

Declaración de conformidad de la FCC

Este dispositivo cumple con la parte 15 de las normas FCC. La operación está sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) Este dispositivo no puede causar interferencias perjudiciales y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas las interferencias que puedan causar un funcionamiento no deseado.

NOTA: Este equipo ha sido probado y cumple con los límites para un dispositivo digital de Clase B, de conformidad con 15 de las Normas de la FCC. Estos límites están diseñados para proporcionar una protección razonable contra interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este equipo genera, utiliza y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y utiliza de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencias perjudiciales en las comunicaciones de radio. Sin embargo, no hay garantía de que no se produzcan interferencias en una instalación particular. Si este equipo causa interferencias perjudiciales en la recepción de radio o televisión, lo cual puede comprobarse encendiéndolo y apagándolo, el usuario se anima a tratar de corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

- Reorientar o reubicar la antena receptora.
- Aumente la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a un tomacorriente en un circuito diferente de aquel al que está conectado el receptor.
- Consulte al distribuidor o a un técnico de radio / televisión para obtener ayuda.

Unión Europea Declaración de conformidad con la regulación

Este producto ha sido probado para cumplir con la Directiva de Baja Tensión 2006/95/CE y la electromagnética Compatibilidad Directiva 2004/108/CE.

Este símbolo indica que el producto debe eliminarse de acuerdo con la normativa local y regulaciones.

La fuente de alimentación de modo conmutado incluye es CEC Nivel V compatible.

El dispositivo contiene un perclorato de litio célula de la batería recargable no que puede tener que se reciclan por separado de-
Dependiendo de las leyes ambientales locales. Si la batería necesita ser reemplazado, por favor póngase en contacto con Elektron o un profesional local técnico para su reparación.

Información de seguridad importante para la Octatrack DPS-1

Lea atentamente estas instrucciones y guárdelas para consultarlas en el futuro.

No exponga el aparato a la luz directa del sol, ni lo utilice en ambientes con temperatura superior-

ción de 50 ° C ya que esto puede provocar un mal funcionamiento.

El aparato puede, a través de la salida de auriculares oa través de un amplificador de generar sonido de alta

niveles! Los niveles altos de sonido puede dañar el oído, por lo que proteger su audición mediante la reducción de el nivel de sonido.

Instrucciones adicionales para el adaptador de corriente PSU-Elektron 2

No exponga el adaptador de corriente a la luz solar directa, ni lo utilice en temperaturas ambiente

superior a 40 ° C ya que esto puede provocar un mal funcionamiento.

Conecte el adaptador a una toma de corriente de fácil acceso cerca del aparato.

El adaptador está en modo de espera cuando se conecta el cable de alimentación, el circuito primario es

siempre activos, siempre y cuando el cable está conectado a la toma de corriente. Extraiga el cable de alimentación para desconectar completamente el adaptador.

En la Unión Europea, utilice únicamente los cables de alimentación aprobados por la CE.

Advertencia

Para reducir el riesgo de incendio, descarga eléctrica o daños en el producto:

-

No exponga el aparato a la lluvia, humedad, goteos o salpicaduras, y también

Evite colocar objetos llenos de líquido, como jarrones, sobre el aparato.

-

Utilice sólo los accesorios recomendados por el fabricante.

-

No desmontar la carcasa. No hay piezas que el usuario reparables adentro.

Dar servicio y reparaciones a personal de servicio capacitado.

Advertencia

•

El adaptador no es tierra de seguridad y sólo se pueden utilizar en interiores.

•

Para garantizar una buena ventilación para el adaptador, no lo coloque en espacios reducidos. A

evitar el riesgo de descargas eléctricas e incendios debido a un sobrecalentamiento, asegúrese de que cur-

tains y otros objetos no impidan la ventilación del adaptador.

Elektron máquinas se venden con una garantía limitada de tres años, a partir de la fecha de la compra original. Ser capaz de demostrar la fecha de compra original con una factura o un

recibo es necesario si usted requiere el servicio de garantía. Si la máquina necesita una reparación

durante el período de garantía se aplicará ningún cargo por las piezas o mano de obra. Esta garantía es

transferible a otros propietarios deben revender la máquina Elektron durante la garantía

período. Los productos pertenecientes a la gama Style Elektron de productos (camisetas, pegatinas, carteles etc) no están cubiertos por esta garantía.

Esta garantía no cubre (a) daños, deterioro o funcionamiento incorrecto causado por acci-

dente, negligencia, mal uso, abuso, instalación incorrecta u operación o incumplimiento de las

instrucciones de acuerdo con el Manual del propietario de este producto, cualquier envío del producto

(Las reclamaciones deben ser presentadas al portador), de la reparación o intento de reparación por alguien que no

Elektron o un centro de reparación Elektron certificado (b) cualquier unidad que haya sido alterado o en

que ha sido desfigurado el número de serie, modificado o eliminado; (c) el desgaste normal y el

mantenimiento periódico, (d) el deterioro debido a la transpiración, atmósfera corrosiva u otra

causas externas, como los extremos de temperatura o humedad, (e) los daños atribuibles a

subida de tensión de línea o anomalías eléctricas relacionadas, daños causados por rayos o fuerza mayor, o (f)

RFI / EMI (interferencia / ruido) causada por la conexión a tierra inadecuada o el uso indebido de cualquiera certificado o equipos no certificados, en su caso.

Procedimiento de servicio de garantía para las máquinas compró en una tienda

Por favor, póngase en contacto con su apoyo si necesita el servicio de garantía. A continuación se le guiará cómo continuar con su misión. Tenga en cuenta que el Elektron garantía limitada de tres años es, además de cualquier garantía el distribuidor puede ofrecer.

Procedimiento de servicio de garantía para las máquinas compradas en el Elektron Online Shop

Póngase en contacto con el Soporte Elektron en www.elektron.se si usted necesita servicio de garantía. No se puede enviar una unidad a un centro de reparación de Elektron certificada menos que se acuerde por Elektron. El cliente es responsable de los gastos de envío si la máquina tiene que ser enviado a un certificado Elek-
centro de reparación tron para el servicio de garantía. Elektron cubre el envío de nuevo a los clientes durante el período de garantía. En caso de que la unidad esté muerto a su llegada, o si el hardware mal funcionamiento
nes dentro de 2 semanas de la fecha de compra original, Elektron cubrirán los gastos de envío de un cer-
centro de reparación Elektron tificado.

1
de
8

[Convenciones utilizadas en esta 1](#)

[EL FONDO DE LA Octatrack 2](#)

[APLICACIONES SUGERIDAS DEL Octatrack](#)

[..... 2](#)

[LOOPER DISPOSITIVO 2](#)

[PROCESADOR DE SONIDO RADICAL 2](#)

[Pista 3](#)

[Live Hub CONFIGURACIÓN 3](#)

[REMIX 3](#)

[EFECTOS DE LA UNIDAD 3](#)

[DISPOSICIÓN y conectores del panel 4](#)

[..... 4](#)

[DELANTERO 4](#)

[Conectores traseros 6](#)

<u>ACCESORIOS Octatrack</u>	<u>7</u>
<u>RACK MOUNT</u>	<u>7</u>
<u>Bolsa de transporte Y TAPA PROTECTORA</u>	<u>..... 7</u>
<u>EL LECTOR DE COMPACT FLASH</u>	<u>..... 7</u>
<u>Especificaciones del Compact Flash Card</u>	<u>..... 7</u>
<u>CONEXIÓN DE LA UNIDAD</u>	<u>7</u>
<u>CUIDADO</u>	<u>8</u>
<u>DESCRIPCIÓN DE LA ESTRUCTURA Octatrack</u>	<u>..... 9</u>
<u>SETS</u>	<u>9</u>
<u>POOL AUDIO</u>	<u>9</u>
<u>FLEX Y ESTÁTICA DE MUESTRA LAS LISTAS SLOT</u>	<u>..... 10</u>
<u>PATRONES</u>	<u>10</u>
<u>PIEZAS</u>	<u>10</u>
<u>ACUERDOS</u>	<u>10</u>
<u>PISTAS</u>	<u>10</u>
<u>Cómo la información es</u>	
<u>EL USUARIO</u>	
<u>MENÚ Y VENTANAS</u>	<u>13</u>
<u>EDICIÓN DE PARÁMETROS</u>	<u>13</u>
<u>RÁPIDA DE LOS PARÁMETROS</u>	<u>13</u>
<u>VALOR DE LOS PARAMETROS</u>	<u>13</u>
<u>RÁPIDO</u>	<u>13</u>
<u>COPIA, clara y</u>	<u>13</u>
<u>El nombramiento</u>	<u>14</u>
<u>MENÚ EMERGENTE</u>	<u>14</u>
<u>RÁPIDO</u>	
<u>MODO DEMO</u>	<u>16</u>
<u>JUGAR LA DEMO</u>	<u>16</u>
<u>AJUSTE</u>	<u>16</u>
<u>EXPERIMENTAR CON</u>	<u>16</u>
<u>GRABACIÓN DE UN PATRÓN DE USO DE GRABACIÓN RED</u>	<u>..... 17</u>
<u>GRABACIÓN DE UN PATRÓN DE USO grabación en vivo</u>	<u>..... 17</u>
<u>BLOQUEOS DE PARÁMETROS</u>	<u>17</u>

MONTAJE DE UN CONJUNTO Y CARGA DE UN PROYECTO

..... 17

2

de

8

MONTAJE A 17

CARGA A 18

CARGA 19

ASIGNAR UNA MÁQUINA PARA UNA PISTA

..... 19

ASIGNAR UNA MUESTRA CON UNA MÁQUINA

..... 20

Creación y montaje de un SET

..... 23

AUDIO 23

Adición de contenido a LA PISCINA AUDIO

..... 24

Compatibilidad con archivos AUDIO 24

PROYECTOS Y MEMORIA RAM 25

CARGA Y CREACIÓN DE UN PROYECTO

..... 26

CARGA DE MUESTRAS PARA LAS PLAZAS DE MUESTRA

..... 26

CARGA DEL MENÚ RÁPIDO ASSIGN

..... 27

CARGA DEL MENÚ DE REPRODUCCIÓN

..... 28

ARCHIVO 28

EL MENÚ DEL PROYECTO 29

PROYECTO 30

SISTEMA 31

CONTROLAR 35

MIDI 41

MEZCLADOR 44

TEMPO 46

TAP TEMPO 46

TEMPO MODELO

TEMPO DE LA MUESTRA 46

Grabadoras Y MÁQUINAS RECOGIDA

..... 47

AJUSTE GRABACIÓN 48

RECORDING SETUP 1 MENU 49

GRABACIÓN DE CONFIGURACIÓN 2 MENU	51
TRACK MÉTODOS DE MUESTREO DE ACTAS	
.....	52
MUESTREO MANUAL	52
REGISTRADOR TRIG MUESTREO	53
REPRODUCCIÓN DE LAS MUESTRAS DE ACTAS CAPTURADO	
.....	53
RECOGIDA DE MUESTRAS DE LA MÁQUINA	54
MAESTRO Y ESCLAVO MÁQUINAS DE RECOGIDA	
.....	55
CONTROL DE LAS MÁQUINAS DE RECOGIDA	
.....	55
SECUENCIADOR DE RECOGIDA	56
BANCOS Y LAS PARTES Y ESCENAS	
.....	59
59	
PIEZAS	59
Rápido de SELECT	60
PIEZAS	60
PARTE	60
ESCENAS	61
ASIGNACIÓN Y AJUSTE DE ESCENAS	
.....	61
ESCENA DE VOLUMEN DE CIERRE	61
ESCENA MUTE	62
COPIA DE ESCENA	62
ESCENA	63

3
de
8

PISTAS

LA DIFERENCIA ENTRE FLEX Y máquinas estáticas	
.....	64
ASIGNACIÓN DE MAQUINAS DE PISTAS	
.....	64
ASIGNACIÓN DE MAQUINAS EN EL MENÚ RÁPIDO ASSIGN	
.....	65
ASIGNACIÓN DE MAQUINAS EN LA CONFIGURACIÓN DEL MENÚ	
REPRODUCCIÓN	65
ASIGNACIÓN DE FLEX Y MUESTRAS estática para MÁQUINAS	
.....	66

<u>ASIGNACIÓN DE MUESTRAS EN EL MENÚ RÁPIDO ASSIGN</u>	<u>66</u>
<u>ASIGNACIÓN DE MUESTRAS EN EL MENÚ DE REPRODUCCIÓN</u>	
<u>CONFIGURACIÓN</u>	<u>66</u>
<u>TRACK páginas de parámetros</u>	<u>67</u>
<u>TRACK MAIN LEVEL</u>	<u>67</u>
<u>TRACK CUE</u>	<u>67</u>
<u>REPRODUCCIÓN</u>	<u>67</u>
<u>REPRODUCCIÓN</u>	<u>67</u>
<u>AMP</u>	<u>68</u>
<u>AMP</u>	<u>68</u>
<u>LFO</u>	<u>70</u>
<u>LFO</u>	<u>70</u>
<u>LFO</u>	<u>71</u>
<u>Efecto 1 y Efecto 2</u>	<u>73</u>
<u>MUTING TRACK DIRECT</u>	<u>74</u>
<u>PRINCIPALES RESULTADOS Y CUE</u>	<u>74</u>
<u>SALIDA PRINCIPAL DE RUTA</u>	<u>74</u>
<u>SALIDA DE CUE</u>	<u>74</u>
<u>PARÁMETROS QUE AFECTAN A LOS NIVELES DE PRINCIPAL Y</u>	
<u>CUE</u>	<u>74</u>
<u>INDICACIONES LED TRIG</u>	<u>76</u>
<u>Patrón básico</u>	<u>76</u>
<u>SELECCIÓN DE UN</u>	<u>76</u>
<u>PATRÓN</u>	<u>77</u>
<u>PATRÓN</u>	<u>77</u>
<u>GRABACIÓN</u>	<u>77</u>
<u>GRABACIÓN RED</u>	<u>77</u>
<u>VIVO MODO DE GRABACIÓN</u>	<u>78</u>
<u>TIPOS TRIG</u>	<u>78</u>
<u>TRIGS MUESTRA</u>	<u>79</u>
<u>TRIGLESS</u>	<u>79</u>
<u>TRIGLESS</u>	<u>79</u>
<u>ONE SHOT</u>	<u>79</u>
<u>COLUMPIO</u>	<u>80</u>
<u>TRIGS TRANSPARENCIA</u>	<u>80</u>
<u>TRIGS RECORDER</u>	<u>80</u>
<u>PARÁMETROS</u>	<u>80</u>
<u>BLOQUEOS DE MUESTRA</u>	<u>81</u>
<u>MODOS TRIG</u>	<u>81</u>
<u>81</u>	
<u>CROMÁTICO</u>	<u>82</u>
<u>82</u>	
<u>83</u>	

[RÁPIDO MUTE](#) [83](#)
[RETRASO](#) [84](#)
[COPIA secuenciador, PASTA Y CLARO OPERACIONES](#)
..... [84](#)
[COPIA DEL MODELO](#) [84](#)
[PATRÓN](#) [85](#)

4
de
8
[TRACK](#) [85](#)
[TRACK](#) [85](#)
[PÁGINA TRACK](#) [85](#)
[PÁGINA TRACK](#) [86](#)
[TRACK parámetro de página COPIA](#)
..... [86](#)
[TRACK página de parámetros CLEAR](#)
..... [86](#)
[TRIG COPIA](#) [86](#)
[TRIG LOCK](#) [87](#)
[TRACK EDIT TRIG MENÚ](#) [87](#)
[87](#)
[88](#)
[88](#)
[TRIGS RECORDER](#) [88](#)
[PATRÓN DE MENÚ DE CONFIGURACIÓN](#) [89](#)
[89](#)
[TRACK 1-TRACK 8](#) [90](#)
[TIEMPO MICRO](#) [91](#)
[CONFIGURACIÓN DE ESCALA](#) [92](#)
[92](#)
[POR PISTA](#) [93](#)
EL AUDIO
[ACCESO AL AUDIO](#)
[Acceder desde el menú ASSIGN RÁPIDO](#)
..... [95](#)
[ACCESO DESDE EL MENÚ DE REPRODUCCIÓN](#)
..... [95](#)
[ACCESO DE PISTAS Y REGISTRADORES DE PISTA](#)
..... [95](#)
[EDITOR DE AUDIO](#) [95](#)
[TRIM](#) [95](#)
[97](#)

[99](#)
[102](#)
[ARCHIVO 104](#)
[El Arranger](#)
[El Arranger 106](#)
[107](#)
[108](#)
[108](#)
[109](#)
[109](#)
[109](#)
[RELOAD 109](#)
[EL MIDI 110](#)
[ACCESO A LA secuenciador MIDI 110](#)
[..... 110](#)
[CÓMO ES MIDI 110](#)
[MIDI MODO DE GRABACIÓN EN VIVO Y BLOQUEO DE](#)
[PARÁMETROS 111](#)
[TRACK PARAMETER MIDI 112](#)
[NOTA 112](#)
[NOTA 113](#)
[ARPEGGIATOR 113](#)
[ARPEGGIATOR 114](#)
[MIDI LFO PRINCIPAL 115](#)
[MIDI LFO CONFIGURACIÓN 115](#)
[CTRL 1 115](#)

5
de
8
[CTRL 1 CONFIGURACIÓN](#)
[CTRL 2 PRINCIPALES](#)
[CTRL 2 CONFIGURACIÓN](#)
[Ejemplos Octatrack SETUP 118](#)
[..... 118](#)
[Octatrack COMO EJE EJECUCIÓN 118](#)
[..... 118](#)
[DIR](#)
[A TRAVÉS DE MÁQUINAS DE MÉTODO](#)
[Octatrack CON EFECTOS EXTERNOS 121](#)
[..... 121](#)
[Octatrack PROCESAMIENTO EN VIVO INSTRUMENTOS](#)
[..... 123](#)

<u>Octatrack como un mezclador de DJ Y MUESTRA</u>	<u>124</u>
<u>DJ MEZCLA utilizando el método DIR</u>	<u>124</u>
<u>DJ MEZCLA UTILIZANDO EL MÉTODO DE HASTA</u>	<u>125</u>
<u>Octatrack como centro de control MIDI</u>	<u>127</u>
<u>MIDI CONTROL DE USAR CC DIRECT CONNECT Y EL AUTO CANAL</u>	<u>127</u>
<u>Octatrack</u>	
<u>Pista del grabador</u>	<u>130</u>
<u>MUESTREO MANUAL</u>	<u>130</u>
<u>MUESTREO DE USAR TRIGS RECORDER</u>	<u>131</u>
<u>REPRODUCCIÓN DE LAS MUESTRAS DE ACTAS CAPTURADO</u>	<u>131</u>
<u>RECOGIDA DE MUESTRAS DE LA MÁQUINA</u>	<u>132</u>
<u>CONTROL DE LA RECOGIDA DE MAQUINAS CON UN CONTROLADOR DE PIE MIDI</u>	<u>133</u>
<u>Remezclar LAZO</u>	<u>134</u>
<u>Remezclar bucle con</u>	<u>135</u>
<u>Remezclar LAZO DE USAR EL CROSSFADER</u>	<u>135</u>
<u>PREPARACIÓN DE LAZOS Y</u>	<u>136</u>
<u>EL Octatrack COMO UNA CUBIERTA DJ</u>	<u>137</u>
<u>EL Octatrack COMO UN PROCESADOR DE EFECTOS</u>	<u>139</u>
<u>MENÚ INICIO TEMPRANO</u>	<u>140</u>
<u>TEST</u>	<u>140</u>
<u>REINICIAR VACÍO</u>	<u>140</u>
<u>ACTUALIZACIÓN MIDI</u>	<u>140</u>
<u>ENVIAR ACTUALIZA</u>	<u>141</u>
<u>RESUMEN DE LAS COMBINACIONES DE BOTONES</u>	<u>142</u>
<u>TÉCNICA</u>	
<u>ESPECIFICACIONES</u>	<u>145</u>
<u>DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS</u>	<u>146</u>
<u>DISEÑO ADICIONAL</u>	<u>146</u>

[FACTORY DEFAULT DISEÑO DE SONIDO](#)
..... 146

[USUARIO](#) 146

[CONTACTAR](#)

[ELEKTRON WEBSITE](#) 146

[ENTREGA](#) 146

[TELÉFONO](#) 146

[ANEXO A: REFERENCIA MAQUINA](#)

[A TRAVÉS DE LA MÁQUINA](#) 1

[HASTA](#) 1

[HASTA](#) 1

[FLEX MACHINE](#) 2

[FLEX](#) 2

6

de

8

[FLEX](#) 2

[MÁQUINA STATIC](#) 3

[STATIC](#) 3

[STATIC](#) 3

[MÁQUINA DE VECINO](#) 4

[VECINO](#) 4

[VECINO](#) 4

[PICKUP](#) 5

[PICKUP](#) 5

[PICKUP](#) 5

[ANEXO B: EFECTOS DE REFERENCIA](#)

1

[NINGUNO](#) 1

[NINGUNO](#) 1

[12/24dB MULTI MODO](#) 2

[MULTI MODO filtro principal](#) 2

[MULTI MODO CONFIGURACIÓN DEL FILTRO](#) 2

[Paramétrico de 2 bandas EQ](#) 3

[PARAMÉTRICO EQ PRINCIPAL](#) 3

[PARAMÉTRICO EQ ' 3](#)

[DJ ESTILO MATE](#) 4

[DJ EQ PRINCIPAL](#) 4

[DJ EQ ' 4](#)

[2-10 ETAPA PHASER](#) 5

[PHASER PRINCIPAL](#) 5

[PHASER CONFIGURACIÓN](#) 5

6
FLANGER 6
FLANGER 6
2-10 TAP 7
CORO PRINCIPAL 7
CONFIGURACIÓN DE CORO 7
8
SPATIALIZER PRINCIPAL 8
CONFIGURACIÓN SPATIALIZER 8
FILTRO PEINE 9
FILTRO PEINE 9
FILTRO PEINE 9
DYNAMIX 10
COMPRESOR 10
COMPRESOR 10
LO-FI 11
LO-FI 11
LO-FI 11
ECHO FREEZE 12
RETRASAR INICIO 12
CONFIGURACIÓN DE DEMORA 12
GATEBOX PLACA 13
PLACA DE REVERB 13
PLACA DE REVERB 13
Spring Reverb 14
Spring Reverb PRINCIPAL 14
Spring Reverb CONFIGURACIÓN 14

7
de
8
OSCURO REVERB 15
OSCURO REVERB 15
OSCURO REVERB 15
ANEXO C: MIDI CONTROL DE REFERENCIA
NOTA MAPEO 1
CTRL CHANGE 2
MODO MIDI CTRL CHANGE asignaciones
..... 2
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1

INTRODUCCIÓN

Gracias por elegir el Octatrack DPS-1 usted. El Octatrack es un comportamiento dinámico ideales sampler de muestreo en tiempo real, remezcla y manipulación de audio. Cuenta con el mejora de paso secuenciador Elektron que hace que sea fácil de doblar y procesar muestras en formas nuevas y únicas. Para sacar el máximo provecho de la máquina, que le recomendaría a

Lea atentamente este manual. Vídeos tutoriales, que se encuentra en el sitio web Elektron, también disponible. Ellos cubren los aspectos básicos de la Octatrack y son un gran complemento a este documento.

CONVENIOS DE ESTE MANUAL

En este manual hemos utilizado algunas convenciones. Se enumeran a continuación:

Los botones se escriben en mayúsculas, negrita, entre corchetes. Por ejemplo, el botón

"función" marcado en el panel principal se escribe **[FUNCTION]**.

Nombres de los menús están escritos en mayúsculas. El menú REPRODUCCIÓN CONFIGURACIÓN es un ejemplo de

que.

Los nombres de parámetros y ciertas opciones del menú donde se pueden hacer los ajustes o acciones por-

formada se escriben en negrita, mayúsculas, el estilo. **AURICULARES MIX** por ejemplo.

Estilo de mayúsculas se utiliza para los parámetros de ajuste alternativas, por ejemplo **uno**, y cer-

Tain configuraciones del menú, como externos.

Mensajes visibles en la pantalla están escritos en mayúsculas entre comillas. Al igual que esto,

"ELEGIR BANCO".

Perillas se escriben en mayúsculas, negrita, cursiva. Por ejemplo, el "nivel" mando está escrito

NIVEL.

Indicadores LED como la luz record se <RECORD> escritos.

Los siguientes símbolos se utilizan en todo el manual:

Este símbolo indica la información que usted necesita para tener en cuenta.

Este símbolo indica un consejo que podría hacer más fácil la interacción con el Octatrack.

Este símbolo no se utiliza, pero se nota un buen oído.

EL FONDO DE LA Octatrack

2

EL FONDO DE LA Octatrack

Los primeros samplers relativamente asequibles fueron puestos en libertad en el 1980 e hizo un gran impacto en la escena musical de la época. Elementos sonoros, tomados de completamente nuevas fuentes, pronto podrían formar una parte vital de una composición. Esto dio como resultado el nacimiento y evolución de varios géneros, por ejemplo hip hop. El concepto de la toma de muestras ya tiene luego se separaron en varias direcciones. Samplers basados en software son hoy capaces de handling enormemente grandes, multi-muestreados, librerías de muestra. Samplers hardware no son muy adecuados para esas tareas. En cambio, llegan a su mejor cuando se conciben como dispositivos dedicados centrándose en enfoques nuevos y radicales para el muestreo. Cuando desarrollamos la Machinedrum UW, uno de los objetivos era permitir un uso creativo de muestras. Una vez que la máquina fue puesta en libertad se hizo evidente que, sobre todo la RAM de las máquinas, lo que hizo posible la grabación de sonidos en tiempo real y al instante reproducirlos atrás, se utilizaron de manera que al principio ni siquiera se podía imaginar. Los usuarios de todo el mundo los utilizaron para incorporar sonidos de la radio de onda corta de la muestra en vivo en sus composiciones, hacen remezclas instantáneas de discos de 12" y más o menos a concebir nuevos géneros de la música. Fue obvio que el concepto de máquina RAM albergaba un enorme potencial. Este fue el punto de partida de la Octatrack. Queríamos crear una máquina que consideráramos registrada material no como sonidos inflexibles, sino más bien como algo altamente maleable. Este es uno de los motivos por los cuales existe la Octatrack. El otro es debido a la etapa. El ordenador portátil se ha establecido rápidamente

como un instrumento común en las configuraciones en vivo. Es una herramienta poderosa y altamente personalizable, sin nunca, la funcionalidad de múltiples es al mismo tiempo una desventaja. Cuando se trata de audio tareas relacionadas con un ordenador portátil sigue siendo un aprendiz de todo, pero maestro de nada. El Octatrack en la otro lado está diseñado para ser una máquina simplificado, fiable y sencillo que permite ejecutantes vivir realmente para agregar algo extra a sus conjuntos. Puede actuar como una pista de acompañamiento máquina, un segundo plato giratorio, una fuente de sonidos experimentales o simplemente como un instrucción alentadora la improvisación y la diversión. Estas dos razones convergen y forman la última razón de ser de la Octatrack: su capacidad de restablecer el muestreo como una forma de arte. Esperamos que será un fiel compañero durante sus esfuerzos musicales.

APLICACIONES SUGERIDAS DEL Octatrack

La flexibilidad de la Octatrack hace que sea un dispositivo muy potente se adapte a una amplia gama de tareas. Aquí algunos de ellos se presentan.

LOOPER DISPOSITIVO

El Octatrack es ideal para DJs y artistas en vivo. Usted será capaz de probar rápidamente una giradiscos u otras fuentes de sonido presentes en el escenario y de inmediato se reproducen y afectan el bucle grabado. Añadir bucles y sonidos pregrabados para muestras capturadas en tiempo real, a tomar su rendimiento a un nivel completamente nuevo. El timestretch en tiempo real se asegurará todo se mantiene en sincronía.

PROCESADOR DE SONIDO RADICAL

La potencia combinada del motor de muestreo, el secuenciador y los bloques de FX hace que el Octatrack una poderosa trituradora audio. Esta funcionalidad es ideal cuando se trabaja en el estudio y el deseo de obtener sonidos y texturas únicas.

Cada una de las ocho pistas estéreo se puede transmitir gigabyte-muestras grandes. A pesar de la gran tamaño de las muestras que todavía puede ser objeto de TimeStretch. Cambiar el tempo de la Octatrack y las muestras de la pista de acompañamiento puede ser timestretched consecuencia. Además de esto se puede tratamiento de las muestras con los efectos Octatrack y trucos secuenciador.

Live Hub CONFIGURACIÓN

Los dos pares de entrada combinada con las amplias posibilidades de enrutamiento de audio permiten que el Octatrack un seguimiento a funcionar como un mezclador. Conecte por ejemplo, un Machinedrum y Monomachine a las entradas y disfrutar de una completa configuración en vivo con posibilidades extremas.

REMIX DE HERRAMIENTAS

Es fácil cambiar el tono de las diferentes secciones de una muestra vocal sin cambiar la tempo global de la muestra. Cortar y reordenar muestras y loops es extremadamente sencillo gracias a características como el diseñador de LFO y puntos de división. El Octatrack le permite desglosar el contenido de audio y reestructurarla en formas nuevas e interesantes.

EFFECTOS DE LA UNIDAD EXTRAORDINAIRE

Encadenado bloques FX combinados con muestreo en tiempo real automatizado pueden gorjear y gire incommensurable de audio en formas previamente inalcanzables por una sola máquina. Dos cadenas, cada una con 8 efectos simultáneos, pueden estar activas al mismo tiempo. DPS-1 Octatrack MANUAL DEL USUARIO de la versión 1.25 del sistema operativo. Este manual es copyright © 2013 Elektron Music Máquinas MAV AB. Toda reproducción sin la autorización por escrito está estrictamente prohibida. La información en este manual pueden cambiar sin previo aviso. Nombres de Elektron productos, logotipos, títulos, palabras o frases pueden ser registrados y protegidos por la ley sueca e internacional. Todas las demás marcas o nombres de productos son marcas comerciales o marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

DISEÑO Y CONECTORES PANEL

4

DISEÑO Y CONECTORES PANEL PANEL FRONTAL

El panel frontal Octatrack. Para una lista más completa de las combinaciones de teclas, consulte ["Compendio de combinaciones de botones" en la página 142.](#)

1.

AURICULARES DE CONTROL DE VOLUMEN ajusta el volumen de la toma de auriculares estéreo.

2.

[**RECORD AUDIO**] botones se utilizan para el muestreo en tiempo real a través de las entradas externas.

Hay una [**RECORD AUDIO**] botón por par de entrada de audio. La funcionalidad de estos

cambio botón si una máquina de recogida se le asigna a la pista activa.

3.

Los LED <AUDIO RECORD> indican la fuerza de la señal recibida en el exter-

entradas nales. En el menú de AJUSTE GRABACION estos LEDs indican también la fuente

selección de TRIGS grabadora.

4.

[**TRACK**] botones. Pulse el botón [**TRACK**] para mover el foco a la correspondiente

seguimiento. Al pulsar un botón [**TRACK**] + an [**RECORD AUDIO**] botón grabar audio a

el registrador de la pista

seleccionada. [**FUNCTION**] + [**TRACK**] silenciará la pista seleccionada.

[**CUE**] + [**TRACK**] se escucha de la pista seleccionada. Los LEDs indican qué <track> pista

está activa, así como el estado de silencio y señal de las pistas.

5.

La interfaz gráfica de LCD.

6.

<card STATUS> LED, que indica la actividad de la tarjeta Compact Flash.

7.

El **NIVEL** establece encoder el volumen general de la pista

activa. [**FUNCTION**] +

NIVEL controla el volumen de salida principal.

8.

[**TEMPO**] clave. Abre el menú TEMPO. El ritmo actual siempre se indica mediante

la velocidad de parpadeo del LED <TEMPO>. Al tocar el BPM se realiza mediante la celebración de [**FUNC-**

CIÓN] y después en varias ocasiones [**TEMPO**].

9.

Perillas de *entrada de datos*. Se utiliza para los parámetros de ajuste.

DISEÑO Y CONECTORES PANEL

5

10.

[**MIXER**] se abre un menú donde se pueden hacer ajustes para las entradas y salidas. Canciones

También puede ser silenciado y solo: ed aquí. Al

pulsar [**FUNCTION**] + [**MIXER**] abre el PRO-

Menú proyecto.

11.

Al pulsar el botón [**MIDI**] activa el modo de secuenciador MIDI. Un LED iluminado <MIDI> indi-

ca que el secuenciador MIDI está activo. En el menú de AJUSTE

GRABACION este LED indica-

cates tanto la intensidad de la señal de la fuente de la muestra interna y la fuente interna

selección de TRIGS grabadora. [**FUNCTION**] + [**MIDI**] abre el menú

PARTES. Cuando un

Máquina de recogida se utiliza la combinación de teclas ejecuta un comando multiplican.

12.

Tecla [**FUNCTION**]. Mantenga pulsado para acceder a la función secundaria de otro

clave. Las funciones secundarias a menudo se imprimen en color rojo en el panel.

13.

Al pulsar [**CUE**] + una tecla [**TRACK**] se escucha de la pista. El audio de la pista será entonces

enviados a las salidas de señal. [**FUNCTION**] + [**CUE**] se volverá a cargar los ajustes de los parámetros de

la parte seleccionada.

14.

Al pulsar [**PATTERN**] + a [**TRIG**] tecla selecciona el patrón activo dentro de un banco. La

Menú ARRANGER se abre pulsando [**FUNCTION**] + [**PATTERN**].

15.

[**BANK**] + a [**TRIG**] tecla selecciona el banco activo. Al

pulsar [**FUNCTION**] + [**BANK**]

abre varios menús basados en contexto.

16.

[**ENTER / YES**]. Se utiliza para entrar en los submenús y confirmar las opciones.

17.

Tecla **[NO EXIT /]**. Se utiliza para salir de un menú activo y para anular la selección de opciones.

18.

Las teclas **[ARROW]**. Se utiliza para la navegación por los menús. Se les llama **[UP]**, **[DOWN]**, **[LEFT]** y **[RIGHT]**. Al pulsar **[LEFT]** / **[DERECHA]** mientras hay un menú especial está abierto se temporar-
ily empujar al BPM arriba o hacia abajo.

19.

El **[TRACK PARAMETER]** teclas cambia entre las páginas de parámetros de pista

de la pista activa. Al pulsar **[FUNCTION]** + una tecla **[TRACK PARAMETER]** o rápidamente doble pulsar una **[TRACK PARAMETER]** se abrirá el menú de configuración del

Página de parámetros de ruta seleccionado. En el modo de secuenciador MIDI TRACK

Páginas de parámetros reflejan la funcionalidad MIDI de las pistas.

20.

Tecla **[REC]**. Alterna el modo GRABACIÓN RED on / off. Inicia el modo de grabación en vivo

si se mantiene mientras se pulsa **[PLAY]**. En el modo GRABACIÓN RED, el LED <RECORD> da

una luz fija, mientras que en el modo de grabación en vivo parpadea. Al pulsar **[FUNCTION]** +

[REC] realiza un comando de copia.

21.

Tecla **[PLAY]**. Inicia la reproducción de un patrón o arreglo. Al

pulsar **[PLAY]** una segunda

el tiempo se detiene la reproducción. **[FUNCTION]** + **[PLAY]** realiza una orden clara.

22.

Tecla **[STOP]**. Detiene la reproducción de un patrón o

arreglo. **[FUNCTION]** + **[STOP]**

realiza un comando paste.

•

Copiar, funciones claras y pegar están disponibles en muchos menús. La implementación

se describe en "[COPIA secuenciador, PASTA Y OPERACIONES TRANSPARENTES](#)" en la

[la página 84](#) .

23.

[SCENE A] / **[SCENE B]** + **[TRIG]** asigna una de las 16 escenas de la escena A y B

ranuras [SCENE A] [SCENE B] + un pomo *de introducción de datos* asignará el parámetro. / elegida valor a la escena. [FUNCTION] + [SCENE A] / [SCENE B] silencia la escena.

24.

El crossfader interpola entre los valores de los parámetros de la escena y una escena B.

25.

[TRIG] teclas del 1 al 16. Ellos tienen muchos usos, por ejemplo triggering ya sea la máquina de un pista o una pista completa. También se utiliza para colocar TRIGS mientras GRABACIÓN RED modo. Cuando se presiona en combinación con la tecla [PATTERN], [BANK] y [SCENE], pero-toneladas que seleccionan los patrones, los bancos y las escenas. Por encima de cada tecla [DISP] LED de <TRIG> indica la posición del TRIGS colocados.

DISEÑO Y CONECTORES PANEL

6

26.

[PAGE PATTERN] selecciona la página de patrón activa cuando el modo GRABACIÓN RED es activo. Por encima de la [PAGE PATTERN] se encuentran cuatro teclas LEDs <pattern PAGE>.

Se utilizan para indicar la página del patrón que se está reproduciendo o editado actualmente. Si por ejemplo 64 pasos, o cuatro páginas patrón, se utiliza en un patrón, se encenderán los cuatro LEDs.

Para longitudes de escala de hasta 16 pasos, el <1:04> LED estará encendido y pulsando [PATTERN

PÁGINA] no tendrá ningún efecto. [FUNCTION] + [PAGE PATTERN] se abre la ESCALA

Menú de configuración donde se hacen longitud de la pista y la configuración de compás.

Conectores traseros

Los conectores traseros Octatrack:

1.

Encienda el interruptor de encendido / apagado.

2.

6V de alimentación de CC pulg

•

¡Atención! Utilice sólo el paquete PSU-2 con su Octatrack. Se puede, mediante una adecuada cable de alimentación, ser utilizado por todo el mundo sin necesidad de tensión de convertidores. El uso del tipo incorrecto de adaptador podría dañar la unidad. Daño causado por el uso de la fuente de alimentación incorrecta no está cubierto por la garantía. Por favor, consulte ["Información técnica" en la página 145 para](#) más detalles sobre el poder Octatrack suministrar.

3.

Conexión de alta velocidad USB 2.0.

4.

Lector de tarjetas Compact Flash.

5.

MIDI Thru.

6.

MIDI Out.

7.

MIDI In.

8.

Entrada C / D.

9.

Entrada A / B.

10.

Cue a L / R.

11.

Salida principal L / R.

12.

Auriculares de salida.

DISEÑO Y CONECTORES PANEL

7

ACCESORIOS Octatrack

RACK MOUNT KIT

El Octatrack pueden instalarse en un rack estándar de 19 ", con el montaje en rack Octatrack kit que se puede pedir por separado. Al montarse en rack, el Octatrack ocupa cuatro unidades de altura estándar, además de espacio adicional, por lo general alrededor de 1 HE, la cual es necesaria para acomodar cables conectados a la unidad.

Al montar el kit de montaje en rack, asegúrese de que usted tiene un destornillador Philips del derecho tamaño. Use los tornillos de tamaño M3x6mm incluidos para asegurar las consolas de montaje en rack de cada lado de la Octatrack. Asegúrese de que todos los tornillos están fijados para la operación segura de la unidad.

Bolsa de transporte Y TAPA PROTECTORA

La bolsa de transporte acoge una Octatrack. La tapa protectora de plástico se coloca en la parte superior de la Panel Octatrack y protege el crossfader y los mandos. La tapa protectora está por defecto incluido en la bolsa.

EL COMPACT FLASH LECTOR

El STATUS > <card LED se ilumina cuando se inserta una tarjeta Compact Flash. Un parpadeo la luz LED de color verde brillante significa que la tarjeta está siendo leída, una luz LED roja significa que la tarjeta es que se escriben en. A veces los datos no se pueden escribir hasta [STOP] se presiona. La TARJETA < ESTADO > LED permanecerá entonces en amarillo hasta que sucede lo. Extraiga la tarjeta Compact Flash pulsando el botón situado a la derecha del lector. Después siendo presionado el botón sobresaldrá unos pocos milímetros. Pulse de nuevo para expulsar la Compacto de tarjetas flash.

Especificaciones del Compact Flash Card

Tarjetas soporte UDMA y al menos 133x (20 MB / s), tanto para lecturas y escrituras son compatibles con el Octatrack. Las tarjetas deben ser FAT16 o FAT32 formateado, preferiblemente FAT32. Hasta Se admiten hasta 64 GB de tarjetas Compact Flash.

•

No retire la tarjeta mientras se estén leyendo o escribiendo en el árbitro. Si lo hace, podría archivos y datos corruptos. Sólo cuando el STATUS > LED <card emite un color verde tenue y luz fija la tarjeta podría ser eliminado.

CONEXIÓN DE LA UNIDAD

Antes de empezar a conectar la Octatrack a otras unidades, asegúrese de que todas las unidades se conectan off.

1.

Enchufe el adaptador de CC suministrado a una toma de corriente y conectar el enchufe pequeño del 6 V DC

conector de la unidad de Octatrack.

2.

Conecte la salida principal L / R de la Octatrack a su mezclador o amplificador.

3.

Si se desea el control MIDI, conecte MIDI OUT del Octatrack a la entrada MIDI IN del dispositivo al que desea enviar los datos. Conecte el MIDI IN del Octatrack al MIDI OUT del dispositivo con el que desea recibir los datos. El puerto MIDI THRU "se hace eco de" la información en el puerto MIDI IN, por lo que pueden ser utilizados para las unidades MIDI encadenar juntos.

4.

Encienda todas las unidades.

DISEÑO Y CONECTORES PANEL

8

•

La conexión USB se puede inyectar ruido equipo en las salidas de la Octatrack.

Si esto ocurre, utilice cables balanceados o utilizar una computadora que funciona con baterías. Hacer

No retire la tierra de seguridad de su equipo. Está ahí para proteger contra

descargas eléctricas.

INSTRUCCIONES DE CUIDADO

Para garantizar muchos años de operación sin problemas, por favor siga los siguientes consejos:

•

Nunca use limpiadores agresivos en la carcasa o la superposición LCD. Eliminar

el polvo, la suciedad y las huellas dactilares con un paño suave y seco. La suciedad más persistente puede ser retirado con un trapo ligeramente humedecido con agua solamente.

•

Para evitar arañazos o daños, no utilice nunca objetos puntiagudos cerca de la pantalla. También evitar la aplicación de cualquier presión a la propia pantalla.

•

Al transportar el Octatrack, utilice preferiblemente el cuadro y el relleno de la unidad envió originalmente con.

- **Asegúrese de colocar la unidad sobre una superficie estable antes de su uso. Si monta la unidad en un rack, asegúrese de apretar los cuatro tornillos en los agujeros de montaje en rack.**

- **La memoria utilizada para el almacenamiento de los patrones y las partes es alimentado por una batería dentro de la unidad. Se celebrará los datos al menos 6 años antes de necesitar reemplazo. Si la batería necesidades de reemplazo, aparece el mensaje "BATERÍA BAJA" aparecerá en la pantalla. Con- apoyo Elektron tacto o con el centro de reparación más cercano.**

- **Apague la máquina cuando no esté en uso. Utilice el interruptor de encendido.**

DESCRIPCIÓN DE LA ESTRUCTURA Octatrack

9

DESCRIPCIÓN DE LA ESTRUCTURA Octatrack

El Octatrack está organizada de manera jerárquica. La imagen de abajo resume los datos estructura del Octatrack.

SETS

Un conjunto es la estructura de nivel superior de la Octatrack. Puede contener una cantidad ilimitada de cerca proyectos, además de una piscina de audio. La cantidad de muestras en la piscina de audio, así como la cantidad de proyectos está limitado sólo por el tamaño de la tarjeta Compact Flash. Las muestras en la piscina de audio están disponibles para todos los proyectos del conjunto. Los conjuntos se guardan en la tarjeta Compact Flash tarjeta. Dado que un conjunto puede contener muchos proyectos, algunos usuarios podrían encontrar que un juego es todo lo que necesitar. Más información acerca de los conjuntos en [la página 22](#) .

POOL AUDIO

Cada juego contiene una piscina de audio que se almacena en la tarjeta Compact Flash. El audio apartado se incluyen las muestras que se pueden cargar las listas de ranura de muestra Flex y estática de la proyectos de un conjunto. Lea más acerca de cómo llenar la piscina con muestras de audio en la página [24](#) .

PROYECTOS

Para el Octatrack funcione como se pretende, un conjunto tiene que ser montado y un proyecto necesita se va a cargar. Un proyecto contiene 16 bancos, 8 arreglos, 8 grabadoras de pista y sus

DESCRIPCIÓN DE LA ESTRUCTURA Octatrack

10

buffers grabadora, 128 ranuras de las muestras dedicadas a las máquinas Flex, 128 slots dedicados a

Máquinas estáticas, diversos ajustes específicos del proyecto y el entorno BPM para todos los modelos de el proyecto. Por consiguiente, un proyecto puede ser considerado como una colección de composiciones.

Las muestras utilizadas para llenar las ranuras de las muestras de Flex y estático se obtienen de la piscina de audio

el conjunto. Las muestras utilizadas por un proyecto también pueden ser recogidos y salvados en el proyecto

carpeta. El comando recoger muestras se utilizan para esto y hace que un proyecto más o

menos independiente. Consulte sección ["proyectos" en la página 25](#) para obtener más información

sobre los proyectos. En aras de la organización de la muestra se recomienda para almacenar sólo samples en la piscina de audio.

FLEX y estático LISTAS DE SLOT DE MUESTRA

Para las muestras estén disponibles para Flex y máquinas estáticas que primero necesitan ser cargados desde

la piscina de audio a las listas de ranura de muestra Flex o estático. Cuando las muestras están presentes en estos

listas que se pueden asignar a, y por lo tanto procesados por, Flex y máquinas estáticas asignadas a

las pistas de audio de un patrón. Lea cómo cargar las muestras del banco de audio a las listas de ranura de muestra

en la sección ["cargar las muestras a las ranuras de muestra" en la página 26](#). Lea cómo

asignar muestras a una máquina en la sección ["Asignación FLEX Y MUESTRAS ESTÁTICAS](#)

[PARA MÁQUINAS "en la página 66](#).

BANCOS

Cada proyecto alberga 16 bancos y cada banco alberga 16 patrones y 4 partes. Esto hace un

banco adecuado para la celebración de una composición completa, los patrones y las piezas disponibles permiten una

gran número de variaciones de canciones. El cambio entre los bancos es perfecta, es decir, la reproducción no se detuvo o audio cortado. Más información acerca de los bancos se encuentra en [la página 59](#) .

PATRONES

Para cada banco de 16 patrones están disponibles, lo que significa 256 patrones están siempre a mano. Una palmadita-golondrina de mar consiste en datos del secuenciador como TRIGS, cerraduras de parámetros, la longitud de la pista y el tiempo de firmas para las ocho pistas de audio y las ocho pistas MIDI. Ver sección [de "patrones" en la página 76](#) para más información.

PIEZAS

4 piezas están disponibles para cada banco. Una parte contiene las asignaciones de la máquina y sus asomuestras ATED, ajustes de parámetros de pista, asignaciones de divisas, así como 16 escenas. Un patrón es siempre vinculada a una parte. Cambio de piezas dejará la parte nueva se controla mediante la activa palmadita-golondrina de mar. Lea más sobre las piezas en [la página 59](#) .

ESCENAS

Escenas se asignan a la escena A y B ranuras escena. Deciden que los parámetros crossfader afectará. La sección [en "escenas" en la página 61](#) proporciona más información en profundidad acerca de esta funcionalidad.

ACUERDOS

Cada proyecto contiene ocho arreglos. Se utilizan para estructurar la reproducción de patrones. Un arreglo es una gran manera de formar una larga secuencia de varios patrones. Más información se encuentra en la sección [de "el organizador" en la página 106](#) .

