otra vez la disuelve

Un nuevo pattern empieza cuando el pattern actual llega a su final (CHAIN AFTER)

Parts

`PART`: PART QUICK SELECT. Elige con las teclas `ARROW`, `YES` para enlazar. `FUNC` + la part para un enlace rápido

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

`FUNC` + `CUE`: recarga la part activa a su estado guardado (debe haberse guardado)

Los patterns nuevos usan la part 1. Enlaza los patterns a parts distintas para darles otros samples, machines y ajustes

Copiar y borrar un pattern

Copiar: `FUNC` + `RECORD`, elige el destino con `BANK` / `PTN` / `TRIG`, pega con `FUNC` + `STOP`

Borrar: `FUNC` + `PLAY`. No en grabación en rejilla

La part no se copia con el pattern. Cópiala por separado

Pattern Settings

`FUNC` + `PTN`. *Cada pattern tiene los suyos*

SCALE MODE: NORMAL (longitud común) o PER TRACK

CHAIN BEHAVIOR: desmarca USE PRJ SET. para sustituirlo en este pattern

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

Por pista: PLAYS FREE (desconecta la pista, se dispara con su propia tecla `TRIG`)

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

START SILENT: AUTO sigue el ajuste de proyecto SILENCE TRACKS. NO deja que el part anterior siga sonando hasta que se dispare un trigger en esa pista. YES lo libera cuando empieza el nuevo pattern

TRIG MODE: ONE reinicia en cada pulsación y se detiene con `STOP`. ONE2 se detiene en la segunda pulsación (y `STOP` también detiene el secuenciador). HOLD suena solo mientras se mantiene pulsada la tecla

TRIG QUANT solo funciona con el secuenciador en marcha. Un valor parpadeante es mayor que la longitud del pattern o master y vuelve a ella

CHAIN BEHAVIOR: una longitud parpadeante sobrepasa el pattern y actúa como PLEN

Los Pattern Settings son por pattern. En modo MIDI, los ajustes de pista solo afectan a las pistas MIDI

Grabación y triggers

↑ Contenido

Léelo para programar steps: triggers, locks, micro timing, condiciones y fills.

Modos de grabación

Rejilla: `RECORD`, luego `TRACK` y las 16 teclas `TRIG`. `PAGE` cambia de página

En directo: mantén `RECORD` y pulsa `PLAY`, luego `TRIG 9-16` tocan las pistas 1 a 8

Grabación en directo: gira un mando para grabar locks de parámetros. `FUNC` + trigger graba triggers trigless

Borrar en directo: `NO` + `TRACK` borra los triggers. `FUNC` + `NO` borra solo los locks

Quitar un lock en directo: `NO` + pulsar ese mando

Escuchar un trigger con sus locks: TRIG + YES (main) o TRIG + CUE (cue) 1.40

Desplazar todos los triggers: FUNC + LEFT / RIGHT

STOP termina la grabación y la reproducción. PLAY termina solo la grabación

Luces de triggers: con RECORD apagado, TRIG 9-16 parpadean para los triggers de sample de las pistas 1 a 8. Con RECORD encendido, las teclas muestran los triggers de la pista activa

La grabación en vivo se ajusta a steps enteros por defecto. Desactiva QUANTIZE LIVE REC en PERSONALIZE para conservar el micro timing

Grabación en vivo: se colocan triggers lock por ti cuando giras un mando donde no hay trigger de sample

Tipos de triggers

Cada paso contiene un tipo de trigger y el color de la tecla indica cuál. Elige el tipo según lo que el paso tenga que hacer

Trigger de sample (rojo): toca la machine de un track de audio. Úsalo para cada golpe normal. Pulsa TRIG. En tracks MIDI, el mismo trigger rojo es un trigger de nota

Trigger de lock (verde tenue): aplica solo locks de parámetros. No dispara la machine, ni los LFO, ni las envolventes de FX. Úsalo para mover un filtro o el volumen en un paso sin un golpe nuevo. FUNC + TRIG

Trigger trigless (verde brillante): un trigger de lock que también dispara LFO y envolventes de FX, y reinicia las envolventes ajustadas en R+T o TTRG. El sample no se reinicia. Úsalo para reiniciar un LFO o la envolvente del filtro, o para grabar cambios de pitch sin reiniciar el sample

Trigger one shot (amarillo): un trigger de sample que suena una vez y luego se desarma. Úsalo para un sample de acompañamiento largo que no debe reiniciarse cuando el pattern se repite. FUNC + el TRIG de un trigger de sample

Trigger de slide (verde): hace que los valores con lock de un trigger de sample se deslicen hacia los del siguiente. Úsalo para barridos de filtro y glides de pitch

Trigger de swing (verde): desplaza el tiempo de los triggers de sample. Úsalo para dar groove

Trigger de grabador (rojo): inicia el muestreo del grabador de track en ese paso. Úsalo para un muestreo que se mantiene en tiempo con el secuenciador

Elección rápida: un golpe es un trigger de sample. Solo un cambio de valor es un trigger de lock. Un cambio de valor que también reinicia un LFO o una envolvente es un trigger trigless. Un golpe que debe sonar una sola vez es un trigger one shot

Conversión: TRIG + NO alterna entre trigless y lock. Un trigger de sample necesita TRIG + NO una vez para trigless y dos veces para lock

Pulsar un trigger de lock o trigless lo convierte en trigger de sample, otra pulsación lo elimina

Los triggers de slide, swing y grabador se introducen en TRACK TRIG EDIT. Los triggers de grabador también se pueden introducir en los menús de configuración de grabación

Rearmar one shots: YES (pista activa en grabación en rejilla, todas las pistas en los demás casos), TRACK + YES para one shots de grabador, STOP + STOP en parada

Desarmar: NO, TRACK + NO

One shots: el armado es global por número de pista. Cuando un one shot se dispara en la pista 1, los de la pista 1 de todos los demás patterns del proyecto también se desarman

Los one shots no existen en pistas MIDI. Ideal para backing tracks, p. ej. un sample largo en Static que no debe redispararse en cada bucle

El rearmado ocurre también al encender o al cambiar de proyecto. Un one shot disparado parpadea en amarillo y rojo

Los triggers slide y de grabadora no existen en pistas MIDI

Locks de parámetros y locks de sample

Lock: mantén TRIG (modo rejilla) y gira un mando. Los triggers con lock parpadean

Quitar un lock: mantén TRIG y pulsa el mando. Borrar todo: TRIG + PLAY

Lock de sample: mantén TRIG y usa UP / DOWN o LEVEL, luego YES. TRK DEFAULT es el sample de la pista

Mantén varios triggers para editarlos juntos: locks, locks de sample, micro timing, copiar, pegar, borrar 1.40

Copiar un trigger: mantenlo y pulsa RECORD, mantén el destino y pulsa STOP

Los locks funcionan en triggers de sample, trigless, lock y one shot. Un trigger con lock parpadea rápido. Un lock de sample parpadea en rojo

Slide: la velocidad sigue el tempo y termina en el siguiente trigger. Varios parámetros pueden deslizarse a la vez. Un slide no puede ir hacia o venir de un trigger lock sin lock

Modos de trigger

FUNC + UP / DOWN cuando no hay ningún menú desplazable abierto

No es lo mismo que los tipos de trigger. Un modo de trigger define qué hacen las 16 teclas TRIG cuando tocas con ellas

TRACKS (por defecto): TRIG 1-8 disparan pistas desconectadas, TRIG 9-16 disparan machines

CHROMATIC: los triggers y PAGE forman un teclado. FUNC + LEFT / RIGHT octava. La fundamental es la octava 0 en el trigger 13

SLOTS: los triggers tocan slots de samples, PAGE recorre las filas de 16

SLICES: los triggers tocan slices (SLIC debe estar en ON), PAGE recorre 4 páginas de 16

QUICK MUTE: los triggers 1 a 8 silencian las pistas de audio, 9 a 16 las pistas MIDI

DELAY CONTROL: mantén el trigger de una pista y elige el TIME de Echo Freeze. PAGE alterna entre las escalas 1:2 y 1:3

TRACK + PLAY dispara una machine, TRACK + STOP la detiene

Modo TRACKS: FUNC + TRIG 9-16 dispara a mano un trigger trigless, p. ej. el filtro o LFO de una pista sin el sample

Grabación en vivo en TRACKS o CHROMATIC: mantén FUNC para grabar triggers trigless. Útil para grabar cambios de tono sin reiniciar el sample

MIDI out: TRACKS envía C1 a G1 (triggers 1 a 8) y C2 a G2 (9 a 16). CHROMATIC envía las notas tocadas. SLOTS, SLICES, QUICK MUTE y DELAY CONTROL no envían nada

CHROMATIC: 2 octavas en pistas de audio, más en MIDI. Las teclas C son amarillas, las blancas rojas, las negras apagadas

SLOTS: filas de 16 slots, desde el slot 65 se añaden más filas. Las pulsaciones grabadas se convierten en locks de sample

SLICES: STRT se bloquea al grabar. Con SLIC en off, los triggers inician el sample en STRT 0, 2, 4 y así sucesivamente. Un STRT más allá del número de slices toca el último slice

DELAY CONTROL: las teclas verdes sobre 9 a 16 marcan pistas con Echo Freeze. Mantén una, pulsa 1 a 8 para TIME. La escala 1:2 da 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128. La escala 1:3 da 1, 3, 6, 12, 24, 48, 96, 128

DELAY CONTROL también pone SEND en 0 con LOCK activado, o VOL en 127 con LOCK desactivado. Práctico para repeaters

Micro timing y número de triggers

Mantén un TRIG y pulsa LEFT / RIGHT

TRIG OFFSET mueve el trigger en una rejilla de 1/384. Un desplazamiento hacia atrás desde el step 1 suena al final del pattern

TRIG COUNT 2 a 8 repite el trigger de forma uniforme hasta el siguiente step

En TRACK TRIG EDIT, página TRIGS: YES cuantiza el micro timing en un 50% aproximadamente. Seis pulsaciones lo borran

Condiciones de trigger

en el menú de micro timing, mantén el TRIG y gira LEVEL en TRIG CONDITION

FILL es verdadera en modo fill. NOT FILL es verdadera fuera del modo fill

PRE es verdadera si la última condición evaluada en la pista fue verdadera. NOT PRE es lo contrario

NEI es lo mismo para la pista anterior (la vecina). NOT NEI es lo contrario

1ST es verdadera solo en la primera pasada. NOT 1ST es verdadera en todas las pasadas siguientes

X% es una probabilidad

A:B suena en la pasada A de cada serie de B pasadas. 1:2 suena 1, 3, 5. 2:4 suena 2, 6, 10

Modo fill: `DOWN` + `PAGE` para un ciclo, mantén `UP` + `PAGE` mientras se mantenga, `UP` + `DOWN` + `PAGE` bloquea, `UP` + `PAGE` desbloquea

PRE y NEI ignoran los otros triggers PRE y NEI al evaluar. NEI es falso si la pista anterior no tiene trigger condicional