PISTAS

Un patrón Octatrack maneja ocho pistas de audio y ocho pistas MIDI. Cada pista de audio puede albergar una máquina. Con la excepción de las máquinas Vecino, cualquier tipo de máquina puede ser asignada a cualquiera de las ocho pistas de audio. Más información sobre las pistas se encuentran en el sección ["Pistas" en la página 64](#) .

11

MÁQUINAS

Las máquinas están asignados a los ocho pistas de audio. Cada máquina viene a llenar un propósito diferente.

Más información acerca de los diversos tipos de máquinas [en el "Apéndice A: REFERENCIA MAQUINA"](#) .

¿Qué máquinas se asignan a las pistas está cubierta [en "MÁQUINAS DE ASIGNACIÓN Pistas "en la página 64.](#)

Flex muestras de proceso máquinas. Ellos ofrecen un control instantáneo sobre muestras desde Flex sam-

muestras se cargan en la memoria RAM de la Octatrack. Las muestras disponibles para Flex

máquinas se encuentran en la lista de ranura de flexión de la muestra, que puede albergar 128 muestras Flex.

Máquinas estáticas muestras de proceso. Las muestras a disposición de máquinas estáticas se encuentran en

la lista de la ranura de la muestra estática, que puede albergar 128 muestras estáticas transmitido desde el Pacto

Tarjeta flash. Una sola muestra estática puede ser tan grande como 2 gigabytes.

Thru máquinas se utilizan para escuchar los aportes de la Octatrack. Ellos se pueden utilizar para afectar

audio entrante con filtrado y efectos.

Máquinas Vecino escuchan a la salida de la pista anterior. Pueden ser utilizados para construir

potentes efectos cadenas.

Máquinas de recogida son ideales cuando se quiere utilizar el Octatrack como un dispositivo de lanzadera.

COMO LA INFORMACION SE MANEJA

Cuando se trabaja dentro de un proyecto no hay necesidad de guardar como todos los cambios son automáticamente

caché en la tarjeta. Los cambios realizados en el proyecto serán recordados, incluso después de que la máquina

se ha desconectado. La única vez que una operación debe llevarse a cabo es antes de sacar

ción de la tarjeta Compact Flash. Luego, el proyecto debe ser sincronizada con la tarjeta. Para más infor-

mación sobre esta operación, consulte [la página 30](#) .

Existe una **SAVE** comando para proyectos embargo. Una vez que esté contento con un proyecto que

Es una buena idea guardarlo. Si continúa su trabajo con el proyecto, pero no satisfied con la

resultados, a continuación, puede devolver el proyecto al estado guardado previamente mediante la realización de un proyecto **RELOAD** comandos. Lea más acerca de estos comandos en la sección "[proyecto](#)" en la [la página 30](#) .

- **Nunca apague la Octatrack mientras que el LED <card STATUS> parpadea. Se indican datos se están escribiendo en la tarjeta Compact Flash y perturbar este proceso pueden dañar los datos. Sólo cuando el STATUS> LED <card emite un color verde tenue y luz fija el Octatrack podría estar desconectado.**

LA INTERFAZ DE USUARIO

12

LA INTERFAZ DE USUARIO

El centro de Octatrack edición es la pantalla LCD. Se muestra la pantalla principal de la interfaz a continuación:

1.

Seguimiento de iconos que muestran las asignaciones de la máquina y el estado de las pistas. El trazado activo se pone de relieve. Asignación de las vías están abreviados. "F" = máquina Flex, "S" = estático máquina "T" = máquina Thru, "N" = máquina Vecino, "P" = máquina Pickup, "M" =

Pista maestra. Por debajo de los símbolos de asignación de pista se muestra el estado de la pista. La símbolo de reproducción significa que la muestra de la pista se está reproduciendo, un símbolo de detención significa que la pista es no jugar, un signo más significa que el grabador de pistas o la máquina de recogida de la pista es grabación. Para las máquinas de recogida, existen más iconos de pista. Para obtener una lista completa, consulte

["MÁQUINA DE MUESTREO PICKUP" en la página 54.](#) Si el modo MIDI Octatrack está activo, la iconos mostrarán los canales MIDI de las pistas de enviar los datos.

2.

El ritmo actual aparece con un decimal.

3.

Cuatro cajas que muestra la posición de reproducción. Cada cuadro representa un pesimista.

4.

El estado de reproducción / grabación mostrada por el "registro" estándar, "juego", "pausa" y Símbolos "stop" ,, y.

5.

Barra de nivel que muestra el nivel de volumen general de la máquina de la pista activa.

6.

Hasta seis parámetros de pista. Ellos muestran lo que la **ENTRADA DE DATOS** perillas de control y indicar los valores de los parámetros actuales. Cuando dos parámetros pertenecen el uno al otro en alguna manera, tendrán un pequeño "clip" entre ellos, como se muestra a continuación:

7.

Asignación de escenas y la posición actual del crossfader.

8.

Gráficos que indican que el modo TRIG que está activo actualmente.

9.

Información sobre qué página TRACK PARAMETER está activo.

10.

Cuadro de información donde el nombre de la parte activa y el nombre de la muestra asignada a la se muestra la máquina de la pista.

11.

El patrón actualmente activo.

LA INTERFAZ DE USUARIO

13

MENÚ Y VENTANAS

Cuando un menú o ventana se abre la función de ciertos botones y / o perillas voluntad cambiar. Cuando una ventana tiene funciones asignadas a ciertos controles de la interfaz, los iconos de representa estos controles será visible en la ventana abierta. Los iconos son:

Los [**flecha**] botones

El [**FUNCTION**] clave

Los [**TRIG**] teclas

El **NIVEL** mando

•

Todas las ventanas se puede cerrar con la tecla [NO EXIT /].

•

Botones y perillas no utilizados por un menú activo conservan su función original. Para ejemplo, el menú TEMPO hace uso del *NIVEL* mando, pero todavía se puede utilizar los *ENTRADA DE DATOS* mandos para controlar los parámetros de la pista en el foco.

EDICIÓN DE PARÁMETROS

Los *ENTRADA DE DATOS* perillas se utilizan para cambiar el valor de los parámetros de la pista. Phys-ubicación ical de los botones en el panel frontal se corresponde con la distribución de los parámetros de la pantalla. Gire *ENTRADA DE DATOS* botón *A* para ajustar el parámetro de arriba a la izquierda, gire *DATOS ENTRADA* mando *B* para ajustar el parámetro del centro de la fila superior y así sucesivamente. Si uno de los ranuras de la rejilla parámetro está en blanco, la correspondiente *introducción de datos* perilla llena ninguna función en ese menú en particular.

EDICIÓN RÁPIDA DE LOS PARÁMETROS

Si la *introducción de datos* se pulsa el mando hacia abajo mientras se ajustan los parámetros que se convirtieron en incrementos de 7. Esto hace que sea mucho más rápido para barrer a través de un rango de parámetros conjunto.

VALOR parámetro skip

Mantener [FUNCTION] presionado mientras enciende un parámetro hará que los valores de los parámetros saltar a posiciones relevantes. Para los parámetros que van de 0 a 127 o bien 0 o 127 habrá seleccionado. Para los parámetros que van desde -64 hasta 63 los valores saltarán entre -64, 0 y 64. Existen otras alternativas, así, el valor del Retardo Freeze Echo **TIEMPO** parámetro será, por ejemplo, se duplicó por cada incremento. Esto es útil cuando se utiliza el efecto que un repetidor.

Desplazamiento rápido

En los menús de listas que contienen, al igual que el explorador de archivos o las listas de ranura de muestra, desplazamiento rápido es disponible. Prensa [función] + el [UP] o [DOWN] teclas de flecha para mover el cursor un página del menú a la vez.

•

Al previsualizar sonidos en las listas de ranura de muestra o en el explorador de archivos, la rápida

función de desplazamiento se desactiva temporalmente durante el tiempo que [FUNCTION] está pulsada.

COPIA, CLARA Y PASTA

Copiar, órdenes claras y pegar están disponibles en muchos contextos. Una operación de copia es formada pulsando [FUNCTION] + [REC] . Una operación de pegado se lleva a cabo pulsando

LA INTERFAZ DE USUARIO

14

[FUNCTION] + [STOP] . Una operación de borrado se realiza pulsando [FUNCTION] +

[PLAY] . Operaciones de pegado y claro se pueden deshacer mediante la repetición del botón de prensa combinación

ción. Ver las diferentes secciones del manual para más información acerca de dónde estos comandos disponibles.

EL MENÚ DE NOMBRE

El procedimiento de denominación es idéntica para los distintos menús de nombres que existen.

El [LEFT] y [RIGHT] teclas de flecha se utilizan para navegar entre las letras. Al girar el

NIVEL mando o pulsando las [UP] o [DOWN] teclas de flecha seleccione la letra. Presione [FUNC-

CIÓN] + [EXIT / NO] para borrar rápidamente caracteres. Otro método de borrado de caracteres es

pulse [CUE] + [EXIT / NO]. La diferencia en comparación con el uso de la [FUNCTION] + [EXIT / NO]

método es que no aparecerá en el menú emergente de nombres.

POP-UP NAMING MENÚ

Mientras que en un menú NOMBRAR es posible abrir un menú pop-hasta visualizar todos disponibles let-

tros, símbolos y números. Introducción de nombres en el menú de arriba-pop es a menudo mucho más rápido

Método de nomenclatura. Cuando un menú de nombres es abierta, pulse la [FUNCTION] para acceder a la

pop-up menú.

Manteniendo [FUNCTION] presionado usar las **flechas** [] teclas para acceder a los caracteres

que desea insertar. Una vez allí, la liberación [FUNCTION] para insertar el carácter.

Al nombrar proyectos conjuntos y las muestras que hay dos páginas del menú pop-up largos

personajes para elegir. Desplácese entre las páginas, moviendo el cursor hacia arriba o hacia abajo hasta que la otra página que se alcanza. El número de caracteres para elegir es un poco más limitada cuando se nombran las partes y arreglos. Sólo una página de personajes existe para estos menús pop-up.

LA INTERFAZ DE USUARIO

15

•

Copiar, pegar y borrar comandos están disponibles en los menús de nombres. Si

En lugar de pulsar [FUNCTION] pulse [CUE] al realizar los comandos, los menú emergente no se abrirá.

INICIO RÁPIDO

16

INICIO RÁPIDO

Esta guía de inicio rápido le guiará a través de algunas de las operaciones básicas para que pueda empezar a utilizando el Octatrack inmediato. Primera conexión tal y como se describe [en la sección "CONEXIÓN LA UNIDAD "](#), [en la página 7](#) .

MODO DEMO

En este modo el Octatrack será capaz de reproducir una serie de 16 modelos de demostración sin necesidad de tener una tarjeta Compact Flash insertada. Modo de demostración es una gran manera de conseguir familiarizarse con los conceptos básicos de la Octatrack. Tenga en cuenta que no podrá guardar los cambios realizados los sonidos o patrones, mientras que en modo de demostración.

1.

Asegúrese de que no hay ninguna tarjeta CompactFlash está insertada. Encienda el Octatrack manteniendo la [ENTER / YES] botón pulsado. La pantalla LCD indicará que el modo de demostración está siendo entrado.

JUGAR LOS PATRONES DEMO

En el modo de demostración 16 patrones de demostración, que van desde la A01 a A16, están disponibles.

1.

Pulse [**PLAY**] para escuchar patrón A01.

2.

Seleccione el patrón A02, que es el segundo modelo de demostración, pulsando [**PATTERN**] + [**TRIG**]

tecla 2. A03 patrón se selecciona pulsando [**PATTERN**] + [**TRIG**] tecla 3 y así sucesivamente.

3.

Silenciar pistas pulsando [**FUNCTION**] + el [**TRACK**] clave de la pista que desea silenciar.

Volver a activar repitiendo el procedimiento.

AJUSTE DE PARÁMETROS

Cada pista contiene cinco páginas de parámetros de pista. Hay parámetros que afectan a la

muestra de la pista se encuentran. Los botones utilizados para abrir las páginas se encuentran directamente debajo de la pantalla LCD.

1.

Asegúrese de que el patrón aún se está reproduciendo.

2.

Pulse el [**TRACK**] clave de la pista cuya muestra que desea afectar.

3.

Para cambiar el tono de la muestra, pulse la [**REPRODUCCIÓN**] clave. La página de reproducción

se abrirá. El parámetro marcado **PTCH** cambia el tono de la muestra. Gire **DATOS**

ENTRADA botón **A** para cambiar el valor del parámetro.

4.

Pruebe el resto de los parámetros del menú de parámetros de pista para experimentar con la sonar conformación posibilidades.

5.

Para volver a cargar los ajustes de los parámetros a su estado original, pulse [**FUNCTION**] + [**CUE**] .

EXPERIMENTAR CON ESCENAS

Escenas contienen parámetros bloqueados. El crossfader se utiliza para morph entre la llave

parámetros de la escena. Las escenas se tratan en las [secciones "Escenas"](#), [en la página 61](#) .

1.

Seleccione una hoja de demostración. Ajuste el crossfader en la posición más a la derecha. Esta será totalmente activar la escena asignada a la escena de la ranura B.

2.

Mantenga [**SCENE B**] y pulse el [**TRIG**] clave para asignaremos una nueva escena a la ranura de escena. La escena ya asignado se indica por un LED rojo <TRIG>. Experimente con la asignación diferentes escenas a la ranura de la escena y escuchar cómo el sonido de los cambios en el patrón.

INICIO RÁPIDO

17

GRABACIÓN DE UN PATRÓN DE USO DE GRABACIÓN RED

Utilice el modo GRABACIÓN RED para TRIGS muestra de entrada al secuenciador. Muestra TRIGS trig la máquinas y muestras de las pistas. En la información detallada acerca de este modo se encuentra en la sección ["MODO GRABACIÓN RED" en la página 77.](#)

1.

Pulse el [**REC**] para entrar en el modo GRABACIÓN RED. El LED se iluminará <REC>, que indica el modo actual es activa.

2.

Seleccione la pista a la que desea TRIGS muestra de entrada pulsando el botón correspondiente [**TRACK**] botón.

3.

Pulse [**DISP**] para entrar en una muestra trig. Pulse el mismo [**DISP**] de nuevo para eliminar la muestra trig. Si el patrón contiene más de 16 pasos, utilice el [**PAGE PATTERN**] para cambiar entre las páginas de patrones.

4.

Para editar otras pistas, cambiar la pista activa presionando el otro [**TRACK**] botones.

GRABACIÓN DE UN PATRÓN DE USO DE GRABACIÓN EN VIVO

El modo de grabación en vivo le permite grabar TRIGS muestra y cambios de parámetros

mientras que el secuenciador está en marcha. En la información detallada acerca de este modo se encuentra en la sección

["VIVO MODO DE GRABACIÓN" en la página 78 .](#)

1.

Para entrar en este modo, mantenga [**REC**] y luego pulse [**PLAY**] . El LED <RECORD> comienza a parpadear, indicando el modo de grabación en directo se activa, y el secuenciador empieza a jugar.

2.

Ahora puede grabar TRIGS muestras manualmente pulsando los últimos 8 [TRIG] llaves. Prensado

[TRIG] tecla 9 se sumará una muestra trig en la pista 1, [DISP] de 10 teclas añade una muestra trig para seguir

2 y así sucesivamente. Usted será capaz de escuchar todas las muestras registradas Trigs la próxima vez que el patrón comienza de nuevo.

BLOQUEOS DE PARÁMETROS

Un bloqueo de parámetros permite valores de parámetros individuales para un trig. Es uno de los más importantes características Octatrack tantes. Más información acerca de los bloqueos de los parámetros se encuentra en [la página 80](#) .

1.

En el modo GRABACIÓN RED, mantener una [TRIG] tecla y ajustar un parámetro. La

Gráficos de la pantalla LCD del parámetro ajustado se convertirán en forma invertida para indicar que el

muestra trig ahora se bloquea en el valor ajustado. El LED encima de la muestra <TRIG>

trig parpadea para indicar que un parámetro está bloqueado para ese paso.

2.

Para eliminar todos los bloqueos para una muestra trig, pulse el [TRIG] clave del trig bloqueado dos veces. Usted

También puede eliminar bloqueos individuales. Sostenga el [TRIG] tecla mientras hace clic en el *DATA ENTRY* mando

correspondiente al parámetro bloqueado para hacerlo. Los gráficos invertidas desaparecerán

y el bloqueo de parámetros se retira ahora.

MONTAJE DE UN CONJUNTO Y CARGA DE UN PROYECTO

Un conjunto necesita ser montado para la Octatrack para ser capaz de cargar proyectos y rellenar la

Flex y las listas de tragamonedas muestras estáticas con muestras. La tarjeta Compact Flash que vino enviado

con su Octatrack contiene un conjunto llamado "Presets". Este grupo se compone de un proyecto también

llamado "Presets". El proyecto contiene los mismos patrones y muestras como la demo

proyecto de modo.

Si está utilizando una tarjeta Compact Flash de un conjunto vacío tiene que ser creado y montado

antes de poder iniciar el procesamiento de muestras. Más información acerca de los conjuntos se encuentra en la sección

["Conjuntos" en la página 22](#) .

MONTAJE DE UN CONJUNTO

1.

Encienda el Octatrack. Asegúrese de tener una tarjeta Compact Flash insertada. Si usted está de utilizar una tarjeta Compact Flash de una ventana de información que dice "NO JUEGO SE MONTA!

INICIO RÁPIDO

18

POR FAVOR, INSTALE UNO. "Puede aparecer. Pulse [**ENTER / YES**] y el menú que establece se montan y creó automáticamente se abre. De lo contrario, vaya al paso 2.

2.

Pulse [**FUNCTION**] + [**MIXER**] para abrir el menú PROYECTO. Seleccione Proyecto y pulse [**ENTER / YES**] o [**RIGHT**] tecla de flecha. Desplácese por la lista y seleccione CAMBIO, ubicado en la sección SET.

3.

Pulse [**ENTER / YES**] para abrir el menú donde están montados y conjuntos creados. Si usted está No trabajar en un proyecto existente de una ventana que le pregunta "no en un proyecto.

CAMBIOS REALIZADOS será descartado. CONTINUAR?

"Aparecerá. Pulse [**ENTER /**

SÍ] para proceder con el montaje del conjunto. Tenga en cuenta que cualquier cambio que se haya efectuado

ser desechados. Si desea guardar los cambios en un proyecto nuevo, utilice los **GUARDAR PARA NUEVO**

comando se encuentra en el menú PROYECTO. Presionar [**EXIT / NO**] cancelará el set de montaje su utilización.

4.

Si utiliza la tarjeta Compact Flash incluida con la unidad, seleccione "Preajustes" y pulse [**ENTER / YES**]. Si está utilizando una tarjeta Compact Flash de un conjunto vacío tiene que ser creado. Seleccione <Crear NUEVO <AJUSTE y pulse [**ENTER / YES**]. Asigne un nombre al conjunto mediante el uso de el [**ARROW**] llaves y cuando se hace de prensa [**ENTER / YES**]. Seleccione el conjunto de la lista y pulse [**ENTER / YES**]. Un conjunto ahora se ha montado.

•

Después de haber montado un conjunto del menú donde se cargan los proyectos es automáticamente abierto.

Carga de un proyecto

Después de que se ha montado un conjunto de un proyecto debe ser cargado. La tarjeta Compact Flash que vino incluido con la unidad contiene un proyecto, denominado "Presets". Este proyecto contiene 16 patrones de demostración. Si se utiliza una Compact Flash vacío el conjunto recién creado no contendrá por lo tanto, se deben crear los proyectos y un proyecto. Más información acerca de los proyectos en sección ["proyectos" en la página 25](#) .

INICIO RÁPIDO

19

1.

Pulse **[FUNCTION]** + **[MIXER]** para abrir el menú PROYECTO. Seleccione Proyecto y pulse **[ENTER / YES]** o **[RIGHT]** tecla de flecha. Seleccione CHANGE, situado en el PRO-Sección de proyecto.

2.

Pulse **[ENTER / YES]** para abrir el menú.

3.

Si se inserta la tarjeta Compact Flash incluido, y el conjunto denominado "presets" ha sido montado, seleccione el proyecto "presets" y pulse **[ENTER / YES]** . El proyecto será cargado. Si se utiliza un nuevo flash compacto selecto <Crear NUEVO proyecto> y pulse **[ENTER / YES]** . Asigne un nombre al proyecto y pulse **[ENTER / YES]** . El proyecto recién creado será cargado.

MUESTRAS DE CARGA

Cuando un juego se ha montado, y un proyecto de preferencia se ha cargado, las muestras en la piscina de audio del conjunto puede ser procesado por las máquinas Flex y estático. Para ello un Flex o máquina estática tiene que ser asignado a una pista y las muestras deben ser cargados a las listas de ranura de muestra Flex o estático. Tenga en cuenta que si la piscina de audio del conjunto montado no se

contener las muestras que primero tiene que estar lleno de contenido. Leer más cómo hacerlo en sección ["POOL AUDIO" en la página 23](#).

Existen dos métodos principales de máquinas de asignación y las muestras. Esta guía de inicio rápido cubre aquel en el que se utiliza el menú REPRODUCCIÓN CONFIGURACIÓN. El otro método, mediante el RÁPIDA Menú ASSIGN, se cubre en sección [complementos "MÁQUINAS ASIGNACIÓN EN LA ASIGNACIÓN RÁPIDA MENÚ" en la página 65](#) y "MUESTRAS ASIGNACIÓN EN EL MENÚ RÁPIDO ASSIGN" en la [página 66](#).

ASIGNAR UNA MÁQUINA PARA UNA PISTA

1.

Seleccione la primera pista pulsando [TRACK] tecla 1.

2.

Entre en el menú REPRODUCCIÓN SETUP pulsando [FUNCTION] y [REPRODUCCIÓN]. De aquí la lista de la máquina se debe acceder. Si una lista de slot muestra se abrió paso a la

Lista máquina pulsando el [LEFT] tecla de flecha.

INICIO RÁPIDO

20

3.

Seleccione la máquina que desee asignar a la lista de equipos. Pulse [ENTER / YES] para asignar a la pista. Tenga en cuenta que sólo las máquinas Flex y estático pueden desempeñar las muestras. Pulsar el [RIGHT] botón de flecha para acceder a la lista ranura de la muestra para la máquina asignada.

ASIGNAR UNA MUESTRA CON UNA MÁQUINA

1.

Asegúrese de que está montado un conjunto con piscina audio que contiene muestras. La piscina audio pertenecientes a los "presets" establecidos que se encuentran en la tarjeta Compact Flash incluido está llena de muestras. Un proyecto debe preferentemente se han cargado también.

2.

Seleccione una pista que contiene una máquina Flex o estático pulsando el correspondiente [TRACK] clave.

3.

Entre en el menú REPRODUCCIÓN SETUP pulsando [FUNCTION] y [REPRODUCCIÓN] . La se abrirá el índice de slot de muestra. Si se abre la lista de la máquina, pulse el [RIGHT] arrow para entrar en la lista de la ranura de la muestra. La muestra actualmente asignada a la máquina es indicado por los gráficos invertidos.

4.

Si las muestras están ya presentes en la lista de la ranura de la muestra, una muestra y pulse [ENTER / YES] para asignar a la máquina.

5.

Para cargar una nueva muestra de la piscina de audio a una ranura vacía de la muestra, selección de la muestra ranura y pulse [ENTER / YES] . El explorador de archivos de lista del contenido de la piscina de audio se ser abierto. Si una ranura de muestra ya contiene una muestra, pulse el [RIGHT] tecla de flecha para acceder a la piscina de audio sin asignar la ranura de muestra seleccionada para la máquina.

6.

Navegar en la piscina de audio mediante el uso de los [UP] y [DOWN] teclas de flecha. Subcarpetas en la Piscina audio están marcados con un "(D)", que es la abreviatura de directorio. Subcarpetas abiertas por presionando el [RIGHT] o pulse la flecha [ENTER / YES] . Pulse los [left] teclas de flecha para mover

INICIO RÁPIDO

21

retroceder un paso en la jerarquía de carpetas. Localizar la muestra que debe ser cargado a la ranura de la muestra. Pulse [ENTER / YES] para cargar la muestra en la lista ranura de muestra.

•

Pulse [FUNCTION] + [ENTER / YES] para previsualizar muestras de las salidas principales.

Pulse la tecla [CUE] + [ENTER / YES] para obtener una vista previa de los resultados de referencia.

SETS

22

SETS

Un conjunto es la capa superior de la jerarquía Octatrack. Los conjuntos son totalmente autónoma. Juegos contener:

- **Una cantidad de proyectos sólo limitado por el tamaño de la tarjeta Compact Flash.**

- **Una piscina de audio, donde se almacenan las muestras que comparten los proyectos del conjunto.**

Un conjunto necesita para ser montado con el fin para el Octatrack para ser capaz de cargar un proyecto que pertenece para el conjunto. Se requiere un conjunto montado y un proyecto cargado para el Octatrack para trabajar como destinado. Más información acerca de los proyectos de sección ["proyectos" en la página 25](#) .

Al arrancar, el Octatrack monta automáticamente el sistema y carga montada previamente el proyecto anterior, pero a veces eso no sea posible, por ejemplo cuando un recién formato de tarjeta Compact Flash se ha insertado o al cambiar tarjetas a una tarjeta de con- contengan otros conjuntos. Conjuntos continuación, tienen que ser montados manualmente.

Si tarjetas Compact Flash se cambian una ventana que indica "WRONG TARJETA COMPACT FLASH

Insertado. CONTINUAR? "Aparecerá. Este es un mensaje que indica un nuevo Compact Flash

tarjeta ha sido insertada. Pulse [ENTER / YES] para continuar. Si usted decide proceder de un ganar-

ventana que dice "NO SET se monta! POR FAVOR, INSTALE UNO.

"Aparecerá. Prensado

[ENTER / YES] se abrirá automáticamente el menú en el que los conjuntos se pueden crear y montar. Si

la tarjeta insertada contiene conjuntos, montar uno de ellos. Si la tarjeta no contiene ningún grupo,

crear y montar uno.

Si las botas Octatrack con un conjunto, pero ningún proyecto está activo, aparece una ventana que dice "NO SON

TRABAJAR EN CUALQUIER PROYECTO. UTILICE LOS COMO NUEVO COMANDO PARA MANTENER CUALQUIER

CAMBIO!" Aparecerán. Pulse [ENTER / YES] para que desaparezca el mensaje. Dado que no pro-

proyecto está activo, los cambios realizados en este estado serán descartados en el montaje

otro conjunto o cargar otro proyecto. Utilice el **SAVE TO NEW** comando se encuentra en el

PROYECTO menú para guardar los cambios en un proyecto nuevo. De lo contrario, basta con crear o cargar una proyecto nuevo.

•

Realice una copia de seguridad de sus juegos a un ordenador. En caso de perder la tarjeta Compact Flash es fácil de transferir los juegos de la computadora a una tarjeta nueva.

•

Los conjuntos se almacenan en carpetas en el directorio raíz de la tarjeta Compact Flash. Este

se puede ver cuando, por ejemplo conectando el Octatrack a un ordenador a través de USB

y navegar por el contenido de la tarjeta Compact Flash con el ordenador. Leer

más información sobre cómo conectar el Octatrack a un ordenador en la sección ["SISTEMA" en la página 31](#) .

SETS

23

Creación y montaje de un SET

Los conjuntos se crean y montan en el menú

PROYECTO. Pulse **[FUNCTION] + [MIXER]** para

abrir este menú. Seleccione Proyecto y presione la derecha **[ARROW]** o la tecla **[ENTER / YES]** para

acceder a las opciones del menú secundario. A continuación, seleccione **CHANGE**, ubicado en la sección **SET**.

Pulse **[ENTER / YES]** . El proyecto activo automáticamente se sincroniza con el flash compacto

tarjeta, guardar todos los ajustes y asignaciones, antes de que el menú donde se cambian los conjuntos es abierto.

•

Si no hay ningún proyecto activo a lo pregunte mensaje "NO DENTRO DE UN PROYECTO. CAMBIOS

HECHO será descartado. CONTINUAR? " Aparecerá. Pulse **[ENTER / YES] para**

continuar con el procedimiento de cambio fija. Tenga en cuenta que esto va a descartar los ajustes

y las asignaciones ya hechas. Si no quiere perder ninguna información, pulse

[EXIT / NO] para cancelar la operación. A continuación, guarde todas las configuraciones a un nuevo proyecto mediante el uso de el SAVE TO NEW comando antes de cambiar sets.

Una vez que cambio ha sido seleccionado y **[ENTER / YES]** se pulsa una lista de conjuntos disponibles

almacenados en la tarjeta Compact Flash aparecerá.

El conjunto activo se indica mediante gráficos invertidos. Para montar otro grupo, seleccione una

de la lista de juegos que se encuentran en el menú. Monte

pulsando **[ENTER / YES]** . Una vez que el conjunto

se ha montado, el menú donde se cargan y se crearon proyectos será automáticamente

abierto.

Crear un nuevo grupo al seleccionar <Crear NUEVO <AJUSTE y

pulsando **[ENTER / YES]** . A nam-

aparecerá ing menú en el nuevo conjunto se puede nombrar.

•

Después de que se ha montado un conjunto de un proyecto deberá cargarse, preferentemente o, si el conjunto no contiene ningún proyecto, creado y cargado.

POOL AUDIO

Todas las muestras de un conjunto se recogen en la piscina de audio. Estas muestras se utilizan para rellenar la

Flex y ranuras de las muestras estáticas de los proyectos del grupo. Cuando se crea un conjunto, una piscina audio

se crea automáticamente.

SETS

24

•

El contenido de una piscina de audio es exclusivo de un conjunto. Si desea utilizar el mismo la muestra en dos grupos, la muestra tiene que ser copiado en ambas piscinas de audio.

Adición de contenido a LA PISCINA AUDIO

Para añadir contenido a la piscina de audio la Octatrack preferiblemente debe estar conectado a una com-ordenador.

1.

Conecte el Octatrack a un ordenador mediante un cable USB.

2.

Abra el menú Proyecto, seleccione SYSTEM y luego el modo de disco USB. Pulse [ENTER / YES] para hacer la tarjeta Compact Flash aparece como un dispositivo de almacenamiento masivo en el computador. Lea más sobre el modo de disco USB en la sección "[SISTEMA en la página 31](#)".

3.

Uso de la computadora, busque la carpeta conjunto cuya piscina de audio que desee añadir audio con-tienda de campaña al. Dentro de la carpeta del conjunto de una carpeta llamada AUDIO se encuentra. Esta es la piscina de audio de la establecido. Todo el material de audio en esta carpeta será accesible por los proyectos del conjunto.

4.

Para agregar contenido a la piscina de audio del sistema, basta con arrastrar y soltar los archivos de audio o carpetas que contiene los archivos de audio a la carpeta AUDIO. Cuando se hace la Octatrack debe ser desmontado desde el ordenador.

•

Al cargar las muestras a las ranuras de las muestras de Flex y estático, el explorador de archivos del Octatrack se utiliza para navegar por la tarjeta Compact Flash. Más información sobre el archivo navegador en "[Explorador de archivos](#)" en la página 28.

•

Después de abrir una carpeta de sistema, la carpeta AUDIO y los proyectos guardados del conjunto son visibles. Aunque los archivos de audio se pueden colocar en las carpetas del proyecto es de conveniencia recomienda colocar archivos de audio sólo en la carpeta AUDIO.

•

Carpetas y subcarpetas de la piscina de audio debe tener un máximo de 1.024 archivos o subcarpetas.

Compatibilidad con archivos AUDIO

Ambas máquinas Flex y estático pueden manejar 16 o 24 bits/44.1 wav / aiff kHz, ya sea en mono o estéreo.

PROYECTOS

Cada conjunto puede contener una cantidad de proyectos sólo limitado por el tamaño de la tarjeta Compact Flash tarjeta. Un proyecto contiene:

-
- **16 bancos.**
-
- **8 arreglos.**
-
- **128 ranuras de las muestras y sus muestras Flex Flex asociados.**
-
- **128 ranuras de las muestras estáticas y sus muestras estáticas asociadas.**
-
- **8 grabadoras de pista y sus tampones grabadora.**
-
- **Un ajuste de BPM controlar el tempo de los patrones.**
-

Ajustes del menú PROYECTO.

Los proyectos pueden ser considerados como una colección de composiciones. Un proyecto podría, por ejemplo, contener su set en vivo totalidad o una cierta cantidad de canciones que se está trabajando. Uno de los proyectos en un tiempo se puede cargar. Para el Octatrack a trabajar como estaba previsto, un proyecto debe ser siempre activo, es decir, cargado.

Todos los cambios realizados en un proyecto activo se almacenan automáticamente en la tarjeta. Esto significa que puede trabajar en un proyecto, apague el Octatrack, encenderlo y empezar a trabajar exactamente de la donde lo dejó. Se puede guardar un proyecto mediante la realización de un proyecto **SAVE** comando sin embargo. Esto sólo es necesario si usted quiere ser capaz de revertir el proyecto a un estado específico.

En general, la realización de un proyecto **SAVE** comando se recomienda una vez que esté contenido con un proyecto. De esta manera usted puede seguir experimentando con el proyecto, pero, si es necesario, siempre volveremos al estado guardado mediante la realización de un **RELOAD** comandos. Lea más acerca de cómo sobre cómo guardar y volver a cargar un proyecto en sección [n "proyecto" en la página 30](#) .

Cuando no está trabajando en un proyecto, por ejemplo, después de montar un conjunto que no contiene proyectos,

todavía es posible asignar máquinas, efectos y hacer que los parámetros y ajustes del patrón. La Octatrack recordará los ajustes del banco activo incluso después de la desconexión, pero se descartarán si un nuevo conjunto se monta o se cargue otro proyecto. En caso de que desee guardar los cambios en un nuevo proyecto, utilice el **SAVE TO NEW** comando, que se encuentra en el PRO-Menú proyecto. Si las botas Octatrack y sentidos no hay ningún proyecto activo aparecerá un mensaje Decir "no funcionan en cualquier proyecto. UTILICE LOS COMO NUEVO COM-Mand MANTENER CUALQUIER CAMBIO! "

•

Antes de expulsar la tarjeta Compact Flash en el proyecto activo debe ser siempre sincronizado con la tarjeta, utilizando el Sync para operación CARD. De lo contrario los cambios se perderá. Para obtener más información, consulte [la página 30](#) .
PROYECTOS Y MEMORIA RAM

La cantidad total de memoria RAM disponible para el proyecto es de 85,5 MB. Esta memoria es compartida entre los registradores de la pista y las muestras cargadas en las ranuras de las muestras Flex. Por defecto las ranuras de las muestras Flex se pueden llenar con 64 MB de muestras, mientras que la grabadora vía reservada la memoria se asegura de que cada registrador pista siempre se puede degustar 2,7 MB de audio estéreo. La límite entre la reservada memoria de la grabadora de pista y la memoria RAM es Flex borrosa sin embargo. Memoria de la grabadora de la canción se puede aumentar la memoria RAM Flex costo.

PROYECTOS

26

Lo contrario también se aplica, es decir, la memoria RAM de la flexión puede aumentarse en el costo de seguimiento de memoria de la grabadora. Los registradores de la pista también pueden usar Flex RAM en el muestreo. Leer más información sobre cómo asignar memoria RAM en [la página 39](#) .

CARGA Y CREACIÓN DE UN PROYECTO

Antes de cargar un proyecto, un conjunto tiene que ser montado. Más información acerca de cómo crear y

montaje pone en sección [sobre "Creación y montaje de un conjunto" en la página 23.](#)

Los proyectos son cargados en el menú

PROYECTO. Pulse **[FUNCTION]** + **[MIXER]** para abrir esta menú. Seleccione Proyecto y presione la derecha **[ARROW]** o la tecla **[ENTER / YES]** para acceder a la

Opciones del submenú. A continuación, seleccione CAMBIO, ubicado en la sección de proyectos.

Pulse **[ENTER / YES]** para abrir una lista de los proyectos disponibles en el set.

Por debajo de la cabecera del menú el nombre del conjunto activo es visible. El activo pro-

yecto se indica mediante gráficos invertidos. Para cargar un nuevo proyecto, seleccione uno de la lista y

cargarlo pulsando **[ENTER / YES]**. Automáticamente se sincroniza El proyecto actualmente activo

a la tarjeta, es decir, todos los ajustes y asignaciones se guardará en la tarjeta, antes de la nueva

se carga proyecto.

Crear un nuevo, vacío, proyecto seleccionando <Crear VACÍO proyecto> y presionando

[ENTER / YES]. Aparecerá un menú de nombres donde el nuevo proyecto puede ser nombrado.

•

Es posible cambiar el nombre y eliminar proyectos, mientras que en el menú CAMBIO. Pulsar

[FUNCTION] + [BANK] para abrir un menú en el cambio de nombre y opciones de eliminación son present.

Carga de Muestras a las ranuras MUESTRA

Para las máquinas Flex y estático para poder reproducir el audio, las muestras deben ser cargados

A la muestra ranuras listas Flex y estático del proyecto. Las muestras cargadas al 128 Flex sam-

ranuras ples se llaman muestras Flex. Sólo están disponibles a Flex máquinas. Muestras

cargado con las ranuras de las muestras 128 estáticos se denominan muestras estáticas. Sólo están disponibles para

Máquinas estáticas. Las muestras en las listas de ranura de muestra son accesibles por todos Flex y estático

máquinas del proyecto. Más información sobre cómo asignar las muestras de las listas de ranura de muestra para

PROYECTOS

27

Flex y máquinas estáticas en la sección ["Asignación de FLEX y muestras estáticas para MÁQUINAS"](#) en la página 66 .

•

Para cargar las muestras a las ranuras de las muestras de la piscina audio debe contener muestras. Leer

Más información sobre cómo llenar la piscina de audio con contenido en la sección ["POOL AUDIO"](#) en la página 23.

CARGA DEL MENÚ RÁPIDO ASSIGN

El método más rápido para cargar muestras a las ranuras de las muestras es duplicar rápidamente pulsar un

[TRACK] botón. Aparecerá el menú ASSIGN RÁPIDO para esa pista. La muestra Flex

Lista de ranura se mostrará si la pista activa contenía una máquina Flex. La ranura de la muestra estática

lista se mostrará si la pista activa contenía una máquina estática. Si la pista contiene

cualquier otro tipo de máquina, aparecerá la lista de máquinas. Si es así, abra la lista ranura muestra Flex

mover el cursor a FLEX y pulse el [RIGHT] tecla de flecha. Abra la ranura de la muestra estática

lista moviendo el cursor STATIC y pulsar el [RIGHT] tecla de flecha.

Seleccionar la posición de la ranura de la muestra vacía y pulse [ENTER / YES] . El explorador de archivos, cubierto de

la sección ["Explorador de archivos" en la página 28, will](#) abrirse. Se refleja el contenido de la

Piscina audio del conjunto montado. Localice la muestra que desea cargar y pulse [ENTER /

YES] . Tanto las listas de ranura de muestra Flex y estática se pueden introducir y muestras cargadas sin

la máquina de la pista que está siendo cambiado.

Si desea reemplazar una muestra que ya está cargado a una posición de la ranura de la muestra, pero no quiere

asignar la muestra a la flexión estática o una máquina de la pista, pulse el botón [RIGHT] tecla de flecha

para abrir el explorador de archivos.

Es posible cargar muestras a los búferes de grabadora, al igual que si fueran ranuras de las muestras Flex.

Los tampones grabadora, que contengan cualquiera de audio capturados por los registradores de la pista, se encuentran en

la lista de la ranura de la muestra Flex, situado por encima de Flex posición de la ranura de la muestra 1. La longitud de la SAM-
plo está limitado por la memoria reservada de la memoria intermedia. Si la muestra cargada es más largo que
permitido por el tampón será truncado. Muestras Mono también se convertirán en estéreo.

•

Se puede copiar, pegar y ranuras de las muestras claras, mientras que en el indicador QUICK ASSIGN menú. Copia de una ranura de la muestra se copiarán todos sus atributos, rodajas y la configuración de equipamiento.

•

Seleccionar una muestra en la lista de la ranura de la muestra Flex / Estática y pulse [FUNCTION] + [BANK] para editarlo en el editor de audio.

•

Selección de una muestra en la lista de la ranura de la muestra Flex o estática y pulsando [FUNCTION] + [IZQUIERDA] / [DERECHA] se carga la muestra anterior o siguiente del directorio de la original muestra residual pulg

PROYECTOS

28

•

En la parte superior de la lista ranura Flex muestra la cantidad de memoria RAM disponible para el se muestra proyecto. Si las muestras de Flex están presentes en la lista de la BPM y el tamaño en MB También se muestran.

•

**Las muestras se pueden previsualizar en las listas de ranura de muestra. Seleccione una muestra y pulse [FUNCTION] + [ENTER / YES] para hacerlo. Esto vista previa de la muestra de la principal salidas. Pulse la tecla [CUE] + [ENTER / YES] para obtener una vista previa de los resultados de referencia. Cuando pre-
ver la función de desplazamiento rápido se desactiva temporalmente durante el tiempo que [FUNC-
Se presiona CIÓN].**

•

Una estrella parpadeante junto a un nombre de archivo indica que la muestra se ha editado en el

Menú que se encuentra en el editor de audio edición, pero todavía no se ha guardado.

CARGA DEL MENÚ REPRODUCCIÓN CONFIGURACIÓN

El menú REPRODUCCIÓN CONFIGURACIÓN también se puede utilizar para cargar muestras de ranuras de las muestras. A

acceso a las listas de ranura de muestra Flex y estático,

pulse **[FUNCTION] + [REPRODUCCIÓN]** para abrir

el menú Configuración de la reproducción. Si aparece la lista de equipo,

seleccione el tipo de máquina que

lista de muestras que desea acceder y pulse el **[RIGHT]** tecla de flecha.

Cargar una muestra al seleccionar una ranura de muestra y

presionar **[ENTER / YES]** . El explorador de archivos

que refleja el contenido de la piscina de audio del conjunto activo se

abrirá. Localice la muestra

que desea cargar y pulse **[ENTER / YES]** para cargarlo.

Si desea reemplazar una muestra que ya está cargado a una posición de la

ranura de la muestra, pero no quiere

asignar la muestra a la flexión estática o una máquina de la pista, pulse el

botón **[RIGHT]** tecla de flecha

para abrir el explorador de archivos.

•

Seleccionar una muestra en la lista de la ranura de la muestra Flex /

Estática y pulse [FUNCTION] + [BANK]

para editarlo en el editor de audio.

•

Selección de una muestra en la lista de ejemplo Configuración de la

reproducción y pulsando [FUNC-

CIÓN] + [IZQUIERDA] / [DERECHA] se cargará la muestra anterior

o siguiente desde el directorio

la muestra original residía pulg

•

Las muestras se pueden previsualizar en las listas de ranura de

muestra. Seleccione una muestra y pulse

[FUNCTION] + [ENTER / YES] para hacerlo. Esto vista previa de la

muestra de la principal

salidas. Pulse la tecla [CUE] + [ENTER / YES] para obtener una vista

previa de los resultados de referencia. Cuando pre-

ver la función de desplazamiento rápido se desactiva temporalmente

durante el tiempo que [FUNC-

Se presiona CIÓN].

Explorador de archivos

El explorador de archivos se utiliza cuando se localizan muestras que deben ser cargados a la Flex y estático ranuras de las muestras. Es una representación de la piscina de audio del conjunto.

Las carpetas se indican mediante una "(D)". Abrir carpetas seleccionándolas y pulsando la **[RIGHT]**

tecla de flecha o **[ENTER / YES]** . Si una carpeta abierta contiene más archivos o carpetas que el

lista de menú puede mostrar, dos flechas que apuntan hacia abajo serán visibles en la parte inferior derecha de

la pantalla. Desplácese hacia abajo en la carpeta pulsando el **[DOWN]** tecla de flecha. Una muestra es

cargado seleccionándolo y presionando **[ENTER / YES]** o **[RIGHT]** tecla de flecha. ¿Cómo-

embargo, el explorador de archivos no se cierra hasta **[ENTER / YES]** se libera. Esto hace que sea posible

seguir aguantando **[ENTER / YES]** y utilice las / **[DOWN]** **[UP]** teclas de flecha para cargar instantáneamente la

archivo siguiente o anterior en el directorio sin tener que volver a abrir el explorador de archivos para cada archivo.

Este modo de asignación es útil para usar cuando el secuenciador está funcionando y desea

probar cómo las diferentes asignaciones de muestras afectarán el sonido y la sensación del patrón.

En la parte superior del menú de la ruta de la carpeta es visible. Para retroceder un paso en la jerarquía de carpetas,

pulse el **[LEFT]** botón de flecha. Si el explorador de archivos se abrió en una lista ranura muestra Flex,

la parte inferior de la pantalla LCD mostrará la cantidad de memoria RAM que está disponible para el

proyecto. El tamaño de las muestras se indican en la MB a la derecha de los nombres de las muestras.

Cuando el cursor se mueve sobre una muestra, el símbolo sonriente en la parte inferior de la pantalla

mostrará una cara feliz si la muestra está lista para ser cargada sin problemas. Si el archivo

es demasiado grande para ser cargado, o si el archivo no es compatible con el motor de audio Octatrack, el

Smiley se verá triste. Las muestras con una frecuencia de muestreo compatible, como 48 kHz, hará que el

sonriente mirada indiferente, lo que indica la muestra se reproducirá aunque a una velocidad inadecuada.

A la derecha de la sonrisa de la frecuencia de muestreo, profundidad de bits y el número de canales de la seleccionada se muestra de la muestra.

Al abrir el explorador de archivos de una ranura Flex / estático ya que contiene una muestra, que muestra se indica mediante gráficos invertidas.

•

Los archivos de audio se pueden previsualizar en el navegador de archivos. Seleccione el archivo y pulse [FUNCIÓN] + [ENTER / YES] para hacerlo. Esto previsualizar el archivo de las salidas principales.

Pulse la tecla [CUE] + [ENTER / YES] para obtener una vista previa de los resultados de referencia. Vista previa de las muestras desactiva temporalmente la función de desplazamiento de página, iniciada pulsando [FUNCIÓN] + [UP] / [DOWN], durante el tiempo que [FUNCTION] se mantiene. Cuando la vista previa, el la muestra se verá afectada por los efectos de pista de la pista activa. Es posible

aunque para escuchar muestras de una forma seca. El ajuste de la conducta previa se encuentra en el menú de personalización. Lea más en la página [32 de edad](#).

•

En la raíz de la estructura de archivos de audio piscina varias carpetas pueden ser encontrados. La AUDIO carpeta contiene la piscina audio. Las otras carpetas probablemente representan ningún proyectos guardados del juego. Si los archivos de audio, como se recomienda, sólo se han puesto en

PROYECTOS

30

la carpeta AUDIO las carpetas de proyecto aparecerá como vacío cuando explorarlas utilizando el explorador de archivos.

EL MENÚ DEL PROYECTO

En el menú PROYECTO se pueden hacer varios ajustes relacionados con el proyecto. Pulse [FUNCTION] + [MIXER] para abrir el menú. Cuatro menús principales se encuentran a la izquierda. Para acceder a su sub-menús y opciones de configuración, seleccione un menú principal y pulse sea [ENTER / YES] o el

[**RIGHT**] tecla de flecha. En la parte superior del menú de los nombres del conjunto activo y el proyecto son visibles.

PROYECTO

Aquí se encuentran los comandos relativos a los conjuntos y proyectos. Desplácese hacia abajo en la lista de configuración de la derecha a través de la [**DOWN**] tecla de flecha. Seleccione un comando pulsando

[**ENTER / YES**] .