Ejemplo de cadena PRE: trigger 1 al 50% verdadero, luego PRE falso, PRE falso, PRE verdadero. Si el trigger 1 es falso, entonces PRE verdadero, PRE verdadero, PRE falso

4:7 suena en las pasadas 4, 11, 18 y así sucesivamente. 2:2 suena en las pasadas 2, 4, 6

FILL solo se dispara si el modo fill está activo. Úsalo para esconder una segunda secuencia en la misma pista, que solo aparece en los fills

Las rejillas de condiciones exclusivas con probabilidad dan vida a patterns minimalistas

Ajuste de escala

`FUNC` + `PAGE`. *Usa* `LEFT` / `RIGHT` *para elegir y* `UP` / `DOWN` *o* `LEVEL` *para ajustar*

NORMAL: PATTERN SCALE (steps, con una longitud total de 16, 32, 48 o 64) y TEMPO MULTIPLIER

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

PER TRACK: SCALE TRACK, TEMPO MULTIPLIER, MASTER LENGTH (INF nunca se reinicia), MASTER SCALE (compás, reloj MIDI)

`FUNC` + `UP` / `DOWN` ajusta MASTER LENGTH en pasos de 16

Las teclas `PAGE` y `TRIG` ajustan la longitud rápidamente

Alargar un pattern copia las páginas existentes en las nuevas. Desactívalo con DIS. PAGE AUTOCOPY en PERSONALIZE

MASTER LENGTH INF: define una longitud CHAIN AFTER o de cadena de patterns, si no nunca avanza

MASTER SCALE influye en la salida de reloj MIDI y en la posición de la canción cuando un arreglo se controla desde fuera

3/4X es útil para tresillos junto a otros equipos al mismo BPM. 2X duplica la resolución a 1/32

TRACK TRIG EDIT

`FUNC` + `BANK` *en grabación en rejilla*

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

SLIDE: un trigger slide desliza los valores de parámetros con lock hasta el siguiente trigger. Debe existir un lock en uno de los dos triggers

SWING: coloca triggers swing, ajusta la cantidad con `LEVEL` (50 significa ninguna). `FUNC` + `LEVEL` ajusta todas las pistas

REC TRIG: triggers de grabador. Mantén uno y pulsa `REC1/2/3` para elegir sus fuentes

Copiar, pegar y borrar aquí actúan solo sobre los triggers

Copia de pista y de página

Pista: grabación en rejilla, `FUNC` + `RECORD`, elige el destino, `FUNC` + `STOP`. Borrar con `FUNC` + `PLAY`

La copia de pista incluye triggers, locks, asignaciones de machine y de FX

Página de pattern: mantén `PAGE` y pulsa `RECORD`, `STOP` pega, `PLAY` borra

Página de parámetros: `TRACK PARAMETER` + `RECORD` copia, + `STOP` pega, + `PLAY` borra

Machines y pistas

↑ Contenido

Léelo para elegir qué toca una pista y darle forma con las páginas SRC, AMP y LFO.

Machines

Asignar: pulsa dos veces `TRACK` (QUICK ASSIGN), o `FUNC` + `SRC`. Elige con `YES`. `LEFT` muestra la lista de machines

Flex: toca un sample cargado en RAM. La más versátil: time stretch, slices, retriggers, cambios rápidos de punto de inicio

Static: toca un sample leído en streaming desde la tarjeta. Úsala para archivos muy largos como canciones enteras y backing tracks

Thru: deja pasar las entradas de audio en directo por la pista para usar su filtro, sus FX y sus LFO. Debe dispararse para dejar pasar el sonido

Neighbor: toma el sonido de la pista anterior y lo pasa por los efectos de esta pista, lo que permite encadenar pistas. No en las pistas 1 o 5

Pickup: un looper. Graba audio en directo en un loop, permite overdub y está unido directamente al grabador de pista y al buffer

Asignar samples: QUICK ASSIGN o SRC SETUP, elige un slot y `YES`

Parámetros Flex y Static

`SRC` *MAIN y SETUP*

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

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

LOOP y TSTR en AUTO usan los ajustes del editor de audio de cada sample

PTCH: más o menos 1 octava, los pasos enteros son semitonos. RATE 0 no suena, los valores negativos suenan al revés

LEN con SLIC ON: SLIC fija cuántos slices suenan desde STRT, TIME fija la longitud de un slice. Con SLIC OFF: OFF desactiva LEN, TIME fija la longitud desde STRT

RTRG fija el número de redisparos, RTIM el tiempo entre ellos en steps

Static: los LFO no pueden modular STRT. Un STRT con lock funciona como se espera

Los slices Static pueden sonar desde un punto equivocado cuando el crossfader o los LFO mueven STRT. Los parameter locks son seguros

Parámetros Thru y Pickup

Thru MAIN: INAB, VOL, INCD, VOL (el máximo añade +12 dB)

Thru se detiene con `TRACK` + `STOP`

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

Pickup SETUP: TSTR, TSNS. Los parámetros de Pickup no pueden llevar lock

Amp

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

SETUP AMP y FX1 / FX2: ANLG, RTRG, R+T, TTRG (comportamiento de reinicio de la envolvente)

SETUP: SYNC, ATCK (LIN o LOG)

HOLD cuenta en steps del secuenciador y el ataque forma parte de él. Con hold infinito, una nota de teclado se mantiene hasta soltarla

FX1 y FX2 (AMP SETUP) fijan cómo reinicia la envolvente del filtro o la AM del Lo-fi: ANLG desde el nivel actual, RTRG desde cero con triggers de sample, R+T desde cero con triggers de sample y trigless, TTRG desde el nivel actual en ambos

Una pista master conserva solo las páginas de efectos y estos parámetros FX1 y FX2 de 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 corre siempre. TRIG reinicia con cada trigger de sample. HOLD corre en segundo plano y congela su salida en cada trigger. ONE y HALF reinician con un trigger y corren un ciclo o medio ciclo

SYNC TRIG reinicia al arrancar la pista y en cada loop del pattern. SYNC ONE y SYNC HALF reinician al arrancar la pista y corren un periodo o medio periodo

SPD está sincronizado al BPM: 16, 32 o 64 dan tiempos rectos. MULT multiplica SPD. DEP 127 alcanza ambos extremos del destino. PMTR lista solo parámetros de las páginas MAIN

Un LFO solo modula LFO de número inferior

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

Designer: 16 steps. Mantén un `TRIG` y gira un mando de la fila de arriba. `TEMPO` interpola. `FUNC` + `BANK` RANDOMIZE o INVERT

Las ondas designer T1 a T8 las comparten los tres LFO de esa pista. Las pistas MIDI usan las suyas

Pulsa un `TRIG` para ver su valor. Mantén varios `TRIG` para mover steps a la vez. Los mandos vecinos al que giras mueven los steps vecinos. Los steps interpolados encienden las teclas `TRACK` en amarillo

`FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` rota la onda. Copiar, pegar y borrar funcionan (borrar pone todos los steps en 0, escalonado)

Niveles y enrutamiento

LEVEL: nivel post-FX de la pista, hacia main

`CUE` + `LEVEL`: nivel post-FX hacia cue

VOL (AMP): nivel pre-FX hacia ambos

En modo STUDIO, LEVEL y `CUE` + `LEVEL` alimentan los dos pares de salidas

Los parámetros MAIN se pueden bloquear, poner en scenes y modular con LFO. Los parámetros SETUP no

Una pista cue sigue sonando en main. Una pista cue silenciada solo suena en cue. CUE MUTES TRACK la silencia en main mientras está en cue

DIR (menú MIX) envía la entrada en vivo a main. Una entrada en cue suena al nivel de DIR 100

Efectos

↑ Contenido

Léelo para saber qué efectos existen y qué hacen sus parámetros.

FX1 y FX2

`FX1` / `FX2`. *Pulsa dos veces o* `FUNC` *+ la tecla para elegir el efecto*

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

Lista de FX2: la misma más Echo Freeze Delay, Gatebox Plate Reverb, Spring Reverb, Dark Reverb

Filtros y EQ

parámetros principales, luego SETUP entre paréntesis

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

Multi Mode Filter: BASE con WIDTH al máximo es un paso alto. WIDTH con BASE al mínimo es un paso bajo. Un DEPTH negativo invierte la envolvente. SETUP Q elige qué afecta la resonancia (BASE, WIDTH, ambos o ninguno). Más DIST significa menos headroom. HOLD deja que AMP HOLD dé forma a la envolvente

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

Parametric EQ: un Q más alto da una banda más estrecha

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

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

Comb Filter: TUNE desplaza hasta 2 semitonos en cada sentido, LP filtra el feedback

Modulación y dinámica

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

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 es la ganancia de la señal seca, SEND el nivel de la señal ensanchada. PHSE invierte la fase de la señal wet en L, R o ambos. M/S activa MG y SG (ganancia de mid y side). Puede simular estéreo a partir de un 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 en 0 reacciona a picos, al máximo a la energía global

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

Lo-fi: AMF y AMD son la velocidad y la profundidad del modulador de amplitud. AMPH 90 lo hace empezar alto, 270 lo hace empezar bajo

Delay y reverbs

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

X es ping pong. TAPE ON se desliza entre tiempos de delay. DIR es el nivel seco en la mezcla. SYNC off libera TIME del tempo. VOL fija el nivel del buffer solo cuando PASS está activo

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

Repeater: LOCK activado, FB en 127, luego SEND 0 hace que el buffer se repita indefinidamente. PASS 0 oye solo el buffer

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

Plate: un DAMP más alto se apaga antes, GATE al máximo desactiva la gate, GVOL es el umbral de la gate, MONO estrecha la reverb

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

Spring: TYPE tiene tres pasos, de transparente a muy de muelle

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

Dark: SHVG al máximo conserva los agudos, valores más bajos oscurecen, SHVF fija la frecuencia del shelf. PRE es un pre delay corto. HP y LP filtran la señal entrante

Escenas y crossfader

↑ Contenido

Léelo para hacer morphing entre dos conjuntos de valores con el crossfader.

Escenas

Cada part tiene 16 escenas. Dos slots, A y B, están en los extremos del crossfader

Asignar: `SCENE A` / `SCENE B` + `TRIG`. Un trigger rojo está asignado, el verde es el otro slot, el medio verde tiene locks

Lock: mantén `SCENE` y gira un mando. Quitar: mantén `SCENE` y pulsa el mando

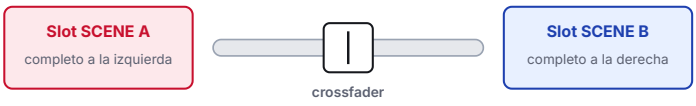
Mantén `SCENE` para ver qué pistas y páginas tienen locks

Copiar: `SCENE` + `RECORD`. Pegar: `SCENE` + `STOP`. Borrar: `SCENE` + `PLAY`

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

Los locks de escena prevalecen sobre los locks de parámetros mientras el crossfader se mueve

Con locks en un solo slot, el crossfader mezcla entre esos valores y los valores del part. Dos scenes vacías no hacen nada