CAMBIO cambia el proyecto activo a uno nuevo. Al seleccionar este comando y

pulsar [**ENTER / YES**] una lista de todos los proyectos del grupo aparecerá. Busque el proyecto que

desea cargar y, una vez encontrado, cargarlo pulsando [**ENTER / YES**] . Selección <CREATE NEW

PROYECTO> y pulsando [**ENTER / YES**] va a crear un proyecto nuevo. Un menú nombrar entonces aparecerá.

•

Es posible cambiar el nombre y eliminar proyectos, mientras que en el menú CAMBIO. Pulsar [FUNCTION] + [BANK] para abrir un menú en el cambio de nombre y opciones de eliminación son present.

SAVE guarda el proyecto. Como todos los cambios en un proyecto son automáticamente almacenadas en caché en la tarjeta, salvación de un proyecto y luego volver a cargar es la única forma de volver a un estado determinado proyecto. En

general, usted debe guardar el proyecto una vez que esté satisfecho con ella. Al realizar una **SAVE**

mando el proyecto se sincroniza con tarjeta también.

RECARGAR vuelve a cargar el proyecto en el estado en que se salvó in **SYNC PARA TARJETA** es una operación recomendada antes de expulsar la tarjeta Compact Flash, ya que se sincronizará la caché en la tarjeta. Extracción de la tarjeta sin primera tarjeta sincronizar el proyecto

podría dar lugar a pérdidas de datos. Si un proyecto se ha guardado con el proyecto **SAVE** mando,

información sobre el estado guardado se escribe en la tarjeta también.

GUARDAR EN NUEVA guarda una copia del proyecto activo con un nuevo nombre. Después de seleccionar esta opción aparecerá una ventana de nombres. Si el juego de montaje contiene actualmente ningún proyecto es Recomendamos guardar los ajustes actuales y las tareas de muestra para un proyecto nuevo.

EXPORTACIÓN PARA DEFINIR permite que el proyecto actualmente activo destinado a la exportación a un conjunto diferente. Todo muestras ubicadas en las listas de ranura de muestra Flex y estático del proyecto activo se copian en el conjunto de destino. Las muestras ubicadas en la carpeta del proyecto se copiarán en el nuevo proyecto carpeta y muestras ubicadas en la piscina de audio se copian en la piscina de audio del destino set ción. Tenga en cuenta que se guardará el proyecto activo, como si un comando SAVE proyecto tuvo llevado a cabo, antes de su exportación a la nueva serie. Es posible exportar un proyecto para un nuevo conjunto vacío que se puede crear en el proceso de exportación. Esto creará un conjunto contención sólo el proyecto exportado junto con una piscina audio despojado de muestras innecesarias.

Para asegurarse de que la piscina de audio del nuevo conjunto sólo contiene muestras realmente utilizados por el proyecto, el **MUESTRAS DE PURGA** comando se puede utilizar en el proyecto antes de la exportación.

SET CHANGE cambiará sets. Más información acerca de los conjuntos en la sección ["conjuntos" en la página 22](#) .

Recoger muestras copias muestras que se utilizan en el proyecto actualmente activo en el directorio del proyecto, que desconectará eficazmente el proyecto de la piscina audio.

MUESTRAS DE PURGA eliminarán todas las muestras no utilizadas por el proyecto. Tenga en cuenta que las muestras son sólo eliminan de las listas de ranura de muestra Flex y estático del proyecto, las muestras reales no será borrado de la piscina audio.

SAVE banco actual funciona como el comando para guardar el proyecto, pero en una base por banco.

El comando guardará la configuración y tareas del banco activo en ese momento.

RECARGAR banco actual funciona como el comando reload proyecto, pero en función de cada banco

base. El comando volverá al banco actualmente activo en el estado previamente guardado.

SISTEMA

En este menú se activa la conexión USB, actualizaciones del sistema operativo realizado, la fecha y la hora y los ajustes personales realizados. También contiene un gestor de archivos para tareas básicas de edición de archivos.

USB DISCO DE MODO permite la conexión USB. Conecte el Octatrack a un ordenador

utilizando un cable, seleccione MODO USB USB DISK y pulse **[ENTER / YES]** para que la Com-

pacto de tarjeta flash aparece como un dispositivo de almacenamiento masivo externo al ordenador. Cuando el

Octatrack está conectado a un ordenador a través de piscinas de audio USB se puede llenar de contenido. Leer

más sobre esto en la sección ["Adición de contenido a LA PISCINA AUDIO" en la página 24](#) .

-

Desmunte el Octatrack de su sistema operativo de la computadora una vez que se desea salir de la modalidad de disco USB.

PROYECTOS

32

-

Utilice la conexión USB para copias de seguridad de juegos en un disco duro del ordenador.

Actualización del sistema operativo es una alternativa al método del menú de arranque iniciales del sistema operativo mejora.

Al actualizar el sistema operativo de esta manera un archivo Octatrack OS, con la extensión de archivo. Bin, debe

para ser colocado en la raíz de la tarjeta Compact Flash. Seleccione una actualización del sistema operativo y pulse

[ENTER / YES] . Aparecerá un mensaje preguntándole si desea continuar con la actualización del sistema operativo.

Pulse **[ENTER / YES]** para actualizar el sistema operativo. Pulse **[EXIT / NO]** para cancelar la operación.

-

A partir de OS 1.00, el proyecto activo automáticamente se sincronizará con la Com-

pacto de tarjeta flash antes de que el sistema operativo está actualizado.

FECHA / HORA es donde se fijan la fecha y la hora del reloj incorporado.

Navegar entre los ajustes de fecha y hora utilizando los [LEFT] y [RIGHT] teclas de flecha. Utilice el [UP] y [DOWN] teclas de flecha para ajustar la configuración. Pulse [ENTER / YES] para confirmar.

PERSONALIZAR ofrece un menú donde es posible personalizar el comportamiento del Octa-seguimiento. Abra el menú seleccionándolo y pulsando [ENTER / YES] . Activar y desactivar configuración pulsando [ENTER / YES] . También es posible utilizar el [IZQUIERDA] / [DERECHA] arrow claves para ello.

QUANTIZE VIVO REC será cuando el control de cuantización de entrada de notas mientras en VIVO

Modo de grabación a pasos del secuenciador completo. Cuando esta opción está notas sin control será cuantificado de acuerdo con la resolución de tiempo de micro, que es 1/384 pasos.

AVANCE SIN FX hará cuando las muestras previa sin control a través de la pista efectos de la pista activa. Si se selecciona, los efectos de pista no afectarán a la vista preliminar de sample.

MUTE CENTRA TRACK será cuando el control lo hacen un seguimiento activo al estar silenciado mediante presión [FUNCTION] + [TRACK] .

CUE CENTRA TRACK se hace cuando comprueba una pista activa cuando se esté con claves pulsando [CUE] + [TRACK] .

PROYECTOS

33

CUE MUTES TRACK será comprobado cuando se combinan la señal y silencio.

Cuando se está con claves de una pista que será al mismo tiempo, se silenciará automáticamente.

DESACTIVAR LA FUNCIÓN + ENCODER se desactiva cuando el control de todas las funciones que normalmente se producen cuando [FUNCTION] se lleva a cabo y un codificador volvió.

DISABLE SI / NO ARM hará cuando comprobado desactivar el disparo trig armar y dis-

armado cuando sólo pulsar **[ENTER / YES]** o **[EXIT / NO]** . Tenga en cuenta que cuando este brazo / desarmar funcionalidad está desactivada, la misma funcionalidad puede conseguirse pulsando

[FUNCTION] + [ENTER / YES] o **[FUNCTION] + [EXIT / NO]** . Lea más acerca de uno

tiro TRIGS en sección [en "One TRIGS SHOT" en la página 79](#) .

DIS. STOP-tope del brazo cuando el control se desactive un tiro trig armado cuando se doble

pulsar **[STOP]** mientras se detiene el secuenciador.

DIS. PÁGINA AutoCopy será cuando ya no verificado autos copia TRIGS existentes cuando

que se extiende la longitud de una pista o patrón. Lea más acerca de cómo cambiar el patrón

y realizar un seguimiento longitud sección [en "configuración de la báscula" en la página 92](#) .

DEFAULT TRIG MODO selecciona el modo triggering pistas predeterminada al crear nuevos

proyectos. Más información acerca de los modos de la secta [de iones "PATRÓN DE MENÚ AJUSTES"](#)

[en la página 89](#) .

DEFAULT REC MODE selecciona el modo de disparo predeterminado para las grabadoras de pista cuando

la creación de nuevos proyectos. Lee más en la sección ["GRABACIÓN menús de configuración" en la](#)

[la página 48](#) .

GUARDAR LAS MUESTRAS PARA ofrece dos opciones.

- **POOL** audio al grabar audio grabado o muestras ahorro en el editor de audio guardar los datos en la piscina de audio del televisor.
- **DIRECTORIO** proyecto al guardar el audio grabado o muestras ahorro en el editor de audio de guardar los datos en la carpeta del proyecto.

NOMBRE DE LA MUESTRA SHORT controla muestras serán abreviados cuando se cargan a

las listas de ranura de muestra Flex y estático.

- **BEG + FIN** combinará los cinco primeros caracteres del nombre de archivo con los cinco últimos caracteres. Esta es la opción por defecto.
- **BEG** sólo mostrará los diez primeros caracteres del nombre de la muestra.
- **END** sólo mostrará los diez últimos caracteres del nombre de la muestra.

MODO DE GRABACIÓN RÁPIDA será cuando se activa aliviar la necesidad de presionar a **[TRACK]**

clave en combinación con el **[RECORD AUDIO]** claves para iniciar el muestreo manual.

En cambio, al pulsar el **[RECORD AUDIO]** teclas iniciará directamente muestreo manual para la grabadora de pista de la pista activa, la fabricación de una operación de muestreo manos posible. Este modo rápido de muestreo funciona un poco diferente en el muestreo interno fuentes. Al pulsar **[MIDI]** sólo iniciará el muestreo cuando el **CONFIG.GRAB** menús están activos. Si estos menús no están activos, se accede al modo **MIDI** al se pulsa el botón. Leer más sobre muestreo manual en el sección ["MANUAL MUESTREO "en la página 52 .](#)

PROYECTOS

34

CARTAS HERRAMIENTAS ofrece herramientas para la gestión de la tarjeta Compact Flash. La tarjeta puede ser formateada y copiar archivos, borrar, renombrar, etc

Administrador de archivos es donde se manejan los archivos de la tarjeta Compact Flash. Existe como una alternativa al manejo de archivos y carpetas con un ordenador. Al entrar en el Archivo

El modo Manager, la reproducción del secuenciador se detendrá y el proyecto sincronizado con tarjeta.

Navegar en el administrador de archivos utilizando las **teclas [Flecha]** llaves. En la parte superior de la pantalla un ruta de la carpeta es visible.

Dos espacios de trabajo están disponibles, actuando como atajos definidos por el usuario a diferentes loca- nes en la tarjeta Compact Flash. Para asignar una ubicación a 1 espacio de trabajo, vaya a

la ubicación en la que desea asignar el espacio de trabajo y pulse **[TRACK]** teclas 1-4. La

mismo procedimiento se aplica para asignar una ubicación de espacio de trabajo 2, pero **[TRACK]** teclas 5 -

8 se utilizan en su lugar. Una vez que las áreas de trabajo han sido asignados, saltar al espacio de trabajo de 1 por presionando **[TRACK]** teclas 1-4 y al espacio de trabajo 2 pulsando **[TRACK]** teclas 5-8.

Los archivos que pertenecen al proyecto se encuentran en la carpeta con el mismo nombre que el

proyecto. Existe cada archivo del proyecto en dos variantes, una con la extensión de archivo. Strd y otro con la extensión. funciona. Los archivos con la extensión. Strd son los archivos que anteriormente han sido salvados mediante la realización de un proyecto **SAVE** comandos. Los archivos con la Extensión. Trabajo contiene el proyecto activo. En la parte inferior de la pantalla de los comandos disponibles se muestran. Los comandos son elegido con el [**TRACK PARAMETER**] llaves. Pulse [**FUNCTION**] para acceder a más comandos.

MK DIR creará una carpeta. El menú **NOMBRAR** aparecerá en la carpeta puede ser llamado.

RENAME cambiará el nombre de un archivo o carpeta. Aparecerá el menú de nombres donde el archivo o carpeta se puede renombrar.

DELETE borra un archivo o carpeta.

COPIAR copiará un archivo o carpeta.

PROYECTOS

35

PASTA pegará un archivo o carpeta copiada.

CUT se accede al sostener [**FUNCTION**] . Will cortar un archivo o carpeta seleccionada.

•

Tenga mucho cuidado al trabajar en el administrador de archivos. Si los archivos incorrectos son accidentalmente borrados o renombrados proyectos puede ser arruinado.

•

Al copiar un archivo de banco a otro proyecto, puede crear un proyecto que ofrece a su bancos favoritos. Tenga en cuenta que sólo secuenciador de datos, partes, escenas y ajustar parámetros ajustes se copiarán al copiar un archivo de banco. No hay muestras serán copiados y la máquinas asignadas a las pistas se refieren a la misma Flex y ranura de la muestra estática posiciones como antes. Por lo tanto usted puede ser que necesite para cargar las muestras utilizadas por la policía-banco ied para vaciar Flex y ranuras de muestras estáticas del nuevo proyecto y asignar

estas ranuras de las muestras a las máquinas correctas de las pistas.

Formato de la tarjeta se formatea la tarjeta. Una vez seleccionado y [ENTER / YES] se pulsa una prompt aparecerá, preguntando si la operación debe continuar. Pulse [ENTER / YES] para formatear la tarjeta. Tenga en cuenta que se perderá toda la información en la tarjeta y las particiones ha ido.

ESTADO es un menú donde la información relativa a la, la batería del sistema operativo y la tarjeta Compact flash se encuentra.

CONTROLAR

A continuación, varios ajustes de pista y el secuenciador se pueden modificar.

PROYECTOS

36

AUDIO controla el comportamiento de las salidas y selecciona si la pista 8 debe ser utilizado como una pista master o no. Activar y desactivar los ajustes, pulse [ENTER / YES]

TRACK 8 ofrece dos opciones. Sólo un ajuste puede ser activado a la vez.

- Maestro cuando a su vez activa un seguimiento de 8 en una pista master. Los efectos de pista de la pista 8 luego afectará a todos los demás temas, así como cualquier sonido que viene de las entradas externas.
- NORMAL hará vía la función 8 como todas las otras pistas.
-

AMP SETUP, LFO MAIN / CONF y EFFECT 1 y EFFECT 2 MAIN / CONF son el

única pista páginas de parámetros disponibles para una pista master.

CFG CUE ofrece ajustes que pueden hacer la función de salidas de señal como un asignable

par de salidas. Dos opciones están disponibles. Sólo un ajuste puede ser activado en un

tiempo. Más información acerca de los productos de referencia en sec [ción](#)

["SALIDAS PRINCIPALES Y CUE](#)

[RUTA "en la página 74 .](#)

- NORMAL hará la función de salidas de señal con normalidad, es decir, una pista ser enviado a las salidas de señal cuando [CUE] + [TRACK] se presiona.

- **ESTUDIO** deshabilitará la funcionalidad normal de referencia. Las pistas de audio pueden ser ahora encaminado a la señal emite como si fueran una pareja normal de las salidas asignables. Cada pista de audio tiene dos independientes **LEV** configuraciones, una para las salidas principales y otro para las salidas de señal. Ajuste el **LEV** escenario de las principales salidas a giro-**CIÓN DEL NIVEL** perilla. Ajuste el **LEV** configuración de las salidas cue pulsando **[CUE]** y girando el **NIVEL** perilla. Cómo silenciar una pista mientras que el modo **STUDIO** es habilitado para silenciar el sonido, tanto del principal y salidas de señal. **ENTRADA** controla las puertas de ruido y la compensación de retardo de las entradas de audio. **RUIDO GATE AB** establece el nivel de dB de ruido de la puerta para la entrada de par AB. El umbral se establece con el **NIVEL** perilla. Cualquier señal por debajo del umbral será cortado. Un conjunto-**INF-**ting desactiva la puerta de ruidos.

PROYECTOS

37

RUIDO GATE CD establece el nivel de dB de la puerta de ruido para CD par de entradas. El umbral se establece con el **NIVEL** perilla. Cualquier señal por debajo del umbral será cortado. Un conjunto-**INF-**ting desactiva la puerta de ruidos. **RETRASO COMPENSAR** voluntad cuando se activa introducir un retardo muy corto para el audio señal escuchada a través de la configuración **DIR**. Si por ejemplo una señal de audio es escuchada tanto a través de la entrada **DIR** y una máquina **Thru / máquina de recogida**, ambas señales se entonces estar en sintonía. Si **RETRASO compensar** habría sido desactivado en la por encima de escenario, el retraso causado por el proceso interno sería el audio señal enviada a la máquina **Thru / Recogida** jugar unos milisegundos más tarde que el **DIR** señal. El conjunto **DIR** y **Thru / señal Pickup** serían entonces exhibir un poco gradual sonido.

SECUENCIADOR es un menú donde se puede hacer el comportamiento por defecto del secuenciador.

CADENA DESPUÉS controles cuando los patrones encadenados a empezar a jugar. El modo predeterminado es **PAT.LEN**. Cuando se está reproduciendo un patrón y se selecciona un nuevo patrón, el patrón actual jugando actualmente jugará hasta el final antes de que el nuevo modelo comenzará a reproducirse. Si **POR PISTA** modo de escala está activa y un ajuste de la longitud principal muy larga, o infinito se utiliza que podría

será más conveniente para iniciar un nuevo patrón según el modelo activo ha jugado un cer-

Tain cantidad de pasos. Ajuste la cantidad de pasos utilizando el **NIVEL** encoder. Este ajuste

afecta a todos los patrones en un proyecto, pero se puede reemplazar de forma patrón por el

Menú ajustes del patrón. Allí, la **USE SET PRJ.** ajuste puede estar sin marcar,

lo que permite un comportamiento del encadenamiento único para el patrón elegido. Lea más sobre la

POR modo de pista y el ajuste de la longitud maestría en sección ["AJUSTE ESCALA"](#) en la

[la página 92](#) . Lea más sobre el menú de ajustes del patrón en la página 89.

PISTAS DE SILENCIO serán, cuando está marcada, silenciar todas las pistas cuando se cambia a una palmadita-

tern vinculado a una parte diferente. Las muestras de las vías entren en su versión

fase como se establece en el menú AMP. Cuando no está marcada, las muestras de la anterior pat-

tern / parte seguirá desempeñando hasta TRIGS ocurren en las vías del nuevo patrón. Acti-

var y desactivar esta opción pulsando [**ENTER / YES**] . Este ajuste afecta a todos

patrón en el proyecto, pero puede suprimirse en una base por pista. S [ee](#) **PATRÓN "**

[Ajustes de menú "en la página 89 fo](#) r mas.

LFO AUTO CHANGE será cuando el control lo hacen todos los LFOs reinician automáticamente con

nuevos ajustes LFO activan cuando se cambia a un patrón que contiene otra pieza.

Si no se controla, la configuración de los LFOs del patrón anterior / parte no serán

cambiado hasta TRIGS ocurren en las vías del nuevo patrón. Activar y desactivar

esta configuración pulsando [ENTER / YES] .

PROYECTOS

38

Secuenciador MIDI contiene la configuración de conexión directa CC. **CC DIRECT CONNECT** se activa / desactiva pulsando [ENTER / YES] . Dos

existen ajustes.

- la voluntad, cuando se activa el modo MIDI Octatrack, vía MIDI CC mensajeros recta al puerto de salida MIDI. Cuando el modo MIDI está activado y vivir

Modo de grabación es, CC concretas activas en el CTRL CTRL 1 y 2

Páginas de configuración también se pueden grabar con el

secuenciador. Otros CCS no serán

registrada por el Octatrack, pero todavía enrutado al puerto de salida MIDI.

- NO hace que el canal de auto escuchar los mensajes MIDI CC según la MODO MIDI asignaciones de tabla que se encuentra en [el "Apéndice C: CONTROL MIDI REF-](#)

[Rencia "](#). MIDI CC 36-45 enviado en el canal de auto se reasigna

de acuerdo con los mensajes CC especificados en el CTRL 1 y CTRL 2

CONFIGURACIÓN

páginas.

-

Los mensajes recibidos en el canal MIDI de la pista MIDI activa siempre se comportan como si CC DIRECT CONNECT se activa.

-

CC DIRECT CONNECT viene en la mano cuando, por ejemplo, conectar el MIDI IN entrada y salida de un sintetizador externo al MIDI OUT e IN del Octatrack. ¿Cuándo

CC DIRECT CONNECT está habilitado y el sintetizador está desactivado locales, girando un botón

en el sintetizador afectará ese parámetro synth particular, dada la perilla

envía un mensaje de CC y la envía al canal de auto o el canal MIDI del pista MIDI activo. Si el valor de CC de la perilla también se ha mapeado a un CTRL 1 /

Parámetro del menú AJUSTE CTRL 2, es posible que los cambios hechos en la perilla

sintetizador externo que va a grabar el Octatrack cuando en la grabación en directo

modo. Este comportamiento también se aplica a cerraduras de parámetros. Mantenga presionada la tecla [DISP], gire el mando de sintetizador y el parámetro de sintetizador se bloquearán en consecuencia.

•

Ver "[Octatrack como centro de control MIDI](#)" en la página 127 para un tutorial sobre cómo el Octatrack puede configurarse con dispositivos MIDI externos cuando CC DIRECT CONNECT se activa.

PROYECTOS

39

MEMORIA contiene ajustes relacionados con la profundidad de bits de la muestra y la memoria de la grabadora pista dis-
ción. Utilice el *NIVEL* mando o las [LEFT] / [DERECHA] teclas de flecha para cambiar la configuración.

La cantidad total de memoria RAM disponible para el proyecto es de 85,5 MB. Esta memoria es compartida

por Flex memoria RAM, que se utiliza cuando se carga muestras Flex, y memoria del grabador de pista, el cual

se utiliza la toma de muestras. En este menú, la distribución de Flex RAM y grabadora de pista mem-

teoría se puede ajustar. A la derecha se muestra una barra visualizar la distribución de la memoria. El punteado

área en la parte superior representa la memoria Flex ocupada, el área blanca en el centro representa

RAM libre y el área de color negro en la parte inferior representa reservados memoria de la grabadora de pistas.

Los cambios realizados no entrarán en vigor hasta que se sale del menú. Al hacerlo, aparecerá un mensaje

aparecerá pidiéndole que confirme los cambios. Esto es debido a que los tampones son grabadora

borra cuando se realizan cambios y confirmados.

FLEX FORMATO controla lo que muestras de la profundidad de bits estarán en cuando se cargan a la Flex

Lista ranura de muestra. Las muestras cargadas a la lista de slot estático no se ven afectados por este ajuste.

Existen dos configuraciones.

- 24-BIT mantendrá la profundidad de bits de muestras de 24 bits cuando se cargan. 16 bits

muestras seguirán siendo de 16 bits.

- 16-BIT convertirá muestras de 24 bits a las muestras de 16 bits cuando se carga, es decir, muestras ocuparán memoria RAM menos Flex a costa de la reducción de la profundidad de bits. Si una muestra se guarda cuando esta opción está activada, se guardará como 16 bits sample sin importar la profundidad de bits original. Si una muestra de 24 bits se guarda una voluntad pronta aparece informando que se guardará como una muestra de 16-bit.
- DINÁMICA DE GRABACIÓN** ofrece dos opciones.
- NO obliga a los registradores de la pista para usar sólo la memoria de la grabadora de la pista, lo que por defecto es de 16 segundos de tiempo de muestreo por cada grabador pista. Es posible aumentar o disminuir la memoria del grabador de pista disponible mediante el uso de la **GRABACIONES DE RESERVA** y los **LONGITUD DE RESERVA** ajustes.
 - SI hace posible que los registradores camino de superar la grabadora pista memoria y utilizar cualquier memoria RAM libre Flex.
- FORMATO DE REGISTRADOR** selecciona en lo que la profundidad de bits de los registradores de pista se muestra. 24 - configuración de bits y de 16 bits están disponibles.
- RESERVA DE GRABACIONES** elige qué grabadoras de pista que se puede asignar un cierta cantidad de tiempo de la muestra dedicado. Esta configuración en combinación con la **LONGITUD DE RESERVA** ajuste decide básicamente el tamaño de la memoria del grabador de pista.
- R1 ... R1-R8 selecciona a los registradores de la pista que se verán afectados por la **RESERVA LONGITUD** ajuste. Grabadoras fuera de la línea de grabadores pista seleccionada

PROYECTOS

40

no habrá que ninguna memoria de la grabadora pista asignada, lo que hace imposible para que puedan degustar menos **REGISTRADORES DYNAMIC** se establece en YES. Estos grabadoras de pista se utilice la memoria RAM Flex durante el muestreo.

- **NINGUNO** agregará toda memoria de la grabadora de pista en la memoria RAM Flex, haciendo la cantidad total de RAM disponible, que es 85,5 MB, consiste sólo Flex Memoria RAM. Como ninguna memoria de la grabadora pista estará disponible para las grabadoras de pista, muestreo será no ser posible a menos **REGISTRADORES DE DINÁMICAS** se establece en **SÍ**. Las grabadoras de pista y luego utilizar la memoria RAM disponible Flex la toma de muestras. Si selecciona **NONE** la **LONGITUD DE RESERVA** ajuste se no tienen ningún efecto en absoluto. **RESERVA LONGITUD** hace que sea posible para reservar tiempo de la muestra a las grabadoras de pista elegido por el **GRABACIONES DE RESERVA** ajuste. Estas grabadoras de pista será siempre ser capaz de probar la cantidad de segundos configurado aquí. Al seleccionar la reservada tiempo de la muestra, el equivalente en los pasos del secuenciador basado en el Octatrack actual BPM, así como la cantidad de memoria RAM de la hora reservada ocupará, se muestra en el esquina superior izquierda de la pantalla LCD. La barra de negro en la esquina inferior derecha de la LCD también cambia según el tamaño de la memoria de la grabadora pista reservados. La más grabadoras de vía afectados y cuanto más tiempo de muestreo reservados, a menos Flex RAM estará disponible para las muestras de Flex. Esto funciona a la inversa como así. Tiempo de muestreo Menos reservados significa más memoria RAM Flex estará disponible. Si **REGISTRADORES DE DINÁMICAS** se establece en **YES** y se excede el tiempo de muestreo reservados la toma de muestras, los registradores de la pista comenzarán a utilizar la memoria RAM Flex disponible.

- **Al reservar una gran cantidad de memoria RAM para una grabadora de pista, interna sam-treo de canciones Octatrack completos son posibles.** **METRÓNOME** configura el metrónomo Octatrack. Una pista de clic es muy útil cuando, por ejemplo introduciendo **TRIGS** muestra o Trigs nota en el modo de grabación en directo. Tenga en cuenta que

el metrónomo sólo sonará cuando el secuenciador está en marcha. El metrónomo puede quicky puede activar / desactivar pulsando [CUE] + [TEMPO] . Utilice el *NIVEL* mando o el [IZQUIERDA] / [RIGHT] teclas de flecha para cambiar la configuración de este menú. **ACTIVOS** activa / desactiva el metrónomo. **TIME SIG. NUMER** controla la medida de nota del compás del metrónome. **TIME SIG. DENOM** controla la medida de tiempo del compás del metrónome.

PROYECTOS

41

PREROLL controla por la cantidad de bares el metrónomo sonará antes de la secuenciador empieza a reproducirse. Este ajuste sólo afecta al inicio del secuenciador cuando

Se inicia el modo de grabación en directo.

VOLUMEN CUE controla el volumen del metrónomo enviado a las salidas de señal.

MAIN VOLUME controla el volumen del metrónomo enviado a las salidas principales.

TONAL voluntad cuando está activo dar el clic seguimiento de un carácter tonal. Cuando se desactiva el haga clic en la pista se constituirán de impulsos cortos atonales.

PASO establece el tono de la pista click tonal. Esta opción no está disponible cuando

TONAL está desactivada.

MIDI

Aquí ajustes relacionados con MIDI se realizan.

MANDO establece cómo el Octatrack maneja ciertos mensajes MIDI.

CC AUDIO IN controla si las pistas de audio reaccionan a CC MIDI entrantes o no.

Activar o desactivar pulsando [ENTER / YES] . Cuando se desactiva sin CC afectará a la pistas de audio.

AUDIO CC SALIDA conjuntos de qué manera los botones utilizados para las pistas de audio se transmiten MIDI

CC. Esta configuración tiene tres opciones. Seleccione entre las opciones pulsando la

[LEFT] o [RIGHT] flechas o pulsando [ENTER / YES] .

- **INT** hará que las perillas de parámetros sólo afectan internos. No van a enviar

cabo cualquier MIDI CC.

- **EXT** hace que los mandos envíen MIDI CC, pero impide que afecte parámetros internos. Esta opción hace esencialmente el trabajo de perillas en un local de modo apagado.

- **INT + EXT** hace que los mandos controlen ambos parámetros internos y envíen

Datos MIDI CC.

NOTA AUDIO IN controla si las notas MIDI entrantes deben afectar a las pistas de audio o

no. Activar o desactivar pulsando [**ENTER / YES**] . Cuando está deshabilitada no MIDI entrante

PROYECTOS

42

notas afectarán las pistas de audio, es decir pistas o máquinas no pueden ser triggered externamente.

AUDIO OUT Nota sets qué información MIDI los [**TRIG**] teclas transmiten. Este conjunto-

contiene tres opciones. Seleccione entre las opciones pulsando la [**LEFT**] o

[**RIGHT**] teclas de flecha o pulsando [**ENTER / YES**] .

- **INT** hará [**TRIG**] pulsaciones de teclas que afectan sólo a máquinas internas o pistas. [**TRIG**] teclas no envían cualquier nota MIDI, a menos que se pulse cuando se está en

una pista MIDI.

- **EXT** hará [**TRIG**] pulsaciones que envían notas MIDI. No internas máquinas o pistas serán disparadas. Esta opción esencialmente hace que el [**TRIG**]

teclas funcionen de manera de modo fuera local.

- **INT + EXT** hace [**TRIG**] pulsaciones de teclas que afectan a máquinas y pistas internas. MIDI notas al mismo tiempo que se enviarán.

SYNC es un menú donde el Octatrack se puede configurar para transmitir y responder a secuenciador

mensajes MIDI relacionados. Abra el menú seleccionándolo y pulsando [**ENTER / YES**] . Mover

entre las opciones del menú, utilizando las **flechas** [**]** teclas. Activar y desactivar los ajustes

pulsando [**ENTER / YES**] .

Transporte Enviar se activa cuando hacen el Octatrack enviar en tiempo real del sistema

mensajes como reproducir, detener, continuar y el puntero de posición de canción.

Transporte RECIBIR se activa cuando hacer el Octatrack responde al sistema de

mensajes en tiempo real, como reproducir, detener, continuar y el puntero de posición de canción

Frecuencia de envío se activa cuando se haga el Octatrack transmisión de reloj MIDI.

RELOJ RECEPCIÓN voluntad cuando se activa hacen que el Octatrack responder a reloj MIDI enviado desde dispositivos externos.

PROG CH ENVIAR voluntad en caso de control envía mensajes MIDI de cambio de programa

cuando se cambia el patrón activo en la Octatrack. ¿Qué canal de los mensajes

se envían en está dictada por la configuración a continuación.

CANAL establece que el canal Octatrack debe enviar el cambio de programa men-

sabios sobre. El **NIVEL** perilla se utiliza para cambiar esta configuración. Si se elige AUTO, el

primer canal MIDI utilizado por las pistas de audio, y no utilizados por cualquiera de las pistas MIDI,

se utilizará. Si se ha establecido un canal MIDI, el mensaje de cambio de programa se transmitirán

Ted en ese canal.

PROYECTOS

43

PROG CH RECIBIR voluntad cuando está marcada hacer el Octatrack escuchar y reaccionar a

Los mensajes de cambio de programa entrantes. ¿Qué canales se recibirán los mensajes

en es dictada por la configuración más adelante.

CANAL sets qué canal del Octatrack recibirán mensajes de cambio de programa

en. Si se establece en AUTO se utilizará ningún canal especificado en el menú de canales. La

automática de canales se encuentra en el menú de canales. Más información de este menú se encuentra en

el encabezamiento a continuación. Si el canal se establece en un canal MIDI específico, ese canal

ser utilizado para recibir mensajes de cambio de programa.

-

Si tanto **RELOJ RECEPCIÓN Y TRANSPORTE RECIBIR** son activados, la Octatrack esperará a reloj MIDI después de recibir iniciar o continuar mensajes de 16 segundos antes de considerar la sincronización externa pierde. Esto, por ejemplo, permite enrollamiento previo en secuenciadores no empezar reloj hasta que se complete preroll. Si sólo **TRANSPORTE RECIBIR** está habilitada la máquina comenzará tan pronto como sea posible después de recibir iniciar o continuar.

CANALES es donde se realiza la configuración del canal MIDI de las pistas de audio. Navegar por en el menú con las **[LEFT]** y **[RIGHT]** teclas de flecha. Cambie los canales MIDI utilizando el **[UP]** y **[DOWN]** teclas de flecha o el **NIVEL** perilla.

AUTO CANAL es el canal MIDI que da acceso a la pista activa en ese momento.

Mensajes CC MIDI enviados al canal de auto puede vivir en el modo **GRABACIÓN** ser grabada en la pista activa. En el modo MIDI y **CC DIRECT CONNECT** es habilitada, los mensajes enviados a la CC automática de canales se enviarán directamente a la salida MIDI-poner puerto. Mensajes CC especificados en los 1 y CTRL CTRL 2 menús de configuración puede también grabar en el modo de grabación en directo. Si **CC DIRECT CONNECT** es disa-

sangrado del Octatrack pistas MIDI reaccionarán a CC entrantes según el MIDI

MODO asignaciones de tabla que se encuentra en [el "Apéndice C: Referencia Control MIDI"](#).

Información Parcela para las pistas de audio se puede grabar de forma cromática por el envío de datos de notas MIDI al canal automático. Esta es otra manera de controlar sam-

Ples cromáticamente en lugar de utilizar el modo cromático. Para obtener más información acerca de esto,

Consulte la nota asignaciones de tablas encontró i [n "Apéndice C: CONTROL MIDI](#)

[REFERENCIA "](#). Lea sobre el modo cromático en la página 82.

TRIG CANAL sets qué canales MIDI de las pistas de audio responden y enviar datos

a. Si por ejemplo el canal MIDI 1 se asigna a la pista 1, la pista puede ser externa

controlada de acuerdo con las asignaciones encontradas [en el "Anexo C: CONTROL MIDI REF-Referencia ". T](#) se puede rastrear a la vez, cuando se activa, envía datos MIDI en MIDI canal 1. Esto ocurre cuando los *ENTRADA DE DATOS* se ajustan perillas y cuando [TRIG] se pulsan las teclas. Un ajuste OFF significa que la pista de audio no responderá a, ni enviar, cualquier dato MIDI.

PROYECTOS

44

•

Para evitar conflictos MIDI deseados al controlar instrumentos externos con el Octatrack secuenciador MIDI, los canales MIDI asignados a las pistas de audio debe preferiblemente no ser el mismo que los asignados a las pistas MIDI. Leer más sobre este asunto sección ["CÓMO MIDI es dirigida" en la página 110.](#)

•

Cerraduras y candados de parámetros de escena se pueden introducir a través del canal de auto. Es hecho presionando una tecla [DISP] o [SCENE] y el envío de la correspondencia-mensaje CC ing. Asignaciones MIDI CC se tratan en [el "Apéndice C: CONTROL MIDI Referencia "](#).

ESTADO DE TURBO permite que la negociación de modo Turbo entre el engranaje Elektron. Conexión de la Octatrack a otro equipo compatible con el protocolo Turbo, como el Machinedrum y Monoma-máquina, hace que sea posible aumentar el ancho de banda MIDI normal de hasta 10 veces. Este aumenta la precisión de las señales de reloj MIDI, así como la sincronización de mensajes CC.

VELOCIDAD ACTUAL muestra el multiplicador actual de la tasa de transferencia de MIDI. Cuando el Octatrack no está conectado a un dispositivo usando el protocolo MIDI Turbo compatibles suave-ware, la velocidad será de 1,0 x.

NEGOCIAR selecciona el multiplicador de la velocidad de transferencia MIDI que se debe utilizar. La

[IZQUIERDA] / [DERECHA] se utilizan las teclas de flecha. Pulse [ENTER / YES] para iniciar la negociación. Tenga en cuenta que Octatrack MIDI IN / OUT debe estar conectado al MIDI OUT / IN del dispositivo compatible con el protocolo turbo para que esta función.

MENÚ DE MEZCLAS

En él se realizan los ajustes de menú mezclador para la producción y los insumos AB y CD auriculares.

El *NIVEL* perilla se utiliza para cambiar la configuración. Si bien este menú está activo, las pistas pueden ser también

silenciado y solista pulsando los [TRIG] llaves. Los ajustes del menú MIXER son comunes para

todos los bancos y las pautas de un proyecto.

MIX determina lo que se supo de la salida de auriculares. Si el indicador se establece en la

la posición más a la izquierda, la salida de auriculares será un reflejo de las salidas principales. Si se establece en la

la posición más a la derecha sólo el audio de las pistas con pautas se dirigirá a la salida de auriculares.

PROYECTOS

45

MAIN / CUE SALIDA ajusta el nivel de salida final de los principales y dar señales de salidas respectivamente. Un cero ajuste ni ganará ni atenuar la señal. Un ajuste de 63 dará a la señal por 12 dB.

AB / CD DIR ofrece parámetros que harán que el acto Octatrack como un mezclador muy básico. Lo

simplemente envía el audio procedente de las entradas A / B y C / D a las salidas principales. Una **AB / CD**

DIR ajuste de 0 no enviará ninguna señal de audio entrante a las salidas principales. Cuando **AB / CD DIR** es

establece en 127 no se puede aumentar ni el nivel de audio de entrada enviada a las salidas principales atenuada.

El **DIR** parámetros no afectan el volumen de audio entrante durante el muestreo. Incluso si se

se establecen en 0 de muestreo es por lo tanto posible. **AB / CD DIR** son, sin embargo afectados por **AB / CD**

GAIN ajustes.

•

El modo DIR de entrada es útil cuando se presentará en vivo y no tiene ningún Octa-

seguimiento de pistas de sobra. Dependiendo del tamaño de la instalación de un mezclador dedicado puede no ser necesario en absoluto.

•

DIR sonido no se verá afectado por cualquiera de los bloques de doble FX, pero se verá afectada por los efectos de la pista master Si se utiliza una pista master. Usar máquinas Thru para afectar audio entrante con los bloques FX.

•

Cuando no está en el menú MEZCLADOR el principal parámetro se puede ajustar pulsando [FUNCTION] mientras gira el NIVEL perilla.

AB / CD GAIN puede atenuar o aumentar la señal de audio procedente de las entradas AB / CD. Un conjunto--64

ting será silenciar el audio completo, un valor de 0 hace ni ganar ni atenuar la señal y un

el establecimiento de 63 dará a la señal en 12 dB. Estos ajustes afectan al volumen de entrada

audio de la toma de muestras, al establecer **DIR AB / CD** y cuando los niveles de uso de máquinas a través.

MUTE ofrece una visualización del estado de silencio y solo de las pistas. Cuando el mezclador

menú es abrir el **[TRIG]** teclas se pueden utilizar para ambas pistas de audio y MIDI mute y solo.

[TRIG] teclas 1-8 afectan a las pistas de audio y **[TRIG]** teclas 9-16 afectan a las pistas MIDI.

Para silenciar una pista, pulse el correspondiente **[TRIG]** clave. Un <TRIG> LED apagado y

línea en lugar de un cuadrado en la sección mute pista indican una pista silenciada. A <TRIG> roja encendida

LED y una casilla se indica en la sección mute pista significa una pista es audible. Mientras retención

ing **[FUNCTION]** y pulsando el **[TRIG]** llaves, los cambios de silencio se llevará a cabo hasta que **[FUNC-**

CIÓN] se libera. Una pista que está actualmente silenciado pero se enmudece cuando **[FUNCTION]** es

publicado se muestra como un signo "+". Una pista que actualmente no está en silencio, pero se silencia

cuando **[FUNCTION]** se libera se muestra como un signo "X".

Es posible aislar pistas pulsando **[CUE]** de los + **[TRIG]** teclas correspondientes a los

pistas que desea solo. Una pista solo'ed se indica por un LED verde y <TRIG> la carta

"S". Desindividualizar una pista mediante la repetición de la combinación de botones. Las pistas que se escuchará una vez que todos pistas se un solo'ed se indica por medio LED brillante <TRIG> rojo y cuadrados punteados. La LEDs <TRIG> de las pistas silenciadas antes de la operación solo será apagada. Al salir el solo Modo de estas pistas se quedará silenciado. Las pistas silenciadas se solo'ed volverán a su silencio esta- una vez que el modo en solitario tus se sale. Si una pista está con claves, el silenciamiento se evita que sea enviada a las salidas principales. La pista se sin embargo, todavía será audible desde las salidas de señal. Una pista con claves se solo'ed será audible de las principales salidas y cue.

PROYECTOS

46

•

Si la pista 8 se ha convertido en una pista master no se verá afectada por los mudos.

•

Si se utilizan máquinas de vecinos de la pista o pistas que precede a la última Vecino máquina no se puede silenciar. Para silenciar la cadena, silenciar la última máquina Vecino.

•

Es posible silenciar una pista sin entrar en el menú MEZCLADOR. Simplemente pulse [FUNCIÓN] + la tecla [TRACK] correspondiente a la pista que desea silenciar. Rastrear solo'ing sólo es posible en el menú MEZCLADOR sin embargo.

•

Los LED <track> también indican el estado de silencio. Una pista silenciada y activa se indica por un LED <track> amarilla. Una pista silenciada y actualmente no seleccionado se indica mediante un LED <track> apagado.

MENÚ TEMPO

Aquí el BPM del proyecto se establece. La pantalla TEMPO se abre pulsando la [TEMPO] clave.

El *NIVEL* codificador cambia el tempo en pasos enteros. El [UP] y [DOWN]

las flechas cambian la parte decimal del tempo.

-

Sosteniendo [FUNCTION] mientras se ajusta el tempo no cambiará el tempo hasta que el [FUNCTION] se suelta el botón.

TAP TEMPO

Para aprovechar un tempo, mantenga el [FUNCTION] clave y pulse el botón [TEMPO] clave en un ritmo constante.

Después de cuatro tomas consecutivas el ritmo promedio de los grifos se configurará como el nuevo tempo. Usted

puede seguir tocando el [TEMPO] clave, el promedio tempo marcado entonces seguir actualizando.

PATRÓN DE TEMPO NUDGE

Puede cambiar temporalmente el tempo hacia arriba o hacia abajo en un 10% pulsando el [LEFT] o [RIGHT]

teclas de flecha. Al soltar la tecla BPM volverá a la configuración original. Este

funcionalidad es muy útil al sincronizar manualmente su Octatrack de un tocadiscos o un exter-

fuerza de sonido. Tenga en cuenta que no es necesario estar en el menú TEMPO para realizar este cambio de tempo.

MUESTRA TEMPO NUDGE

Con la celebración de una o más [TRACK] y pulsando las

teclas [IZQUIERDA] / [DERECHA] el tempo de la

muestras que juegan actualmente en las pistas pueden ser codazos temporalmente. Esto no afecta a

el tempo del secuenciador.

PROYECTOS

47

-

En el menú ARRANGER, los patrones se pueden asignar ajustes de tempo individuales.

Lee más en la sección ["el organizador" en la página 106](#) .

REGISTRADORES DE PISTA Y MÁQUINAS DE RECOGIDA

48

REGISTRADORES DE PISTA Y MÁQUINAS DE RECOGIDA

Hay dos maneras de degustar la Octatrack. Ya sea por el uso de grabadora de muestreo de pista,

que se puede realizar manualmente o mediante el uso de TRIGS grabadora, o mediante el uso de especializada máquinas llamadas máquinas de recogida, que básicamente funciona como medidores. Leer más sobre seguimiento de muestreo grabadora en la [SEcción "TRACK RECORDER MÉTODOS DE MUESTREO" en la página 52](#) . Máquina de muestreo Pickup se trata en la sección "RECOGIDA DE MUESTREO MÁQUINA" [en la página 54](#) .

Al realizar grabadora de muestreo pista o de la máquina de muestreo recogida, grabadoras de pista son siempre se utiliza. Cada proyecto cuenta con ocho grabadoras de pistas, una para cada pista, y pueden puede configurar para grabar audio de las entradas externas, de las principales y dar señales de salidas, de la pistas individuales y de diversas combinaciones de estas fuentes. Grabadoras de pista no tendrá que ser asignado a las pistas, ya que siempre están disponibles. El CONFIG.GRAB

menús, revestidos de p [los 48 años](#), se utilizan para controlar las fuentes de donde y de qué manera la grabadoras de pista deberían probar.

Por defecto, la memoria de la grabadora de pista se utiliza la toma de muestras, es decir, cada una grabadora de pista puede probar durante unos 16 segundos. Sin embargo, la memoria de la grabadora pista reservada puede ser aumentado o disminuido. Es incluso posible para los registradores de la pista de muestra directamente a la Flex memoria RAM. Ajustes relacionados con la distribución de la memoria RAM se encuentra en la memoria menú, que está cubierto en [la página 39](#) . Lea más sobre el manejo general de RAM mem-

teoría de sección [en "PROYECTOS DE MEMORIA RAM" en la página 25](#) .

Las muestras captadas por los registradores de la pista se almacenan en buffers de grabación. La grabadora de ocho tampones se encuentran en la lista de ranura de flexión de la muestra. Para reproducir una muestra capturada a través de la pista muestreo grabadora, el búfer del grabador correspondiente tiene que ser asignado a una Flex máquina de una pista. Desde grabadora de muestreo pista es independiente de la reproducción, el mismo pista puede ser utilizado tanto para el muestreo y la reproducción de la muestra. También es posible

asignar el mismo tampón grabadora a varias máquinas Flex de un patrón. Cada máquina Flex pista puede, por supuesto, todavía contienen ajustes individuales y Trigs secuenciador. Leer más sobre buffers grabadora en sí [cción "REPRODUCCIÓN DE MUESTRAS DE ACTAS CAPTURADO" en la página 53](#). Reproducción de muestras de la máquina recogida registradas funciona un poco diferente. Si una recolección máquina se asigna a una pista, que será difícil-vinculada a la grabadora de pista y grabadora tampón de esa pista. No hay buffers grabadora por tanto, deben ser asignados para las máquinas de recogida de reproducir las muestras registradas. Las muestras capturadas por las máquinas de recogida todavía se almacenan en la grabador amortigua sin embargo, por lo que es posible guardar y editar estas grabaciones. Contenido del buffer grabadora no se guarda automáticamente. Si un grabador de tampón contiene una muestra y la grabadora pista correspondiente empieza a muestra, la muestra búfer original será sobrescrita por la nueva muestra. También, las muestras en las memorias intermedias grabadora no se conservan en memoria después de apagar el Octatrack o modificación de proyectos. Si desea mantener grabadora muestras de tampón se deben guardar en la tarjeta Compact Flash. Esta operación puede ser realizado en el menú EDIT CONFIG.GRAB se accede pulsando [FUNCTION] + [BANK] , mientras que cualquier menú RECORDING SETUP está activo. Alternativamente, el ahorro puede ser hecho desde el editor de audio. Esto se explica en la sección ["Archivo" en la página 104](#) .

- **Para ver tutoriales sobre cómo probar, consulte ["Grabadora MUESTREO TRACK" en la página 130](#).**

- **Muestras capturados se pueden guardar directamente en la piscina de audio o en el proyecto**

carpeta. El ajuste de control de esto se encuentra en el menú de personalización. Leer más en [la página 33](#).

•

Muestras grabadas pueden ser inmediato vez estirada o comprimida en el tiempo de coincidir con el BPM de la Octatrack. Tenga en cuenta que TSTR en el menú **REPRODUCCIÓN CONFIGURACIÓN** debe establecerse en cualquiera **AUTO**, **NORMAL** o superar para esta función. Si se establece en **AUTO**, asegúrese de corrección de tiempo se activa para el búfer de la grabadora. Esto se hace en el Menú del editor de audio atributos. Lee más en la sección ["atributos" en la página 102](#).

•

Las muestras captadas por los registradores de la pista se pueden abrir directamente en el audio editor para su posterior edición. Primero, seleccione la pista cuyo correspondiente grabadora tampón de muestra debe ser editado. A continuación, presione **[RECORD AUDIO] + [BANK]** para abrir la muestra búfer del grabador en el editor de audio. Lea más sobre el editor de audio en sección ["El editor de audio" en la página 95](#). El editor de audio también se puede acceder En el menú Edición **RECORDING SETUP**. El acceso a este menú pulsando la tecla **[FUNC-CIÓN] + [BANK]**, mientras que cualquier menú **RECORDING SETUP** está activo.

•

Es posible muestrear a pesar de que los parámetros de **DIR** en el menú son **MEZCLADOR** el valor **0**.

•

Es posible señal de audio entrante pulsando teclas **[CUE] + [RECORD AUDIO]**.

MENÚS DE GRABACIÓN CONFIGURACIÓN

Cada grabadora de pista cuenta con dos páginas Configuración de grabación dedicados, en su configuración

en relación con qué y cómo la grabadora pista debe de muestra se encuentran. Colocar **TRIGS** grabadora

en también se lleva a cabo el secuenciador de paso, que es necesaria para grabadora de trig de muestreo, mientras

cualquiera de las dos páginas de menú está activo. Como los registradores de la pista están directamente vinculadas a la vía, la pista cuyo grabador pista que desea editar debe estar activo. Para abrir el GRABACIÓN

Menús de configuración, pulse **[FUNCTION] + [AUDIO REC AB] / [REC CD AUDIO]**

Al pulsar **[FUNCTION] + [PLAY]** mientras que dentro de los menús de configuración de grabación se borrará búfer del grabador de la grabadora de la pista activa de cualquier contenido de audio. GRABACIÓN RED

modo tiene que estar inactivo para que esta función.

Mientras que en cualquier menú RECORDING SETUP, un menú EDIT se puede abrir pulsando

[FUNCTION] + [BANK] . Este menú ofrece varios comandos relativos a la grabadora de pista.

EDIT esta grabación se abrirá la muestra de grabado en el editor de audio. El edi-audio

está cubierto de la secta [de iones "El editor de audio" en la página 95](#) .

GUARDAR esta grabación se guardará la grabación hecha por el registrador de la pista activa a la

Tarjeta Compact Flash.

Guarde todos los GRABACIONES salvarán todas las grabaciones de todas las grabadoras de pista con el Pacto

Tarjeta flash.

REGISTRADORES DE PISTA Y MÁQUINAS DE RECOGIDA

50

IR A LA MEMORIA CONFIG se abrirá el menú MEMORY, donde la asignación de la memoria RAM

se puede ajustar la memoria. Lea más acerca de este menú en [la página 39](#) .

RECORDING SETUP 1 MENU

Introduzca GRABACIÓN menú SETUP 1

pulsando **[FUNCTION] + [AUDIO REC AB]** .

La barra en la parte inferior de la ventana indica grabadora muestreo y reproducción de la pista. Se repre-

se resiente de la longitud (longitud proyectada) del búfer del grabador. Las dos flechas visibles cuando

muestreo o de reproducción de muestras posteriores presentan el registro y posiciones de reproducción. La flecha de la parte superior,

apuntando hacia la barra, muestra la posición de grabación. La flecha inferior muestra el play-

posición de la espalda. A la derecha de la barra, la cantidad de tiempo disponible para el muestreo activo

grabador de pista se expresa en segundos, así como en los pasos del secuenciador.

Cuando el muestreo o la reproducción de una muestra grabada, la rueda de la grabadora empezará a girar.

INAB selecciona qué entrada o entradas del par de entrada AB la grabadora debe muestrear.

Existen cinco opciones.

- - hará que la grabadora desprecie AB entrada de la toma de muestras.
- AB hará que la grabadora capture un archivo estéreo en el que la señal de entrada A es

en el extremo izquierdo y la señal de entrada B está ajustado totalmente a la derecha. Este es el valor predeterminado opción.

- A hará que la muestra registrador de la entrada A. La muestra capturada será en Stereo aun cuando sólo se utiliza una entrada.
- B hará que la muestra de la grabadora de entrada B. La muestra capturada será en Stereo aun cuando sólo se utiliza una entrada.
- A + B hará que la grabadora de capturar un archivo de música en el que las señales de entrada A y la entrada B se suman.

INCD selecciona qué entrada o entradas del CD par de entrada de la grabadora debe muestrear.

Existen cinco opciones.

- - hará que el CD de entrada desprecie grabadora de la toma de muestras.
- CD hará que la grabadora capture un archivo estéreo en el que la señal de la entrada C es

en el extremo izquierdo y la señal de entrada D está ajustado totalmente a la derecha. Este es el valor predeterminado opción.

- C hará que la muestra de la grabadora de entrada C. La muestra capturada será en Stereo aun cuando sólo se utiliza una entrada.

REGISTRADORES DE PISTA Y MÁQUINAS DE RECOGIDA

51

- D hará que la muestra de la grabadora de entrada D. La muestra capturada será en Stereo aun cuando sólo se utiliza una entrada.
- C + D hará que la grabadora de capturar un archivo de música en el que las señales de entrada de C

y D de entrada se suman.

RLEN establece la duración de la grabación una vez que el registrador de pista comienza a muestrear. Este conjunto depende del BPM del secuenciador, pero no tiene en cuenta los ajustes de escala de la grabación. Un valor de 16 será, por ejemplo, siempre graba el equivalente de 16 notas 1/16o con un ajuste de escala de 1x. Si **RLEN** se encuentra al máximo la grabadora de pista se muestra durante el tiempo que el tiempo de muestreo permite reservados. Por defecto es de 16 segundos, pero este se incrementará en el

Menú MEMORY. Lea más en la página [39 la edad](#) .

TRIG ofrece tres enfoques diferentes para el proceso de muestreo. Este valor también controla cómo una máquina Pickup asignado a la pista funcionará.

- uno hará la grabadora, una vez que se inicia el proceso de muestreo, ya sea manualmente

o TRIGS grabadora, muestra de acuerdo con la duración establecida por **RLEN** . El muestreo pro-

ceso se reinicia al presionar **[TRACK] + [RECORD AUDIO] / [MIDI]** .

- ONE-2 hará que la grabadora, una vez que se inicia el proceso de muestreo sea manu-

aliado o TRIGS grabadora, muestra de acuerdo con la duración establecida por **RLEN** . La toma de muestras

proceso se puede parar antes de tiempo pulsando **[TRACK] + [RECORD AUDIO] /**

[MIDI] .

- MANTENGA hará que la grabadora, una vez que se inicia el proceso de muestreo, la muestra durante el siempre y cuando el **[TRACK] + [AUDIO RECORD] / [MIDI]** botones se pulsan y mantienen,

dado que no se pulsan más largo que el período de tiempo del **RLEN** ajuste permite.

El resultado de la muestra depende de si el muestreo manual o TRIGS grabadora son utilizado.

Cuando se toman muestras a través del uso de un grabador de trig, el trig capturará sólo el silencio como siempre y cuando **[TRACK] + [RECORD AUDIO] / [MIDI]** no se pulsan de forma manual. Un ejemplo: a trig grabadora con un **INAB** ajuste de A + B , **DISP** en retención y con una

RLEN de ajuste 16 se coloca en el primer paso del secuenciador. **[PLAY]** se presiona a iniciar el secuenciador. Cuando el secuenciador alcanza el paso 4 **[TRACK] + [AUDIO REC AB]** se presiona y se mantiene y justo antes del secuenciador alcanza el paso 6 en el botón combinación se libera. La muestra grabada consistirá, pues, de 3 Inicial 1/16o notas de silencio, 2 notas 1/16o de notas de audio y finalmente 11 1/16o de silencio.

SRC3 elige qué debe registrarse fuente interna. La selección de la fuente también define cómo funcionará la reproducción de la muestra cuando una pista grabadora trig y un tampón trig grabadora se colocan en el mismo secuenciador por pasos. Si **SRC3** se establece en - y una pista de registros grabadora trig las entradas de audio, el sonido de la muestra trig se reproducirá será el sonido que al mismo momento en que se capturó por la grabadora trig. Todas las demás **SRC3** ajustes en un escenario similar hacer la muestra trig reproducir el sonido grabado por el trig anterior.

- - hará que la grabadora caso omiso de fuentes internas de la toma de muestras.
- **PRINCIPALES** hará la muestra grabadora la mezcla enviada a las salidas principales.
- **CUE** hará la muestra grabadora de la mezcla enviada a las salidas de señal.
- **T1 - T8** hará que la muestra grabadora de la salida de la pista de audio seleccionada.

REGISTRADORES DE PISTA Y MÁQUINAS DE RECOGIDA

52

LAZO establece si la muestra capturada se repetirá o no cuando se juega.

•

Si una fuente está en "-" y se intenta probar de ella, sólo se grabará silencio.

GRABACIÓN DE CONFIGURACIÓN 2 MENU

Entre en el menú **RECORDING SETUP 2** pulsando **[FUNCTION] + [RECORD AUDIO]** .

FIN aplica un fundido de entrada al iniciar la grabación. El valor se expresa en el secuenciador

pasos. La aplicación de un muy corto fundido en se puede utilizar para evitar clics que de lo contrario podrían ocurrir cuando bucles de una muestra registrada.

FOUT aplica un fundido de salida a la grabación. El valor se expresa en pasos del secuenciador. La fade out se añade después de la grabación se detiene. Si por ejemplo se produce la grabación de 16 pasos y **FOUT** se establece en 2, la longitud total de la muestra será de 18 pasos del secuenciador. Este parámetro se comporta de manera diferente para las máquinas de recogida. En este escenario, el fundido de salida se aplica a la a partir del bucle capturado.

AB establece el nivel de monitorización de la señal procedente de la entrada de par AB. El ajuste sólo es relevante cuando una máquina de recogida se le asigna a la pista. El **INAB** ajuste, situado en el GRABACIÓN Configurar página 1, decide qué entrada o entradas que deben ser controlados. Si diferentes grabadores pista contienen diferentes **AB** ajustes, el ajuste realizado para la pista grabador de la pista activa es la que dictará el control de la corriente de la máquina Pickup nivel. La señal del monitor está dirigido a la pista activa, lo que significa cualquier efectos de pista afectarán la señal. También se dirige al destino de salida de la pista activa. Este ajuste es útil si se desea controlar el audio entrante una máquina de recogida deberá probar, pero no lo hace que desee utilizar **DIR** parámetro del menú MIXER.

QREC permite cuantización de muestreo manual y la máquina de tiempo de muestreo Pickup.

- APAGADO desactiva la cuantización de grabación.
- PLEN será, después de presionar las teclas de iniciar la grabación, inicie el proceso de grabación una vez que el patrón ha jugado toda su longitud.
- 1 ... agotará el tiempo del inicio del proceso de muestreo de acuerdo con el número de serie de pasos del secuenciador. Si se selecciona, por ejemplo 4, el muestreo se iniciará el siguiente latido. Si Se selecciona 8, el muestreo se iniciará después de la mitad de un bar.

CVP permite cuantizar triggering manual de los buffers de grabación y recogida máquinas. Triggering Manual se hace, por ejemplo, pulsando **[TRACK] + [PLAY]** o el último ocho **[TRIG]** teclas. Este parámetro no tiene ningún efecto sobre los registradores de la pista triggered por el

secuenciador. Este parámetro es un reflejo del **TRIG cuantificados** configuración disponible en el Menú de atributos que se encuentran en el editor de audio. Si el **CVP** se cambia el parámetro, **Quantized TRIG** se lo puede cambiar, así, que se puede ver cuando el búfer del grabador de

REGISTRADORES DE PISTA Y MÁQUINAS DE RECOGIDA

53

la grabadora de pista se abre en el editor de audio. Lea más en la sección "[ATTRIBUTES](#)" en la página 102 .

- **NO** hará que el búfer del grabador jugar inmediatamente el audio una vez que esté triggered.

Esta es la opción por defecto.

- **PLEN** será, una vez que el búfer del grabador se ha triggered, inicie la reproducción una vez que el pattern ha jugado toda su longitud.

- **1 ...** agotará el tiempo de la reproducción de inicio del búfer del grabador según la cantidad del sistema de pasos del secuenciador. Si se selecciona, por ejemplo 4, la reproducción comenzará en el siguiente latido. Si 8 está seleccionado, la reproducción se iniciará después de la mitad de una barra.

CD funciona igual que la **AB** entorno, pero para las entradas de CD.

-

Configuración FIN y FOUT a sus valores más bajos ayudará a evitar los clics no deseados

que puede ocurrir cuando un loops grabados.

TRACK MÉTODOS DE MUESTREO DE ACTAS

Existen dos métodos principales de muestreo. Muestreo manual se realiza presionando manualmente teclas mientras grabadora trig de muestreo es un proceso automatizado llevada a cabo por el uso de TRIGS grabadora.

MUESTREO MANUAL

Muestreo manual se realiza a través apremiantes combinaciones de botones. Al establecer **INAB** , **INCD**

y **SRC3** del menú RECORDING SETUP 1 adecuadamente tanto mono y estéreo

fuentes pueden ser muestreados.

[TRACK] + [AUDIO REC AB] hará un muestreo del AB entrada externa del grabador pista

de la pista.

[TRACK] + [REC CD AUDIO] se muestra desde el CD de entrada externa a la grabadora pista

de la pista.

[TRACK] + [MIDI] se muestrear sonidos internos a la grabadora de pista de la pista.

•

Si un búfer del grabador contiene una muestra y se inicia la grabadora de pista correspondiente

para la muestra, el tampón de muestra original se sobrescribe con la nueva muestra.

•

Al tomar muestras de forma manual el Octatrack hará una suposición cualificada, tanto de la

BPM de la muestra registrada y el número de barras que han sido incluidos en la muestra. Este

información se puede ver, y modificar en caso necesario, cuando el búfer del grabador se abre en

el editor de audio. Lee más en la sección [n "atributos" en la página 102](#) .

•

Es posible muestrear simultáneamente desde varias fuentes pulsando la combinaciones de botones apropiados.

•

Al permitir el ajuste de modo rápido RECORD, el [TRACK] claves no necesitan

ser presionado para iniciar la toma de muestras. Simplemente pulsando el botón [GRABAR AUDIO] teclas es entonces

REGISTRADORES DE PISTA Y MÁQUINAS DE RECOGIDA

54

suficiente para que el registrador de la pista activa el inicio de muestreo. Leer más

sobre el historial de modo rápido en la pág [33 años](#) .

•

El parámetro QREC es muy útil cuando se toman muestras manualmente engranaje externo sincronizado

a la Octatrack. Loops perfectos son entonces fáciles de capturar. Cuando triggering manualmente

los bucles, utilice CVP para asegurar que se juegan en perfecta sincronía con el Octatrack

patrón.

REGISTRADOR TRIG MUESTREO

TRIGS Recorder permite un proceso de muestreo automático, ya que cada registrador trig iniciados sam-
treado. TRIGS registrador puede colocarse en el secuenciador mientras se está en ya sea el REGISTRO-
ING menú de configuración o en el menú TRACK EDIT TRIG, revestidos de pa [ge 87](#). Para poder
lugar TRIGS grabadora en el modo GRABACIÓN RED secuenciador deben estar activos. Grabadora
TRIGS se introducen pulsando los [TRIG] llaves.
Una grabadora trigonométricas defecto muestreo de las tres fuentes de entrada, pero la selección de la fuente
se puede cambiar para cada grabadora trig. Cuando en el menú RECORDING SETUP 1, el
fuente una grabadora trigonométricas muestras de se pueden ver pulsando y manteniendo pulsado el [TRIG] clave
la grabadora trig. Las fuentes activadas se indican mediante gráficos invertidas en la pantalla LCD y
iluminado por <AUDIO RECORD> y LEDs <MIDI>.
Para activar o desactivar una fuente de muestreo para un grabador trig, mantenga el [TRIG] botón de
la grabadora trig presionado mientras pulsa [AUDIO REC AB] , [REC CD AUDIO] o
[MIDI] . TRIGS grabadora posteriores que se colocan en el secuenciador pondrá por defecto a la última
activado selección de la fuente.
TRIGS Recorder se puede convertir en una grabadora TRIGS tiro. Ellos muestreo trig sólo una vez,
que puede ser muy útil cuando, por ejemplo, toma de muestras en vivo y no quería tener que
eliminar una grabadora trig una vez que ha iniciado el muestreo. Un disparo TRIGS grabadora se introducen
pulsando [FUNCTION] + [DISP] y se indican mediante LEDs <TRIG> amarillas. Leer más
cerca de un tiro TRIGS secciÃ [sobre "ONE SHOT TRIGS" en la página 79](#) .

- **Si un búfer del grabador contiene una muestra y se inicia la grabadora de pista correspondiente para la muestra, el tampón de muestra original se sobrescribe con la nueva muestra.**

- **Cuando el muestreo con grabador Trigs se le asignará la muestra capturada la mismos BPM que la configuración actual de BPM de la Octatrack. En el menú ATRIBUTOS**

del editor de audio la asignación de BPM de la muestra se puede cambiar. Leer más en ["atributos" en la página 102.](#)

REPRODUCCIÓN DE LAS MUESTRAS DE ACTAS CAPTURADO

Todas las muestras grabadora pista a un búfer del grabador dedicado. Los ocho tampones grabadora son situado en la lista de la ranura de la muestra Flex, directamente por encima de la primera posición de la ranura de la muestra.

REGISTRADORES DE PISTA Y MÁQUINAS DE RECOGIDA

55

Así, un tampón grabadora funciona como una muestra y necesidades Flex, al igual que una flexión regular de la muestra, que se debe asignar a una máquina de flexión antes de que pueda ser triggered por el secuenciador. ¿Cómo-
Alguna vez, cuando se muestrea con una máquina de recogida, sin búfer debe asignar desde Pickup máquinas tienen vínculos con los registradores de la pista y tampones grabadora. Lea más acerca de cómo asignar muestras a las máquinas en la secta [de iones "Asignación de FLEX y muestras estáticas para MÁQUINAS" en la página 66](#) .

•

Muestras de tampón grabadora no se conservan en la memoria después de la Octatrack ha sido apagado. Si quiere evitar que se deben guardar en la tarjeta Compact Flash tarjeta. Esto se hace en el editor de audio, que se describe en la sección ["Archivo" en la página 104](#) , o en el menú EDIT CONFIG.GRAB, al que se accede pulsando `ing [FUNCTION] + [BANK]` mientras tanto GRABACIÓN instalación de Windows está activo.

•

Antes de comenzar a probar el uso de los métodos de muestreo registrador de la pista, que a menudo es un buena idea asignar primero un búfer del grabador a la máquina Flex de una pista. La búfer del grabador debe corresponder preferentemente a la grabadora de pista que se va utilizar el muestreo. Por ejemplo, si se utiliza grabadora pista 1, tampón grabadora 1

podría ser asignado a una máquina Flex asignado a la pista 1. Cuando se toman muestras con seguimiento grabador 1, a continuación, inmediatamente será capaz de reproducir el sam-grabado ple.

RECOGIDA DE MUESTRAS DE LA MÁQUINA

Máquinas de recogida ofrecen una forma especializada de muestreo y se orientan hacia la construcción de bucles. Mediante el uso de máquinas de recogida, es posible capturar loops, añadir pistas adicionales, repita secciones de bucle, añadir nuevos lazos e incluso ajustar el General Octatrack BPM para el BPM de bucles capturado. Máquinas de recogida pueden ser controlados con, por ejemplo, controladores de pedal MIDI, lo que son muy adecuadas para la manipulación de audio en vivo. Máquinas de recogida siguen dependiendo de los registradores de la pista y tampones grabadora, pero pueden ser considerado como una forma alternativa de controlarlos. Tan pronto como se asigna una máquina de recogida a una pista, es difícil-ligada a la de la grabadora de la vía y el búfer del grabador de ese seguimiento. Comportamiento de la máquina Pickup es, pues, controlada por los ajustes disponibles en el registro-Menú SETUP, ING. La fuente que se muestra en está establecido allí y lo mismo pasa con duración de la grabación, fade in / out, etc. Como las máquinas de recogida están relacionados con grabador tampones, así, no hay asignaciones de búfer del grabador hay que hacer para una máquina de recogida de reproducir las grabaciones. Tenga en cuenta que para una máquina de recogida de poder muestra, la pista es asignado a las necesidades de ser activo. Máquinas de recogida Dadas se centran en bucles, la reproducción funciona de manera muy diferente com-en comparación con las máquinas Flex y estático. Máquinas de recogida no son posibles con la secuencia, ni bloqueo de parámetros. Los gráficos de la pantalla de las máquinas de recogida también difieren un poco en comparación con otras máquinas. Donde normalmente se muestra el nombre de la muestra, la posición de reproducción y

longitud del bucle, expresado en pasos del secuenciador, se muestra en su lugar. A la derecha del bucle longitud, información acerca de qué modo de disparo que se ha elegido para la máquina de recogida es se muestra. Un bloque es igual a uno, a dos cuerdas iguales One2, un bloque de pie es igual a HOLD.

Maestro y esclavo MÁQUINAS RECOGIDA

La primera máquina de recogida que registra un bucle actúa como maestro. El BPM de la Octatrack cambiará automáticamente de acuerdo con el valor de BPM calculado del bucle grabado. Si Pickup máquinas están asignados a otras pistas, los bucles se registran serán bucles esclavo. La longitud de estos bucles puede depender de la longitud del bucle maestro. Si la **LEN** parámetro de un Recoger máquina de esclavo se fija a X1, el bucle que automáticamente grabará tendrá el mismo longitud que el bucle maestro. También forzar el bucle esclavo para estar en fase con el maestro bucle. Si se establece en X2, el lazo esclavo será el doble de la longitud del bucle principal. Si la reproducción de todas las máquinas de recogida se detiene, la primera máquina de recogida que registra un nuevo ciclo será el nuevo amo.

La relación maestro / esclavo es visualizado por los iconos de pista. Dos píxeles ubicados en la parte superior izquierda lado de la "P" indica una máquina de recogida principal. Dos píxeles a la parte inferior izquierda indican un máquina de recogida de esclavos.

En la ilustración de arriba, el icono de la pista más a la izquierda representa una máquina de recogida principal, mientras que el icono de la derecha muestra una máquina de recogida de esclavos.

CONTROL DE LAS MÁQUINAS DE RECOGIDA

Los servicios de un flujo de trabajo más orientado looper, la función de la **[RECORD AUDIO]** teclas es modificado para las pistas que contienen máquinas de recogida. Ellos ya no corresponden a la externa insumos, sino que funcionan como claves de registro y reproducción. En general **[AUDIO REC] AB** controles la función de grabación de la máquina de recogida, mientras que **[REC CD AUDIO]** controla el juego funciona- ción. Sin embargo, la forma en que trabajan con más detalle depende del **TRIG** ajuste que se encuentra en

GRABACIÓN menú SETUP 1. Un diagrama detallado de estados de la máquina recogida se encuentra en la final de este capítulo.

Si se selecciona uno, el registro de un nuevo ciclo comenzará al presionar [**AUDIO REC AB**] , dado que la pista se detiene actualmente. La longitud del bucle es decidida por el **RLEN** parámetro ter del menú RECORDING SETUP 1. Si [**AUDIO REC AB**] se pulsa de nuevo, sin dejar de grabación, la grabación se reinicie, igual que lo hace el muestreo utilizando una grabadora de pista cuya **TRIG** opción se establece en uno. Cuando el bucle se ha registrado la máquina Pickup entrará automáticamente en el modo de doblaje, a menos que [**REC CD AUDIO**] se pulsa durante la muestreo, en cuyo caso se iniciará la reproducción del loop sin doblaje. Alternar entre doblaje y reemplazar con el [**AUDIO REC AB**] clave. Para dejar de doblaje, o reemplazar, presione [**REC CD AUDIO**] . Esto no va a detener la reproducción del bucle, sólo el proceso de toma de muestras. Alternar entre parar y jugar con [**CD AUDIO REC**] . Para sobregrabar de nuevo, sólo tiene que pulsar [**AUDIO REC AB**] , mientras que el bucle está jugando. One2 funciona muy similar al modo de UNO. La diferencia es que el la longitud del bucle puede definir activa pulsando [**AUDIO REC AB**] o [**REC CD AUDIO**] después del muestreo tiene comenzado. Si [**AUDIO REC AB**] es presionado Overdubbing comienza, si [**REC CD AUDIO**] es comienza la reproducción se pulsa. Si ninguna de las teclas se presionan, la longitud del bucle será definido por el **RLEN** ajuste y la máquina de recogida se iniciará automáticamente doblaje cuando el conjunto longitud se ha registrado.

REGISTRADORES DE PISTA Y MÁQUINAS DE RECOGIDA

57

Cuando se selecciona HOLD muestreo se realiza manteniendo pulsado [**AUDIO REC AB**] .

Al soltar la tecla, la máquina de recogida se iniciará la reproducción del bucle. Para hacer más de-

dubs, simplemente mantenga pulsado [AUDIO REC AB] una vez más, mientras que el bucle está jugando. Sustitución está no es posible en este modo, pero usted puede lograr los mismos resultados mediante el establecimiento de la **ganancia** parámetro del menú PRINCIPAL PICKUP to-INF, dada **OP** , que se encuentra en el mismo menú, se establece en DUB.

La máquina recogida iconos de pista cambian en función de su estado actual.

Los diferentes estados de la máquina recogida se ilustran arriba. De izquierda: se detuvo, jugando, grabación, doblaje, en sustitución.

Una vez que el bucle ha sido registrada que se puede doblar, ya sea presionando [MIDI] , mientras que en la GRABACIÓN menús de configuración, o bien pulsando [TRACK] + [MIDI] en cualquier momento. Tenga en cuenta que esta

operación hace una copia de la circular en ese momento específico, por lo que se recomienda no hacerlo esto mientras doblaje.

•

Ver ["MUESTREO MACHINE PICKUP" en la página 132](#) para un tutorial paso a paso sobre cómo se muestra con las máquinas de recogida.

•

Utilice un controlador MIDI pie para la operación de manos libres de las máquinas de recogida. La MIDI toma nota de las máquinas de recogida responden a se describen en el ["Anexo C: MIDI REFERENCIA DE CONTROL "](#). A MI DI pies controlador tutorial se encuentra es la sección ["CONTROL DE LA RECOGIDA DE MAQUINAS CON UN CONTROLADOR DE PIE MIDI"](#) en la [página 133](#) .

SECUENCIADOR DE SYNC PICKUP

El secuenciador Octatrack puede tempo sincronizado con una grabación de la máquina de recogida. Este es útil si usted quiere mezclar pistas pre-programmed con bucles de la máquina de activación y no lo hace desea que la sincronización del secuenciador a la deriva.

Presione [TRACK] + [TEMPO] para sincronizar el secuenciador a un bucle de la máquina de recogida. El BPM el valor normal se muestra en la esquina superior izquierda de la pantalla LCD a la vez ser reemplazada

con información sobre qué máquina Pickup que controla el secuenciador BPM. Para ver el tempo del bucle del secuenciador está bloqueado, abra la ventana de TEMPO.

Si sync Pickup se activa cuando se detiene el secuenciador y máquinas de recogida son play-ción bucles, al pulsar **[PLAY]** hará que el secuenciador empieza a jugar la próxima vez que el sincronizado Lazo máquina Pickup comienza de nuevo. Si no hay máquina de recogida está jugando, el secuenciador se iniciará jugar inmediatamente cuando **[PLAY]** se presiona.

Página 70

REGISTRADORES DE PISTA Y MÁQUINAS DE RECOGIDA

58

•

Si el seqencer Octatrack está reproduciendo, use el ajuste CVP, que se encuentra en el expediente-ING menú SETUP 2, para empezar a jugar las máquinas de recogida en sincronía con el patrón.

Página 71

REGISTRADORES DE PISTA Y MÁQUINAS DE RECOGIDA

59

1)

EL REGISTRO VIEJO SE BORRA

2)

Si el botón no está pulsado (o liberado), EL TRANSICIÓN ocurrirá cuando la posición de grabación Ha alcanzado su longitud designada

3)

LA TRANSICIÓN Se produce cuando el Posición de grabación ha llegado a su Longitud designada

[AB]

-

Botón presionado

-

BOTÓN DE FUGA

[AB]

2

[CD]

[AB]

[AB]

1

MANTENER
GRABACIÓN

DETENIDO

JUGAR

Overdubbing

GRABACIÓN

DETENIDO

JUGAR

Overdubbing

SUSTITUCIÓN

[AB]

1

[AB]

[CD]

[CD]

[CD]

3

[CD]

[AB]

[AB]

1

NO BOTÓN

3

[RECORD AUDIO] KEYS FUNCIONALIDAD DE VARIOS RECOGIDA
DE LA MÁQUINA TRIG AJUSTES

GRABACIÓN

DETENIDO

JUGAR

Overdubbing

SUSTITUCIÓN

[AB]

[CD]

[CD]

[CD]

[CD]

[AB]

[AB]

1

[AB]

2

One2

BANCOS, PARTES Y ESCENAS

60

BANCOS, PARTES Y ESCENAS

Cada proyecto contiene hasta 16 bancos. Bancos contienen:

-

16 patrones.

-

4 piezas.

Cada parte contiene:

-

Información acerca de que las máquinas se asignan a las pistas.

-

Información sobre el cual Flex y estático muestras se asignan a las máquinas.

-

Seguimiento de los efectos asignaciones.

-

Seguimiento de los ajustes de parámetros.

-

16 escenas.

Escenas contienen:

-

Cerraduras parámetros de escena.

BANCOS

Un proyecto Octatrack consta de hasta 16 bancos. Cada banco tiene capacidad para 16 patrones. Pat-golondrinas en el banco 1 se etiquetan A01-A16, patrones en el banco 2 B01-B16 y así sucesivamente.

Seleccione un banco pulsando la **tecla [BANK]** botón más uno de los 16 **[TRIG]** llaves. **[BANK]** +

la primera **[TRIG]** llave accederá al primer banco, pulsando **[BANK]** + **[TRIG]** tecla 2 seleccionará el segundo banco y así sucesivamente.

Tan pronto como **[BANK]** se presiona aparecerá un mensaje diciendo "ELEGIR BANCO". Los bancos con contenidos se indican mediante LEDs verdes <TRIG>. Un LED rojo indica <TRIG> la actualidad

bancaria activa. Tan pronto como se selecciona un banco el indicador cambiará a "ELEGIR PAT-

GOLONDRINA ". Al pulsar un **[TRIG]** clave ahora será seleccionar un patrón se encuentra en el banco seleccionado. Pat-golondrinas de contenido se indican mediante LEDs verdes <TRIG>. Un LED rojo indica el <TRIG>

patrón activo en ese momento. Este método de selección de patrón permite cambios rápidos de la banca y el patrón activo. Si no desea seleccionar un patrón, basta con soltar el botón combinación después de la "ELEGIR MODELO" aparece pronto.

- **Si usted no está trabajando en un proyecto que el banco activo se mantiene en la memoria después de la Octatrack ha sido desactivado. Si los cambios que ha realizado en otros bancos, y quiere mantenerlos, es muy importante para guardar el proyecto. Utilizar el SAVE TO NEW comando para esto. Más información acerca de este comando en el sección ["proyecto" en la página 30](#) .**

PIEZAS

Las piezas son muy útiles para añadir las modificaciones de los patrones de un banco. Una parte consiste en las asignaciones de máquina, a lo largo de la muestra y el efecto con los ajustes de parámetros de pista y hasta 16 escenas. Cada patrón está vinculado a una parte y una parte es por lo tanto siempre activa. Cada hosts bancarias 4 piezas.

BANCOS, PARTES Y ESCENAS

61

Todos los modelos de la morosidad bancaria a la utilización de la parte 1. Si, por ejemplo, desea que las máquinas de patrones A01 y A02 para utilizar diferentes muestras o tener diferentes configuraciones, es importante estos patrones están vinculados a diferentes partes.

Rápido de SELECT

Para vincular una parte de la pauta activa, pulse **[FUNCTION] + [MIDI]** . La PARTE RÁPIDA Aparecerá el menú SELECT.

La parte actualmente vinculado a el patrón se muestra con gráficos invertidas. Si una parte ha sido alterado pero no se guarda éste estará marcado con un asterisco. Seleccione la parte que debe ser vinculado al patrón activa pulsando las correspondientes **teclas [Flecha]** llaves. Pulse **[ENTER / YES]** para vincularlo. Es posible rápida a vincular una parte, manteniendo **[FUNCIÓN]** presionado cuando se selecciona el

parte.

PIEZAS EDIT

Utilice las **flechas** [] teclas para seleccionar la parte que debe ser editado y pulse **[FUNC-**

CIÓN] + **[BANK]** para abrir las PARTES Editar menú emergente.

RENAME permite dar a cada parte un nombre único. Después de seleccionar esta opción

y pulsando **[ENTER / YES]** aparecerá una ventana de nombres.

RELOAD hace una parte vuelve a los valores guardados. Si se realiza este comando y el

parte previamente no se ha guardado un mensaje que le preguntará para hacerlo.

SAVE guarda la pieza. Es necesario guardar una parte para ser capaz de realizar la recarga parte

comando.

GUARDAR TODO guarda todos los cambios realizados a todas las partes.

•

Comandos Copiar / pegar / clear están disponibles en el menú EDIT PARTES.

RELOAD PARTE

Si los parámetros de una parte se han ajustado y desea volver a su guardado estado, pulse **[FUNCTION] + [CUE]** . Este comando sólo se puede aplicar a las piezas que tienen

ha guardado. Si una parte no guardado se activa al pulsar la combinación de teclas de un

mensaje que indica "RESERVA PRIMERA PARTE" aparecerá.

BANCOS, PARTES Y ESCENAS

62

•

Este comando es grande en un entorno vivo, si una gran cantidad de parámetros se ha ajustado

y desea que la parte que suene como lo hizo originalmente.

ESCENAS

Cada parte contiene 16 escenas. Una escena es un conjunto de valores de parámetros que pueden ser bloqueados

asignado a las dos ranuras de la escena del crossfader. Cerraduras Escena funcionan como parámetro

cerraduras ter, que están cubiertos [en "CERRADURAS parámetros" en la página 80](#) .

La escena asignada al slot A entra en plena vigencia cuando el crossfader está en su punto más a la izquierda

posición y el lugar asignado a la ranura B entra en plena vigencia cuando el crossfader está en su posición más a la derecha. Para el resto de puestos de crossfader interpolación entre el litoral ocurrirán parámetros de escena. Si sólo una de las escenas asignadas contiene parámetro bloqueado los del crossfader puede interpolar entre estos valores y los valores de los parámetros generales de la parte activa.

Las escenas asignadas actualmente se muestran en la parte inferior derecha de la pantalla LCD.

Otra forma de ver las tareas es pulsando uno de los [SCENE] botones. La escena

ya asignado a la ranura de la escena presionado [SCENE] botón se indica mediante un color rojo

LED <TRIG>. La escena asignada a la otra ranura escena se indica mediante un <TRIG> verde

LED. Las escenas que contienen bloqueos se indicadas por medio brillantes LEDs verdes <TRIG>.

•

Cuando se mueve el crossfader, los parámetros escena bloqueadas tienen prioridad sobre los parámetros-bloquea ter. Esto asegura una transición suave entre los parámetros de la escena sin la cambios repentinos que podrían ser causados por bloqueos de parámetros.

ASIGNACIÓN Y AJUSTE DE ESCENAS

Para asignar una escena a escena ranura A, presione [SCENE A] + a [TRIG] clave. El escenario elegido será ahora ser atribuido a la ranura escena A. El procedimiento es el mismo para la asignación de una escena a

escena ranura B, pero en lugar de prensa [SCENE B] + [DISP] . Es posible asignar un vacío

escena para una ranura de escena, pero tenga en cuenta que si se asignan dos escenas vacías crossfader movimientos no tendrán ningún efecto.

Una vez que se asigna una escena puede bloquear sus parámetros. La funcionalidad es similar a

parámetro de asignación de encaje a una muestra trig. Pulse el [SCENE] botón que contiene el

escena que desea asignar bloqueos y elegir el valor de los parámetros de la pista que desee

para bloquear girando los *ENTRADA DE DATOS* perillas. Los gráficos de los parámetros, así como para

cerraduras de parámetros, se convierten en forma invertida y sus valores bloqueados muestran. Quitar un bloqueo de escenas mediante la celebración de la [SCENE] y pulsando la correspondiente *introducción de datos* perilla. Para ver rápidamente qué pistas y rastrear las páginas de parámetros que contienen bloqueos escena, mantenga pulsada la [SCENE] clave. Los LED <track> de todas las pistas que contienen bloqueos escena se pondrá verde medio brillante y / o comience a parpadear. Al seleccionar una de estas pistas se mostrará medio-verde brillante y / o parpadeando <TRACK parámetro> LEDs. Indican que TRACK

Páginas de parámetros que contienen bloqueos escena.

ESCENA DE VOLUMEN DE CIERRE

Algunos de los parámetros de fabricación especial para el volumen se desvanece están disponibles exclusivamente a escenas.

Los **XLV** , **XVOL** y **xDir** parámetros pueden considerarse como un conjunto de controladores de volumen adicionales

BANCOS, PARTES Y ESCENAS

63

en la parte superior del **NIVEL** , **VOL** y **DIR** parámetros. La diferencia radica en la forma en que manejan desvanece volumen. Bloqueo en consecuencia hará que el fade crossfader entre el volumen de las pistas o entradas de una manera igual energía. Este modo de bloqueo volúmenes es adecuado

cuando se quiere evitar el descenso del volumen que de otro modo se produciría cuando el crossfader es utilizado para desaparecer entre dos pistas y llega a la posición central.

Los parámetros sólo se visualizan cuando se mantiene una [SCENE] pulsado el botón. La **XLV**

parámetro se encuentra como una capa superpuesta a la **NIVEL** parámetro se encuentra en todos TRACK PARAMETER

Páginas Ter. El **XVOL** parámetro se encuentra en el menú MAIN AMP. El **xDir** **AB** y

CD **xDir** parámetros se encuentran en el menú MEZCLADOR.

El **XLV** parámetro se puede bloquear para dos ajustes.

- MIN se silenciará la señal de Publicación de efectos de pista.
- MAX permitirá que la señal a través del conjunto **NIVEL** nivel de señal.

El **XVOL** parámetro se puede bloquear para dos ajustes.

- MIN se silenciará la señal, los efectos previos de la pista.
- MAX permitirá que la señal a través de la serie **VOL** nivel de señal.

Los dos **xDir** parámetros pueden ser bloqueados para cada dos ajustes.

- MIN se silenciará la señal.
- MAX permitirá que la señal a través del conjunto **DIR** nivel de señal.
-

Al pulsar el *NIVEL* perilla mientras mantiene pulsado el botón [SCENE] tecla pulsada se quitar el bloqueo NIVEL. Un bloqueo XVOL se elimina pulsando el correspondiente DATOS DE ENTRADA mando mientras mantiene el botón [SCENE] presionado. Un bloqueo xDir AB es eliminado pulsando botón B mientras se mantiene el botón [SCENE] presionado. XDir CD se elimina pulsando botón C mientras se mantiene el botón [SCENE] presionado.

ESCENA MUTE

Silenciar una escena asignada a una ranura de escena presionando **[FUNCTION] + [SCENE A] / [SCENE B]** . Cuando el silenciamiento de una escena de los parámetros bloqueados de escena asignado tendrá en cuenta y en lugar de los valores de los parámetros generales de la parte activa entrarán en vigor. Esto hace que sea posible, dada la escena valores de los parámetros están bloqueados en consecuencia y la posición de la crossfader se activa completamente la escena, que, por ejemplo, aplicar lavados de efectos por un unmuting escena en silencio.

COPIA DE ESCENA

Es posible copiar una escena y pegarla en una nueva ubicación escena. Para copiar una escena asignada a la ranura escena A o B, presione y mantenga un **[SCENE]** y pulse el **[REC]** . Aparecerá una ventana que dice "ESCENA COPY". Pegue una escena mediante la celebración de un **[SCENE]** clave y pulsar **[STOP]** . Aparecerá una ventana que muestra "ESCENA PASTA". El copiado escena se pegará a la ubicación de la escena asignado a la ranura de la escena.

BANCOS, PARTES Y ESCENAS

64

ESCENA CLEAR

Es posible borrar todos los datos del bloqueo de parámetros escena de una escena.

Mantenga un [SCENE] y pulse el botón [PLAY] . Aparecerá una ventana que dice "ESCENA CLEAR".

La escena asignada a la ranura de la escena se borrará.

La operación escena clara se puede deshacer mediante la realización de la operación una vez más. La

mensaje "UNDO ESCENA" se mostrará en la pantalla.

PISTAS

65

PISTAS

El secuenciador puede controlar Octatrack 8 pistas de audio estéreo y 8 pistas MIDI al mismo tiempo. Este capítulo tratará de las pistas de audio. Para una explicación de las pistas MIDI, consulte

la sección [n "el secuenciador MIDI" en la página 110.](#)

Por necesita ser asignado a una pista para poder procesar o afectar a sonar una máquina. Flexible

y máquinas estáticas se utilizan para procesar las muestras. A través de las máquinas de vecinos ofrecen va-

audio ous opciones de enrutamiento. Máquinas de recogida actúan como dispositivos looper. Lea más sobre la

diversos tipos de máquinas y los controles disponibles para ellos [en el](#)

["Anexo A: REF-MÁQUINA](#)

[Rencia "](#)

Cada pista tiene 5 páginas de parámetros de pista, cada uno con una página principal y una

La página de configuración. Los parámetros en estas páginas afectan el comportamiento de la máquina asignada

a la pista. Lea más [en "Páginas de parámetros de pista" en la página 67 .](#)

•

Los parámetros que se encuentran en los menús SETUP se abren para un mayor control en profundidad de un máquina, circuito o efecto. Se recomienda que primero se familiarice con

los parámetros que se encuentran en las páginas principales antes de comenzar a experimentar con la

Configurar los parámetros del menú.

•

Los parámetros que se encuentran en el REPRODUCCIÓN y EFFECT 1/EFFECT 2 páginas diferentes

dependiendo de la máquina y efectos asignados a la pista.

LA DIFERENCIA ENTRE FLEX Y máquinas estáticas

Además de las muestras de Flex está cargado en la memoria RAM de la Octatrack y estático
muestras fluyen a partir de la tarjeta Compact Flash, algunas otras diferencias entre los dos
Existen tipos de máquinas.
Los LFOs de pista no pueden modular la **STRT** parámetros de una máquina estática. El crossfader
puede, pero si la modulación es demasiado rápido la máquina estática no será capaz de actualizar el comienzo
señalar la posición correcta, lo que resulta en la muestra no se está reproduciendo. Una vez que la máquina estático
alcanza la muestra se reproducirá desde la posición inicial correcta. Bloqueo-Parámetro
CIÓN DEL MAR embargo parámetro hará que la muestra reproduzca exactamente de acuerdo con la
posición de bloqueo. Muestras Flex no experimentan estas limitaciones y siempre reproducir
desde la posición correcta sin importar cómo modulada en gran medida la **STRT** parámetro es.

ASIGNACIÓN DE MAQUINAS DE PISTAS

Las máquinas pueden ser asignados a una pista en el programa Setup ASSIGN o rápido de reproducción
menús.

PISTAS

66

ASIGNACIÓN DE MAQUINAS EN EL MENÚ RÁPIDO ASSIGN

Abra el menú ASSIGN rápida por dos veces rápidamente pulsando el **[TRACK]** botón del
pista que desea asignar una máquina.

Si la pista contiene una máquina Flex se abrirá la lista de slot muestra Flex. Si la pista

figura una máquina estática se abrirá la lista de la ranura de la muestra estática. Pulse el **[LEFT]**

tecla de flecha para acceder a la lista de la máquina. En todos los demás casos, se tendrá acceso a la lista de máquinas
directamente al abrir el menú ASSIGN RÁPIDO.

Seleccione la máquina que se debe asignar a la pista y pulse **[ENTER / YES]** para asignar
ella.

-

Después de asignar una máquina Flex o estático, al pulsar la tecla de flecha [RIGHT] se

acceder a la lista de la ranura de la máquina de la muestra seleccionada.

ASIGNACIÓN DE MAQUINAS EN EL MENÚ DE REPRODUCCIÓN

Seleccione la pista que desee asignar a la máquina pulsando el botón correspondiente

[TRACK] botón. Pulse [FUNCTION] + [REPRODUCCIÓN] para abrir el menú CON REPRODUCCIÓN

menú. Si la pista contenía una máquina de flexión con una muestra asignada a la ranura de la muestra Flex

se abrirá la lista. Si la pista contenía una máquina estática con una muestra asignada al

Se abrirá el índice de slot de muestra estática. Pulse el [LEFT] tecla de flecha para acceder a la máquina

lista. En todos los demás casos, se tendrá acceso a la lista de la máquina directamente al abrir el PLAY-

SETUP ATRÁS.

En el menú más a la izquierda todos los tipos de máquinas están disponibles. Con el cursor, seleccione la máquina

que desea asignar. Pulse [ENTER / YES] para asignar a la pista seleccionada.

PISTAS

67

•

Después de asignar una máquina Flex o estático, al pulsar la tecla de flecha [RIGHT] se

acceder a la lista de la ranura de la máquina de la muestra seleccionada.

ASIGNACIÓN DE FLEX Y MUESTRAS estática para MÁQUINAS

Una vez que las muestras se han cargado a las listas de ranura de muestra que se pueden asignar a la flexión

y las máquinas estáticas de las vías. Si no se ha cargado ninguna muestra, lee cómo hacerlo en

sección ["cargar las muestras a las ranuras de muestra" en la página](#)

[26](#). Tanto el RÁPIDA

Asigne el menú y el menú Reproducción Configuración se puede utilizar en la asignación de muestras.

ASIGNACIÓN DE MUESTRAS EN EL MENÚ RÁPIDO ASSIGN

Abra el menú ASSIGN rápida por dos veces rápidamente pulsando

el [TRACK] botón de una pista

que contiene una máquina Flex o estática que desea asignar una muestra. La ranura de la muestra de Flex

lista se mostrará si la pista contiene una máquina Flex. La lista muestra slot estático será

aparece si la pista contiene una máquina estática.

Seleccione la muestra que se debe asignar a la máquina de la pista y pulse [ENTER /

YES] para asignarlo.

ASIGNACIÓN DE MUESTRAS EN EL MENÚ DE REPRODUCCIÓN CONFIGURACIÓN

Para asignar una muestra de Flex, seleccione una pista que contiene una máquina Flex y pulse [FUNCTION]

+ [REPRODUCCIÓN] para abrir el menú REPRODUCCIÓN

CONFIGURACIÓN. La lista muestra ranura Flex se

aparecerá. Para asignar una muestra estática, abra el menú Configuración de la reproducción de una pista de contener-

ción una máquina estática. Aparecerá la lista de ranura de la muestra estática.