Lock en A y B	va del valor A al valor B
Lock en una sola escena	va de ese valor al valor de la part
Sin lock en ninguna escena	se queda en el valor de la part
Dos escenas vacías	el crossfader no hace nada
Slot de escena silenciado	ese extremo del crossfader usa los valores de la part

Borrar una scene de nuevo deshace el borrado

Fundidos de volumen sin caída

Mantén `SCENE` para mostrar XLV (LEVEL), XVOL (AMP) y XDIR AB / CD (menú MIX)

Cada uno se bloquea en MIN o MAX

Quita XLV con el mando LEVEL, XVOL con su mando, XDIR AB con el mando B, XDIR CD con el mando C

Trucos de crossfade

Remezclar slices: haz lock de STRT en SL1 en la escena A y en SL16 en la escena B

Mezcla de DJ: machines Static en las pistas 1 y 5, XLV MAX / MIN en escenas opuestas, `CUE` + `TRACK` para preescuchar

---

Muestreo

↑ Contenido

Léelo para grabar audio en el Octatrack, paso a paso.

Grabar un sample (paso a paso)

1. Conecta la fuente a la entrada A/B o C/D. Los LED <REC> muestran el nivel. Si es bajo, sube AB GAIN o CD GAIN en el menú `MIX`

2. Pulsa la tecla `TRACK` cuyo grabador quieras usar

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

4. Asigna el buffer del grabador de esa pista a su machine Flex (buffer 1 en la pista 1), para que suene en cuanto se grabe

5. Pulsa `TRACK` + `REC1` (entradas A/B) o `TRACK` + `REC2` (entradas C/D). Se detiene tras RLEN. Para oír la entrada mientras graba, DIR en el menú `MIX` no debe estar en 0

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

7. Conservarlo: `FUNC` + `REC3` > SAVE THIS RECORDING. Los buffers no guardados se pierden al apagar

Una fuente en - graba silencio

A o B solo (y C o D solo) siguen grabando en estéreo. A+B las suma. Por defecto es A B y C D (todo a la izquierda y a la derecha)

Remuestrear el propio Octatrack

Ajusta SRC3 en RECORDING SETUP 1 (`FUNC` + `REC1`): MAIN (toda la mezcla main), CUE (mezcla cue) o T1 a T8 (una pista)

Pulsa `TRACK` + `REC3` para grabar y luego toca el buffer desde una machine Flex

Varias fuentes pueden grabar a la vez si pulsas varias combinaciones juntas

Reserva más tiempo de grabador en el menú MEMORY para remuestrear una canción entera

Grabadores de pista

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

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

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

RLEN: steps, o MAX. TRIG: ONE (reinicio), ONE2 (parada anticipada), HOLD

RLEN ignora la escala de la pista. MAX son 16 segundos por defecto, más en el menú MEMORY

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

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

FOUT se añade tras la grabación (16 steps con FOUT 2 dan 18). En un Pickup hace fade al inicio del loop

AB y CD solo fijan el nivel de monitorización de un Pickup. El monitor pasa por los efectos de la pista

QREC y QPL: OFF, PLEN o un número de steps (4 es el siguiente tiempo, 8 es medio compás)

`FUNC` + `PLAY` en un menú RECORDING SETUP borra el buffer (no en grid recording)

FIN y FOUT muy pequeños evitan clics en los loops. QREC cuantiza los inicios, QPL cuantiza la reproducción del buffer

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

Las grabaciones nuevas sobrescriben el buffer. Los samples manuales reciben un BPM y una longitud en compases estimados

SRC3 -: un trigger de sample y un trigger de grabador en el mismo step reproducen lo que se está grabando. Cualquier otro SRC3 reproduce la grabación anterior

Triggers de grabador

Con la grabación en rejilla activa, en un menú RECORDING SETUP o en la edición REC TRIG, pulsa las teclas `TRIG`

Mantén un trigger de grabador y pulsa `REC1/2/3` para cambiar sus fuentes

Triggers de grabador one shot: `FUNC` + `TRIG` (amarillo)

Los triggers de grabador fijan el BPM del sample al tempo actual

Tocar las grabaciones

Los 8 buffers de grabador están encima del slot Flex 1 (pulsa `UP` en la lista de slots)

Asigna un buffer a una machine Flex como cualquier sample. Los números iguales ayudan (buffer 1 en la pista 1)

Guarda desde la página FILE del editor de audio o desde RECORDING EDIT

Cargar samples

Pulsa dos veces `TRACK` o `FUNC` + `SRC`. Elige un slot vacío y `YES` para abrir el explorador de archivos

`RIGHT` abre el explorador sin asignar. Mantén `YES` y usa `UP` / `DOWN` para oír los archivos en el sitio

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

`FUNC` + `LEFT` / `RIGHT`: archivo siguiente o anterior de la carpeta

Carita: feliz se carga bien, neutra suena a velocidad incorrecta (por ejemplo 48 kHz), triste no se puede cargar

Copiar un slot copia los atributos, las slices y el trim

Machines Pickup

↑ Contenido

Léelo para un looper en directo con overdub.