Seleccione la muestra que se debe asignar a la máquina de la pista y pulse [ENTER /

YES] para asignarlo.

•

Las muestras se pueden previsualizar en las listas de ranura de muestra. Seleccione una muestra y pulse

[FUNCTION] + [ENTER / YES] para hacerlo. Esto vista previa de la muestra de la principal

salidas. Pulse la tecla [CUE] + [ENTER / YES] para obtener una vista previa de los resultados de referencia. Cuando pre-

visión, el sonido es por defecto afectada por los efectos de pista. Las muestras pueden ser pre-

vistos en seco sin embargo. El ajuste del control de esto se encuentra en el PERSONALIZAR

menú. Lea más en [la página 32](#).

PISTAS

68

TRACK páginas de parámetros

Las cinco páginas de parámetros de pista contienen parámetros que afectan a la máquina asignada

y efectos. Cada página TRACK PARAMETER se divide en dos sub-páginas. Páginas principales están

accede pulsando el [TRACK PARAMETER] llaves y ofrecer parámetros que

es posible bloqueo de parámetros, asigne a escenas y modular con los LFOs. Parámetros

situado en los menús SETUP se accede ya sea presionando [FUNCTION] + [TRACK PARÁMETROS] o por doble tocando rápidamente un [TRACK PARAMETER] botón. Disposición parámetros no pueden ser parámetros bloqueados, asignados a las escenas o afectados por los LFOs. Ellos por lo general afectar el comportamiento de los parámetros principales. Todas las páginas de parámetros de pista con-mantener una compartida NIVEL y CUE parámetro.

TRACK MAIN LEVEL

Todas las páginas de parámetros de pista disponen NIVEL ajuste. Se ajusta por el *NIVEL* mando y controla el volumen general de la pista, los efectos posteriores. Este ajuste sólo afecta el nivel de las señales dirigidas a las salidas principales. Las señales enviadas a las salidas de señal no se ven afectados.

TRACK CUE LEVEL

Al pulsar [CUE] y girando el *NIVEL* perilla de nivel de cue para la pista está ajustada. Sólo como el nivel principal se ajusta el volumen de los efectos posteriores de la pista. Este ajuste sólo afecta a el nivel de las señales dirigidas a las salidas de señal. Las señales enviadas a las salidas principales no son afectados.

•

Al pulsar [FUNCTION] y girando el *NIVEL* mando afectará el principal parámetro del menú MIXER. Este parámetro controla el volumen de las salidas principales. Utilizar este botón y el botón de combinación para ajustar rápidamente el volumen principal del Octa-seguimiento.

•

Cuando se activa el modo STUDIO, *NIVEL* y [CUE] + *Nivel* de control del sonido enviado a los dos pares de salida. Este modo de direccionamiento anula el enrutamiento por defecto modo. Lea sobre el modo de estudio en p [los 36 años](#).

Principal de reproducción

Abra el menú principal de reproducción pulsando el botón [REPRODUCIR] clave. Este menú será diferente dependiendo del tipo de máquina asignado a la pista. Más información acerca de los diversos

tipos de máquinas y sus parámetros [en el "Apéndice A: REFERENCIA MAQUINA"](#) .

CONFIGURACIÓN DE REPRODUCCIÓN

Abra el menú REPRODUCCIÓN CONFIGURACIÓN, ya sea presionando [FUNCTION] + [REPRODUCCIÓN] o rápidamente doble tocando [REPRODUCCIÓN] . Máquinas y muestras se pueden asignar en este menú. Los parámetros de configuración de la máquina elegida se controlan aquí también. En [la página 26](#)

PISTAS

69

se describe el procedimiento de carga de muestras de ranuras de las muestras. Para obtener más información sobre cómo asignar máquinas a las pistas y las muestras a las máquinas, véase [la página 64](#) .

AMP PRINCIPAL

Acceder a la página principal AMP pulsando [AMP] . Aquí los ajustes que afectan a la amplitud y la posición estéreo de la pista se encuentran.

ATK establece el tiempo que tomará para que la envolvente de amplitud para alcanzar su nivel máximo.

MANTENER establece el tiempo de espera de la envolvente de amplitud. La señal se llevará a cabo a nivel completo durante ción de la duración de la fase de espera. La fase de retención es por defecto depende de la BPM.

El parámetro se expresa en la cantidad de pasos del secuenciador la fase de espera va a durar.

REL establece el tiempo que tomará para que la señal se desvanezca una vez que la fase de espera ha terminado.

VOL ajusta el volumen de la pista, los efectos anteriores. Este ajuste afecta a las señales que se envían tanto a los principales productos y cue.

BAL posiciones de la muestra en el campo estéreo.

XVOL es un ajuste que sólo aparecerá al pulsar un [SCENE] clave. Este parámetro puede sólo puede bloquear las escenas. Ver ["escenas" en la página 61 f](#) o más información.

AMP CONFIGURACIÓN

Abra el menú AMP SETUP presionando [FUNCTION] + [AMP] o dos veces rápidamente presionando [AMP] . Los espectáculos del sobre gráficos que controlan los parámetros de qué aspecto de la

el sobre. Se trata de una imagen estática y no refleja los valores de sobres actuales.

AMP controla el comportamiento de la envolvente de amplitud.

PISTAS

70

- **ANLG** no necesariamente hará que el inicio del sobre de cero una vez que una muestra es siendo triggered. En cambio, cuando se triggered una muestra del ataque envolvente comenzará de el nivel de dotación actual.

- **RTRG** lo que empezará envolvente de amplitud de cero cada vez que una muestra es siendo triggered.

- **R + T** por lo que empezará envolvente de amplitud de cero cada vez que una muestra de trig o trigless trig se activa por el secuenciador.

- **TTRG** no necesariamente va a hacer que el inicio del sobre de cero una vez que una muestra de trig o un trigless trig se activa por el secuenciador. En su lugar, cuando una muestra o un trigless trig se activa el ataque envolvente comenzará desde el nivel de dotación actual.

SYNC se establece si la envolvente de amplitud debe ser sincronizada con la Octatrack BPM o no.

ATCK establece cómo el ataque de la envolvente debe comportarse.

- **LIN** hará que el trabajo de ataque de la envolvente de una forma lineal.

- **LOG** hará que el trabajo sobre el ataque de manera exponencial. Este ajuste permite la ins desvanecen más suaves.

FX1 controla la forma en el sobre afectará el filtro multimodo o el modulador de amplitud

cuando cualquiera de estos efectos están asignados para efectuar bloque 1.

- **ANLG** será, si el filtro de modo múltiple está asignado a efecto 1, no necesariamente hacer que el filtro de inicio sobre de cero una vez que una muestra trig se triggered. En su lugar, el filtro

ataque de la envolvente comenzará desde el nivel de la envolvente actual. Si el modulador de amplitud

es asignado para llevar a cabo la fase 1 se reiniciará cada vez que una muestra trig se triggered.

- **RTRG** será, si el filtro de modo múltiple está asignado a efecto 1, hacer que la envolvente de filtro

empezar de cero cada vez que una muestra trig se triggered. Si el modulador de amplitud es asignado para llevar a cabo la fase 1 se reiniciará cada vez que una muestra trig se triggered.

- **R + T** se, si el filtro de modo múltiple está asignado a efecto 1, hacer que el inicio envolvente de filtro desde cero cada vez que una muestra de trig o un trigless TRIG se activa por el secuenciador. Si

el modulador de amplitud se asigna a efecto la fase 1 se reinicia cada vez una muestra de trig o trigless trig está siendo activado.

- **TTRG** será, si el filtro de modo múltiple está asignado a efecto 1, no necesariamente hacer que el filtro de inicio envolvente de cero una vez que una muestra de trig o un trigless TRIG se activa por el secuenciador. En cambio, el ataque de la envolvente del filtro se iniciará desde la dotación actual

nivel. Si el modulador de amplitud se asigna a efecto la fase 1 se reiniciará cada vez que una muestra de trig o trigless trig está siendo activado.

FX2 funciona como **FX1** parámetro. Afecta el filtro multimodo o amplitud de modulación

Tor cuando cualquiera de estos efectos están asignados a la segunda ranura de efectos.

-

FX1 **FX1** y parámetros **AMP SETUP** son los únicos parámetros página **Track**, aparte desde las páginas de efectos, que están disponibles en una pista master.

PISTAS

71

LFO PRINCIPAL

Aquí se encuentran los ajustes de la velocidad y la profundidad de los tres LFOs pista. LFOs son siempre sincronizado con el tempo de la Octatrack. Pulse el [**LFO**] botón para acceder a esta página.

SPD1 ajusta la velocidad del LFO 1. Cuanto más alto sea el valor, más rápido corre el LFO. Para LFO

velocidad sincronizada con latidos consecutivos, pruebe configuraciones de 16, 32 o 64. Tenga en cuenta que el **MULT** -conjunto

ajustes en el menú CONFIGURACIÓN LFO afecta a los ajustes de la velocidad del LFO. El **SPD1** ajuste se refleja

por el **SPD** ajuste se encuentra en la página LFO1 del menú CONFIGURACIÓN LFO.

SPD2 ajusta la velocidad del LFO2. Este ajuste se refleja por el **SPD** ajuste que se encuentra en la

LFO2 página del menú CONFIGURACIÓN LFO.

SPD3 ajusta la velocidad de LFO3. Este ajuste se refleja por el **SPD** ajuste que se encuentra en la

LFO3 página del menú CONFIGURACIÓN LFO.

DEP1 establece la profundidad de modulación del LFO 1. Este ajuste se refleja en el **DEP** ajuste encontrado

en la página LFO1 del menú CONFIGURACIÓN LFO. Ver pag [correo 71 para](#) una descripción más detallada de los

los parámetros de profundidad de modulación.

DEP2 establece la profundidad de modulación del LFO2. Este ajuste se refleja en el **DEP** ajuste encontrado

en la página LFO2 del menú CONFIGURACIÓN LFO.

DEP3 establece la profundidad de modulación LFO3. Este ajuste se refleja en el **DEP** ajuste encontrado

en la página LFO3 del menú CONFIGURACIÓN LFO.

LFO CONFIGURACIÓN

Esta página contiene ajustes más detallados para los tres LFOs. Abra el menú LFO CONFIGURACIÓN

ya sea presionando [**FUNCTION**] + [**LFO**] o pulsando dos veces rápidamente [**LFO**] .

En la columna de la izquierda hay tres páginas idénticas para los tres LFOs pista, más uno

Diseñador de páginas LFO.

Para modificar el comportamiento de un LFO, vaya a la página correspondiente utilizando el [**UP**] /

[**DOWN**] botones de flecha. Los LFOs pista con seis parámetros de configuración.

PMTR elige el parámetro LFO modulará. LFOs sólo pueden modular los parámetros

que se encuentra en el parámetro páginas principales pistas. Cuando se selecciona el parámetro que será

modula la página TRACK PARAMETER pertenece a se muestra arriba del parámetro

nombre.

PISTAS

72

•

Si utiliza un LFO para modular la velocidad y la profundidad de los otros dos LFOs, tenga en cuenta

que un solo LFO puede modular LFOs con un número más bajo. Esto significa LFO 3 puede modular la velocidad y la profundidad de LFO 1 y 2, mientras que LFO 2 sólo puede modular la la velocidad y la profundidad de LFO 1.

WAVE selecciona la forma de onda del LFO. Once básicos más ocho formas de onda LFO formas de onda de diseño están disponibles.

MULT multiplica el **SPD** parámetro por el valor seleccionado.

TRIG establece cómo el LFO debe reaccionar cuando se triggered una muestra.

- **FREE** hace funcionar el LFO continuamente, nunca reiniciar o detener.
- **TRIG** hace que el LFO se reinicia cuando triggered una muestra. Después de que se ejecuta continuamente viamente hasta triggered una nueva muestra.
- **MANTENER** hace funcionar el LFO libre en el fondo, pero cuando una muestra es trig se encontró con el nivel de salida de LFO se engancha y se mantuvo inmóvil hasta que la siguiente muestra trig.
- **ONE** hará que el LFO reinicia cuando una muestra es triggered, postularse para un ciclo y luego se detiene.
- **MEDIA** hará que el LFO se reinicia cuando triggered una muestra, una duración de medio ciclo y luego se detiene.
- **SYNC TRIG** reiniciará el LFO el inicio de la pista. El LFO se reproduce continuamente.
- **SYNC ONE** se reiniciará el LFO el inicio de la pista. El LFO se reproducirá durante una período.
- **MEDIA SYNC** reiniciará el LFO el inicio de la pista. El LFO se reproducirá durante medio período.

SPD Ajusta la velocidad base del LFO. La velocidad está siempre sincronizado con el ajuste de BPM. Como ambos parámetros de velocidad y multiplicador existen la velocidad de un LFO puede variar desde muy lenta a muy rápido. Los **SPD** ajustes para los tres LFOs se reflejan también en la página LFO PRINCIPAL.

DEP ajusta la cantidad de modulación aplicada al parámetro de destino. Configuración de **DEP** al 127 permite la modulación de un parámetro a y desde cualquier valor extremo. Por ejemplo, si el alquitrán-

conseguir parámetro se establece en 64 una sierra de onda LFO **DEP** ajuste de 64 es suficiente para modular el valor objetivo al mínimo (0) y máximo (127). El **DEP** configuración de todo

tres LFOs se reflejan también en la página LFO PRINCIPAL.

LFO DISEÑADOR

El diseñador LFO permite dibujar formas personalizadas LFO. Esta onda puede en

algunos casos casi considerarse como mini-secuenciadores, ya que, por ejemplo, se pueden utilizar

para hacer cambios en los parámetros de la pista rítmica. Cada pista de audio alberga un diseñador y LFO

todas las formas de onda de diseño están disponibles para todos los LFOs de pistas de audio. Pistas MIDI sólo pueden usar

formas de onda de diseño creado en el menú de configuración MIDI

LFO. Las formas de onda LFO diseñador

son seleccionables por el **WAVE** parámetro se encuentra en las páginas 1-3 del LFO de la configuración de LFO

PISTAS

73

menú. Están representados por pequeñas visualizaciones de sus formas de onda y son

etiquetados T1-T8. Acceder al diseñador LFO, vaya hasta el menú de diseño en la izquierda-columna lateral.

Una forma de onda LFO personalizada consta de 16 pasos, donde cada paso puede tener un valor único.

Los pasos o bien puedan ser pisados o interpolados. Todos los cambios realizados en la forma de onda son

instantáneamente visualizado por la representación de forma de onda LFO en el centro de la pantalla LCD.

[**TRIG**] botones en combinación con la fila superior de **ENTRADA DE DATOS** botones se utilizan para dibujar la forma de onda del LFO.

Para cambiar un paso de forma de onda, presione el correspondiente [**TRIG**] botón y girar uno de los la fila superior *de entrada de datos* perillas. Mientras que la [**TRIG**] presiona el LED <track> anterior será

atenuado. El primer mando que tocará será manipular el valor del paso seleccionado y los botones de

su lado derecho e izquierdo afectará a los valores de paso de forma de onda a la derecha ya la izquierda del origen

paso seleccionado. Pulse **[TRIG]** botón para ver el valor asignado a la correspondiente onda formar paso.

Más pasos de forma de onda que se pueden manipular de forma simultánea. Para ello, sólo tiene que pulsar por varias **[TRIG]** botones mientras girando un botón. Todos los pasos a continuación, los valores se pueden ajustar la misma cantidad.

Para interpolar entre dos pasos, seleccionar una forma de onda de paso pulsando y manteniendo pulsado el responder **[DISP]** y después presione el **botón [TEMPO]** clave. La interpolación entre el valor de la etapa de forma de onda seleccionada y el valor de la siguiente etapa de forma de onda ahora va a producir. A eliminar una interpolación, sólo tiene que repetir la combinación pulsar un botón. Pasos interpolados son indicado por LEDs <track> amarillas en el secuenciador por pasos y curvas inclinadas del LFO visualización de forma de onda.

El menú Edición está disponible cuando el menú Diseñador de LFO está activo. Pulse **[FUNCTION]**

+ **[BANK]** para acceder a ella. Dos comandos están disponibles.

- **RANDOMIZE** creará una forma de onda LFO aleatorio.
- **INVERTIR** invertirán la forma de onda de LFO creado.
-

[FUNCTION] + [IZQUIERDA] / [DERECHA] se puede utilizar para girar la secuencia diseñador LFO.

• **Operaciones de copia / claro / pegar están disponibles en el menú Diseñador de LFO. Este permite copiar diseñador de formas de onda LFO entre las pistas. Cuando por la formación de una operación de borrado, todos los pasos de forma de onda se establece en 0 y la interpolación ajustarse a un paso.**

PISTAS

74

Efecto 1 y Efecto 2

Cada pista tiene dos efectos asignables. Los efectos seleccionables difieren entre los dos

páginas efecto. Para obtener una lista completa de todos los efectos y su principal y los parámetros de configuración,

consulte "[Apéndice B: Referencia de efectos](#)".

EFECTO 1 ofertas:

12/24dB Multi Mode Filter

2 bandas EQ paramétrico

DJ-estilo Kill EQ

2-10 Stage Phaser

Flanger

2-10 Coro grifo

Spatializer

Comb Filter

Dynamix Compressor

Lo-fi Collection

EFECTO 2 ofrece:

12/24dB Multi Mode Filter

2 bandas EQ paramétrico

DJ-estilo Kill EQ

2-10 Stage Phaser

Flanger

2-10 Coro grifo

Spatializer

Comb Filter

Dynamix Compressor

Lo-fi Collection

Echo Delay Freeze

Gatebox Placa Reverb

Spring Reverb

Reverb oscuro

Asignar un efecto, ya sea presionando **[FUNCTION] + [EFFECT 1] / [EFFECT 2]** o rápidamente

duplicar pulsando **[EFFECT 1] / [EFFECT 2]** para abrir el EFECTO 1/EFFECT 2 CONFIGURACIÓN

menú.

Los efectos disponibles se enumeran en la columna de la izquierda. Utilice las **flechas** **[]** para elegir el

efecto que desea asignar y pulse **[ENTER / YES]** para asignarlo. Los parámetros de configuración

del efecto asignado son visibles a la derecha.

PISTAS

75

MUTING TRACK DIRECT

Para silenciar una pista directamente, pulse **[FUNCTION] + el [TRACK]** botón de la pista que debe

se silenciará. Los LED <track> indican el estado de silencio. Un silencio y activa pista se indica por un LED <track> amarilla. Una pista silenciada y en la actualidad no se ha seleccionado es indicado por un LED <track> apagado.

•

Si la pista 8 se ha convertido en una pista master no se verá afectada por los mudos.

•

Si se utilizan máquinas de vecinos, el silenciamiento de la pista o pistas que precede a la última

Vecino máquina no tendrá ningún efecto. Para silenciar la cadena, silenciar el pasado vec- máquina de bor.

•

Las pistas pueden también ser silenciado en el menú MIXER. Lea más en la sección

["MENU mezclador" en la página 44.](#)

PRINCIPALES RESULTADOS Y CUE DE RUTA

Pistas y entradas de audio se pueden dirigir a cualquiera de las salidas principales o las salidas de señal. Canciones y entradas de audio se envían a las salidas principales de forma predeterminada. Lea más acerca de diferentes derrota- ción escenarios de la secta [de iones "Octatrack EJEMPLOS DE CONFIGURACIONES" en la página 118](#) .

SALIDA PRINCIPAL DE RUTA

Esta es la configuración por defecto. Todas las pistas y las entradas se envían a las salidas principales.

SEÑAL DE SALIDA DE RUTA

Al pulsar [CUE] + [TRACK] dirigirá la pista seleccionada a las salidas de señal. Una pista con claves seguirá siendo audible desde las salidas principales. Cuando una pista está con claves del LED del <track>

pista parpadeará. Al pulsar [CUE] + los [RECORD AUDIO] botones también es posible

encaminar las entradas de audio a las salidas de señal. Entradas con claves se indican por la alternancia <AUDIO

GRABACIÓN> leds.

PARÁMETROS QUE AFECTAN A LOS NIVELES DE PRINCIPAL Y CUE

Diferentes parámetros afectan el volumen de la pista o entradas dependiendo de la forma en que están están dirigiendo.

PISTA PRINCIPAL nivel es fijado por el *NIVEL* perilla. Va a afectar a la señal de efectos post del seguimiento cuando se dirige a las salidas principales. Esto no afectará el nivel de señal de un cued seguimiento.

TRACK CUE LEVEL se ajusta pulsando y manteniendo pulsado [CUE] mientras gira el *NIVEL* perilla.

Va a afectar a la señal de efectos posteriores de la pista cuando está siendo enviada a las salidas de referencia. Lo no afectará a la planta principal de una pista.

VOL se encuentra en el menú MAIN AMP de la pista. Va a afectar a la señal de pre efectos de un seguimiento, independientemente de la pista que está siendo enviada a las principales salidas o cue.

DIR se encuentra en el menú MIXER. Esto afecta a la señal de audio entrante enviado a los salidas. Esto no afecta el nivel de señal cuando se saltan de las entradas de audio. Al localizar en la entradas de audio, el nivel de referencia será el equivalente de un **DIR** valor de 100.

PISTAS

76

- **Al habilitar el modo STUDIO, la salida principal y de referencia por defecto de enrutamiento comportamiento puede ser cambiado. Modo STUDIO es útil cuando se quiere utilizar las salidas de señal como par de salidas asignables. Lea más acerca de este modo en [la página 36](#) .**

- **Si una pista con claves se silencia sólo será audible desde las salidas de señal.**

- **Cuando el CUE silencia ajuste TRACK, que se encuentra en el menú Personalizar, se activado una pista que se está con claves se silenciará al mismo. Lea más en la sección ["SYSTEM" en la página 31](#).**

- **Los parámetros XLV, XVOL xDir y están disponibles exclusivamente a escenas. Ellos son útil para evitar caídas en el volumen cuando se hace se desvanece entre las pistas o entradas.**

Lea más acerca de estos parámetros en la secta [de iones "ESCENA DE VOLUMEN DE BLOQUEO"](#) en la [la página 61](#) .

•

El parámetro MIX en el menú MEZCLADOR establece la cantidad de los principales y cue señales que deben ser enviadas a la salida de auriculares. Más información acerca de los parámetros de la sección ["MENU mezclador"](#) en la [página 44](#) .

PATRONES

77

PATRONES

El secuenciador del Octatrack comparte muchas similitudes con el Machinedrum y Secuenciadores Monomachine pero se han mejorado considerablemente. Es increíblemente poderosa y juega un papel muy importante en los sonidos de procesamiento y muestras.

El secuenciador almacena información en los patrones. Los patrones consisten en información sobre cómo las ocho pistas de audio y ocho pistas MIDI se deberían reproducir. Todos los ajustes realizados patrones a se guardan automáticamente. Si desea modificar un patrón, pero mantener la muestra inicial colocaciones trigonométricas tendrá que copiar el modelo a una nueva ubicación y luego usar el copiado patrón como base para el nuevo patrón. Un patrón contiene:

•

TRIGS de ejemplo para las ocho pistas de audio.

•

Nota TRIGS para las ocho pistas MIDI.

•

Seguimiento TRIGS grabadora para las ocho grabadores de pista.

•

TRIGS Trigless para las ocho pistas de audio y las ocho pistas MIDI.

•

TRIGS oscilación de las ocho pistas de audio y las ocho pistas MIDI.

•

TRIGS deslizamiento para las ocho pistas de audio.

•

Uno TRIGS tiro para las ocho pistas de audio.

•

Información sobre el patrón que está vinculado a una parte.

-

Cerraduras parámetro.

-

Cerraduras de muestra.

-

La longitud y el tipo de compás de las pistas.

INDICACIONES LED TRIG

Dependiendo de si el LED <REC> está encendido o no el LED <TRIG> mostrará diferente información cuando el secuenciador está jugando.

Si el LED está apagado <REC> los ocho LEDs <TRIG> más a la derecha se indican TRIGS muestra que se está

activado por el secuenciador. <TRIG> LED 9 actúa como un indicador de la pista 1, <TRIG> LED 10

actúa como un indicador para la pista 2 y así sucesivamente.

Si se enciende el LED <REC> se mostrarán los distintos TRIGS de la pista activa.

OPERACIONES patrón básico

El Octatrack puede cambiar entre los patrones sin ningún tipo de retraso audible. Esto, además de la posibilidad de patrones de cadena, son características útiles cuando, por ejemplo, haciendo improvisaciones en vivo.

SELECCION DEL PATRON

Cada proyecto alberga 16 bancos cada uno con 16 patrones. Los bancos y los patrones son seleccionados utilizando el [BANK] y [PATTERN] teclas en combinación con los 16 [TRIG] llaves.

Los patrones pueden ser seleccionados del banco actualmente activo o de uno de los otros bancos.

Pulse el [PATTERN] botón en combinación con uno de los 16 [TRIG] para seleccionar una palmadita-

golondrina de mar situado en el banco activo en ese momento. Los patrones que contienen datos se indican en verde

LEDs <TRIG>. El patrón actualmente activa se indica por un LED rojo <TRIG>.

PATRONES

78

Seleccione un patrón de otro banco, seleccionando primero el banco mediante el uso de la [BANK] +

[TRIG] llaves. Después de la "ELEGIR MODELO" aparece del sistema, pulse uno de los [TRIG]

teclas para seleccionar un patrón se encuentra en el banco elegido.

CONTROL DE PATRÓN

Al pulsar **[PLAY]** se iniciará la reproducción de un patrón. Al pulsar **[STOP]** detiene la reproducción de todos los temas, excepto las pistas que contienen máquinas Thru. El sonido se cortará, pero los efectos como el Freeze Delay Echo seguirá siendo audible hasta que las repeticiones de retardo se han desvanecido cabo. Cuando se detiene el secuenciador, pulsando rápidamente **[STOP]** + **[STOP]** se detendrá la reproducción de todas las pistas que contienen máquinas Thru, matar al Freeze Delay Echo y enviar una todas las notas off comandos MIDI en todas las pistas MIDI. Después de un patrón se ha detenido, al pulsar **[PLAY]** por lo que empezará patrón de juego desde el principio. Cuando se está reproduciendo un patrón y **[PLAY]** se pulsa la reproducción se detiene. Pulsar **[PLAY]** para reanudar la reproducción.

ENCADENAM PATRÓN

Usted puede utilizar el encadenamiento de patrones en bucle una secuencia de patrones. Sólo es posible encadenar patrones ubicados en el mismo banco, y una cadena no puede contener el mismo patrón dos veces.

Patrones de cadena pulsando y manteniendo pulsado el **[PATTERN]** botón y luego mantenga pulsada la **[TRIG]** teclas en el mismo orden en el que desea los patrones encadenados a jugar. El encadenamiento es indicado por una flecha doble entre el patrón actual y el patrón que va a reproducirse a continuación.

Varios modelos se pueden encadenar.

Al pulsar **[STOP]** mientras que una cadena de patrón se está reproduciendo se detendrá la reproducción y restablecer el patrón de cadena. La próxima vez **[PLAY]** se pulsa la cadena patrón empezará a reproducirse desde el principio. Si **[STOP]** se ha pulsado, al pulsar **[STOP]** volverá a desvincular todos los patrones de la cadena.

MODOS DE GRABACIÓN

El Octatrack ofrece dos modos principales de introducir TRIGS al crear un patrón, RED

Modo de grabación y el modo de grabación en directo.

RED MODO GRABACIÓN

GRABACIÓN RED es un método de componer donde TRIGS se añaden mediante el uso de la 16

[TRIG] llaves. En el estado por defecto, las 16 [TRIG] teclas representan 16 pasos de notas. Es importante tener en cuenta que esto depende sin embargo de la configuración de escala para la configuración. Entre en el modo GRABACIÓN RED pulsando el [REC] clave. Un LED <REC> iluminado en rojo indica que la GRABACIÓN DE RED está activa. Seleccione la pista a la que desea agregar TRIGS por pulsando el correspondiente [TRACK] botón. Coloque por ejemplo TRIGS de muestra en el secuenciador por presionando los [TRIG] llaves. TRIGS de ejemplo se indican mediante LEDs <TRIG> rojo. Varios trig Existen variantes y están cubiertos de sección en "[TIPOS TRIG](#)" en la [página 78](#).

Si el patrón contiene más de 16 pasos, vaya a la página de patrón que desea editar presionando el [PAGE PATTERN] clave. El patrón de la página activa se indica mediante un totalmente iluminado LED <pattern PAGE>.

Pulse [PLAY] para escuchar la secuencia. Usted puede ingresar TRIGS muestra cuando el secuenciador es jugando así.

PATRONES

79

•

Todos TRIGS de la pista se pueden desplazar hacia delante o hacia atrás en el secuenciador. Mientras en el modo GRABACIÓN RED, mantenga pulsada la tecla [FUNCTION] mientras presiona el botón [LEFT] o [RIGHT] teclas de flecha para llevar a cabo el cambio de trigonometría.

VIVO MODO DE GRABACIÓN

Modo de grabación en vivo es el segundo método de añadir TRIGS a las pistas. En este disco-ing modo, los [TRIG] teclas se reproduce en tiempo real para TRIGS entrada. También es posible entrar en las cerraduras de parámetros en tiempo real. Trigs de entrada en el modo de grabación en vivo será por defecto cuantizados a pasos del secuenciador completos, por lo tanto, no micro cronometrados. Este comportamiento se puede cambiar en el menú Personalizar. Lea más en la [página 32 la edad](#).

Mantenga [RECORD] mientras pulsa [PLAY] para entrar en el modo grabación en vivo. El secuenciador

empezará a jugar y el LED <RECORD> comenzará a parpadear. Ahora puede introducir TRIGS muestra en tiempo real pulsando [TRIG] teclas 9-16. Presionando [DISP] tecla 9 se ingresarán en una muestra trig pista 1, presionando [DISP] de 10 teclas va a introducir una muestra trig en la pista 2 y así sucesivamente. Cuando en Modo o el modo cromático, TRIGS trigless, en lugar de TRIGS muestra pistas, pueden ser registrarán si [FUNCTION] se lleva a cabo mientras se presiona el [TRIG] llaves. Esto es útil si, por ejemplo, desea utilizar el modo cromático vivir tono cambia de registro a una muestra, pero no quieren la muestra se reinicie en cada cambio de tono. Lea más acerca de las vías y CROMÁTICOS modos trigonométricas en la sección ["MODOS TRIG" en la página 81](#) .

Girando un mando en el modo de grabación en vivo será parámetro de entrada se sincronice con el activo seguimiento. Las cerraduras de parámetros se introducirá como cerraduras trigless cuando no TRIGS muestra están presentes.

TRIGS parámetro de la muestra serán bloqueados en consecuencia. Para borrar TRIGS en tiempo real, mantenga pulsada la tecla [NO EXIT /] + el [TRACK] clave de la pista que desea borrar TRIGS de. Todos TRIGS afectados por el LED del secuenciador de funcionamiento serán borrados de la pista activa. Los TRIGS de más de una pista se pueden eliminar pulsando varios [TRACK] teclas simultáneamente.

Para eliminar sólo las cerraduras de parámetros en tiempo real, presione y mantenga presionado [FUNCTION] + [EXIT / NO] . Todo TRIGS afectados por el LED del secuenciador de funcionamiento serán borrados de la pista activa. Muestra sin embargo, no se pueden borrar los bloqueos.

Quite las cerraduras de la muestra en tiempo real pulsando [EXIT / NO] mientras presiona el *NIVEL* perilla.

Quite las cerraduras de parámetros específicos en tiempo real pulsando [EXIT / NO] mientras pulsa el *DATOS DE ENTRADA* mando correspondiente al parámetro que debe ser eliminado.

•

Para detener tanto la grabación y la reproducción del secuenciador, pulse [STOP]. A

salir del modo de grabación en directo y mantener el secuenciador jugar el patrón, pulse

[PLAY].

TIPOS TRIG

El secuenciador Octatrack acoge un número de diferentes tipos trigonométricas. Trigs pueden ser entró mientras se está en el modo de grabación en vivo o RED y son, según el tipo de trig, indicada por los LED naranja <TRIG> colores rojo, verde o.

PATRONES

80

TRIGS MUESTRA

Muestra TRIGS trig la máquina de la pista, haciendo que la muestra asignada a la máquina jugar. Introduzca simplemente pulsando un **[TRIG]** clave. TRIGS de ejemplo se indican mediante <TRIG> roja LED.

CERRADURAS TRIGLESS

Cerraduras Trigless NO máquinas trig, LFO o FX sobres. Entre ellos pulsando

[FUNCTION] + [DISP] .

Cerraduras Trigless se indican por medio brillantes LEDs verdes <TRIG>. Muestra ya existente

TRIGS se pueden convertir a las cerraduras trigless pulsando **[DISP] + [EXIT / NO]** dos veces. Para convertir un trigless bloquear a un trigless trig, presione **[DISP] + [ENTER / YES]** . Al pulsar el **[TRIG]** clave de un trigless bloqueo, que se convertirá en una muestra de trigonometría. Pulse el **[TRIG]** de nuevo para extraer la muestra trig por completo.

En el modo de grabación en vivo y el cambio de los parámetros de cerradura, cerraduras trigless con-
conteniendo los parámetros bloqueados se introducirá en el secuenciador por defecto.

TRIGS TRIGLESS

TRIGS Trigless funcionan de manera similar a las cerraduras trigless, pero trig LFOs y envoltentes FX. Pueden sólo se aplicará mediante la conversión de TRIGS muestra o cerraduras trigless.

TRIGS Trigless se indican mediante LEDs <TRIG> completo brillantes verdes. Una muestra ya existente

trig se puede convertir a un trigless trig pulsando **[DISP] + [EXIT / NO]** . Para activar un bloqueo trigless a

un trigless trig, presione **[DISP]** + **[ENTER / YES]** . Al pulsar el **[TRIG]** clave de un trigless trig, que se convertirá en una muestra de trigonometría. Pulse el **[TRIG]** de nuevo para eliminar el ejemplo trig alto-juntos.

ONE SHOT TRIGS

Un disparo TRIGS trig una muestra o una grabadora de pista una sola vez. Ellos son especialmente útiles cuando utilizando el Octatrack como máquina base musical, como por ejemplo, puede trig muy largo

Muestras estáticas sin retriggering ellos una vez que los bucles del patrón. Este tipo trig también disponible TRIGS grabadora. Uno TRIGS tiro no están disponibles para las pistas MIDI.

Si una pista contiene varios TRIGS un tiro, se desarmaron todo lo que uno TRIGS tiro de la pista una vez uno de los uno TRIGS disparo ha sido activado por el secuenciador. Esto se extiende a la pistas de otros modelos también. Si un solo disparo trig ha triggered en la vía 1 patrón A01, cualquiera de las TRIGS tiro en la primera pista de los patrones A02-P16 también serán desarmadas.

Uno TRIGS tiro se introducen pulsando **[FUNCTION]** + el **[TRIG]** clave de una existente sample trig. El LED <TRIG> cambiará de rojo a amarillo, lo que indica el trig ahora es ahora un uno de ellos disparó trig. Uno TRIGS disparo que han sido activados por el secuenciador se indican mediante alterna <TRIG> LED amarillo y rojo. Presionando rápidamente **[STOP]** + **[STOP]** mientras el secuenciador se detiene, apagar y encender la Octatrack o el cambio de proyectos volver a armar todo lo que uno TRIGS tiro. El **[STOP]** + **[STOP]** comportamiento se puede desactivar en el menú de personalización.

Lea más en [la página 33](#) .

Existe varias formas de armar y desarmar una TRIGS tiro. Mientras que en la RED

Modo de grabación y cualquiera de los menús de configuración de la grabación o la pista TRIG EDIT

menú con REC TRIG elegida, es activo, todo lo que uno tiro TRIGS registrador de la pista activa será cuando re-armado pulsando **[ENTER / YES]** . El texto "ARM REC TRK" será visible. El uno

tiro grabadora TRIGS mantendrán rearme durante el tiempo que se lleva a cabo la llave. Tenga en cuenta que un solo disparo TRIGS de muestra que no se verán afectados. Esta forma de armar y desarmar se puede desactivar en la Menú Personalizar. Lea más en la página [32 la edad](#) .

PATRONES

81

Pulsando **[TRACK] + [ENTER / YES]** también volverá a armar todas las ONE SHOT TRIGS registrador de la pista.

El uno TRIGS grabadora tiro mantendrán rearme durante el tiempo que se lleva a cabo la combinación de teclas.

Pulsando **[TRACK] + [EXIT / NO]** se desactivará todo lo que uno tiro TRIGS registrador de la pista. Estos

operaciones se pueden realizar incluso si el modo GRABACIÓN RED no está activo. Tampoco el

Menús de configuración de la grabación o en el menú TRACK EDIT TRIG tienen que estar abiertos.

En el modo GRABACIÓN RED y hay un menú especial está abierto, toda una muestra shot

TRIGS de la pista activa será re-armado cuando se pulsan **[ENTER / YES]** o **[FUNC-**

CIÓN] + [ENTER / YES] . El texto "ARM TRK" será visible. Al pulsar cualquiera de **[EXIT / NO]** o

[FUNCTION] + [EXIT / NO] se desarmará One Shot TRIGS muestra de la pista activa. El texto

"DESARMAR TRK" será visible. Tenga en cuenta que uno TRIGS grabadora tiro no se verán afectados. Armamento

y desarmar con sólo pulsar **[ENTER / YES]** y **[EXIT / NO]** se puede desactivar en el

Menú Personalizar. Lea más en la página [32 la edad](#) .

Si el modo GRABACIÓN RED no está activo, todo lo que uno TRIGS tiro, tanto grabadora y la muestra va-

hormigas, de todas las pistas serán re-armados cuando se pulsan **[ENTER / YES]** o **[FUNCTION] +**

[ENTER / YES] . El "ARM ALL" texto será visible. Armado con Una TRIGS tiro de esta manera pueden ser

hecho, mientras que el secuenciador está en marcha. Del mismo modo, al pulsar **[EXIT / NO]** o **[FUNCTION]**

+ **[EXIT / NO]** se puede utilizar para desarmar a todos One Shots

TRIGS. Armado y desarmado con sólo

pulsar **[ENTER / YES]** y **[EXIT / NO]** se puede desactivar en el menú de personalización. Leer

más en [la página 32](#) .

•

En el menú proyecto, puede desactivar el armar / desarmar funcionalidad cuando pressing [ENTER / YES] o [EXIT / NO]. Lea más en [la página 32](#).

TRIGS BATIENTES

TRIGS oscilación afectan el tiempo de las TRIGS muestra. Se indican con color verde <TRIG>

LED. TRIGS oscilación se introducen en el menú TRACK EDIT TRIG, que se trata en la sección

["TRACK DISP EDIT MENU" en la página 87](#) .

TRIGS TRANSPARENCIA

TRIGS diapositivas pueden hacer que los valores de los parámetros de una muestra trig deslizante a los valores de los parámetros de

la muestra posterior trig. Se indican con LEDs verdes <TRIG>. TRIGS diapositivas son

introducido en el menú TRACK EDIT TRIG, que se cubre en sección [n](#)

["TRACK EDIT TRIG](#)

[MENÚ "en la página 87. S](#) lide TRIGS no están disponibles para las pistas MIDI.

TRIGS RECORDER

TRIGS Recorder se utilizan para iniciar grabadora muestreo pista. Se indican con rojo

LEDs <TRIG>. Leer más sobre TRIGS Track Recorder en sección [ción](#)

["REGISTRADORES DE PISTA](#)

[Y MÁQUINAS DE RECOGIDA "en la página 47.](#)

BLOQUEOS DE PARÁMETROS

Cerraduras parámetro es una característica de gran alcance que permite que cada trig tenga su propio y único parámetro

valores de Ter. Todos TRIGS muestra de una pista puede tener, por ejemplo diferente tono o el volumen conjunto-

ajustes. Cerraduras de parámetros se pueden aplicar a TRIGS de muestra, Trigs trigless, cerraduras trigless y uno

TRIGS tiro. Todos los bloqueos de los parámetros de un trig o bien se pueden eliminar mediante la realización de una clara

TRIG bloqueos de mandato, cubierto en la página [87, o](#) por la simple eliminación de la trigonometría y entrar en él

de nuevo.

PATRONES

82

Para aplicar bloqueos de parámetros, el modo GRABACIÓN RED debe estar activo. Añadir cerraduras a una trig

pulsando y manteniendo pulsado el **[TRIG]** clave de la trigonometría. Ajuste de los parámetros que desea bloquear utilizando los **ENTRADA DE DATOS** perillas. Los gráficos en LCD se convertirá invertida para el bloqueo se mostrarán parámetro y el valor del parámetro bloqueado. El LED del <TRIG>

bloqueado trig comenzará a parpadear rápidamente, indicando el trig ahora contiene un bloqueo de parámetros.

Eliminar un solo bloqueo de parámetros mediante la celebración de **[DISP]** + pulsar la *introducción de datos* de mando el parámetro bloqueado.

BLOQUEOS DE MUESTRA

Cada muestra trig de una pista puede reproducir una muestra diferente. Para ello, abra el ejemplo

Menú LOCK presionando un **[TRIG]** llave y presionando los **[UP]** / **[DOWN]** o las teclas girando el **NIVEL** perilla.

Aparecerá la lista de la ranura de la muestra de la máquina asignado a la pista. La muestra ya

asignado a la máquina se llama TRK DEFAULT. Mientras sostiene el **[TRIG]** clave del sam-

ple trig presionado, utilice los **[UP]** / **[DOWN]** teclas de flecha o el **NIVEL** perilla para navegar en el

lista. Seleccione la muestra que debe ser bloqueado en la muestra trig y pulse **[ENTER / YES]** para

bloquearlo. Cerraduras de ejemplo se indican con un LED que parpadea rápidamente <TRIG> rojo.

MODOS TRIG

Los diversos modos de TRIG afectan a cómo el 16 **[TRIG]** teclas se utilizan cuando no hay grabación

modo está activo. Seleccione el modo TRIG que debe estar activa pulsando **[FUNCTION]** +

[UP] o **[DOWN]** .

El modo TRIG actualmente activo se indica en la parte inferior derecha de la pantalla de cristal líquido, a la

izquierda de los gráficos el envío de tareas escena. Cada modo tiene su propio TRIG rep-gráfico único

resentación.

TRACK

Este es el modo por defecto TRIG. Cuando en cualquier modo de grabación no, **[TRIG]** teclas 1-8 trig

las pistas de audio y desconectadas **[DISP]** 9-16 trig las máquinas de las ocho pistas.

Las máquinas también pueden ser disparados pulsando **[TRACK]** + **[PLAY]** . Detener la reproducción de la máquinas pulsando **[TRACK]** + **[STOP]** . En el modo MIDI los ocho últimos **[TRIG]** teclas en cambio se utiliza para trig desconectado pistas MIDI. Lea más sobre cómo desconectar pistas en la sección [en "PATRÓN valores de menú" en la página 89.](#) Tr igrless TRIGS también pueden ser triggered manualmente pulsando **[FUNCTION]** + **[TRIG 9 .. 16]** cuando no está en cualquier grabación

PATRONES

83

modo. La pista correspondiente a la **[TRIG]** tecla pulsada se verá afectada. Esto es bueno cuando se quiere, por ejemplo, trig el filtro o el LFO pero no la muestra. En el modo de grabación en directo que se puede grabar en tiempo real **[TRIG]** pulsaciones de teclas a colocar TRIGS muestra en el secuenciador. TRIGS Trigless, en lugar de TRIGS muestra, pueden ser registrarán si **[FUNCTION]** se lleva a cabo mientras se presiona el **[TRIG]** llaves.

CROMÁTICO

Este modo permite la reproducción cromática de muestras. Cuando no está en ningún modo GRABACIÓN el **[TRIG]** claves, además de la **[PAGE PATTERN]** tecla de función como un pequeño mini-teclado. **[FUNCTION]** + **[DISP]** se manualmente trigonométricas trigless TRIGS lugar de TRIGS muestra. Mientras que en VIVO Modo de grabación es posible grabar en tiempo real **[TRIG]** pulsaciones de teclas para crear melódica secuencias. TRIGS Trigless, en lugar de TRIGS muestra, se pueden grabar si **[FUNCTION]** se lleva a cabo mientras pulsa el **[TRIG]** llaves. Cuando una muestra se triggered en este modo, el **PTCH** parámetro de la página principal de reproducción se ajustarán temporalmente a un semitono en un rango de 2 octavas. El rango de 2 octavas sólo válida para las pistas de audio; en pistas MIDI notas se pueden reproducir en un rango mucho más amplio de octava. Cambie el rango de octava de la **[TRIG]** teclas pulsando **[FUNCTION]** + **[IZQUIERDA]** / **[DERECHA]** .

La octava actual se indica a la izquierda de la representación gráfica del teclado.

Las teclas <TRIG> LEDs indican las teclas blancas y negras. Notas C están representados por ama-

LEDs bajos, teclas blancas están indicados por los LED rojo y teclas negras se indican mediante apagado

LED. La nota fundamental de la muestra se encuentra en la octava 0 y situado en [TRIG] clave 13.

En el modo MIDI los [TRIG] teclas dan note on / off comandos en la pista MIDI activo canal.

SLOTS

Este modo permite acceder rápidamente a las muestras de las listas de ranura de muestra Flex y estático.

Dependiendo de la máquina asignado a la pista activa, presionando un [TRIG] clave cuando no hay

Modo de grabación está activa se trig una muestra específica, ya sea en la Flex o muestra estática

Lista de ranura. En el modo de grabación en directo es posible grabar en tiempo real [TRIG] clave

PATRONES

84

premas para hacer diferentes muestras se reproducen en la misma pista. Muestras triggered entonces

ser introducido como cerraduras de muestra de la pista activa.

Las ranuras de las muestras se dividen en 4 filas y cada fila representa 16 ranuras de las muestras. Muestra

ranuras que contienen las muestras se indican mediante pequeños cuadrados blancos. Ranuras de las muestras no contengan

las muestras aparecen en gris. Pulse el [PAGE PATTERN] para desplazarse entre las filas. Si

Las muestras se cargan a la ranura 65 o superior, una página adicional que contiene cuatro nuevas filas será

acceso cuando el [PAGE PATTERN] se pulsa una tecla de una cantidad suficiente de veces.

REBANADAS

Si una muestra contiene las rebanadas, este modo puede ser usado para disparar los cortes individuales. Mientras que en

VIVIR modo de grabación que se puede grabar en tiempo

real [TRIG] pulsaciones de tecla para volver a

organizar bucles en rodajas. El STRT parámetro será entonces bloqueado en consecuencia.

Los cortes se dividen en 4 páginas, cada página contiene 16 rebanadas. Rebanadas disponibles son indicado por cuadrados blancos. Alternar entre las páginas pulsando el **[PAGE PATTERN]** clave.

Tenga en cuenta que el **SLIC** parámetro de la página **REPRODUCCIÓN CONFIGURACIÓN** necesario establecer en ON para rebanadas individuales sean disparados. Si **SLIC** se establece en OFF, serán disparados sin cortes. En cambio, el muestra de la pista activa será triggered y **[TRIG]** teclas afectarán al **STRT** valor de la muestra. Cada **[TRIG]** clave comenzará la muestra desde una posición diferente. Al presionar la primera **[TRIG]** clave de la primera página de la muestra se triggered como si **STRT** se establece en 0. La **STRT** valor se incrementa en pasos de 2 de los consecutivos **[TRIG]** llaves.