Controles

`REC1` graba y hace overdub, `REC2` toca y detiene

ONE: `REC1` inicia un loop de RLEN y luego hace overdub. `REC2` durante la grabación toca sin overdub

ONE2: como ONE, pulsa `REC1` o `REC2` para fijar tú mismo la longitud

HOLD: mantén `REC1` para grabar, suelta para hacer loop. Mantén otra vez para hacer overdub

Reemplazar: pon GAIN en -INF con OP en DUB

El overdub y el reemplazo exigen PTCH en 0

`REC1` alterna entre overdub y replace. `REC2` termina el overdub y el loop sigue sonando. `REC2` otra vez lo detiene. `REC1` durante la reproducción vuelve a hacer overdub

Los Pickups no se pueden secuenciar. La pista debe estar activa para grabar. La pantalla muestra posición y longitud del loop en steps, y un bloque es ONE, dos bloques ONE2, un bloque de pie HOLD

Master y slave

El primer loop es el master y fija el BPM del proyecto

El icono master tiene dos píxeles arriba a la izquierda de la P, el slave abajo a la izquierda. Cuando todos los Pickups se detienen, el siguiente loop grabado pasa a ser el master

LEN X1 da a un slave la misma longitud y la misma fase. X2 la duplica

`TRACK` + `TEMPO`: sincroniza el secuenciador con un loop Pickup. Después `PLAY` espera a que el loop se reinicie

Ajuste del pedal

Controlador de pie en el canal auto: nota 60 grabar, 64 tocar y detener, 71 sincronizar e iniciar, 69 pista anterior, 68 pista siguiente

Un pedal que solo envía CC puede enviar CC 59 con el número de nota como valor

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

Editor de audio

↑ Contenido

Léelo para recortar, hacer loop, dividir en slices o ajustar la ganancia de un sample.

Abrir

`AED`, o `TRACK` + `BANK`, o `FUNC` + `BANK` sobre un slot

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

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

Trim

Mandos: A inicio, B loop, C final, D zoom Y, E desplazamiento, F zoom X. `LEVEL` mueve el marcador

Mantén `FUNC` mientras mueves para ajustarte a los cruces por cero

Marcadores: S inicio, L loop, E final. Con un punto de loop el sample suena de inicio a final y luego hace loop de L al final. Un RATE negativo suena del final hacia atrás hasta L

TRIM EDIT (`FUNC` + `BANK` o `YES`): SET START, LOOP o END HERE, RESET TO DEFAULT, CHANGE VIEW (izquierda, derecha o ambos)

Los ajustes pertenecen al slot, salvo que se guarden con la página FILE, SAVE SAMPLE SETTINGS

`FUNC` + `YES` previsualiza desde el punto de inicio

Slice

Hasta 64 slices, que pueden solaparse. Rejilla de slices con `FUNC` + `AED` o `YES`: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16, 24, 32, 48 o 64

SLIC debe estar en ON en SRC SETUP, luego STRT elige la slice (SL1 a SL64)

CREATE LINEAR LOCKS / CREATE RANDOM LOCKS: hacen lock de STRT en los triggers existentes de la pista

LINEAR LOCKS activa SLIC y bloquea STRT en SL1, SL2, SL3 y así sucesivamente. Con SLIC off pasan a ser STRT 0, 2, 4, 6

CREATE SLICE GRID pregunta ALIGN MARKERS TO ZERO-CROSSES. `NO` reparte slices iguales. Un STRT por encima del número de slices reproduce el último slice

También: ADD, DELETE, REVERSE, NORMALIZE de una slice, DISABLE LOOP, DELETE ALL

Edit

Los mandos A y C definen la selección. Los samples Static tienen 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

Las ediciones Flex duran la sesión. Una estrella parpadeante indica ediciones sin guardar

DELETE SELECTION solo funciona al inicio o al final de un sample. PASTE no puede solaparse con los datos copiados. Copiar y pegar funciona entre samples Flex

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

La página EDIT toma la selección de TRIM o SLICE. Abre EDIT desde TRIM para recortar a los puntos de trim

Atributos y archivo

GAIN (los buffers de grabador están a +12 dB por defecto), LOOP MODE (OFF, ON, PINGPONG), TIMESTRETCH (OFF, NORMAL, BEAT)

GAIN solo se aplica cuando se dispara un sample. LOOP MODE ON solo hace loop de samples o slices con punto de loop. PINGPONG alterna adelante y atrás

Con LOOP y TSTR en AUTO en SRC SETUP, cada sample puede tener sus propios ajustes

SAVE SAMPLE COPY conserva el audio fuera del trim y guarda también los ajustes. Los buffers del grabador se guardan en estéreo. CLEAR SLOT equivale a `FUNC` + `CLEAR` en la lista de slots. Los samples Static tienen menos comandos FILE

ORIGINAL TEMPO, TRIM LEN (BARS), LOOP LEN (BARS): ajusta uno y los otros lo siguen

QUANTIZED TRIG: DIRECT, PAT.LEN o steps. Refleja QPL

Los nombres de archivo con un número de BPM (por ejemplo 70) sustituyen la estimación entre 85 y 170 BPM

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

Preparar un loop sincronizado

Pon TSTR en OFF, coloca un trigger en el step 1, escala 16/16, ajusta el punto de inicio justo antes del tiempo fuerte

Toca y cambia el tempo hasta que el loop suene sin cortes. Ese es su tempo original

Introdúcelo como ORIGINAL TEMPO en la página ATTRIBUTES, ajusta TIMESTRETCH y luego pon TSTR en AUTO

Arranger

↑ Contenido

Léelo para construir una canción a partir de patterns.

Uso

`FUNC` + `ARR`: activa el modo arranger. `ARR`: menú ARRANGER

`PLAY` lo inicia. Elige otra fila y `YES` para saltar después de la fila actual

8 arreglos por proyecto, 256 filas cada uno. Envía y recibe la posición de canción

`STOP` detiene, un segundo `STOP` vuelve al inicio. Una flecha hueca marca la fila que sonará a continuación

La cabecera cuenta compases y tiempos. REP cuenta atrás las repeticiones restantes de la fila

Las scenes vienen del part vinculado al pattern de la fila. `SCENE A` o `SCENE B` + `TRIG` las asignan

Copiar, pegar, borrar y deshacer funcionan en el editor de arreglo. Un asterisco en CHANGE marca arreglos sin guardar

Columnas de fila

ROW. PAT (pattern). REP (repeticiones). OF (desplazamiento de inicio). LN (sustitución de longitud, MASTER LENGTH en modo per track)

SCENE (A y B). T (transposición MIDI). B (tempo de fila). M (mutes de fila, 8 de audio y luego 8 MIDI)

El tempo de fila sustituye al tempo del pattern y del proyecto

Insertar una fila: `FUNC` + `DOWN`. Eliminar una fila: `FUNC` + `UP`

Entradas especiales de la columna PAT

Gira `LEVEL` por debajo de A01 para llegar a: HALT, LOOP (infinito o un número, se puede anidar), JUMP, REM (una nota de texto)

HALT: gira `LEVEL` a la izquierda hasta antes de A01. Detiene el arreglo en esa fila

LOOP: desde HALT, selecciona su valor y gira una vez a la izquierda. Repite entre la fila 000 y esa fila, infinito o un número definido. Los loops se pueden anidar

JUMP: desde HALT, selecciona su valor y gira a la derecha, luego elige el número de fila. REM: desde HALT gira una vez más a la izquierda, `RIGHT`, `YES` para escribir texto

T abre la transposición MIDI por pista. B abre el tempo de fila, PATTERN significa usar el tempo del pattern. M abre los mutes de fila con las teclas [TRIG]

Menú

EDIT, RENAME, CHANGE, CHAIN (un arreglo cada vez), CLEAR, SAVE, RELOAD

Secuenciador MIDI

↑ Contenido

Léelo para tocar sintetizadores externos desde el Octatrack.

Básicos

[MIDI] *activa el modo MIDI (8 pistas MIDI).* [FUNC] + [MIDI] *abre SYNC*

Cada pista: acordes de hasta 4 notas, velocity, longitud, pitch bend, aftertouch y 10 CC

Mismo canal en varias pistas: gana el número de pista más bajo

No des el mismo canal a una pista de audio y a una pista MIDI

Las pistas MIDI no tienen escenas. Tienen locks, LFO, micro timing, condiciones y su propia longitud

[STOP] envía note off. [STOP] + [STOP] envía all notes off y reenvía los valores de CC y de programa

Dos píxeles arriba a la izquierda de la pantalla muestran la actividad MIDI: a la izquierda datos recibidos, a la derecha datos enviados

Los iconos de pista muestran el canal MIDI. X significa que la pista no envía nada

Las notas entrantes en el canal auto o en el de la pista activa se mezclan con los datos de la pista y las arpegia el arpegiador de la pista

Los mensajes en el canal de la pista activa se comportan como si CC DIRECT CONNECT estuviera activado

Si varias pistas comparten un canal, solo graba la pista activa. Los parámetros de pistas MIDI no se pueden asignar a las scenes

Grabación en rejilla: mantén un [TRIG] y envía notas o CC en el canal auto o en el de la pista activa para colocarlos en ese step

Los parámetros de la página SETUP no se pueden bloquear ni mover con LFOs

Páginas

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

NOTE SETUP: CHAN, BANK, PROG, SBNK 1.40. Pulsa el mando o [YES] para activar un valor cambiado

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

ARP SETUP: hasta 16 pasos, desplazamientos, escala (mando F). [FUNC] + [LEFT] / [RIGHT] rota

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

Activa un parámetro CTRL con [FUNC] + su mando

CTRL SETUP: elige los números de CC. [FUNC] + mando C a F es MIDI CC LEARN

NOTE: al mantener un trigger en la grabación en cuadrícula se ve un miniteclado; gira el mando A para ver la nota raíz

LEN: el máximo es infinito. También corta un arpegio cuando se acaba el tiempo

NOT2 a NOT4: desplazamientos desde la nota raíz, se transponen con ella. 0 quita una

NOTE SETUP CHAN OFF: la pista no envía nada. BANK, PROG y SBNK se envían cada vez que se activa un patrón vinculado a otra part. OFF es el valor más alto

ARP TRAN, LEG y la escala de ARP SETUP también afectan a los triggers de nota normales cuando MODE está en OFF

ARP LEG: ON toca las notas que se solapan en legato. OFF envía un note off antes de cada nota del arpegio. NLEN fija la duración de las notas del arpegio

ARP MODE: TRUE mantiene el orden tocado, UP y DOWN ordenan por octava, CYCL sube y luego baja, SHFL mezcla dentro de cada octava, RANDOM es totalmente aleatorio

ARP SPD: sincronizado con el BPM, 6 son semicorcheas, 12 son corcheas. RNGE: tras cada ciclo las notas suben una octava hasta llegar al rango, y luego vuelven a empezar

ARP SETUP: el mando C fija la longitud, hasta 16. Las teclas verdes son pasos activos, las rojas están apagadas. Mantén teclas y gira LEVEL para fijar desplazamientos de nota. Copiar, pegar y borrar funcionan aquí

CTRL: los parámetros empiezan en OFF. [FUNC] + mando activa uno. MIDI CC LEARN: [FUNC] + mando C a F, y luego mueve un control de tu sintetizador

Los LFO MIDI son iguales a los LFO de audio, con formas de onda de diseño extra solo para las pistas MIDI

Grabar MIDI

En directo: [RECORD] + [PLAY]. Rejilla: mantén un [TRIG] y toca o envía CC

Envía en el canal auto o en el canal de la pista activa

CC DIRECT CONNECT activado: los CC van directos a la salida MIDI y solo se graban los CC ajustados en CTRL 1 / 2 SETUP

CC DIRECT CONNECT desactivado: se graban los CC 16 a 45. Los CC 36 a 45 corresponden a los diez slots CC de CTRL

Usa un sintetizador con local off y hazle aprender sus mandos para tener movimientos grabables y con lock

Ajustes MIDI

↑ Contenido

Léelo para configurar canales MIDI, sincronización y reloj.