RÁPIDO MUTE

Este modo funciona como la configuración de silencio en el menú **MIXER**. La diferencia es que la variable parámetros de pistas son todavía visibles en este modo. Los ocho más a la izquierda **[TRIG]** teclas **MUTE** las pistas de audio, los ocho más a la derecha **[TRIG]** teclas silenciar las pistas **MIDI**. Para la funcionalidad detallada mudo y solitario, s [ve "MENU mezclador" en la página 44](#) .

PATRONES

85

RETRASO DE CONTROL

En este modo las **TIEMPO** parámetros de efectos de retardo Freeze Echo pueden ser rápidamente establecido.

Verde encendido **<TRIG>** LEDs encima de los **[TRIG]** teclas 9-16 indican que las pistas que contienen la Echo efecto Delay Freeze. Seleccione una o varias de estas pistas pulsando y manteniendo pulsado el correspondiente **[TRIG]** llaves. Al hacerlo los ocho **[TRIG]** teclas a la izquierda ajustará el **TIEMPO** parámetro de los retrasos seleccionados. Cuanto menor sea el **[TRIG]** número de clave, menor será la **TIEMPO** valor.

¿Qué valora los ocho más a la izquierda **[TRIG]** teclas seleccionarán depende del parámetro elegido

escala. Existen dos escalas. 01:02, que es la escala predeterminada y 01:03. La escala activa es seleccionado pulsando el **[PAGE PATTERN]** clave. Cuando se selecciona 1:02 **[TRIG]** teclas 1-8 se seleccione **TIEMPO** valores 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 y 128. Cuando se selecciona 1:03 **[TRIG]** teclas 1-8 se seleccione **TIEMPO** valores de 1, 3, 6, 12, 24, 48, 96 y 128. Además de la configuración **TIEMPO**, un segundo parámetro se ajustará en función de la corriente **LOCK** configuración, que se encuentra en la página SETUP Delay Freeze Echo. Si **LOCK** está activada la **ENVIAR** parámetro se establece en 0. Si **LOCK** está desactivada **VOL** se establece en 127. Esto es útil cuando los retrasos funcionan como repetidores.

COPIA secuenciador, PASTA Y OPERACIONES TRANSPARENTES

Para que sea más fácil y más rápido para componer usando el Octatrack, un número de copia diferente, operaciones de pegado y clara disponibles. Para evitar sobrescribir accidentalmente o eliminar datos, operaciones de pegado y claro se puede deshacer.

COPIA DEL MODELO

Un patrón puede ser copiado ya sea a un lugar en el banco pertenece a la o a una ubicación en otro banco. Antes de realizar una operación de copia de patrón, asegúrese de que usted no está en RED

Modo de grabación. Si este modo está activado, pulse **[REC]** para desactivarlo.

Seleccione el patrón que desee copiar, presione y mantenga presionado **[FUNCTION]** mientras mantiene **[REC]**. Un mensaje "PATTERN COPY" se mostrará en la pantalla. Siendo los datos del patrón

copiado se compone de TRIGS y cerraduras de parámetros. Seleccione el destino que desea pegar el datos del patrón a mediante el uso de la **[BANK]**, **[PATTERN]** y **[TRIG]** claves, según sea necesario. Pega el datos pulsando la **[FUNCTION]** + **[STOP]** llaves. El mensaje "Paste Pattern" se

se muestra en la pantalla. Pegar un patrón sobrescribe cualquier TRIGS y parámetros anteriores cerraduras.

La operación de pegado patrón se puede deshacer pulsando **[FUNCTION]** + **[STOP]** inmediatamente después de que se ha realizado. Un mensaje que dice "UNDO PATRÓN" se mostrará en

la pantalla.

PATRONES

86

•

La parte asignada al patrón no se copiará cuando se realiza una copia de patrón comando. En caso de que pegue el patrón copiado a otro banco y desea que el misma parte asignada, la parte debe ser copiado y pegado por separado.

PATRÓN DE CLEAR

Borrado de un patrón se eliminarán todos TRIGS de todas las pistas. Antes de realizar un patrón claro operación, asegúrese de que no está en el modo GRABACIÓN RED. Si este modo está activado, pulse **[REC]** para desactivarlo. Seleccione el patrón que desee borrar. Mantenga pulsado **[FUNCTION]** . A continuación, pulse **[PLAY]** para borrar el patrón. Un mensaje "PATTERN CLEAR" aparecerá en la pantalla. La operación de patrón claro se puede deshacer pulsando **[FUNCTION] + [PLAY]** directamente después de que se ha realizado. Un mensaje que dice "UNDO PATRÓN" se mostrará en la pantalla jugar.

Control de Copias

Al copiar una pista, la información copiada consistirá TRIGS, cerraduras parámetros, máquina y las asignaciones de divisas. Antes de realizar una operación de copia de la pista, asegúrese de que está en GRABACIÓN DE RED. Si no es así, pulse **[REC]** . Seleccione la pista que desea copiar pulsando la adecuada **[TRACK]** clave. Presione **[FUNCTION] + [REC]** para realizar la operación de copia. El mensaje "TRACK COPIA" aparecerá en la pantalla. Seleccione la pista de destino a la que desea pegar el contenido copiado. Pegue los datos pulsando **[FUNCTION] + [STOP]** . Un mensaje que dice "Pegar TRACK" se mostrará en la pantalla. Pegar una pista sobrescribe cualquier TRIGS anteriores, cerraduras de parámetros, asignaciones de máquinas y FX.

La operación pista pasta se puede deshacer pulsando **[FUNCTION]** + **[STOP]** inmediatamente después de que se ha realizado. Un mensaje que dice "UNDO TRACK" aparecerá en la pantalla jugar.

•

Si la operación de copia de pista se realiza cuando en el menú TRACK EDIT TRIG es

abierto, se copiarán sólo TRIGS. Lea más acerca de este menú en sección [n TRACK "](#)

[TRIG EDIT MENU " en la página 87 .](#)

Pista libre

Borrado de una pista se eliminarán todos TRIGS de la pista activa. Antes de realizar la pista libre

operación, asegúrese de que está en modo de grabación de GRID. Si no es así, pulse **[REC]** .

Cuando haya seleccionado la pista que desea borrar, pulse **[FUNCTION]** + **[PLAY]** para borrar la pista. Aparecerá el mensaje "TRACK CLEAR".

La operación de pista libre se puede deshacer pulsando **[FUNCTION]** + **[PLAY]** una vez se ha realizado. El mensaje de "DESHACER TRACK" aparecerá en la pantalla.

TRACK COPIADO

Una página de pista es uno de los hasta cuatro páginas pasos del secuenciador de un patrón puede contener. Copying una página pista incluye todos TRIGS y la configuración de bloqueo de los parámetros de la página de pista. Antes

PATRONES

87

la realización de una operación de copia de la página de la pista, asegúrese de que está en modo de grabación de GRID. Si contrario, pulse **[REC]** .

Seleccione la pista que contiene los datos que desea copiar y, a continuación, seleccione la página de pista que desea

copiar pulsando la **[PAGE PATTERN]** clave. Sostenga el **[PAGE PATTERN]** y pulse el

[REC] para copiar la página de pista. Aparecerá un mensaje que indica la página "COPIA". Seleccione

la página de la pista que desea pegar la página copiada, pulsando el **[PAGE PATTERN]**

clave. Pegue los datos mediante la celebración de **[PAGE PATTERN]** mientras pulsa el **[STOP]** clave. Un mensaje de sabio refrán "PAGE PASTA" aparecerá en la pantalla. Pegar una página pista sobrescribe cualquier TRIGS anteriores, cerraduras parámetros, máquinas y efectos asignaciones.

El recorrido realizado página de pasta se puede deshacer pulsando **[PAGE PATTERN] + [STOP]** .

El mensaje de "DESHACER LA PÁGINA" aparecerá en la pantalla.

•

Los datos copiados se pueden pegar a otra pista. Después de haber realizado la pista

comando de copia de la página, seleccione la nueva pista y, si es necesario, la página de la pista. Entonces

pegar.

TRACK PÁGINA CLEAR

Es posible borrar todos los TRIGS desde una página de pista. Antes de realizar una página de pista libre operación, asegúrese de que está en modo de grabación de GRID. Si no es así, pulse **[REC]** .

Seleccione la pista que desea borrar pulsando el **[PAGE PATTERN]** clave. Desactive la

seguir pulsando **[PAGE PATTERN] + [PLAY]** . Aparecerá el mensaje "PAGE CLEAR".

La operación de la página pista libre se puede deshacer pulsando **[PAGE PATTERN] + [PLAY]** .

El mensaje de "DESHACER LA PÁGINA" aparecerá en la pantalla.

TRACK parámetro de página COPIA

La configuración de las páginas de parámetros de pista se pueden copiar y pegar. El contenido de

dos principales y de configuración se copiarán al realizar esta operación.

Seleccione la página de parámetros pista que desea copiar y pulse **[TRACK PARAMETER**

TER] + [REC] . Aparecerá un mensaje que dice "PAGINA COPY". Pega el contenido copiado por presionando **[TRACK PARAMETER] + [STOP]** .

La página de parámetros operación de pegado TRACK se puede deshacer pulsando **[TRACK**

PARÁMETROS] + [STOP] . El mensaje de "DESHACER LA PÁGINA" aparecerá en la pantalla.

TRACK página de parámetros CLEAR

Una página TRACK PARAMETER puede inicializar la configuración predeterminada.

Seleccione la página de parámetros pista que desea borrar y pulse **[TRACK PARAMETER**

TER] + [PLAY] . Aparecerá un mensaje que dice "PAGE CLEAR" . Deshacer la operación

presionando **[TRACK PARAMETER] + [PLAY]** una vez más.

TRIG COPIA

Es posible copiar un trig de cualquier tipo, con todos los ajustes de bloqueo de parámetros, y pegar

a un nuevo paso secuenciador. En primer lugar asegúrese de que está en modo de grabación de GRID. Si no, pulse **[REC]** .

PATRONES

88

Mantenga pulsado el trig que desea copiar y pulse el **[REC]** clave. Una ventana que dice "COPIA

TRIG "aparecerá. Sostenga el **[TRIG]** tecla correspondiente a la ubicación que desea pegar el

trig y pulse el **[STOP]** tecla para completar la operación de pegado. Una ventana que muestra

"PASTA TRIG" aparecerá.

TRIG LOCK CLEAR

En lugar de eliminar el parámetro bloquea una a una desde una trig puede utilizar los bloqueos claros trigonométricas

comando. En primer lugar asegúrese de que está en modo de grabación de GRID. Si no es así, pulse **[REC]** .

Mantenga y pulse el **[TRIG]** clave del trig cuyo contenido desea borrar. A continuación, pulse

[PLAY] para borrar la trigonometría. Aparecerá el mensaje "CERRADURAS TRIG CLEAR".

La operación de borrado trig bloqueo se puede deshacer mediante la realización de la operación una vez más.

El mensaje de "DESHACER TRIG" aparecerá en la pantalla.

TRACK EDIT TRIG MENÚ

Este menú se abre pulsando **[FUNCTION] + [BANK]** cuando el GRABACIÓN RED

modo está activo. El menú TRIG TRACK EDIT ofrece tanto una visión general de todos los TRIGS

que pertenece a la pista seleccionada y la posibilidad de colocar una amplia variedad de TRIGS en la

secuenciador. Los TRIGS visibles pertenecen a la pagina de patrón activo. Alternar entre

las páginas pulsando el **[PAGE PATTERN]** clave. Si la página de pista se compone de menos de 16 pasos, que se verán reflejados en los gráficos del menú.

•

Es posible llevar a cabo copiar, pegar y borrar comandos, mientras que el TRACK DISP

Se abre el menú EDIT. Sólo TRIGS se copiarán, no hay otras opciones.

•

El menú está disponible en el modo MIDI también. Cuando se accede a partir de ahí la

TRIGS reflejan TRIGS situadas en la pista MIDI seleccionado. Slide y grabador TRIGS son

no están disponibles para las pistas MIDI.

TRIGS

Muestra TRIGS la muestra, cerraduras trigless, Trigs trigless y uno Trigs tiro de la pista activa

página y su ubicación en el secuenciador por pasos. Cuando se selecciona esta alternativa y la

[DISP] o las teclas **[función] + [DISP]** se pulsan las teclas, TRIGS ejemplo, cerraduras trigless, trig-

menos TRIGS y uno Trigs disparo se pueden colocar en el secuenciador. Cerraduras Trigless y trigless

TRIGS se indican mediante símbolos cortos trigonométricas.

PATRONES

89

Al pulsar **[ENTER / YES]** mientras que en este menú se puede utilizar para cuantificar TRIGS aproximadamente

50 por ciento de su valor original sincronización micro. Utilice esta operación cuando desee ajustar

hasta una pista donde el tiempo de micro se ha utilizado, pero no cuantificar completamente. Realice rápidamente el

operación de 6 veces en una fila para tener la oportunidad micro despejado para todos TRIGS. Leer más sobre

micro de tiempo en la sección [en "TIEMPO MICRO" en la página 91](#) .

PROYECCIÓN

Muestra los TRIGS diapositivas de la pista activa y su ubicación en el secuenciador por pasos. Cuando esta

se selecciona alternativo y los **[TRIG]** se presionan las teclas, TRIGS diapositivas serán colocadas en la

secuenciador. Una diapositiva trig ofrece la posibilidad de hacer que los valores de los parámetros de un trigonométrica para gra-

aliarse deslizante a los valores de los parámetros de la posterior trig.

Para un valor de parámetro para deslizarse entre dos TRIGS, que necesita estar encerrado en una de las TRIGS.

Un valor de parámetro bloqueado se deslizará al valor de desbloqueo y viceversa. Para hacer que el valor del parámetro de diapositivas, coloque un portaobjetos trig en el mismo paso secuenciador como trig desea deslizarse desde. La velocidad de la corredera es en relación con el tiempo actual y la corredera se ha completado cuando se alcance el siguiente trig. Varios valores de los parámetros se pueden deslizar en el mismo tiempo.

•

Los parámetros no se deslice hacia o desde cerraduras trigless desbloqueados.

COLUMPIO

Muestra los TRIGS oscilación de la pista activa y su ubicación en el secuenciador por pasos. ¿Cuándo se selecciona esta alternativa y los [TRIG] se presionan las teclas, TRIGS oscilación se colocarán en el secuenciador.

Columpio sólo afectará TRIGS ubicados en los mismos pasos del secuenciador como las TRIGS swing. Seleccionar la cantidad de swing que se debe aplicar a los TRIGS columpio girando el *NIVEL* perilla.

Cuanto más alto sea el valor, se aplicará la más oscilación. Un valor de 50 es igual a sin swing.

•

Pulsando [FUNCTION] y girando el *NIVEL* mando la cantidad columpio para todos serán cambiados pistas.

TRIGS RECORDER

Muestra los TRIGS registrador de la pista activa y su ubicación en el secuenciador por pasos. ¿Cuándo se selecciona esta alternativa y los [TRIG] se presionan las teclas, TRIGS grabadora se colocarán en

PATRONES

90

el secuenciador. Al mantener pulsada una grabadora trig, la fuente o fuentes de la

grabadora trigonométricas muestras de se indican mediante iluminado <AUDIO RECORD> y LEDs <MIDI>.

Esta es una forma alternativa de colocar TRIGS grabadora en comparación con el CONFIG.GRAB

método del menú. Leer más sobre TRIGS grabadora en sec [ción "REGISTRADOR TRIG MUESTREO" en la página 53](#) .

•
Al igual que en los menús de configuración de grabación, TRIGS grabadora puede en el TRACK DISP Menú EDITAR puede asignar a diferentes fuentes de muestreo. Mantenga un [TRIG] tecla pulsada y dependiendo de la fuente que desea probar desde presione [AUDIO REC AB], [REC CD AUDIO] o [MIDI]. Las diferentes fuentes de muestreo están cubiertos en sección ["REGISTRADORES DE PISTA Y MÁQUINAS recogida" de la página 47](#).

PATRÓN DE MENÚ DE CONFIGURACIÓN

Este menú se abre pulsando [FUNCTION] + [BANK] cuando el modo GRABACIÓN RED no está activa. Aquí ajustes relacionados con la forma en las pistas del patrón activo deben comportarse se encuentran. Cada patrón puede tener una configuración única y el patrón activo es visible en el cabecera del menú

•
Los ajustes y las opciones de las principales alternativas son accesibles por seleccionar una alternativa principal y pulsar el [RIGHT] tecla de flecha.

PATRÓN

Contiene configuraciones relacionadas con los patrones. Cambiar los distintos ajustes, seleccionándolos y presionando [ENTER / YES] o girando el *NIVEL* mando

•
NORMAL MODO ESCALA es la configuración predeterminada. En este modo todas las pistas de la cuota de patrón la misma longitud y de compás. Configuración de la firma longitud del paso y el tiempo se modifican en el menú de configuración de la báscula, que se cubre en [la página 92](#) .

PATRONES

91

MODO ESCALA POR PISTA permite a cada pista en un patrón que tiene la longitud y el tiempo único

configuración de la firma. Poli ritmos complejos son fáciles de obtener cuando este modo está activo. Para más información cómo configurar longitudes de pista individuales y compases, consulte la sección ["AJUSTE DE ESCALA" en la página 92](#) .

USO PAT SET. COMPORTAMIENTO DE LA CADENA especifica por cuánto tiempo se reproducirá el patrón activo antes un patrón con claves empezará a reproducirse. Para poder cambiar esta configuración, la **USO PRJ SET.** configuración ting abajo debe estar marcada. Si se selecciona PLEN, el patrón, dependiendo de si NOR-MAL o el modo TRACK PER está activo para el patrón, el juego ya sea de acuerdo con el paso total de longitud del patrón o de la longitud del máster conjunto antes de un patrón encadenado empezará a reproducirse.

Los otros valores posibles para conjunto se indican en longitudes de paso del patrón. Si el valor elegido comienza a parpadear que indica el valor excede la longitud del patrón. El patrón se luego jugar como si hubiera sido seleccionado PLEN.

USO PRJ SET. COMPORTAMIENTO DE LA CADENA se utiliza cuando el control del comportamiento de la cadena especificada en la cadena después de menú. Lea más acerca de este menú en [la página 37](#) .

TRACK 1-TRACK 8

Aquí diversos ajustes de reproducción de las pistas del patrón activo en ese momento se encuentran. Cada pista puede contener diferentes configuraciones. Cambie los ajustes mediante la selección y, o bien pulsar [ENTER / YES] o girando el *NIVEL* perilla. En el modo MIDI los ajustes sólo afectan a las pistas MIDI. Por lo tanto, es posible tener diferentes ajustes de audio y MIDI pistas

START SILENT controla si la pista de un patrón anterior vinculado a una parte diferente debe seguir sonando o no cuando el patrón activo en ese momento comienza a reproducirse. Tres conjunto-existen ajustes. Elige entre ellos usando el *NIVEL* perilla.

- AUTO hará el acto vía elegida de acuerdo con el **SILENCIO**

PISTAS establecimiento

hecho en el menú PROYECTO. Más información acerca de esta configuración en [la página 37](#) .

- **NO** hará que la pista de un modelo anterior, vinculado a una parte diferente siguen suene cuando el patrón activo en ese momento comienza a reproducirse. El seguimiento de la anterior pat- Sin embargo tern dejará de sonar una vez al trig en la pista del patrón activo es acti- vada por el secuenciador. Si, por ejemplo, la pista 1 es la pista elegida, entonces la vía 1 del patrón anterior continuará sonando hasta que un trig se produce en la vía 1 de la actualidad patrón activo. Este ajuste anula el **SILENCIO PISTAS** ajuste.
- **SI** hará el seguimiento de un patrón anterior vinculado a una parte diferente de parada hacer sonará una vez el patrón activo en ese momento comienza a reproducirse. Si, por ejemplo, la pista 1 es la elige la pista, luego la muestra de la pista 1 de la pauta anterior entrará en su versión Fase, situado en el menú AMP, una vez que el patrón activo en ese momento comienza a reproducirse. Este ajuste anula el **SILENCIO PISTAS** ajuste.

JUEGOS GRATIS controla el comportamiento de las pistas. Cuando se activa la pista elegido será desconectado del secuenciador. Cuando **[PLAY]** se pulsa la pista no empezará a reproducirse.

PATRONES

92

Para iniciar la reproducción de la pista de audio, por ejemplo, 1, tiene que ser trigged manualmente pulsando ción de la primera **[TRIG]** clave. Para trig MIDI pista 1, presione **[DISP]** tecla 9 en el modo MIDI. Dis- pistas conectadas se detuvieron cuando **[STOP]** se presiona. Leer más sobre la pista triggering en la sección ["TRACK" en la página 81](#) .

TRACK AF SIMPLE controla si la pista se repetirá o no. Cuando el ajuste es acti-

vada de la pista, una vez que ha empezado a jugar, se detendrá después de que haya alcanzado su longitud. Este ajuste sólo está disponible cuando el **JUEGOS GRATIS** está activada ajuste.

MODO DE DISPARO controla la pista debe reaccionar cuando se está trigged. Este ajuste es sólo está disponible cuando el **JUEGOS GRATIS** está activada ajuste.

- **ONE** hará que el inicio de la pista de juego una vez que el **[TRIG]** clave triggering inicio del se pulsa pista. La reproducción de la pista se reiniciará al pulsar el botón de nuevo. Para detener la reproducción de la pista **[STOP]** tiene que ser presionado.

- **One2** hará que el inicio de la pista de juego una vez que el **[TRIG]** clave triggering inicio del se pulsa pista. La reproducción de la pista se puede detener ya sea pulsando la de nuevo el botón o pulsando **[STOP]** .

- **MANTENGA** hará que el juego de pista durante el tiempo que **[TRIG]** iniciar la reproducción de la pista clave para se pulsa la pista elegida y celebró. La reproducción de la pista se detendrá cuando el botón se libera.

TRIG QUANT sólo está disponible cuando el **JUEGOS GRATIS** está activada ajuste. Permite tanto cuantificada iniciar y detener la reproducción de las pistas. Tenga en cuenta que el secuenciador tiene que ser jugar para este valor tenga efecto. El **modo de disparo** ajuste, cubiertos anteriormente, también afecta a la forma en que los **[TRIG]** teclas controlar la reproducción. Elija entre el **TRIG**

QUANT ajustes con el **NIVEL** encoder.

- **DIRECT** hará una pista desconectado empezar a jugar tan pronto como el correspondiente

[DISP] se pulsa la tecla de reproducción de pista de iniciación.

- **TR. LEN** cuantizará el arranque y parada de la pista desconectada según el La longitud total de la pista.

- **1/16 ...** se cuantifica el arranque y parada de la pista desconectado acuerdo para establecer

paso largo. Si el valor elegido comienza a parpadear que indica el valor, dependiendo

si la escala normal de la pista o **POR** está activo, o bien excede la longitud de la

patrón o la longitud master set. A continuación, a continuación, se establecerá la cuantificación pista

ya sea de acuerdo con la longitud del patrón o la longitud maestro, dependiendo nuevamente de

modo de escala activa.

TIEMPO MICRO

El menú **TIEMPO MICRO** permite precisa y detallada edición de trigonometría. Para ser capaz de acceder

este menú de modo GRABACIÓN RED debe estar activo. Abra este menú pulsando y

PATRONES

93

la celebración de la [TRIG] clave del trig desea micro edición, a continuación, pulse la izquierda o derecha [ARROW] botón.

TRIG COUNT establece el número de veces que la muestra trig debe repetirse. Ajuste esta configuración

Ting con el arriba y abajo [flecha] teclas.

TRIG OFFSET controles donde la trigonometría se debe colocar en la 1/384 etapa de resolución de micro rejilla de temporización. Mueva el trig en la red pulsando el izquierdo y derecho [flecha] botones. A trig puede ser empujado tanto hacia delante y hacia atrás en el tiempo en relación con el paso que se coloca sobre.

•

Si un trig colocado en el primer paso del secuenciador se empujó hacia atrás, será activada en el extremo del patrón.

•

Ajuste del tiempo a 2x en el menú de escala para la configuración se duplicará la resolución de la red de temporización micro.

•

Micro cronometrados TRIGS pueden ser cuantificados en el menú TRACK EDIT TRIG. Lea más sobre la [la página 87](#) .

CONFIGURACIÓN DE ESCALA

Aquí se establece la duración en general y el momento de un patrón. Acceder al menú de escala para la configuración de pulsando [FUNCTION] + [PAGE PATTERN] . Este menú se verá diferente dependiendo

si **NORMAL** o **TRACK PER** está activo. Estos ajustes se realizan en el patrón

Menú de configuración. Lea más en la página [89 de edad](#). Utilice los [LEFT] y [RIGHT] teclas de flecha para

seleccionar entre las opciones disponibles. Los [UP] y [DOWN] teclas de flecha o el *NIVEL*

perilla de ajuste de la configuración.

NORMAL

Este es el modo predeterminado. En este modo todas las pistas de la figura tienen la misma longitud y compás. Esta pantalla aparecerá cuando el **NORMAL** establecimiento, que se encuentra en el patrón

Menú de configuración, está activa para todas las pistas.

ESCALA MODELO establece el número de pasos de un patrón y por lo tanto la cantidad total de páginas golondrina de mar. El número más a la izquierda selecciona el número de pasos en el patrón. El máximo número de medidas disponibles para el patrón se determina por la longitud total, fijado por la derecha-la mayor parte de parámetros. Esto puede ser o bien 16, 32, 48 o 64 pasos. Si se utilizan 17 pasos o más en un

PATRONES

94

, patrón de la [**PAGE PATTERN**] clave está en el modo GRABACIÓN RED se utiliza para activar y desactivar la centrarse entre las distintas páginas de patrones.

MULTIPLICADOR TIEMPO ofrece siete opciones posibles, 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2x y 2X. Un ajuste de 1/8X se reproducirá el patrón en una octava parte del tiempo original. 3/4X

reproduce el patrón de vuelta en tres cuartas partes del tiempo global. 3/2x reproducirán el modelo

doble de rápido que el ajuste de 3/4X. 2X hará que la ejecución de un patrón al doble de la BPM. Doble

velocidad es útil para aumentar la resolución base de la secuenciador paso a las notas 32a.

Tres cuartos de la velocidad es útil cuando el Octatrack está jugando junto a otros instrumentos

establece en el mismo BPM y desea que el Octatrack jugar trillizos.

•

Trigs se copian automáticamente cuando se extiende el la longitud de un patrón. Si un patrón de mar consiste en, por ejemplo, dos páginas y la modelo se incrementa a cuatro

páginas, las dos páginas patrón añadido serán copias de las dos primeras páginas del patrón.

Esta función se puede desactivar en el menú de personalización. Lea más sobre la

[la página 33](#) .

•

Pulse la tecla [PAGE PATTERN] para cambiar rápidamente la longitud total del patrón de mar. Pulse las teclas [DISP] para cambiar rápidamente el número de pasos del patrón.

POR PISTA

En este modo, las pistas del patrón pueden tener longitud individual y compás configuración

ajustes. Esta pantalla aparecerá cuando la **oruga por** ajuste, que se encuentra en el patrón del sistema-

Menú TINGS, está activo.

TRACK ESCALA establece la longitud de la pista activa. La configuración funciona de una manera similar a la ajuste correspondiente en el modo NORMAL.

MULTIPLICADOR TEMPO controla la velocidad de reproducción de la pista activa. La puesta a disposición ajustes son los mismos que en el modo NORMAL.

LONGITUD DE MAESTRO selecciona cuántos pasos se reproducirá el patrón antes de que todas las pistas están reiniciado. Un entorno INF hará las pistas del circuito patrón infinitamente, sin ser

reiniciado. Ajuste la configuración con el *NIVEL* perilla. Tenga en cuenta que el ajuste de longitud del máster también afecta a por cuánto tiempo se reproducirá el patrón activo antes de un patrón de cadena comenzará playing.

•

Si se selecciona INF es necesario especificar una cadena después longitud o una USE PAT.

Ajuste de la longitud, de lo contrario hay otros patrones pueden ser encadenados cuando el patrón con el ajuste INF está jugando. El patrón INF se acaba de ir a jugar infinitamente.

Lea más acerca de cadena después de la pág [37 años de edad](#). Lea más sobre el uso PAT. AJUSTE

en la sección ["PATRÓN DE MENÚ DE CONFIGURACIÓN"](#) en la [página 89](#) .

PATRONES

95

ESCALA MAESTRA fija el compás general del patrón. Esta configuración es completamente

independiente de la configuración del multiplicador de tempo de pista individuales. Se utiliza para definir el conjunto

compás del patrón, que afecta a reloj MIDI si se envía por el Octatrack. Cuando un Disposición Octatrack está siendo controlado desde un dispositivo MIDI externo, el puntero canción posición se verá afectada también.

•

Pulse la tecla [PAGE PATTERN] para cambiar rápidamente la longitud total de la pista.

Pulse las teclas [DISP] para cambiar rápidamente el número de pasos de la pista.

•

Pulse [función] + [UP] / [DOWN] para ajustar la longitud del máster en incrementos de 16.

EL EDITOR DE AUDIO

96

EL EDITOR DE AUDIO

El editor de audio es que la edición de muestras importadas o grabado se lleva a cabo. Un número de tareas pueden llevarse a cabo aquí.

ACCESO AL EDITOR DE AUDIO

El editor de audio se puede acceder de varias maneras.

Acceder desde el menú ASSIGN RÁPIDA

Abra el menú ASSIGN RÁPIDO haciendo doble clic en un [TRACK] clave. En el Flex o estática

Lista ranura de muestra, seleccione la muestra que desea editar y pulse [FUNCTION] + [BANK] para abrirlo en el editor de audio.

ACCESO DESDE EL MENÚ DE REPRODUCCIÓN

Abra el menú Configuración de la reproducción de una pista que contiene una máquina Flex o estática, ya sea doble clic en el [REPRODUCCIÓN] tecla o pulsando [FUNCTION] + [REPRODUCCIÓN]. Entonces navegue a la lista de la ranura de la muestra Flex o estática, seleccione la muestra que desea editar y pulse

[FUNCTION] + [BANK] para abrirlo en el editor de audio.

ACCESO DE PISTAS Y REGISTRADORES DE PISTA

Pulsando [TRACK] + [BANK] la muestra asignada a la máquina de la pista será

abierto en el editor de audio. Tenga en cuenta que la pista debe contener una máquina Flex o estático para este acceso directo al trabajo.

Las muestras captadas por los registradores de la pista se pueden abrir directamente en el editor de audio. Primero seleccionar la pista cuya búfer del grabador deben editarse pulsando el correspondiente **[TRACK]** botón. A continuación, pulse cualquiera de los **[RECORD AUDIO]** teclas + **[BANK]** para abrir la grabadora tampón de muestra en el editor de audio. El editor de audio también se puede acceder desde el menú **EDIT RECORDING SETUP**. Acceso este menú pulsando **[FUNCTION] + [BANK]** , mientras que cualquier menú **RECORDING SETUP** es activo.

FUNCIONALIDAD DEL EDITOR DE AUDIO

El editor de audio contiene cinco páginas secundarias. Mientras que en el editor de audio **[TRACK PARAMETER]** teclas funcionan como teclas de función para seleccionar las subpáginas. En la parte superior de la ventana del menú se muestra el nombre de la muestra que se está editando.

TRIM

Esta es la página por defecto al abrir el editor de audio. De lo contrario, el acceso pulsando **[REPRODUCCIÓN]** , mientras que en el editor de audio. En esta subpágina muestras se recortan y loop puntos fijados.

EL EDITOR DE AUDIO

97

Configuración del punto de ajuste y el lazo son por defecto, relacionado con las muestras en sí, sino para degustar ranuras. Es posible cargar la misma muestra a dos ranuras separadas y recortarlas completamente diferente. Cualquier ajuste y la información del punto de bucle, que estén vinculados a la muestra con el guardar los comandos que se encuentran en el menú **FILE**, se perderá cuando se asigna una nueva muestra de la ubicación de la ranura ple de la muestra activa.

Navegar en la forma de onda con el **NIVEL** mando o las **[IZQUIERDA] / [DERECHA]** llaves. Al activar este mando se mueve el marcador de forma de onda. Su posición exacta de la muestra se mostrará en la parte inferior de la pantalla LCD.

Ajuste el punto de inicio con la **A** perilla. Un punto de inicio se indica mediante un indicador de "S". La muestra

comenzará a jugar desde esta posición. Mover un punto de partida también se moverá el punto final. ¿Cuándo moviendo el marcador de punto de inicio de la muestra de la posición exacta del punto de partida, los cambios en la BPM de la muestra, así como los cambios en la longitud de la barra de la muestra serán visibles en la parte inferior de la pantalla.

Un bucle se indica mediante un indicador de "L". Mueva el punto de bucle girando el **B** botón. Cuando movimiento el marcador de punto de bucle de la muestra la posición exacta del punto de bucle y la longitud del bucle expresada en bares será visible en la parte inferior de la pantalla. Si se ha establecido un punto de bucle, el sample se reproducirá desde el punto de inicio hasta el punto final y, a continuación bucle desde el punto de bucle hasta el final punto. Cuando la **TASA** parámetro de la página principal de reproducción está ajustado a un valor negativo, la muestra se reproducirá desde el punto final hasta el punto de bucle y bucle de allí.

Ajuste el punto final con el **C** perilla. Un punto final se indica mediante una "E" marcador. La muestra se detendrá al alcanzar el punto final dado ningún punto de bucle se establece. Al trasladar el punto final el marcador de la muestra posición exacta del punto final, los cambios en el valor de BPM de la muestra, así como los cambios en la longitud de la barra de la muestra serán visibles en la parte inferior de la pantalla.

Alejar el eje y de la forma de onda con la **D** perilla. El control deslizante a la derecha de la forma de onda indica el nivel de zoom.

Desplácese por la forma de onda con el **E** perilla. La barra de color negro sobre la visualización de forma de onda muestra el tamaño de la sección visible actual en relación a la longitud total de la forma de onda.

Alejar el eje x de la forma de onda con el **F** perilla. La barra de color negro sobre la forma de onda de visualización muestra el tamaño de la sección visible actual en relación a la longitud total de la forma de onda.

El **[UP]** o **[DOWN]** teclas de flecha también realizar zoom in / out funciones.

La muestra se puede ver una vista preliminar de los principales resultados pulsando **[FUNCTION] + [YES]** . Si

la muestra se ve de antemano, la reproducción de la muestra se iniciará desde la posición del punto de inicio. Pulsar [CUE] + [ENTER / YES] para obtener una vista previa de los resultados de referencia.

Al pulsar [FUNCTION] + [BANK] o [ENTER / YES] se abrirá el menú EDIT TRIM. Diferentes opciones existen aquí.

- SET START HERE fijará el punto de inicio en la posición del marcador de forma de onda.

La misma funcionalidad se puede conseguir girando el *Una* perilla.

- SET LAZO AQUÍ fijará el punto de bucle en la posición del marcador de forma de onda.

La misma funcionalidad se puede conseguir girando el *B* perilla.

- SET FIN AQUÍ pondrá el punto final a la posición del marcador de forma de onda. La

misma funcionalidad se puede conseguir girando el *C* perilla.

EL EDITOR DE AUDIO

98

- Restablecer valores predeterminados restablece los puntos de inicio, fin y el lazo a su posición por defecto. La salida y los puntos de bucle se ubicarán en el comienzo absoluto del sam-

plo, el punto final en el final absoluto de la muestra.

- CAMBIAR VISTA cambia la visualización de forma de onda, si se utiliza una muestra de música. Es posible visualizar la izquierda, la derecha o la izquierda y la derecha de onda simultáneamente.

-

Mantenga pulsado [FUNCTION] mientras mueve los puntos de forma de onda, bucle, inicio o finalización se ajusten

el punto seleccionado a un cruce amplitud cero. Cruces por cero se indican mediante un

pequeño rectángulo en el centro del marcador. Por muy grandes muestras estáticas no

podría ser un pequeño retraso antes de que se complete la búsqueda, de paso por cero y el marcador

encaje en su lugar.

SLICE

Acceso pulsando [AMP] , mientras que en el editor de audio. Aquí se tratan los puntos de división. Ambos

Flex y muestras estáticas pueden ser cortadas.

Una rebanada es una sección de una muestra. Un total de 64 cortes se puede colocar en cualquier lugar de una muestra. Las rebanadas pueden ser de diferentes longitudes e incluso solaparse entre sí. Una vez que una muestra ha sido cortada, rebanadas individuales se pueden reproducir usando los [TRIG] llaves o el Octatrack secuenciador.

Las rebanadas no deben estar vinculadas a las muestras en sí, el comportamiento predeterminado es para que puedan ser vinculados a ranuras de las muestras. Por lo tanto, es posible cargar la misma muestra a dos ranuras de las muestras separadas y les cortar en formas completamente diferentes. Información del punto de Slice, que estén vinculados a la muestra mediante los comandos Guardar del menú Archivo, se perderá cuando se asigna un nuevo muestra a la ubicación de la ranura de la muestra de la muestra reside en rodajas pulg

El **SLIC** parámetro, que se encuentra en los menús FLEX y estático SETUP, se debe establecer en ON para el secuenciador para poder reproducir cortes individuales. El **STR** parámetro de la Página principal de reproducción y luego selecciona los segmentos que deben desempeñar. El sector seleccionado se jugará a partir de su punto de inicio. Lea más acerca de cómo funcionan estos ajustes en [el "Anexo A: REFERENCIA MAQUINA "](#)

Al pulsar [FUNCTION] + [BANK] o [ENTER / YES] se abre el menú Editar sector. Diferente aparecerán opciones, dependiendo de si el menú Editar sector se abre mientras que una rebanada es destacado o no.

- **ADD SLICE AQUÍ** agrega una rebanada. La marca debe estar en un área no cortada de la forma de onda para esta alternativa a aparecer.
- **DESACTIVAR LOOP** eliminar el punto de la división seleccionada bucle. Esta alternativa sólo aparece cuando el marcador de forma de onda se coloca sobre una rebanada.

EL EDITOR DE AUDIO

99

- **SLICE DELETE** eliminará el segmento seleccionado. Esta opción sólo aparece cuando el marcador de forma de onda se coloca sobre una rebanada.

- **SLICE REVERSE** revertirá el contenido de audio del sector seleccionado.
- Normalizar **SLICE** se aplicará la normalización a la división seleccionada.
- **ELIMINAR TODAS LAS REBANADAS** eliminará todos los cortes.
- creación rejilla segmentos creará un número de rodajas de extenderse entre el comienzo

y criterios de valoración establecidos en el menú **TRIM**. La rejilla rebanada puede consistir en 2, 3, 4, 6, 8, 12,

16, 24, 32, 48 o 64 rebanadas. Después de crear la red rebanada aparecerá un mensaje que pregunta

"**ALIGN MARCADORES a cero-CRUCES?**". Si [**ENTER / YES**] se pulsa las rodajas

en la red se ajustará a los cruces de amplitud cero más cercanas. Si [**EXIT / NO**] es

pulsa las rodajas se extendió uniformemente y todos los cortes tendrán exactamente el mismo

longitud.

- **CREAR CERRADURAS Linear**, dada la pista activa contiene un Flex o estática

máquina ajusta automáticamente el **SLIC** parámetro en el menú

Configuración de la reproducción de

ON y bloquear el **STRT** parámetro de **TRIGS** ya presentes en la pista activa de muestra.

El **STRT** parámetro de la primera muestra de trig se puede bloquear para **SL1**, la **STRT** param-

tro de la segunda muestra de trig bloqueado para **SL2** y así

sucesivamente. Los bloqueados **STRT** valores son

depende de la cantidad de cortes en la muestra. Si sólo existe una rebanada todas las muestras

TRIGS serán, por ejemplo, pueden bloquear para **SL1**. Si **SLIC** está apagado, el valor de la **STRT**

cerraduras volverán a aproximaciones de los puntos de inicio rebanada:

SLIC en **ON**, **STRT** establece en **SL1 = STRT 0** cuando **SLIC** está ajustado en **OFF**

SLIC en **ON**, **STRT** establece en **SL2 = STRT 2** cuando **SLIC** está ajustado en **OFF**

SLIC en **ON**, **STRT** establece en **SL3 = STRT 4** cuando **SLIC** está ajustado en **OFF**

SLIC en **ON**, **STRT** establece en **SL4 = STRT 6** cuando **SLIC** está ajustado en **OFF**

Tenga en cuenta que apagar **SLIC** puede cambiar la estructura de una muestra completamente.

- **CREAR CERRADURAS AL AZAR** funciona igual que las cerraduras **LINEAR CREATE** com-

demanda, pero cambia aleatoriamente los bloqueados **STRT** parámetros de los TRIGS muestra.

- **CAMBIAR VISTA** cambia la visualización de forma de onda, si se utiliza una muestra de música. Lo funciona igual que el mismo comando que se encuentra en el menú **EDIT TRIM**.

Use el marcador de forma de onda o pulse la [**DERECHA**] o [**IZQUIERDA**] teclas de flecha para navegar entre las rebanadas. Una rebanada tiene que ser activa, que se indica mediante gráficos invertidas, para el inicio rebanada, que se establezcan puntos de bucle y al final. Cuando un sector está el mando activo **A** establece el punto de inicio, botón de **B** establece el punto de bucle y el mando **C** establece el punto final. Al mover el inicio, loop o al final puntos, su posición exacta de la muestra se muestra en la parte inferior de la pantalla.

- **Debido a la naturaleza de tarjetas Compact Flash, rebanadas de muestras estáticas podrían no estar reproducir correctamente cuando modular el parámetro STRT con el crossfader o los LFOs pista. El punto de inicio de las rebanadas podría entonces estar apagado. Este problema es evitado cuando el uso de bloqueos de parámetros. Muestras Flex no tienen este problema porque de ellos se almacenan en la memoria RAM.**

EL EDITOR DE AUDIO

100

- **Valores STRT que excedan el monto de las rebanadas se seleccione el último trozo. Si la muestra contiene, por ejemplo, 16 rebanadas, valores STRT desde SL17 - SL64 seleccionarán cortar 16.**

- **Mantenga pulsado [FUNCTION] mientras mueve la forma de onda, los marcadores de bucle, inicio o finalización se ajusten el marcador seleccionado a un cruce de amplitud cero. Cruces por cero se indican mediante un pequeño rectángulo en el centro del marcador. Por muy grandes muestras estáticas no**

podría ser un pequeño retraso antes de que se complete la búsqueda, de paso por cero y el marcador encaje en su lugar.

•

El sector activo se puede previsualizar en las salidas principales pulsando [FUNCTION] + [YES]. Si no se selecciona un segmento de la escucha previa se iniciará desde la posición de el marcador de forma de onda. Pulse la tecla [CUE] + [ENTER / YES] para obtener una vista previa de la señal de salida pone.

EDIT

Acceso pulsando [LFO] mientras que en el editor de audio. Edición de Aquí varias muestras comandos se pueden realizar. Para las muestras estáticas, considerablemente menos opciones de menú están disponibles.

Los A y C botones se utilizan para seleccionar la sección del archivo de audio que será editado. La selección no modifica ningún principio establecido o criterios de valoración establecidos en las TRIM o SLICE menús. ¿Cuándo de trabajo dentro de las páginas TRIM o SLICE embargo, la duración de la muestra seleccionada automáticamente se va a copiar a la página de edición. Por lo tanto, para aplicar a las operaciones, por ejemplo, una rebanada, sólo tiene que seleccionar el sector en la página SLICE y abrir la página Editar.

Pulse [FUNCTION] + [BANK] o [ENTER / YES] para abrir una ventana que muestra la disposición editar comandos.

Las operaciones aplicadas a una muestra de Flex es recordado sólo para la sesión actual. Si el

Octatrack se reinicia o otro proyecto cargado, todo muestra aplicada ediciones se perderán. Es

muestras así importantes se guardan si desea mantener la aplicada ninguna ediciones. En el Flex

Lista ranura de la muestra, una estrella parpadeante al lado del nombre de la muestra indicará editado y guardado muestras.

SELECT ALL seleccionará todo el archivo.

CULTIVO DE SELECCIÓN elimina todos los datos de audio fuera de la selección, y restablece el ajuste puntos para que se extienden a través de la sección seleccionada. Las rebanadas ubicadas fuera de la selección se moverán dentro de la selección antes de la operación de cultivo. Una advertencia aparecerá deberían que esto suceda. Para recortar rápidamente una muestra de acuerdo con los puntos de recorte establecido, simplemente vaya a la Menú para el menú EDIT TRIM. La sección de ajuste será entonces pre-seleccionado.

DELETE SELECTION sólo se puede utilizar en el inicio o al final de una muestra. La será eliminada de audio dentro de la selección.

Guardar selección como MUESTRA guarda el audio dentro de la selección como una nueva muestra.

El formato de la muestra será la misma que la de la muestra que se está editando. Esta operación es útil para guardar cortes o rebanadas de un bucle como muestras individuales.

SELECCIÓN DE REVERSA se reverse la sección seleccionada.

FADE IN SELECCIÓN se aplicará un fundido lineal en la sección seleccionada.

Fundido en negro SELECCIÓN aplicará un fundido lineal a la sección seleccionada.

Normalizar SELECCIÓN aumentará la amplitud de la sección seleccionada hasta que el más fuerte pico golpea 0 dBfs.

SELECCIÓN 3 dB será aumentar el volumen de la sección seleccionada con 3 dB. Nota clip-tha mesa de ping podría ocurrir si la muestra es ya muy fuerte.

SELECCIÓN-3dB atenuará el volumen de la sección seleccionada con 3 dB.

SELECCIÓN DE SILENCIO reemplaza la selección con silencio. También es posible presionar

[FUNCTION] + [PLAY] para realizar esta operación.

SELECCIÓN DE COPIAR copiará la sección seleccionada. También es posible copiar la selección

pulsando [FUNCTION] + [REC] . Tenga en cuenta que es posible copiar una selección de una Flex

probar y pegarlo en otra muestra de Flex.

SELECCIÓN DE PASTA pegará una sección copiada en una posición fijada por la A perilla. Es también

posible realizar un comando de pegar

pulsando [FUNCTION] + [STOP] . La longitud de los

la muestra no será alterada. Por favor, tenga en cuenta que no es posible pegar audio que se superpone con los datos copiados. La operación de pegado se puede trabajar de diferentes maneras dependiendo de la **CAMBIAR MODO PASTA** ajuste.

DUPLICADO DE SELECCIÓN -> copiará la sección seleccionada y pegarlo justo después del final de la selección. No se alteró La longitud total de la muestra. Este modo funciona como un copia automática / función de la goma y por lo tanto también se ven afectados por la **PASTA DE CAMBIO MODO** ajuste. Este comando es muy útil cuando se crean efectos rodantes / tartamudeo.

DUPLICADO DE SELECCIÓN <- copiará la sección seleccionada y pégala a la derecha antes de que el inicio de la selección. No se alteró La longitud total de la muestra. Este modo funciona como una función automatizada copiar / pegar, y por lo tanto también se ve afectada por el **CAMBIO PASTA DE MODO** ajuste.

CAMBIAR MODO PASTA ofrece varias opciones de configuración. El ajuste seleccionado aquí afecta tanto a la **Pegar selección** de comandos y los dos **SELECCIÓN DUP** comandos.

EL EDITOR DE AUDIO

102

- **PASTA 0 dB** es la selección predeterminada. Contenido pegado reemplazará el contenido ya presentar.
- **PASTE-6dB** atenuará contenido pegado en 6 dB.
- **0dB MIX** se mezclarán contenido pegado con el contenido ya existente.
- **MIX-6dB** se mezclarán contenido pegado con el contenido ya existente. El audio mezclado será al mismo tiempo ser atenuada por 6 dB.