Menús

[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. Los dos últimos permiten los modos de trigger por MIDI 1.40

AUDIO NOTE OUT: INT solo toca la machine, EXT solo envía notas MIDI (local off), INT+EXT hace ambas. Un [TRIG] pulsado en una pista MIDI siempre envía notas

MAP/TRACK: [MIDI] + [UP] / [DOWN] elige el mapa de la pista activa

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

PROG CH CHANNEL AUTO usa el primer canal de las pistas de audio que no usan las pistas MIDI. Un program change en el canal auto en modo MIDI se ignora y se reenvía al canal de la pista MIDI activa

Con CLOCK RECEIVE y TRANSPORT RECEIVE ambos activados, el aparato espera hasta 16 segundos el reloj tras Start

CHANNELS: AUTO CHANNEL (sigue la pista activa) y un TRIG CHANNEL para cada pista de audio

TURBO STATUS: negocia hasta 10 veces la velocidad MIDI con equipos Elektron compatibles con Turbo

Al mantener un trigger en grabación en rejilla, una nota MIDI recibida hace lock de la misma slice o del mismo slot 1.40

Ejemplos de configuración

Machinedrum y Monomachine: DIR 127 o machines Thru, envía reloj y transporte desde el Octatrack

Efectos externos: envía una pista a las salidas cue con [CUE] + [TRACK], retorno por AB con DIR AB como nivel de retorno

Instrumentos en directo: DIR 0, pon las entradas en cue con [CUE] + [REC1/2], muestrea y reproduce con los buffers

Cadenas Thru y Neighbor: Thru en la pista 1, Neighbor en 2 a 4, un efecto en cada una

Centro de control: CC DIRECT CONNECT activado, canal auto 16, sintetizador con local off

Referencia MIDI

↑ Contenido

Léelo cuando necesites los mapas de notas y los números de CC para el control MIDI.

Mapa de notas estándar

Nota	Función
C1-G1 (24-31)	Reproducir pista de audio 1-8
A1 / A#1 / B1 (33-35)	Secuenciador stop / start / reinicio
C2-G2 (36-43)	Trigger de sample de pista de audio 1-8
C3-G3 (48-55)	Reproducir pista MIDI 1-8
C4 (60)	Combo rec
C#4 / D4 / D#4 (61-63)	INAB rec / INCD rec / SRC3 rec
E4 (64)	Pickup reproducir / parar
F4 (65)	Multiply (Pickup)
F#4 (66)	Silenciar la pista activa
G4 (67)	Poner la pista activa en cue
G#4 / A4 (68, 69)	Pista activa arriba / abajo (solo canal auto)
A#4 (70)	Alternar sincronía del secuenciador
B4 (71)	Alternar sincronía del secuenciador e iniciar
C5-C7 (72-96)	Afinación del sample de la pista -12 a +12 (C6 / 84 es 0)

Mapa por defecto. Se usa cuando AUDIO NOTE IN está en STANDARD, y en el modo de trigger TRACKS con FOLLOW TM.

Otros mapas de notas

Mapa	Notas	Función
CHROMATIC	C5-C7 (72-96)	Afinación del sample -12 a +12
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 pista de audio 1-8
	G#0-D#1 (20-27)	Silenciar pista 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)	Elegir pista 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)	Elegir pista 1-8

DELAY CONTROL: mantén la nota de selección de pista (note on) mientras envías la nota TIME. Chromatic, Slots, Slices, Quick Mute y Delay Control los usan FOLLOW TM o cada pista con MAP/TRACK.

Control change (envío y recepción)

CC	Pistas de audio
7 / 8	Nivel / balance de la pista
16-21	Parámetros SRC 1-6
22-27	AMP: ATK, HOLD, REL, VOL, BAL
28-30	Velocidad LFO 1-3
31-33	Profundidad LFO 1-3
34-39	Parámetros FX1 1-6
40-45	Parámetros FX2 1-6
46 / 47	Nivel de pista / nivel de cue
48	Crossfader
49	Silencio de pista (0 off, 1-127 on)
50	Pista en solo
51	Pista en cue
52	Pista armada
53	Grabador armado
54	Armar todo
55 / 56	Elegir escena A / B
57 / 58	Nivel Pickup SRC AB / CD
59	Note on (el valor es la nota)
60	Note off
61	Petición de envío (0 = todos los CC de audio)
112-119	Silenciar pista MIDI 1-8
120-127	Solo pista MIDI 1-8

CC	Modo MIDI, direct connect desactivado
16-21	Nota, velocidad, duración, nota 2-4
22-27	Transposición, legato, modo, velocidad, octava, duración de las notas del arpegio
28-33	LFO MIDI velocidad 1-3, profundidad 1-3
34 / 35	Pitch bend / aftertouch
36-45	Parámetros CC 1-10
49 / 50	Silencio / solo de pista MIDI
54	Armar todo
55 / 56	Elegir escena A / B
112-127	Silencio pista MIDI 1-8, solo 1-8

Todos los parámetros de las páginas MAIN de TRACK PARAMETER responden a CC. Las pistas escuchan en su TRIG CHANNEL y en el canal auto.