GIRAR POS PARA INICIAR gira los datos de audio para que el cursor se convierte en el nueva posición de inicio de la muestra.

Canales de mezcla ofrece varias configuraciones.

- **ADD CH L + R** se fusionará los canales izquierdo y derecho de la sección seleccionada y redistribuir el audio resultante de la fusión de los dos canales de la izquierda y la derecha.

- **SUBTRACT CH LR** restará la pierna izquierda desde el carril izquierdo y distribuirá el resultado a los canales izquierdo y derecho.
- **SUBTRACT CH RL** restará el canal izquierda desde el carril derecho y distribuirá el resultado a los canales izquierdo y derecho.
- **SWAP CH L / R** se cambie el canal de la izquierda con la derecha y viceversa.

Inversión del canal se aplica inversión de fase a la sección seleccionada. Existen dos configuraciones.

- **INVERTIR CH L y R** se aplica inversión de fase tanto para el canal izquierdo y derecho de la sección seleccionada.
- **INVERS.V CH L** se aplica inversión de fase para el canal izquierdo de la sección seleccionada.
- **INVERTIR CH R** se aplica inversión de fase para el canal izquierdo de la sección seleccionada.

CAL BPM DE SELECCIÓN calcula el BPM de la selección, asumiendo que contiene una longitud musical como 0,5 bares, 1 bar, 2 bares, etc El BPM calculado se aplicará a el **TEMPO ORIGINAL** ajuste se encuentra en el menú de atributos. Es útil cuando el cálculo el BPM de una pista completa. Seleccione, por ejemplo, 1 bar y ejecutar este comando.

CAMBIO DE AVANCE MODO selecciona entre los modos de escucha previa. Vista previa de escuchar a través de las principales salidas pulsando **[FUNCTION] + [ENTER / YES]** . Vista previa de escuchar a través de las salidas de cue pulsando **[CUE] + [ENTER / YES]** .

- Reproducir una vez se vista preliminar de la sección seleccionada una vez.
- **SELECCIÓN** bucle loop continuamente la sección seleccionada en vista previa escuchando.

CAMBIAR VISTA selecciona cómo se mostrará el archivo de audio en la pantalla LCD. Este conjunto sólo es relevante para las muestras estéreo.

- **L CH VIEW** muestra sólo el canal izquierdo del archivo de audio.

EL EDITOR DE AUDIO

103

- **R CH VIEW** muestra sólo el canal derecho de un archivo de audio.
- **Estéreo** muestra tanto de izquierda como de los canales adecuados.

ATRIBUTOS

Acceso pulsando [EFFECT 1] , mientras que en el editor de audio. Aquí la información general sobre la muestra seleccionada o activa se encuentra. Los ajustes realizados aquí se pueden permanentemente vincular a una muestra con los comandos save encuentran en el menú Archivo, cubierto en [la página 104](#) .

GAIN le permite amplificar o atenuar cada muestra individual sin afectar a ninguna pista parámetros o cerraduras. El grabador de memorias intermedias de este ajuste por defecto es 12 dB para compensar la atenuación de la altura libre del motor de audio inflige. Tenga en cuenta que este valor es aplica sólo cuando se está triggered una muestra. Si la muestra editada es larga, el ajuste este parámetro durante la reproducción de la muestra se introduce por lo tanto no hay cambios de ganancia hasta que se retriggered.

El modo de bucle controla el comportamiento del lazo de la muestra. Existen tres configuraciones.

- **NO** ignora todos los puntos de bucle de ajuste. La muestra o slice no se repetirá.
- **EN** se repetirá una muestra o muestra rebanada contiene un marcador de bucle. Muestra rebanadas con- no serán bucle fuera puntos de bucle. Más información acerca de los puntos de bucle en la sección "[TRIM](#)" [en la página 95](#) .
- **PINGPONG** hace que el bucle de muestra desde el punto de bucle al punto final, entonces el juego desde el punto final hasta el punto de bucle. La muestra será por lo tanto alternar entre jugar hacia adelante y hacia atrás.

•
Si el parámetro Loop, en el menú Configuración de la reproducción FLEX / STATIC se establece en AUTO, diferentes ajustes de bucle se puede aplicar a diferentes muestras utilizadas en una pista.

TimeStretch timestretch establece si se debe aplicar a la muestra o no. Diferente

Existen algoritmos Timestretch.

- **OFF** no se aplica timestrech a la muestra.
 - **NORMAL** es un algoritmo adecuado para la mayoría de materiales.
 - **Beat** es un algoritmo timestretch especialmente útil para material rítmico.
-

EL EDITOR DE AUDIO**104**

•

Si el parámetro TSTR en el menú Configuración de la reproducción FLEX / STATIC se establece en AUTO, diferentes ajustes de TimeStretch se puede aplicar a diferentes muestras utilizadas en un seguimiento.

TEMPO ORIGINAL muestra el valor de BPM calculado de la muestra. Si no es correcta, puede ser cambiado con el *NIVEL* perilla. Este ajuste afectará al sonido de un timestretched sample. Para obtener resultados correctos que debe establecerse para que coincida con el BPM original de la muestra. Alterar este valor se alterará la **LEN TRIM (BARS)** y **LOOP LEN (BARS)** ajustes. Una flecha aparecen junto al **TEMPO ORIGINAL** ajuste, lo que indica esta configuración tiene prioridad. Si el muestra que se está editando se compone de una cantidad desconocida de barras, pero usted sabe su BPM, se podría ser aconsejable utilizar esta configuración como la prioridad uno.

•

El algoritmo de adivinar tempo analiza el nombre de la muestra para las figuras de tempo, comprobar si la estimación inicial es por un factor 0,5 o 2,0. El rango de BPM "normal" el Octatrack para llegar a su estimación inicial es de 85 BPM BPM-170 BPM. Si tiene bucles con tempos fuera de este rango, podría ser una buena idea poner el valor de BPM en el nombre de archivo. Por lo general, un circuito 70 BPM se carga inicialmente como 140 BPM loop, pero si el número 70 se encuentra en cualquier parte del nombre de archivo, el Octatrack usará 70 BPM en su lugar. Del mismo modo, si 280 se encuentra en el nombre del archivo, el BPM de la muestra será 280.

TRIM LEN (BARS) muestra la longitud de la muestra en los bares. Modificación de este valor se alterará la **ORIGINALES TEMPO** y **BUCLE LEN (BARS)** ajustes. Aparecerá una flecha al lado del **TRIM LEN (BARS)** ajuste, lo que indica esta configuración tiene prioridad. Si la muestra que se está editando

consiste en una cierta cantidad de bares completos, puede ser aconsejable utilizar esta configuración como la priorizada uno.

LAZO LEN (BARS) muestra la cantidad de barras de la sección de bucle de la muestra consiste en de. La alteración de este parámetro altera el **TEMPO ORIGINAL** y **LEN TRIM (BARS)** ajustes.

Aparecerá una flecha al lado del **LAZO LEN (BARS)** ajuste, lo que indica esta configuración tiene prioridad.

Cuantificados TRIG permite cuantizar triggering Manual de buffers grabadora,

Máquinas de recogida y muestras y rodajas de Flex y estático. Triggering Manual se hace para

ejemplo, pulsando **[TRACK] + [PLAY]** o los ocho

últimos **[TRIG]** llaves. Las muestras iniciadas por

el secuenciador no se cuantifica. Utilice el **NIVEL** perilla para cambiar esta configuración. Si un grabador

búfer está siendo editado y se cambia este parámetro, el **CVP** ajuste, que se encuentra en el

GRABACIÓN menú SETUP 2, se establecerá en el mismo

valor. El **CVP** ajuste puede por lo tanto ser

considerada como un espejo de la **TRIG cuantificados** parámetro.

- **DIRECT** hará que la muestra reproduzca inmediatamente una vez que esté triggered. Este es el

opción por defecto.

- **PAT.LEN** será, después de que la muestra haya sido triggered, inicie la reproducción de la muestra una vez que el patrón ha jugado toda su longitud.

- **1/16 ...** se iniciará la reproducción de la muestra después de que el importe conjunto de pasos del secuenciador.

EL EDITOR DE AUDIO

105

-

Triggering cuantificada es una poderosa manera de mantener las muestras manualmente disparados en sincronía con las otras pistas de un patrón. Esto es especialmente útil cuando triggering manualmente relleno bucles o tampones grabadora.

ARCHIVO

Estos comandos de este menú varía en función de si un Flex o una muestra estática está siendo

editado. Acceso pulsando [**EFFECT 2**] , mientras que en el editor de audio. **CARGAR NUEVA MUESTRA** abrirá el explorador de archivos, por lo que es posible reemplazar la muestra

Actualmente reside en la ranura de la muestra.

GUARDE configuración de los ejemplos se guardar la configuración del ajuste, rebanada y atributos en un archivo separado y vincularlo a la muestra que se está editando. La próxima vez que la muestra se carga a un Flex o

Ranura de la muestra estática se cargará junto con los ajustes de muestra guardados. Esto ocurrirá

incluso si la muestra se carga en otro proyecto. Por lo tanto este comando es muy útil si

por ejemplo, quieren un circuito que contiene siempre los mismos ajustes rebanada cuando se está cargando.

GUARDAR COPIA DE MUESTRA salvará la muestra completa a la tarjeta Compact Flash como nueva

archivo. Audio fuera de la sección de corte también se incluye. Ambas muestras mono y estéreo pueden ser

salvado, ya sea en formato de bits 16 bits o 24, dependiendo del formato de muestra original. Grabadora

contenido del buffer se guarda siempre como muestras de música, y la profundidad de bits del archivo guardado

depende de los ajustes realizados en el menú MEMORY, que se cubre en [la página 39](#). Nota

que si usted ha elegido para cargar muestras Flex en 16 bits, una muestra de 24 bits se guardará en 16

poco si selecciona sobrescribir el archivo original. Guardar una muestra guarda automáticamente la

configuración de muestra, así. Por lo tanto, no es necesario utilizar la **MUESTRA SAVE SET-**

TINGS operación inmediatamente después de la **copia de muestra**

SAVE operación de salvar plenamente todas las muestras

propiedades. Esta opción no está disponible para muestras estáticas.

GUARDAR Y ASIGNACIÓN DE MUESTRA funciona igual que la **copia de muestra SAVE** mando, pero

También asigna el nuevo archivo o bien a la misma ranura de la muestra, oa un Flex libre o muestra estática

ranura. La elección asignación se realiza inmediatamente después de que la muestra ha sido con éxito

guardado. Esta opción no está disponible para muestras estáticas.

RANURA CLEAR borra la ranura de la muestra. Esto es similar a poner de relieve una ranura de la muestra en el

Flex o la lista de la ranura de la muestra estática y pulsando [**FUNCTION**] + [**CLEAR**] .

VOLVER AL ARCHIVO GUARDADO revertirá la muestra a su estado original, deshaciendo cualquier offline los cambios aplicados a la muestra como recortar, invertir, se desvanece, etc Después de volver a cargar un surgido de la muestra es posible que tenga que modificar la configuración de BPM que se encuentra en el menú ATRIBUTOS para dar cabida a la nueva longitud de la muestra. Los puntos de recorte se resetea y extenderse a lo largo se lleva a cabo toda la longitud de la muestra después de este comando. Si existen ajustes de muestra guardados, que también se vuelven a cargar. Por tanto, se perderán todos los cambios en los atributos de ejemplo que no haya guardado. Esta opción no está disponible para muestras estáticas.

Página 118

EL EDITOR DE AUDIO

106

•

Si desea guardar una muestra capturada por una grabadora de pistas, abra la grabadora

buffer en el editor de audio y use la opción Guardar TRIM COMO NUEVA MUESTRA o el SAVE

Comandos TRIM Y AUTO-ASSIGN. También es posible guardar tampones grabadora

desde los menús Configuración grabación. Pulse [FUNCTION] + [BANK] para abrir la

REGISTRADOR menú EDIT SETUP, donde se encuentra el comando save.

Página 119

El Arranger

107

El Arranger

Una disposición es básicamente una serie de patrones jugados en secuencia. Cada fila de una

arreglo puede tener ajustes para el patrón offset y longitud, asignaciones de escena, el tempo

y mudo. Usted puede también segmentos de bucle de un acuerdo o arreglo entre salto

filas. Todo esto lo convierte en una forma muy poderosa de la organización de sus patrones. Una disposición

puede ser de hasta 256 filas de longitud y cada proyecto puede hospedar 8 arreglos.

Entre en el modo ARREGLO pulsando [FUNCTION] + [PATTERN] . La

<ARRANGER> LED se iluminará y la pantalla cambiará para reflejar el activo actualmente acuerdo.

Inicie la disposición pulsando [PLAY] . La fila que se está reproduciendo se indica mediante dos flechas negras en cada lado de la fila. El nombre de la disposición se muestra en la encabezado disposición ya la derecha un contador que muestra el número de compases y tiempos jugado se encuentra.

Los [UP] y [DOWN] teclas se pueden utilizar para maniobrar los dos indicadores. Cuando están situado en cualquier otra fila aparte de la que actualmente está jugando serán de color blanco.

Navegación a una nueva fila y pulsando [ENTER / YES] hará que el juego fila seleccionada una vez

la fila que se está reproduciendo se ha terminado de jugar.

Cuando una fila contiene repite el número de repeticiones se indica a la derecha de la fila.

Lea más acerca de repeticiones en [la página 108](#) .

Al pulsar [STOP] detiene la reproducción y otra prensa se mueve el puntero a la posición a partir de la disposición.

•

El arreglista Octatrack envía y recibe la posición del puntero canción MIDI.

EL MENÚ ARRANGER

Mientras que el modo Arranger está activo, pulse [FUNCTION] + [BANK] para abrir el ARRANGER menú. Aquí el sistema actual puede ser operaciones disposición editados y varios llevado a cabo.

El Arranger

108

EDIT

El editor de configuración es donde se construye el acuerdo. En el menú arreglista,

Seleccione Editar y pulse [ENTER / YES] para abrir el menú.

Las dos flechas llenas en cada lado de una de las filas son los punteros de posición. Se indi-

cate qué fila disposición, el secuenciador está reproduciendo en ese momento. Es posible empezar a jugar-

una copia de cualquier posición de la fila. Mover el enfoque de edición a la fila que desea iniciar la reproducción desde y presione la **tecla [ENTER / YES]** botón. Si el acuerdo se está reproduciendo cuando se selecciona otra fila, verá dos flechas huecas en cada lado de la recién fila seleccionada. Indican que la fila seleccionada comenzará a reproducirse una vez que la fila actual de aleta parroquias jugando. Cuando se reproduce la disposición de la cabecera del menú mostrará un contador que indica el número de compases y tiempos han jugado. Inserte una fila disposición pulsando **[FUNCTION] + [ABAJO]** . Eliminar una fila pulsando **[FUNCTION] + [UP]** . Utilice los **[UP]** y **[DOWN]** botones para seleccionar la fila disposición que desea editar. Los **[LEFT]** y **[RIGHT]** teclas mueven el foco entre las columnas.

FILA enumera las filas disposición disponibles. Un arreglo puede consistir en un máximo de

256 filas. La disposición se reproduce desde la fila 0 de la fila final.

PAT muestra que los patrones se asignan a las filas. Mover el enfoque a esta columna usando

las **[flechas]** teclas. Establezca el patrón que desea que se jugará en la fila disposición ya sea

utilizando el **NIVEL** mando o pulsar el

correspondiente **[BANK] / [PATTERN] + [TRIG]** clave

combinaciones. Varios comandos especiales están disponibles en el **PAT** columna.

- **HALT** obliga a la disposición de parada en una fila dada. Gire el **NIVEL** sentido contrario de las en sentido horario hasta que se alcanza la ubicación antes de patrón A01. "HALT:" aparecerá.

- **BUCLE** hace una selección del loop de acuerdo ya sea infinitamente o una cantidad fija

de veces. Gire el **NIVEL** sentido contrario de las agujas del reloj hasta la ubicación antes patrón A01 es

alcanzado. Cuando "HALT:" aparece, mueva el foco en el valor que se encuentra después de "HALT:" .

Gire el **NIVEL** mando un paso a la izquierda y "LOOP:" aparecerá. La sección disposición se reproducirá en bucle infinito entre la fila 000 y la fila que contiene

el comando de bucle. Para establecer un importe fijo de ciclos de loop, mover el foco al infin-

símbolo dad y utilizar el *NIVEL* mando para ajustar el valor. La sección de organización se rizar el número especificado de veces y una vez terminado el acuerdo de fila situada

por debajo del punto de bucle se iniciará la reproducción. Los bucles se pueden anidar.

- **SALTO** hace el salto arrangement a una nueva posición. Gire el *NIVEL* sentido contrario de las en sentido horario hasta que se alcanza la ubicación antes de patrón A01. Cuando "HALT:" aparece, mover el foco en el valor se encuentra después de "HALT:" Gire el *NIVEL* encoder en sentido horario y "HALT:" cambiará a "SALTAR:" Establecer el número de fila del mecanismo deberá saltar a través de la *NIVEL* perilla.

El Arranger

109

- **REM** agrega texto a la disposición. Esta es sólo una señal visual y no afectará a la momento de la disposición. Gire el *NIVEL* sentido contrario de las agujas del reloj hasta la posición antes de que se alcance A01 patrón. Cuando "HALT:" aparece, gire la perilla de un paso más hacia la izquierda y "REM:" aparecerá. Pulse el **[RIGHT]** y luego pulse la flecha de

pulse **[YES]** . Se abrirá la ventana de nombres. Introduzca el texto aquí.

REP es la columna en la que se establece la cantidad de veces que se repite la fila arreglo.

Mover el enfoque a esta columna mediante las **teclas**

[Flecha] llaves. Utilice el *NIVEL* botón para alterar el número de repeticiones.

DE establece el desplazamiento de la pauta. El patrón se iniciará la reproducción desde el paso establecido.

LN se puede utilizar para anular la longitud del patrón de la fila. La longitud predeterminada se deriva de

los ajustes de configuración de escala del patrón. Mover el enfoque a esta columna mediante el

[ARROW] llaves. Utilice el *NIVEL* perilla para cambiar el ajuste de la longitud patrón. Si **POR PISTA**

modo se utiliza **LN** controla la **longitud del máster** ajuste (se e ["AJUSTE ESCALA" en la página 92](#)) .

ESCENA consta de dos columnas donde las escenas se pueden asignar en una base por fila. La primera columna fija la escena para la escena de una ranura. La segunda columna es el escenario para la escena ranura B. Mover el enfoque a estas columnas utilizando las **flechas** [] teclas. Utilice el **NIVEL** mando o pulse [**SCENE A**] / [**SCENE B**] + [**DISP**] para asignar las escenas. Las escenas se eligen a partir de la parte ligada al patrón de la fila disposición. **T** es donde se establecen los valores de transposición de las pistas MIDI de un patrón. Mover el enfoque al **T** columna y pulse [**ENTER / YES**] para abrir la ventana TRANSPOSE MIDI. Navegar por entre las pistas MIDI con la izquierda y la derecha [**flecha**] llaves. Utilice el **NIVEL** mando para establecer el valor de transposición. Si la pista MIDI transposición se ajusta para una fila, se indica con una "T" en el **T** columna. **B** permite ajustes BPM individuales para las filas disposición. Mover el foco a la **B** columna y pulse [**ENTER / YES**] para abrir la ventana TEMPO FILA. Ajuste el BPM con el **NIVEL** perilla. Las filas con valores de BPM específicos se indican con una "B". Si no hay ningún ajuste es hecho en esta columna el patrón se reproducirá según el ajuste principal de BPM. **M** ofrece configuración de silencio por fila arreglo. Mover el foco a la **M** la columna y pulse [**ENTER / YES**] para abrir la ventana MUTE FILA. Introduzca silencio pulsando la [**TRIG**] llaves. Los primeros ocho teclas pistas de audio de silencio, los últimos ocho las pistas MIDI. Las filas con mute set-ajustes se indican con una "M".

•

Copiar, pegar, borrar y deshacer las funciones están disponibles en los EDIT ARREGLO menú.

RENAME

Al seleccionar este comando y pulse [**ENTER / YES**] se abre una ventana de nombres donde es posible cambiar el nombre del dispositivo.

CAMBIO

Al seleccionar este comando y pulse [**ENTER / YES**] se abre un menú donde todo el

disposiciones del proyecto son visibles. Seleccione la disposición que desea cambiar y pulse [ENTER / YES] . La disposición activa siempre se muestra en el encabezado de la

El Arranger

110

Menú de arreglo. Un asterisco junto a un acuerdo significa la disposición con-
tains salvos ajustes.

CADENA

Hará que la disposición seleccionada en este menú de inicio de la reproducción inmediatamente después de la actualidad jugando arreglo ha terminado de jugar. Tiene una función similar a la de encadenamiento patrón, con la excepción de que no más de una disposición en un momento puede ser encadenado. El encadenado disposición será visible en la pantalla organización predeterminada, situado después de la última fila de la disposición actualmente activo.

CLEAR

Al seleccionar este comando y pulse [ENTER / YES] se borrará la disposición activa.

SAVE

El comando Guardar guarda la disposición activa a la ranura disposición activa. Selección este comando y pulse [ENTER / YES] se abrirá un menú de nombres. Una vez que el disposición ha sido nombrado, pulse [ENTER / YES] para guardarlo.

RELOAD

Al seleccionar este comando y pulse [ENTER / YES] se volverá a cargar la disposición activa para el estado en que se salvó in

El secuenciador MIDI

111

El secuenciador MIDI

El secuenciador MIDI Octatrack consta de 8 pistas MIDI dedicadas. Se utiliza para controlar externo, MIDI equipada, de engranajes. Cada pista MIDI puede desencadenar una cuerda de hasta 4 notas con

velocidad ajustable y duración, control de pitch bend y aftertouch y 10 libremente asignables parámetros de cambio de control. Cualquier canal MIDI se puede asignar a la entrada MIDI y varias pistas pueden compartir el mismo canal. Si varias pistas se asignan a la mismo canal MIDI de la pista con el número más bajo tiene prioridad con respecto a los parámetros colisiones.

Las pistas MIDI funcionan casi exactamente del mismo modo que las pistas de audio. Parámetro cerraduras, modulación de LFO, copiar y pegar comandos disponibles. Cada pista MIDI también características micro tiempo, longitud de la pista individual y ajustes de compás. La principal diferencia es que no hay sonido está siendo generado por las pistas MIDI, los datos sólo se transmite a través de la Puerto MIDI OUT. Parámetros de pista MIDI no se pueden asignar a las escenas.

•

En el modo MIDI y tampoco GRABACIÓN RED o el modo de grabación en directo es activa, las teclas [TRIG] pueden utilizarse para pistas trigonométricas que están desconectados de la secuenciador. [TRIG] teclas 1-8 trig las pistas de audio y [TRIG] 9-16 trig el MIDI pistas.

•

Al pulsar [STOP] una nota comando off será enviado a las notas MIDI todavía jugando. Si se detiene el secuenciador, pulsando rápidamente [STOP] + [STOP] enviará un comando de todas las notas de descanso, vuelven a enviar valores de los parámetros CC, así como cualquier programa cambiar los valores de todas las pistas a las que se ha asignado un canal MIDI.

•

Dos píxeles de la esquina superior izquierda de la pantalla indica la actividad del puerto MIDI. La izquierda parpadea píxel cuando se reciben datos MIDI, la derecha parpadea píxel cuando los datos MIDI se siendo enviado.

ACCESO A LA secuenciador MIDI

Acceda al modo MIDI pulsando el [**MIDI**] clave. El LED <MIDI> se iluminará y la las pistas se reflejan ahora las pistas MIDI y los datos del secuenciador que les pertenecen.

Bajo el nombre de la parte activa, el canal MIDI de la pista activa envía datos MIDI es visible. Los iconos de pista a la izquierda y la derecha también se indican los canales MIDI asignados para cada pista. Una "X" significa que la pista no envía los datos a cualquier canal MIDI.

CÓMO MIDI es encaminada

Si una pista de audio y una pista MIDI comparten el mismo canal MIDI de la pista MIDI bloqueará la pista de audio de envío de datos, mientras que la pista de audio bloqueará la pista MIDI de

El secuenciador MIDI

112

recibir datos. En el menú proyecto, puede ver qué canales MIDI se asignan a las pistas de audio. Lea más en la sección "[MIDI" en la página 41](#) .

En el modo MIDI, notas recibidas por el canal de auto o el canal MIDI de la pista activa

se mezclan con los datos MIDI enviados por la pista. Notas entrantes también se arpeggiated

de acuerdo con los ajustes del arpegiador hechas a la pista MIDI. Dependiendo de la CC

Direct Connect configuración, los mensajes MIDI entrantes se manejan de manera diferente.

Si se activa la opción, los mensajes MIDI CC enviados al canal de auto o el canal MIDI

de la pista MIDI activo será enviada directamente al puerto de salida MIDI. Cuando en VIVO

Modo de grabación, CC especificados en las 2 páginas 1 y CTRL CTRL configuración puede ser registrada por el secuenciador.

Si la opción está desactivada, las pistas MIDI escuchan mensajes MIDI CC según la

MODO MIDI asignaciones de tabla que se encuentra en [el "Apéndice C: MIDI REFERENCIA CONTROL"](#).

Tenga en cuenta que MIDI CC 36-45 enviado en el canal de auto será reasignado según la CC

mensajes especificados en las 2 páginas 1 y CTRL CTRL configuración. La única excepción a esto es

si se envían mensajes MIDI CC al canal MIDI de la pista activa. En ese caso, la

Octatrack se comportará como si **CC DIRECT CONNECT** se activó.

MIDI MODO DE GRABACIÓN EN VIVO Y BLOQUEO DE PARÁMETROS

Mientras que en los datos de notas MIDI Mode y valores CC se puede grabar en tiempo real a la activa

Pista MIDI. Activar el modo de grabación en directo

pulsando **[REC] + [PLAY]** . Para el MIDI

seguimiento para registrar los datos MIDI de entrada, los datos de notas o CC debe ser enviado tanto a la

automática de canales, que se encuentra en el menú de canales o el canal MIDI del activo

seguimiento.

Cuando se pueden grabar datos de notas, los acordes de grabación consta de un máximo de cuatro notas. Nota

longitud, velocidad y aftertouch se registrarán también.

Al grabar CC utilizando el canal de auto, existen dos escenarios diferentes. Cuando **CC**

DIRECT CONNECT está habilitada, sólo los PC que se han especificado en el CTRL 1 y

CTRL 2 menús **SETUP** se pueden grabar. Todos los demás mensajes MIDI se enviarán directamente a

del puerto MIDI OUT. Cuando **CC DIRECT CONNECT** está desactivada, los mensajes CC 16-45 puede haber

registrada. Tenga en cuenta que los mensajes de CC 36-45 están directamente relacionadas con los diez disponibles CTRL 1 y

CTRL 2 parámetros de configuración. Envío de mensaje, por ejemplo, CC 36 al Octatrack se

afectar a la CC # 1 de parámetros del menú de configuración CTRL 1. El mensaje CC será con-

convertidos al valor especificado por CC # 1 y luego se envían al puerto MIDI OUT. Leer más

sobre cómo configurar el canal de auto en la sección ["MIDI" en la página 41](#). Lea más acerca de CC

Direct Connect en la página [37 de edad](#).

Para agregar notas MIDI y cerraduras de parámetros MIDI en el secuenciador Octatrack en un per trig

base, seleccione la pista que desea introducir datos para, mantener una **[TRIG]** tecla pulsada y enviar el

cuenta los datos o mensajes CC al canal de auto o el canal MIDI de la pista activa. La

CC DIRECT CONNECT ajuste afectará a la recepción de los PC en la misma forma que

cuando viven grabación, descrito anteriormente.

- Si varias pistas MIDI se les ha asignado el mismo canal MIDI, sólo la activa pista grabará notas o datos de CC.

- Los mensajes recibidos en el canal MIDI de la pista MIDI activa siempre se comportan como si CC DIRECT CONNECT se activa.

El secuenciador MIDI

113

- Cuando CC DIRECT CONNECT se habilita la Octatrack puede grabar y reproducir mando pellizca hace directamente en un dispositivo MIDI externo. Conecte por ejemplo, un sintetizador, que preferiblemente se ha ajustado en Local Off, tanto a la entrada MIDI IN y OUT puertos del Octatrack. Asegúrese de que las perillas sintetizador envían CC y que los CC los mensajes se enviarán a la automática de canales o el canal MIDI del activo seguimiento. También asegúrese de que los valores de CC de los botones que se deben registrar tienen ha establecido en los CTRL 1/CTRL 2 menús de configuración. La funcionalidad de aprendizaje MIDI CC, que se puede realizar en los menús es una forma rápida de establecer los CC. ¿Cuándo Modo de grabación en vivo está activo y un mando, el envío de un valor de CC especificado en un de los CTRL 1/CTRL 2 menús de configuración, se convirtió en el sintetizador, gire la perilla será registrado por el secuenciador Octatrack. Este comportamiento también se aplica cuando se establecen cerraduras parámetros. Presione una tecla [DISP], girar la perilla de sintetizador que ha sido especificado en una de las teclas Ctrl 1/CTRL 2 menús de configuración, y el parámetro de sintetizador será bloqueado en consecuencia.

- Ver "[Octatrack como centro de control MIDI](#)" en la página 127 para un tutorial de cómo

el Octatrack puede configurarse con dispositivos MIDI externos cuando CC DIRECTO CON-NECT se activa.

MIDI PÁGINAS parámetro de pista

Al igual que las pistas de audio, cada pista MIDI contiene 5 páginas de parámetros de pista, cada una que consiste en una página principal y una página de configuración. En el modo MIDI de las páginas principales se accede pulsando el **[TRACK PARAMETER]** llaves. Parámetros de la Página Principal es posible bloqueo de parámetros y modular con los LFOs MIDI. Parámetros situados en los menús de configuración se accede ya sea presionando **[FUNCTION] + [TRACK PARAMETER]** o dos veces rápidamente presionando un **[TRACK PARAMETER]** botón. Los parámetros de configuración puede no ser parámetro bloqueado o afectados por los osciladores de baja frecuencia y por lo general afectar al comportamiento de la Parámetros del menú principal.

NOTA PRINCIPAL

Aquí se encuentran las notas MIDI, además de su velocidad y duración,. **NOTA** fija la nota fundamental que debe ser enviado por la pista MIDI. Al pulsar y mantener un **[TRIG]** clave de un mini-teclado aparecerá en la parte inferior de la pantalla LCD. Girar el potenciómetro **A** mientras mantiene pulsado el **[DISP]** Tecla pulsada visualizará la nota fundamental en el teclado.

VEL controla la velocidad de las notas de la pista MIDI envía hacia fuera. Un valor de 0 es igual a una **NOTE OFF** comandos.

LEN establece la duración de las notas. Cuando una nota se ha terminado de tocar una nota **APAGADO** comando será enviado. Un valor máximo es igual a la longitud nota infinito. Este valor también controla el longitud de un arpeggio. Una vez transcurrido el tiempo programado, el arpeggio se cortó.

El secuenciador MIDI

114

NOT2-NOT4 agregará más notas, desplazamiento de la nota fundamental de los valores seleccionados, con una nota trig. Esto hace que sea posible para una pista MIDI para enviar acordes que consta de hasta 4 notas. Si

se cambia la nota fundamental de las notas de compensación es una transposición en consecuencia. Cuando **[DISP]** clave es pulsadas las notas añadidas se pueden ver en el mini-teclado. Un valor de 0 eliminar una nota offset.

NOTA CONFIGURACIÓN

Aquí se especifica el canal MIDI de la pista MIDI debe enviar los datos. Banco y pro-valores de cambio de gramo se establecen aquí. Al seleccionar un valor en este menú los gráficos del parámetro será invertida. Esto indica el valor del parámetro no ha sido acti-

pero vada. Pulse la correspondiente *introducción de datos* o de mando **[ENTER / YES]** para activar el cambio de parámetro.

CHAN ajusta el canal MIDI de la pista enviará datos MIDI. Cuando se ajusta en OFF la pista no enviará los datos a cualquier canal MIDI.

BANCO puede ser utilizado para el envío de un mensaje de cambio de banco. Banco de 0 a 127 puede ser enviado.

El valor máximo del parámetro es OFF, lo que hará que la pista no enviar cualquier banco cambiar el mensaje. El ajuste realizado aquí se envía cada vez que un patrón ligado a otra parte estar activos.

PROG se puede utilizar para el envío de un mensaje de cambio de programa. Programa de 0 a 127 puede ser enviado. El valor máximo del parámetro es OFF, lo que hará que la pista no envía ninguna mensaje de cambio de programa. El ajuste realizado aquí se envía cada vez que un patrón relacionado con otra parte se activa.

ARPEGGIATOR PRINCIPAL

Un arpegiador es un dispositivo que genera progresiones rítmicas de nota.

TRAN se utiliza para transportar el arpegio arriba o hacia abajo en la cantidad especificada de semitonos.

Este ajuste afectará a los TRIGS nota de la pista, incluso si el **MODO** opción está establecida en OFF.

LEG controla el legato del arpegiador. Este ajuste afectará a los TRIGS nota de la pista incluso si el **MODO** opción está establecida en OFF.

- EN jugarán notas superpuestas legato, la liberación de la antigua nota después de la nueva. La

NLen configuración permite ajustar la duración de las notas cuando se activa el arpegiador. Sino

activa el **LEN** configuración ajustará la duración de las notas.

El secuenciador MIDI

115

- **APAGADO** enviará una nota MIDI mensaje antes del inicio de cada arpegio cuenta.

MODO activa el arpegiador y controla cómo se ordenarán las notas arpegios.

- **OFF** desactiva el arpegiador.
- **TRUE** tocar las notas en el mismo orden en que se insertan.
- Se reproducirá las notas en orden ascendente, desde la nota más baja a la más alta, en una base octava por.
- **ABAJO** jugarán las notas en un orden descendente, desde la nota más alta a la baja est, en una base por octava.
- **CYCL** jugará las primeras notas en orden ascendente, a continuación, en un orden descendente.
- **SHFL** jugará las notas al azar en forma de octavas. Si el arpegio de ejemplo tiene un **RNGE** ajuste de 2OCT, las notas de la primera gama de octava serán reproducen de forma aleatoria y una vez se han jugado todas las notas, todas las notas de la segunda octava se jugará en un nuevo orden aleatorio.

- **RANDOM** de forma aleatoria la reproducción de las notas de arpegio.

SPD ajusta la velocidad del arpegiador. Se sincroniza con el BPM del proyecto. Un conjunto-Ting de notas 16a es igual a 6, un ajuste de 12 es igual a octavo notas y así sucesivamente.

RNGE establece el rango de octava del arpegiador. Después de cada ciclo terminado el arpegiador notas arpegiadas serán transpuestas una octava arriba. Cuando las notas ha alcanzado el octava desplazamiento especificado por el **RNGE** establecer las notas se restablecerá a sus valores inicial.

A partir de ahí la transposición de octava se iniciará de nuevo.

NLen controla la duración de las notas arpegios.

CONFIGURACIÓN ARPEGGIATOR

Aquí, la longitud, la progresión de notas y la escala del arpegio se establecen.

Mientras que en este menú iluminado LED <TRIG> reflejan la longitud del arpegio. Un arpegio puede ser

hasta 16 pasos y la duración se establece por la *C* perilla. Al girar la perilla de la <TRIG> LED cambiará en consecuencia para reflejar la longitud. Se indican los pasos arpegiador activos por LEDs verde <TRIG>. Pasos arpegiador se puede desactivar pulsando el correspondiente ing [TRIG] llaves. Pasos arpegiador desactivados se indican mediante LEDs <TRIG> rojo. Nota compensaciones al arpegio pueden insertarse pulsando un [TRIG] llave y girando el *NIVEL* mando o pulsando las [UP] / [DOWN] teclas de flecha. Pulsando varias [TRIG] teclas

El secuenciador MIDI

116

al mismo tiempo que es posible ajustar los valores de desplazamiento de nota de más de un arpegiador un paso a la vez.

Notas arpegio y las correcciones de notas pueden ser obligados a jugar de acuerdo a una clave determinada escala. El *F* potenciómetro ajusta la escala de la clave. Cuando está en OFF todas las notas y las compensaciones nota jugará de acuerdo con las notas de conjunto. Este ajuste afectará a los TRIGS nota de la pista, aunque la

MODO establecimiento se encuentra en el menú principal ARPEGGIATOR está ajustado en OFF

•

[FUNCTION] + [IZQUIERDA] / [DERECHA] se puede utilizar para girar la secuencia arpegiador.

•

Los ajustes de la secuencia del arpegiador se pueden copiar, borrar y pegar.

MIDI LFO PRINCIPAL

Los osciladores de baja frecuencia MIDI funcionan más o menos la misma forma que los osciladores de baja frecuencia de audio. La diferencia es que que son exclusivos de las pistas MIDI. Para obtener información acerca de cómo funcionan los parámetros de LFO, por favor ver "[LFO MAIN](#)" en la [página 70](#) .

MIDI LFO CONFIGURACIÓN

Las páginas de configuración MIDI LFO funcionan igual que las páginas de configuración del LFO para los LFOs de audio.

Consulte "[LFO SETUP](#)" en la [página 70 f](#) o parámetro explicaciones.

•

El MIDI LFO de onda de diseño están disponibles sólo para las pistas MIDI.

CTRL 1 PRINCIPAL

Aquí pitch bend, después de tocar y se establecen los valores de hasta cuatro comandos CC asignables.

El valor por defecto de los parámetros es OFF, lo que significa que están deshabilitadas y no enviará

todos los datos. Sosteniendo [FUNCTION] y presionando los **ENTRADA DE DATOS** mandos les permitirá.

El secuenciador MIDI

117

Los valores de parámetros se pueden establecer como de costumbre con los **ENTRADA DE DATOS** perillas. Desactive la parámetros repitiendo el procedimiento que permite.

PB controla el ajuste de pitch bend.

AT controla el ajuste después de touch.

CC1-CC4 controles de los valores que se deben enviar los comandos de CC se especifican en el

CTRL página 1 CONFIGURACIÓN.

CTRL 1 CONFIGURACIÓN

Aquí los comandos CC cuyos valores están controlados en el CTRL 1

Página principal son

seleccionado. Al seleccionar un comando de CC en este menú los gráficos del parámetro se

convertido invertida. Esto indica el valor del parámetro no ha sido activado todavía. Presione el

mando correspondiente o [ENTER / YES] para activar el cambio de parámetros.

CC1-CC4 especifica los comandos CC que serán controlados en el CTRL 1 página principal.

Pulsando [FUNCTION] + botón **C - F** Modo LEARN MIDI CC se activa. El siguiente CC

mensaje enviado a la autochannel MIDI o el canal MIDI de la pista activa será

asignado al parámetro seleccionado.

•

Modo LEARN CC MIDI es muy útil cuando se quiere controlar, por ejemplo, el corte-

de parámetro de un sintetizador externo. Iniciado CC MIDI Modo LEARN y gire el corte

la perilla del sintetizador. Teniendo en cuenta la perilla envía un mensaje CC a cualquiera de los

automática de canales o el canal MIDI asignado a la pista activa, el CC del mando

se le asignará automáticamente al parámetro elegido CC 1-4.

CTRL 2 PRINCIPALES

Aquí se establecen los valores de hasta seis comandos CC asignables. El valor por defecto de la parámetros es OFF, lo que significa que están desactivadas y no se enviará ningún dato. Tenencia

[**FUNCTION**] y presionando los **ENTRADA DE DATOS** perillas permitirán a ellos. Los valores de parámetros

Página 130

El secuenciador MIDI

118

a continuación, se puede establecer como de costumbre con los **ENTRADA DE DATOS** perillas. Deshabilitar los parámetros de nuevo repitiendo el procedimiento de habilitación.

CC5-CC10 controles de los valores que se deben enviar los comandos de CC se especifican en el

CTRL página 2 CONFIGURACIÓN.

CTRL 2 CONFIGURACIÓN

Aquí los comandos CC cuyos valores están controlados en el CTRL 2 página principal son

seleccionado. Las opciones de este menú se ajustan al igual que cuando en CTRL 1 CONFIGURACIÓN.

CC5-CC10 CC especifica los comandos que se pueden controlar en el CTRL 2 página principal.

MIDI CC LEARN está disponible aquí también.

Página 131

Ejemplos Octatrack SETUP

119

Ejemplos Octatrack SETUP

La flexibilidad de la ruta del Octatrack hace que sea fácil de integrar la máquina en un lote de diversos estudios y configuraciones en vivo. Éstos son algunos ejemplos de cómo se puede interactuar con fuentes de audio nales.

Octatrack COMO EJE DE RENDIMIENTO

Fig. 1. Un Machinedrum y un Monomachine están MIDI esclavo y conectado a la entrada de dos

pares de la Octatrack. El Octatrack actúa como un mezclador de super. Se ajusta los niveles de la

señales entrantes, aplica efectos y muestras de las otras máquinas en tiempo real. Dos de los principales métodos de creación existe la Octatrack. O bien puede escuchar el audio entrante utilizando

los **DIR** parámetros del menú mezclador o por el uso de máquinas a través.

MÉTODO DE DIR

Para configurar el Octatrack para su uso con el método DIR, siga estas instrucciones.

1.

Conecte las salidas del Machinedrum y Monomachine a los pares de entrada de la

Octatrack. Asumiremos la Machinedrum se está conectado a la entrada A / B y el

Monomachine a la entrada C / D.

2.

Conecte un cable MIDI desde MIDI OUT del Octatrack a MIDI IN del Machinedrum.

Conecte un cable MIDI desde MIDI THRU del Machinedrum a la entrada MIDI IN del

Monomachine. Asegúrese de que el Machinedrum y Monomachine escuchan externo MIDI

reloj y que responden a comandos externos del transporte.

3.

Abra el menú PROYECTO

pulsando **[FUNCTION]** + **[MIXER]** . Seleccione MIDI y luego

SYNC. Pulse **[ENTER / YES]** . Habilitar tanto TRANSPORTE SEND y frecuencia de envío. La

la fig. 1.

Ejemplos Octatrack SETUP

120

Machinedrum y Monomachine ahora se subordina al BPM y el secuenciador controla el transporte del Octatrack.

4.

Abra el menú MEZCLADOR pulsando **[MIXER]** . Asegúrese **DIR** para ambos AB y CD se ajusta

a 127. Esto le permitirá dirigir el sonido de entrada a las salidas principales Octatrack a todo volumen.

5.

Pulse **[PLAY]** en el Octatrack. Las otras máquinas deben comenzar a jugar tan bien y

el audio se escuchará a través de los principales resultados Octatrack. Sonidos entrantes se indi-

cado por la iluminación del LED RECORD> <AUDIO arriba. Puede probar el audio entrante con grabadoras de pista y el uso de los tampones grabadora para reproducir las muestras registradas.

•

Asegúrese de que los canales MIDI asignados a las pistas de audio Octatrack no son IDgrupo- ción con los canales MIDI Machinedrum y Monomachine escuchar como este podría conducir a triggering involuntaria de sonidos. Asignaciones de canal MIDI al pistas de audio se realizan en el menú de canales.

•

Turnos 8 en una pista master para afectar el audio entrante con la pista master efectos.

A TRAVÉS DE MÁQUINAS DE MÉTODO

En el siguiente ejemplo se utilizan las máquinas Thru en lugar del método DIR. Thru

máquinas ofrecen más posibilidades a la hora de añadir efectos a la entrada de audio,

pero al mismo tiempo cada máquina Thru ocupará una pista.

1.

Conecte las salidas del Machinedrum y Monomachine a los pares de entrada de la

Octatrack. Asumimos el Machinedrum se está conectado a la entrada AB y la

Monomachine de CD de entrada.

2.

Conecte un cable MIDI desde MIDI OUT del Octatrack a MIDI IN del Machinedrum.

Conecte un cable MIDI desde MIDI THRU del Machinedrum a la entrada MIDI IN del

Monomachine. Asegúrese de que el Machinedrum y Monomachine escuchan externo MIDI

reloj y que responden a comandos externos del transporte.

Ejemplos Octatrack SETUP

121

3.

Abra el menú PROYECTO

pulsando [FUNCTION] + [MIXER] . Seleccione MIDI y luego

MIDI. Pulse [ENTER / YES] . Habilitar tanto TRANSPORTE SEND y frecuencia de envío.

4.

Abra el menú MEZCLADOR pulsando [MIXER] . Asegúrese **DIR** para AB y CD se pone a 0.

Esto hará que el sonido entrante disponible solo para máquinas Thru.

5.

Asignar una máquina Thru a la pista 1. Establecer **INAB** a A B. Esto hará que la máquina de escuchar

la entrada A / B, que es el par de entrada de la Machinedrum está conectado

a. Asigne un Thru

máquina de la pista 2. Establecer **CIND** a C D. Esto hará que la máquina de escuchar CD de entrada,

que es el par de entrada de la Monomachine está conectado a.

6.

Seleccionar la pista 1. Colocar una muestra trig en el primer paso del secuenciador. Haga lo mismo para

pista 2. Trigging los las máquinas Thru es necesario para que empiecen a pasar por

audio entrante.

7.

Pulse [PLAY] en el Octatrack. Las otras máquinas deben comenzar a jugar tan bien y

el audio se escuchará a través de los principales resultados

Octatrack. Sonidos entrantes se indi-

cado por la iluminación del LED RECORD > <AUDIO arriba. Puede probar el audio entrante

con grabadoras de pista y el uso de los tampones grabadora para reproducir las muestras registradas.

•

Debido a que se utilizan máquinas Thru, la Machinedrum Se puede silenciar la pista silenciamiento

1. El Monomachine es silenciado por el silenciamiento de pistas

2. También puede agregar efectos de pista de

las pistas de la máquina a través y asignar los LFOs para crear distintos efectos o menú AMP

parámetros. Thru máquinas utilizadas de esta manera hacen que sea posible cambiar en gran medida

los sonidos entrantes.

Figura 2. El par de salida Octatrack está conectado a un dispositivo de efectos externo. Las salidas de los efectos externos se conectan a la entrada de par AB. El par de entrada se dirige a la Octatrack salida principal. Adentrándose una pista lo enviará a los efectos externos y la señal afectada puede entonces ser tratada además por el Octatrack. Los dos Sidstations están listos para ser muestreada y procesada. Son controlados por el secuenciador MIDI de la Octatrack y sus salidas, ya que están en mono, están conectados a la entrada C y D.

1.

Conectar las salidas de los Sidstations a uno de los pares de entrada de la Octatrack. Nosotros asumir la primera SidStation está conectada a la entrada C y la segunda a la entrada D. Conecte las salidas de señal Octatrack a las entradas de la unidad de efectos externa. Conecte el salidas del dispositivo de efectos externo a la entrada A / B.

2.

Conecte un cable MIDI desde MIDI OUT del Octatrack a MIDI IN de la primera SidStation. Conecte un cable MIDI desde MIDI THRU del primero SidStation a la entrada MIDI IN del segundo SidStation.

3.

Abra el menú MEZCLADOR pulsando [**MIXER**] . Asegúrese **DIR** para AB se establece en 127 y CD que se establece en 0. Esto le permitirá dirigir el sonido de la unidad de efectos a la Octatrack seguimiento de las principales salidas a todo volumen, mientras que el audio de los Sidstations sólo estará disponible a las máquinas Thru.

4.

Acceda al modo de secuenciador MIDI pulsando [**MIDI**] . Seleccione MIDI pista 1 y rápidamente pulse dos veces [**REPRODUCCIÓN**] para abrir el menú CONFIGURACIÓN NOTA. Ajuste el canal MIDI para SidStation 1 responde a los datos MIDI enviados desde la pista 1. Configure la pista MIDI 2 para SidStation 2 responde a los datos MIDI enviados desde la pista 2. Coloque unas pocas TRIGS nota en la pista MIDI 1 y 2. Salga del modo MIDI pulsando el [**MIDI**] botón.

la fig. 2.

Ejemplos Octatrack SETUP

123

5.

Asignar una máquina Thru a la vía 3. Establecer **CIND** a C. Esto hará que la máquina de escuchar

la entrada C, que es la entrada de la primera SidStation está conectado

a. Asignar una máquina Thru a

pista 4. Establecer **CIND** a D. Esto hará que la máquina escuchar a la entrada D, que es la entrada

la segunda SidStation está conectado a.

6.

Asignar búfer del grabador 1 en la pista 1 y el búfer del grabador 2 en la pista 2. Estos tampones se

reproducir el sonido muestreado de las Sidstations.

7.

Seleccionar la pista 1 y pulse **[FUNCTION] + [AUDIO REC AB]** para abrir el GRABACIÓN

Configuración 1 del menú. Establecer un seguimiento grabadora 1 para escuchar a la entrada de C.

8.

Ajuste la grabadora de pista en la pista 2 para escuchar a la entrada D.

9.

Salir del menú RECORDING SETUP 1 pulsando **[EXIT /**

NO] . Seleccionar la pista 3. Pulsar

[REC] y colocar un trig en el primer paso del secuenciador. Haga lo mismo con la pista 4. Trigonometría-

ging las máquinas Thru es necesario para que empiecen a pasar a través de audio entrante.

10.

Pulse **[PLAY]** en el Octatrack. Los otros Sidstations deben empezar a jugar y audio

de ellos se escucharán a través de las salidas principales Octatrack. Sonidos entrantes se indi-

cado por la iluminación del LED RECORD > <AUDIO arriba. Puede probar el audio entrante

con los registradores de la pista y el uso de los tampones grabadora en la pista 1 y 2 para reproducir el

grabados muestras. Para enviar audio desde una pista a la unidad de efectos externa, pulse

[CUE] + [TRACK] . El **AB DIR** parámetro en el menú MEZCLADOR

funciona efectivamente como un

aux vuelva ajuste de nivel. Si la señal desde el dispositivo de efectos externo es demasiado prominente, ajustar **DIR AB** al gusto.

Ejemplos Octatrack SETUP

124

Octatrack PROCESAMIENTO EN VIVO INSTRUMENTOS

Fig. 3. Cuatro mezclador envíos auxiliares se conectan a las entradas de la Octatrack. Cada envío auxiliar envía una señal diferente. El Octatrack aplica efectos, reconstruye el audio entrante y envía de vuelta el audio procesado en tiempo real a la etapa mezcladora.

1.

Conecte cuatro envíos auxiliares de la mesa de mezclas a las cuatro entradas de la Octatrack. La guitarra es de ser enviado a la entrada A, el bajo a la entrada B, el sintetizador a la entrada C y la voz a la entrada D.

Conecte las salidas principales Octatrack a la mezcladora.

2.

Abra el menú MEZCLADOR pulsando [**MIXER**]. Asegúrese **DIR** para ambos AB y CD se ajusta a 0. Esto evitará que el sonido entrante sea enviada a las salidas principales Octatrack.

3.

Presione [**CUE**] + [**AUDIO REC AB**] y [**CUE**] + [**REC CD AUDIO**] para encaminar la entrada audio directamente a las salidas de señal. Adentrándose así evitará que el audio entrante de ser enviado a las salidas principales. Esto es necesario, ya que sólo el muestreo y procesado audio debe ser enviado de vuelta a la etapa mezcladora. Si el audio entrante se enruta directamente a las salidas principales Octatrack y por lo tanto de nuevo a la etapa mezcladora, temas eliminación gradual podría ocurrir.

4.

Seleccionar la pista 1 pulsando la primera [**TRACK**] clave. Abra el menú CON GRABACIÓN 1

Menú para la pista 1 pulsando [**FUNCTION**] + [**AUDIO REC**

AB]. Establecer **INAB** a A. Cuando

[**TRACK**] tecla 1 + [**AUDIO REC AB**] se pulsan, la grabadora empezará a grabar la pista

la guitarra. Repita el procedimiento para la pista 2, pero establezca **INAB** a B. Esto grabará el bajo guitarra. Asimismo, establecer los registradores de la pista 3 y 4 para el sintetizador y las voces pueden ser sam-declarado y procesados.

40 *
05: 9;
. (05
*** 647**
7, (2/0
40 +
36
36
(<?
(<?
79, (<?
79, (<?
79,
65
7-3
::
40 *
05: 9;
. (05
*** 647**
7, (2/0
40 +
36
36
(<?
(<?
79, (<?
79, (<?
79,
65
7-3
::
40 *
05: 9;
. (05
*** 647**
7, (2/0
40 +
36

36
(<?
(<?
79, (<?
79, (<?
79,
65
7-3
;;
40 *
05: 9;
. (05
* 647
7, (2/0
40 +
36
36
(<?
(<?
79, (<?
79, (<?
79,
65
7-3
;;
40 *
05: 9;
. (05
* 647
7, (2/0
40 +
36
36
(<?
(<?
79, (<?
79, (<?
79,
65
7-3
;;
40 *
05: 9;
. (05

*** 647**

7, (2/0

40 +

36

36

(<?

(<?

79, (<?

79, (<?

79,

65

7-3

::

40 *

05: 9;

. (05

*** 647**

7, (2/0

40 +

36

36

(<?

(<?

79, (<?

79, (<?

79,

65

7-3

::

40 *

05: 9;

. (05

*** 647**

7, (2/0

40 +

36

36

(<?

(<?

79, (<?

79, (<?

79,

65

7-3

**::;
40 *
05: 9;
. (05
* 647
7, (2/0
40 +
36
36
(<?
(<?
79, (<?
79, (<?
79,
65
7-3**

**::;
40 *
05: 9;
. (05
* 647
7, (2/0
40 +
36
36
(<?
(<?
79, (<?
79, (<?
79,
65
7-3**

**::;
40 *
05: 9;
. (05
7, (2/0
40 +
36
36
(<?
(<?
79, (<?
79, (<?**

79,
65
7-3
∴
40 *
05: 9;
. (05
7, (2/0
40 +
36
36
(<?
(<?
79, (<?
79, (<?
79,
65
7-3
∴
40 *
. (05
7, (2/0
40 +
36
36
(<?
(<?
79, (<?
79, (<?
79,
65
7-3
∴
40 *
9
3
9
3
9
3
. (05
7, (2/0
40 +
36

36
(<?
(<?
79, (<?
79, (<?
79,
65
7-3
∴
40 *
9
3
. (05
7, (2/0
40 +
36
36
(<?
(<?
79, (<?
79, (<?
79,
65
7-3
∴
40 *
. (05
7, (2/0
40 +
36
36
(<?
(<?
79, (<?
79, (<?
79,
65
7-3
∴
39
39
40 *
9
3

76>, 9
 (<?
 (<?
 :,, 9,6
9,; <95
 (<?
 (<?
 :,, 9,6
9,; <95
 (<?
 (<?
 (<?
 (<?
 :, 5 +
 *, 9305
 ; 6:;, 9,6
 ; 64650; 69
 4650, 6940?
 4650, 6940?
 0.96 <7
 ;;
 0.96 <7
 ;;
 ;;, 9,6.96 <7
 ;;, 9,66 <;
 4650; 696 <, 7/65:
 3
 9
 3
 3 9
 9
 7, (2 3 9
 la fig. 3.

Ejemplos Octatrack SETUP

125

5.

Asignar búfer del grabador 1 en la pista 1. Asignar búfer del grabador 2 en la pista 2. Haga lo mismo para pistas 3 y 4. Ahora, guitarra, bajo, sintetizador y voz pueden ser muestreados e inmediatamente reproducir.

6.

Ahora puede escuchar los sonidos entrantes con un par de auriculares conectados a la Auriculares Octatrack de salida. Los sonidos entrantes no serán escuchados en la salida principal- pone, ya que están con claves. Una vez que haya probado los sonidos y efectos aplicados, pará- ter cerraduras etc, que pueden ser reproducidos por los buffers grabadora que se dirijan a los Octatrack salidas principales. El audio procesado lo tanto, se envía a la etapa mezcladora y mezclado con los otros sonidos.

Octatrack como un mezclador de DJ Y MUESTRAS

Fig. 4. Dos cubiertas DJ están conectados a las entradas Octatrack. La salida de los auriculares está ajustado para supervisar tanto las principales salidas y cue. El crossfader es asignado para controlar el principal balance de salida entre las dos señales entrantes. El Octatrack puede mezclar entre el DJ cubiertas, ya sea usando el método DIR o el método máquinas Thru.

DJ MEZCLA EL MÉTODO DE DIR

1.

Conecte el primer deck DJ Octatrack entrada de par AB. Conecte la segunda cubierta para DJ entrada de CD pair.

2.

Asignar una escena a otra A, pulsando [**SCENE A**] + a [**TRIG**] clave. Asignar una escena de Escena B pulsando [**SCENE B**] + a [**TRIG**] clave. Suponemos escena 1 fue asignado a Una escena y la escena 2 de la escena B. la fig. 4.

Ejemplos Octatrack SETUP

126

3.

Abra el menú MEZCLADOR pulsando [**MIXER**] . Asegúrese **DIR** para ambos AB y CD se ajusta a 127. Esto le permitirá dirigir el sonido de entrada a las salidas principales Octatrack a todo volumen.

4.

Mantenga pulsado [**SCENE A**] . Observe cómo los **DIR** parámetros cambian a **xDir** . Mientras que mantener-

ing [SCENE A] presionado, gire el mando **B** para **xDir AB** está en MAX. A continuación, gire el mando **E** para **XDir CD** dice MIN. Release [SCENE A] y presione y mantenga presionado [SCENE B] . Gire el mando **B** así **xDir AB** se establece en MIN. A continuación, gire el mando **E** para **xDir CD** dice MAX. Cuando la cruz-fader está en su posición más a la izquierda sólo el audio de DJ deck 1 se dirigirá a la principal salidas. Cuando está en su posición más a la derecha sólo el audio de DJ cubierta 2 se dirigirá a las salidas principales. Cualquier otra posición crossfader se mezclará el audio de DJ deck 1 y

2.

5.

Ajuste el crossfader en la posición más a la izquierda y comenzar a reproducir una canción en DJ deck 1. La audio se puede escuchar desde las salidas principales Octatrack.

6.

Cuando es hora de mezclar en una pista de DJ deck 2, primero pulse [CUE] + [REC CD AUDIO] para cue escuchar a DJ deck 2 utilizando los auriculares. Ajuste la reproducción de DJ cubierta 2 por lo que ambos mazos juegan en sincronía.

7.

Un-cue DJ deck 2 pulsando [CUE] + [REC CD AUDIO] y mueva el crossfader a su la posición más a la derecha. El Octatrack ahora se mezclará entre DJ deck 1 y 2.

•

Turnos 8 en una pista master para afectar el audio entrante de la cubierta de DJ a los efectos de la pista master.

•

No se olvide que es posible degustar los platos de DJ, incluso los que están con claves.

DJ MEZCLA EL MÉTODO DE HASTA

1.

Conecte el primer deck DJ Octatrack entrada de par AB. Conecte la segunda cubierta para DJ entrada de CD pair.

2.

Abra el menú MEZCLADOR pulsando [MIXER] . Asegúrese **DIR** para AB y CD se pone a 0. Esto hará que el sonido entrante disponible solo para máquinas Thru.

3.

Asignar una máquina Thru a la pista 1. Establecer **INAB** a A B. Esto hará que la máquina de escuchar

la entrada A / B, que es el par de entrada DJ cubierta 1 está conectado

a. Asignar una máquina Thru a

pista 5. Conjunto **RIDC** a C D. Esto hará que la máquina escuchar a la entrada C / D, que es la

entrada de par DJ cubierta 2 está conectado. Asignación de máquinas a través de este camino lo harán fácil-

ier recordar que DJ cubierta está conectado a qué pista.

4.

Asignar una escena a otra A, pulsando [**SCENE A**] +

a [**TRIG**] clave. Asignar una escena de

Escena B pulsando [**SCENE B**] + a [**TRIG**] clave. Suponemos escena 1 fue asignado a

Una escena y la escena 2 de la escena B.

Ejemplos Octatrack SETUP

127

5.

Seleccione la pista 1 y mantenga pulsado [**SCENE A**]. Observe que la **LEV** parámetro cambia a

XLV. Manteniendo [**SCENE A**] presionado, gire el **NIVEL** mando para **XLV** está en **MAX**.

Release [**SCENE A**] y presione y mantenga presionado [**SCENE B**]. Gire el **NIVEL** mando para **XLV** es establecido en min.

6.

Seleccionar la pista 5 y mantenga pulsado [**SCENE**

A]. Manteniendo [**SCENE A**] presionado, gire

el **NIVEL** mando para **XLV** se establece en **MIN**. Release [**SCENE A**] y presione y mantenga presionado [**SCENE**

B]. Gire el **NIVEL** mando para **XLV** se encuentra al máximo. Cuando el crossfader está en su punto más a la izquierda

posición sólo el audio de DJ deck 1 se dirigirá a las salidas principales. Cuando está en su

la posición más a la derecha sólo el audio de DJ deck 2 se dirige a las salidas principales. Cualquier

otra posición crossfader se mezclará el audio de DJ deck 1 y 2.

7.

Seleccionar la pista 1. Coloque un trig en el primer paso del secuenciador. Haga lo mismo con la pista 5.

Trigging los las máquinas Thru es necesario para que empiecen a pasar por entrada de audio.

8.

Pulse **[PLAY]** para iniciar la reproducción del Octatrack y trigging las máquinas Thru. Ajuste el crossfader en la posición más a la izquierda y comenzar a reproducir una canción en DJ deck 1. El audio se se supo de las salidas principales Octatrack.

9.

Cuando es hora de mezclar en una pista de DJ deck 2, primero pulse **[CUE] + [TRACK 5]** para realizar una escucha escuchar DJ deck 2 utilizando los auriculares. Ajuste la reproducción de DJ cubierta 2 por lo que ambos mazos juegan en sincronía.

10.

Un-cue DJ deck 2 pulsando **[CUE] + [REC CD AUDIO]** y mueva el crossfader para su posición más a la derecha. El Octatrack ahora se mezclará entre DJ deck 1 y 2.

•

Debido a que se utilizan máquinas Thru puede afectar las cubiertas de DJ con efectos de pista.

Para efectos dependientes de tiempo, como el Freeze Delay Echo, toque el tiempo de la Octatrack lo que está en sintonía con la cubierta de DJ que se está reproduciendo.

•

No se olvide que es posible degustar los platos de DJ, incluso el que es con claves.

Ejemplos Octatrack SETUP

128

Octatrack como centro de control MIDI

Fig. 5. la salida MIDI de un sintetizador externo está conectado al Octatrack MIDI IN. La

Octatrack MIDI OUT está conectado al MIDI IN del sintetizador. Un módulo sintetizador es con-

conectado al MIDI THRU del sintetizador. El Octatrack MIDI puede controlar tanto la sin-

thesizer y el módulo sintetizador. Al mismo tiempo el teclado del sintetizador puede ser

jugaba muestras Octatrack, reproducir éste sintetizador, así como el módulo de sintetizador.

MIDI CONTROL DE USAR CC DIRECT CONNECT Y EL AUTO DE CANALES

Al tomar ventaja de la CC función de conexión directa, más fácil y más intuitivo MIDI

secuenciación es posible. Permite el secuenciador MIDI Octatrack vivir grabar y pará-

ter bloqueo valores de CC perilla del sintetizador girando las perillas directamente en el propio sintetizador.

1.

Establezca el sintetizador para que reciba datos MIDI en el canal MIDI 1. El módulo sintetizador

debe escuchar al canal MIDI 2. Los mandos del sintetizador deben ser capaces de transmitir

CC MIDI y el teclado sintetizador debe ser capaz de transmitir la nota MIDI on / off mensajes.

Todos los mensajes MIDI del sintetizador se deben enviar en el canal 16. El sintetizador debe

ponerse en Off local. Las asignaciones de canales pueden, por supuesto, prepararse de manera diferente y son

utilizado en este tutorial como una configuración MIDI sugerido.

2.

Abra el menú PROYECTO

pulsando [FUNCTION] + [MIXER] . Seleccione CONTROL y Secuenciador MIDI. Pulse [ENTER / YES] .

la fig. 5.

La

B

C

D

E

F

1

2

3

4

5

6

7

8

129

3.

Asegúrese de CC DIRECT CONNECT se activa.

4.

Salir del menú y abra el proyecto -> MIDI -> menú de canales. Ajuste el auto-chan

nel a 16. Ahora la pista activa, sin importar si es una pista de audio o MIDI, siempre

responder a los mensajes enviados en este canal.

5.

Pulse **[MIDI]** para acceder al modo MIDI del Octatrack.

6.

Seleccione la pista 1 y haga doble toque en el **[REPRODUCCIÓN]** o la tecla **[FUNCTION]** +

[REPRODUCCIÓN] para abrir la página CONFIGURACIÓN NOTA

te. Gire el mando **A** para ajustar **CHAN** a 1. Presione el

botón para confirmar la selección. MIDI pista 1 Ahora envía los datos a través del canal MIDI 1. Este

pista controlará el sintetizador.

7.

Repita el procedimiento para la pista MIDI 2, pero ajustar el canal MIDI a

2. Esta pista ahora

controla el módulo sintetizador.

8.

Ahora es el momento de establecer los mensajes CC que será posible grabar y bloquear el

Octatrack secuenciador MIDI. En este tutorial el parámetro de corte del filtro del sintetizador

ajustarse de modo que se puede grabar girando el mando de corte del sintetizador directamente. Seleccionar

pista 1 y abra el menú de configuración CTRL 1 haciendo doble

tapping **[EFFECT 1]** o

pulsando **[FUNCTION]** + **[EFFECT 1]** .

9.

Para evitar tener que asignar el valor de CC de la perilla de corte del sintetizador manualmente,

la funcionalidad MIDI Learn se puede utilizar. Pulse **[FUNCTION]** +

botón **C** para iniciar la

MIDI función de aprender.

10.

Gire la perilla de corte del sintetizador. Ese valor CC se asignará automáticamente a

la **CONFIGURACIÓN CC1** parámetro.

11.

Para la pista 2, el valor de corte de CC del módulo synth debe asignar manualmente.

Abra el menú de configuración CTRL 1 de la segunda vía, buscar el valor CC de la perilla de corte en el manual del módulo synth y asignar este valor a la **CC1 CONFIGURACIÓN** parámetro.

12.

El Octatrack pueden ahora secuenciar los dos sintetizadores utilizando el secuenciador MIDI. ¿Cuándo entrar en el modo de grabación en directo, la selección de la pista 1 y girar la perilla de corte del sintetizador, los movimientos de mando será registrada por el secuenciador MIDI Octatrack.

Cerraduras de parámetros también se pueden aplicar de la misma manera. Mantenga pulsado el [TRIG] llave, gire el mando de corte del sintetizador y el valor elegido se pueden bloquear para el paso. Es de

Ejemplos Octatrack SETUP

130

Por supuesto también es posible secuenciar el botón de corte girando el C perilla cuando el CTRL

1 Página principal está activa. Para controlar el parámetro de corte del módulo synth, seleccione MIDI

pista 2, hacen que la página 1 activo CTRL y girar la C perilla.

El teclado del sintetizador ahora puede controlar tanto las pistas de audio de la Octatrack

así como tocar melodías en tanto el sintetizador en sí y el módulo sintetizador. Para hacer

el sintetizador juego en sí, simplemente haga MIDI pista 1 activo. Use el teclado para jugar la

módulo sintetizador al seleccionar la pista MIDI 2. Notas entrantes desde el teclado pueden ser

tiempo real grabada en las pistas MIDI en el modo de grabación en directo.

TUTORIALES Octatrack

131

TUTORIALES Octatrack

El Octatrack es capaz de muchas cosas. Aquí algunos tutoriales que destacan los más promi-

Se presentan las características permanentes. Para ver tutoriales de vídeo, consulte www.elektron.se.

PISTA DE MUESTREO REGISTRADOR

Con el Octatrack existen dos métodos principales de muestreo grabadora pista. Muestreo manual es realiza pulsando las teclas de forma manual, mientras grabadora muestras de muestreo trigonométricas usando TRIGS grabadora. El muestreo es realizado por los registradores de la pista, cubierta de sección [n TRACK "](#)
[REGISTRADORES Y MÁQUINAS](#) recogida "de la página 47.

MUESTREO MANUAL

Muestras de grabación manualmente con el Octatrack es un proceso sencillo.

1.

Si usted toma muestras de los insumos externos, asegúrese de audio de un dispositivo externo es de ser enviado a las entradas Octatrack. Los LED <AUDIO RECORD> indican la fuerza de la señal enviada a las entradas. Si escucha sonido pero no ve ninguna actividad LED, intente aumentar el volumen del audio externo, ya sea aumentando la **GANANCIA** parámetro en el mezclador menú o mediante el aumento del volumen en el propio dispositivo externo. Si no se oye ningún sonido, asegúrese de que el **DIR** parámetro en el menú mezclador no está ajustado a cero.

2.

Seleccione la pista cuyo grabador que desea utilizar pulsando el botón correspondiente [**TRACK**] , pero-

3.

Si desea realizar ajustes detallados de origen, abra el menú RECORDING SETUP 1 pulsando [**FUNCTION**] + [**AUDIO GRABAR AB**] . Seleccione de qué fuente o fuentes de la grabadora se muestra a partir de la creación **INAB** , **INCD** y **SRC3** según sea necesario. Si es necesario, haga **RLEN** y **TRIG** ajustes. Este paso sin embargo no es necesario para iniciar de muestreo.

4.

Para muestra de la entrada de los A / B, pulse [**TRACK**] + [**AUDIO REC**] **AB** botones. Dependiente en el **INAB** ajustar el grabador muestra de cualquiera de las entradas A, B, A / B o nada en absoluto.

Para la muestra de entrada de la C / D, pulse **[TRACK] + [REC CD AUDIO]** botones. Dependiente en el **Comité Intergubernamental de Negociación** ajustar el grabador muestra ya sea de entrada C, D, C / D o nada en absoluto.

Para muestrear sonidos internos, presione la **[TRACK] + [MIDI]** botones. La grabadora hará, dependiendo de la **SRC3** configuración, muestra bien la mezcla de salida principal, la mezcla de salida señal, una pista de audio o nada en absoluto.

•

En el menú RECORDING SETUP 2, se encuentran los parámetros de la aleta y FOUT. Por establecer estos parámetros a sus valores más bajos, un muy corto fundido se aplicará a el principio y el final de la muestra. Esto ayuda a evitar clics no deseados y hace estallar cuando los loops grabados.

TUTORIALES Octatrack

132

MUESTREO DE USAR TRIGS RECORDER

El uso de la grabadora TRIGS ofrece una mucho más potente método de muestreo. Ellos ofrecer muestreo automatizado. Para utilizar TRIGS grabadora cuando se toman muestras, siga estos pasos.

1.

Si usted toma muestras de los insumos externos, asegúrese de audio de un dispositivo externo es de ser enviado a las entradas Octatrack. Los LED <AUDIO RECORD> indican la fuerza de la señal enviada a las entradas. Si escucha sonido pero no ve ninguna actividad LED, intente aumentar el volumen del audio externo, ya sea aumentando la **GANANCIA** parámetro en el mezclador menú o mediante el aumento del volumen en el propio dispositivo externo. Si no se oye ningún sonido, asegúrese de que el **DIR** parámetro en el menú mezclador no está ajustado a cero.

2.

Seleccione la pista cuyo grabador que desea utilizar pulsando el botón correspondiente **[TRACK]** , pero-

3.

Abra el menú CONFIGURAR GRABACIÓN 1 pulsando [FUNCTION] + [RECORD AUDIO AB] botones.

4.

Seleccione de qué fuente o fuentes de la grabadora debe muestrear mediante el establecimiento de **INAB** ,

Comité Intergubernamental de Negociación y SRC3 según sea necesario. Si es necesario, haga **RLEN** y **TRIG** ajustes.

5.

Haga modo GRABACIÓN RED seguro está activo. Si no es así, pulse [REC] para activarlo. Lugar

un grabador de trig pulsando un [TRIG] botón. Tenga en cuenta que el secuenciador mientras que en la

Menús RECORD SETUP sólo refleja TRIGS grabadora.

Una grabadora trigonométrica defecto muestreo de todas las fuentes de entrada. Cuando en la grabación

Menú SETUP 1, la fuente de un grabador de muestras de trig se puede ver pulsando el

[TRIG] clave de la grabadora de trigonometría. Las fuentes activadas se indican mediante gráficos invertidas

en el LCD y lit <AUDIO RECORD> y LEDs <MIDI>. Desactivar una grabación

fuentes presionando [DISP] + [AUDIO GRABAR AB] / [AUDIO GRABAR CD] / [MIDI] .

6.

Pulse [PLAY] para iniciar la reproducción del secuenciador. Una vez que el registro se ha trig triggered

El secuenciador de la pista grabadora comenzará a muestra.

•

TRIGS Recorder se puede convertir en una grabadora TRIGS tiro. Se muestra sólo trig

una vez, que puede ser muy útil cuando, por ejemplo, toma de muestras querer vivo y no a

tiene que quitar una grabadora trig una vez que ha iniciado el muestreo. Una grabadora de tiro

TRIGS se introducen pulsando [FUNCTION] + [DISP] y se indican con color amarillo

LEDs <TRIG>. Lea más acerca de uno TRIGS grabadora tiro en sección en "REGISTRADOR

TRIG MUESTREO "en la página 53.

REPRODUCCIÓN DE LAS MUESTRAS DE ACTAS CAPTURADO

Las muestras capturadas por los registradores de vía se almacenan en las memorias intermedias situadas en la grabadora

la lista de la ranura de la muestra Flex. Un ejemplo se encuentra en un buffer grabadora funciona como una Flex muestra.

1.

Para asignar un búfer del grabador a una pista, siga las instrucciones de cómo asignar una muestra a una máquina cubierta de sección en "[Asignación de FLEX y muestras estáticas para MÁQUINAS](#)" en la página 66. The ocho tampones grabadora se encuentran por encima de la primera Flex muestra en la lista de la ranura de la muestra Flex. Pulse el [UP] tecla de flecha para acceder a ellos.

TUTORIALES Octatrack

133

2.

Cualquier búfer del grabador se puede asignar a cualquier pista. Para que sea más fácil de recordar la asignaciones de pistas búfer del grabador, se recomienda asignar el búfer del grabador a la pista cuya pista grabadora se utilizará el muestreo. Por ejemplo, si la pista grabadora 1 debe ser utilizado, asignar búfer del grabador 1 en la pista 1.

RECOGIDA DE MUESTRAS DE LA MÁQUINA

Máquina de muestreo Pickup se llevan a cabo mediante el uso de máquinas de recogida. Estas máquinas esencialmente trabajar como dispositivos looper, permitiendo jamming y la experimentación basada en bucle.

En este tutorial dos máquinas de recogida serán utilizados para una muestra de un sintetizador conectado a la entrada AB.

1.

Comience por la asignación de una máquina de recogida en la pista 1. Doble toque en la [TRACK 1] llave y seleccione la opción de la máquina de recogida.

2.

Asignar una máquina de recogida en la pista 2 también.

3.

A continuación, establecer lo que - y cómo - las máquinas de recogida deben probar. Seleccione la pista 1 y pulse [FUNCTION] + [AUDIO REC AB] para abrir RECORDING SETUP MENU 1.

4.

Establecer **INAB** a AB, **CIND** a -, **RLEN** a MAX, **TRIG** para One2, **SRC3** a - y **LAZO** en ON.

Mediante la eliminación de las entradas de audio de CD y las pistas internas como fuentes de muestreo, el riesgo para los muestreo accidentalmente la fuente equivocada se reduce.

5.

Pulse [**FUNCTION**] + [**REC CD AUDIO**] para abrir RECORDING SETUP MENU 2. Establecer

FIN a 0.063 y **FOUT** a 0.063. Esto agregará un corto fundido de entrada y salida para el bucle grabar, lo que reduce el riesgo de sufrir chasquidos cuando los bucles de muestra.

AB debe establecerse en 127. Esto permitirá la monitorización directa del par AB de entrada cuando el

Máquina de recogida está activo. **QREC** y **CVP** se deben establecer en OFF. Pulse [**EXIT / NO**] para salir el menú.

6.

Seleccionar la pista 2 y haga la misma configuración que el anterior, tanto en CONFIG.GRAB

menús. Cuando haya terminado, pulse [**EXIT / NO**] para salir.

7.

Presione [**REPRODUCIR**] para abrir el menú principal de reproducción de la máquina de recogida

asignado a la pista 2. Conjunto **LEN** a X2. Esta máquina Pickup grabará el bucle esclavo,

que ahora será el doble de la longitud del bucle

maestro. Asegúrese **PTCH** se establece en 0, **DIR** a FWD, **GAIN** a 0 y **OP** a DUB.

TUTORIALES Octatrack

134

8.

Pulse el [**TRACK 1**] para acceder al menú principal de reproducción de la máquina de recogida

asignado a la pista 1. Establecer **PTCH** a 0, **DIR** a FWD, **GANANCIA** a 0 y **OP** a DUB. Como este

Máquina de recogida se utiliza para capturar el bucle principal,

la **LEN** parámetro de relleno no fun-

ción y por lo tanto se puede ajustar a cualquier valor, preferiblemente en la posición OFF.

9.

Jugar el sintetizador.

10.

Presione [**AUDIO REC AB**] para iniciar el muestreo con la máquina de recogida de la pista 1. Pulsar [**REC CD AUDIO**] para detener la grabación. La muestra grabada comenzará a circular. Añadir más de-dubs pulsando [**AUDIO REC AB**], el modo de doblaje salir pulsando [**AUDIO REC CD**] . Si no está satisfecho con el bucle, pulse [**REC CD AUDIO**] en el modo de reproducción para detener la reproducción. A continuación, iniciar el muestreo pulsando [**AUDIO REC AB**] . Una vez que el bucle tiene han registrado, tenga en cuenta cómo el BPM de la Octatrack cambiará al BPM del bucle grabado.

11.

Presione [**TRACK 2**] para que la máquina recogida de la pista 2 activo. Grabar un nuevo bucle, que automáticamente será el doble de la longitud del bucle original, siguiendo las ins-ciones descritas en el paso anterior.

•

Invierta un bucle grabado estableciendo DIR a REV. Si DIR se ajusta a PIPO, el bucle jugar de una manera de ping pong.

•

Utilice un pedal MIDI conectado al Octatrack de pedal del Pickup máquinas. Ver la Nota asignaciones carta, que se encuentra en [el "Apéndice C: CONTROL MIDI REFERENCIA"](#) , **f , o la información de la que toma nota de las máquinas de recogida responden**

a.

El control de la RECOGER LAS MÁQUINAS CON UN CONTROLADOR DE PIE MIDI

El uso de un pedal MIDI para controlar las máquinas de recogida es ideal cuando se utiliza el Octa-seguimiento de una forma de manos libres. En este tutorial se supone que vamos a probar una guitarra con-conectado a la entrada A.

1.

Conecte el MIDI OUT del pedal a la entrada MIDI IN del Octatrack.

2.

Asegúrese de que el controlador de pie envía mensajes MIDI en el canal de auto Octatrack.

3.

Asignar máquinas recogida en la pista 1 y 2.

4.

Abra el menú RECORDING SETUP 1 seleccionando la pista 1 y pulsando [FUNCTION] + [AUDIO REC AB] .

5.

Establecer **INAB** a A, **CIND** a -, **RLEN** a MAX, **TRIG** para One2, **SRC3** a - y **LAZO** en ON.

TUTORIALES Octatrack

135

6.

Abra el menú RECORDING SETUP 2 [FUNCTION] + [REC CD AUDIO] . Establecer **FIN** a 0.063, **FOUT** a 0.063, **AB** 127, **QREC** en OFF, **CVP** en OFF y **CD** a 0.

7.

Realice los mismos ajustes de la máquina de recogida en la pista 2.

8.

En el controlador de pie, cinco pedales van a utilizar. Ajuste del pedal 1 por lo que transmite MIDI

nota 60, una nota C. Esto iniciará la grabación combo, lo que significa que la máquina Pickup

tomará muestras de los dos pares de entrada, así como la fuente interna. Como **INCD** y **SRC3** tiene

tanto se ha establecido en -, sólo se grabará el audio de entrada de par **AB**. Pedal 1 lo ocupa

la misma función que la [AUDIO REC AB] clave hace que el control de la recogida

equipo en el panel Octatrack.

9.

Pedal 2 debe transmitir MIDI nota 64, una nota E. Esto cambiará entre Pickup

máquina de jugar y parar. Este pedal llena la misma función que la [GRAB AUDIO CD] tecla

hace cuando el control de la máquina de recogida desde el panel Octatrack.

10.

Ajuste del pedal 3 por lo que transmite la nota MIDI 71, una nota de B. Esto sincronizar el secuenciador para la

Máquina pastilla activa y hacer que el secuenciador empiece a jugar una vez que el bucle sincronizado

comienza de nuevo.

11.

Ajuste del pedal 4 por lo que transmite la nota MIDI 69, un una nota. Esto moverá el foco de la activa

seguimiento a la pista anterior. Si, por ejemplo, la pista 2 está activo, al pulsar este pedal hará que pista 1 activo.

12.

Ajuste del pedal 5 por lo que transmite la nota MIDI 68, un G # nota. Esto moverá el foco de la pista activa a la pista siguiente. Si, por ejemplo, la pista 2 está activo, al pulsar este pedal se hace un seguimiento de 3 activa.

13.

Asegúrese de que la pista 1 está activa. Toque la guitarra.

14.

Ahora puede iniciar máquina muestreo Pickup pulsando pedal 1. Pulse pedal de 2 a detener el muestreo. La muestra grabada al mismo tiempo iniciar un bucle. Mover a la pista 2 pulsando el pedal 5. Retrocede a la pista 1 pulsando pedal 4. Si desea sincronizar el Octatrack secuenciador a un bucle máquina Pickup y hacer que empiece a jugar la próxima vez el bucle comienza de nuevo, presione el pedal 3.

•

MIDI CC se pueden usar en lugar de las notas MIDI cuando se trabaja con máquinas de recogida.

Si el pedal sólo envía MIDI CC, envíe CC 59 al autochannel. Eso CC mensaje se puede interpretar como una nota a la orden por la Octatrack. El CC valores corresponden a notas MIDI. Para iniciar la grabación, por ejemplo, combo, envíe CC 59 con un valor de 60.

Remezclar LAZO

Bucles remezcla es fácil y gratificante. El tutorial asume el set y el proyecto se encuentra en se carga la tarjeta Compact Flash incorporado. [Ver "MONTAJE DE UN CONJUNTO Y CARGA A PROYECTO "en la página 17 para](#) obtener más información sobre cómo cargar este conjunto de proyectos. Esto es de Por supuesto que no es necesario como cualquier muestra se puede utilizar.

TUTORIALES Octatrack

136

Remezclar bucle con REBANADAS

1.

Asegúrese de que se ha cargado A01 patrón. Silencia todas las pistas excepto la pista 1, que contiene el Flex ACDRUM muestra. Seleccionar la pista 1 pulsando el correspondiente **[TRACK]** clave.

2.

Pulse **[FUNCTION]** + **[PAGE PATTERN]** para abrir el menú de escala para la configuración. Ajuste el seguimiento de longitud y 16/16.

3.

Activar el modo GRABACIÓN RED pulsando **[REC]** . Asegúrese de que el LED de <REC> enciende. A continuación, pulse **[FUNCTION]** + **[PLAY]** para borrar todos los TRIGS de la pista.

4.

Coloque nuevas TRIGS de ejemplo en cada paso del secuenciador. Paso 1, 2, 3 y así sucesivamente.

5.

Presione dos veces el **[REPRODUCCIÓN]** para abrir el menú REPRODUCCIÓN CONFIGURACIÓN. Establecer **SLIC** para EN. Esto activará la funcionalidad de reproducción de slice.

6.

Presione **[TRACK 1]** + **[BANK]** para abrir la muestra en el editor de audio. Abra el TRIM menú pulsando el **[REPRODUCCIÓN]** clave. Asegúrese de que el punto de partida se encuentra en la comienzo absoluto de la muestra y el punto final al final absoluta.

7.

Abra el menú SLICE pulsando la **[AMP]** clave. Pulse **[ENTER / YES]** para abrir el SLICE menú Edición. Seleccione creación rejilla SLICE y pulse **[ENTER / YES]** . Seleccione 16 REBANADAS y pulse **[ENTER / YES]** . El loop de batería se divide en 16 secciones.

8.

Pulse **[ENTER / YES]** para abrir el menú de edición SLICE una vez más. Seleccione Crear RAN-CERRADURAS DOM y pulse **[ENTER / YES]** . El mensaje "ALTER TRIGS? Seguro? " aparecerá. Pulse **[ENTER / YES]** para continuar con la aleatorización las cerraduras. Los TRIGS muestra Ahora se reproducirán las rebanadas del bucle al azar.

9.

Pulse **[PLAY]** para escuchar el resultado. Si usted no está satisfecho, repita el CREATE RAN-

DOM bloqueos de mandato hasta un ritmo que desea se ha creado.

Remezclar LAZO DE USAR EL CROSSFADER

1.

Asegúrese de que se ha cargado A01 patrón. Silencia todas las pistas excepto la pista 1, que contiene el Flex ACDRUM muestra. Seleccionar la pista 1 pulsando el correspondiente **[TRACK]** clave.

2.

Pulse **[FUNCTION]** + **[PAGE PATTERN]** para abrir el menú de escala para la configuración. Ajuste el seguimiento de longitud y 16/16.

3.

Activar el modo GRABACIÓN RED pulsando **[REC]** . Asegúrese de que el LED de <REC> enciende. A continuación, pulse **[FUNCTION]** + **[PLAY]** para borrar todos los TRIGS de la pista.

4.

Coloque nuevas TRIGS de ejemplo en cada paso del secuenciador. Paso 1, 2, 3, 4, 5 y así sucesivamente.

TUTORIALES Octatrack

137

5.

Presione dos veces el **[REPRODUCCIÓN]** para abrir el menú REPRODUCCIÓN CONFIGURACIÓN. Establecer **SLIC** para EN. Esto hará que el **STRT** parámetro seleccionar entre los segmentos disponibles.

6.

Presione **[TRACK 1]** + **[BANK]** para abrir la muestra en el editor de audio. Abra el SLICE menú pulsando el **[AMP]** clave.

7.

Pulse **[ENTER / YES]** para abrir el corte abra el menú Editar sector. Seleccione Crear RED SLICE y pulse **[ENTER / YES]** . Seleccione 16 rebanadas y pulse **[ENTER / YES]** . La loop de batería se divide en 16 secciones.

8.

Pulse **[EXIT / NO]** salga del editor de audio.

9.

Mantenga pulsado **[SCENE A]** y pulse el **[DISP]** para asignar una escena. La escena debe

estar vacío y no asumimos escena 1 fue asignado. Haga lo mismo para la escena ranura B.

asumir escena 2 fue asignado.

10.

Acceda al menú principal de reproducción pulsando [**REPRODUCCIÓN**]. Mantenga pulsado [**SCENE A**] y ajuste el **STR**T parámetro, que se encuentra en el menú principal de reproducción, para SL1. Entonces presione y mantenga presionado [**SCENE B**] y ajuste el **STR**T parámetro SL16. El crossfader se ahora interpolar entre la primera porción y la última rebanada del bucle.

11.

Pulse [**PLAY**] para iniciar el secuenciador Octatrack. Mueva el crossfader de diversas maneras a crear nuevos ritmos.

Loops y samples PREPARACIÓN

Para una estancia de la muestra en sincronía cuando se cambia el valor de BPM de la Octatrack su BPM original de la muestra debe ajustarse correctamente. Para que sea más fácil para sincronizar la muestra, el punto de inicio También debe ser colocado en una posición relevante. Este tutorial es una guía de cómo hacerlo "por el libro ". Una vez que conoces las reglas le animamos a que romperlas. Experimente con asignación otros BPMs que el original de las muestras y el uso de los puntos de inicio de forma creativa.

1.

Cargar una máquina Flex o estático a una pista. Cargar una muestra loop de batería de la máquina. Nosotros asumir la muestra tiene un compás de 4/4. Silenciar el resto de pistas.

2.

Haga doble clic en [**REPRODUCCIÓN**] para abrir el menú **REPRODUCCIÓN CONFIGURACIÓN**. Establecer **TSTR** en OFF. Tiempo tramo de la pista ha sido apagado, por lo que no afectará el sample.

3.

Pulse [**REC**] y coloque una muestra trig en el primer paso del secuenciador por pasos.

4.

Pulse [**FUNCTION**] + [**PAGE PATTERN**] para abrir el menú de escala para la configuración. Ajuste el escala al 16/16. Pulse [**EXIT / NO**] para salir del menú.

5.

Presione [**TRACK**] + [**BANK**] para abrir la muestra en el editor de audio. Presione [**REPRODUCIR**] para abrir el menú TRIM. Utilice la *F* perilla para hacer zoom en la muestra y ajustar el punto de inicio

TUTORIALES Octatrack

138

con el botón de *A* . Una buena posición sería justo antes de que el tiempo fuerte. Presione [**FUNC- CIÓN**] + [**ENTER / YES**] para previsualizar la muestra desde el punto de inicio.

6.

Pulse [**PLAY**] para iniciar el secuenciador del Octatrack.

7.

Pulse [**TEMPO**] para abrir el menú TEMPO. Gire el *NIVEL* para ajustar el tempo.

Una vez que la muestra se produce en bucles ya sabes que este BPM es el tempo original de la muestra.

8.

Salir del menú TEMPO pulsando [**EXIT / NO**] . Pulse [**EFFECT 1**] para abrir el ATTRIB-

Menú UTEs en el editor de audio. Seleccione **TEMPO ORIGINAL** y ponerlo a la corriente Octa-

seguimiento de BPM. Dependiendo del carácter de la muestra, asegúrese de **TimeStretch** se establece a Normal o BEATS.

9.

Pulse [**EXIT / NO**] para salir del editor de audio. En el menú Reproducción Configuración, establezca **TSTR** a

AUTO. No importa el BPM del secuenciador Octatrack, el bucle ahora será el momento

estira o se comprime el tiempo en consecuencia y por lo tanto mantener la sincronización.

•

Para enlazar permanentely el punto inicial y ajustes de tempo original a la muestra,

utilice el comando SAVE SETTINGS MUESTRA encuentra en el menú Archivo.

EL Octatrack COMO UNA CUBIERTA DJ

El Octatrack puede funcionar como una instalación completa DJ, eliminando la necesidad de que tanto las cubiertas de DJ y un mezclador de DJ.

1.

Conecte unos auriculares a la salida de auriculares Octatrack.

2.

Doble pulse [**TRACK 1**] para abrir el menú ASSIGN RÁPIDO. Asignar una máquina estática en la pista 1. Presione [**TRACK 5**] y asignarle una máquina estática la pista 5. Esto hace que sea más fácil de recordar dónde se encuentran las diferentes pistas que se van a mezclar entre ellos. La bloque de la izquierda de las pistas podría decirse que representa una cubierta de DJ y el bloque de camino otra. Asegúrese de que ninguna de las pistas contiene TRIGS.

TUTORIALES Octatrack

139

3.

Haga doble clic en cualquiera de [**TRACK 1**] o [**TRACK 5**] para abrir la lista de la ranura de la muestra estática. Seleccionar una ranura vacía de la muestra y pulse [**ENTER / YES**] para abrir el explorador de archivos. Seleccionar un largo muestra, preferiblemente una canción completa, y pulse [**ENTER / YES**] para cargar a la muestra ranura. Coloque tres o cuatro canciones a la lista de la ranura de la muestra estática.

4.

Preparar las canciones que se describen en el [TUTORIAL "Preparación de loops y samples" en la página 136](#). Esto alargará la duración o el tiempo que comprimir para que jueguen en sintonía con Octatrack BPM.

5.

Haga doble clic en [**TRACK 1**] para abrir la lista de la ranura de la muestra estática. Asigne una de las canciones de la máquina estática de la pista 1. Presione [**TRACK 5**] y asignarle otra canción a la estática máquina de la pista 5.

6.

Presione [**MIXER**] para abrir el menú MIXER. Asegúrese **MIX** está configurado para una señal de entrada será audible una vez que la pista está complementada.

7.

Asignar una escena a otra A, pulsando [**SCENE A**] + a [**TRIG**] clave. Asignar una escena de

Escena B pulsando [**SCENE B**] + a [**TRIG**] clave. Suponemos escena 1 fue asignado a

Una escena y la escena 2 de la escena B.

8.

Seleccione la pista 1 y mantenga pulsado [**SCENE A**]. Observe que la **LEV** parámetro cambia a

XLV. Manteniendo [**SCENE A**] presionado, gire el **NIVEL** mando para **XLV** está en **MAX**.

Release [**SCENE A**] y presione y mantenga presionado [**SCENE B**]. Gire el **NIVEL** mando para **XLV** es establecido en min.

9.

Seleccionar la pista 5 y mantenga pulsado [**SCENE**

A]. Manteniendo [**SCENE A**] presionado, gire

el **NIVEL** mando para **XLV** se establece en **MIN**. Release [**SCENE A**] y presione y mantenga presionado [**SCENE**

B]. Gire el **NIVEL** mando para **XLV** se encuentra al máximo. Cuando el crossfader está en su punto más a la izquierda

posición sólo el audio desde la pista 1 será enviada a las salidas principales. Cuando está en su

la posición más a la derecha sólo el audio de la pista 2 se dirige a las salidas principales. Cualquier

otra posición mezclará el crossfader entre el audio de las pistas.

10.

Ajuste el crossfader en la posición más a la izquierda. Haga modo

GRABACIÓN RED seguro que no es

activa y presione [**DISP 9**] para trig la máquina de la pista 1. La muestra asignada a la

máquina empezará a reproducirse a través de las salidas principales.

11.

Presione [**CUE**] + [**TRACK 5**] para dar señales de escucha a la otra canción usando los auriculares. ¿Cuándo

es el momento de mezclar canciones 2, primera trig pulsando [**TRIG 13**] en el tiempo fuerte de la canción 1.

A continuación, deslice el crossfader de izquierda a derecha. Song 2 A

continuación se oyó, mezclado en sintonía con

canción 1. Presione [**CUE**] + [**TRACK 5**] a de-cue canción 2.

12.

Asigne una nueva muestra de la máquina estática de la pista

1. Presione [**CUE**] + [**TRACK 1**] para dar señales de

la nueva canción. Trigonometría pulsando [**DISP 9**] en el tiempo fuerte de la canción 2. Deslice la cruz-

deslizador de derecha a izquierda para mezclar en la nueva canción.

•

Prepare un DJ set cargando un montón de canciones a la lista de ranura de muestra estática. Las canciones debe ser preparado de acuerdo con el tutorial ["LOOPS PREPARACIÓN Y SAMPLES"](#) en la página 136. Esto hará que sea fácil para mezclar entre canciones.

•

Utilice los efectos de pista para hacer, por ejemplo, las transiciones de barrido de filtro al mezclar entre dos canciones.

TUTORIALES Octatrack

140

EL Octatrack COMO UN PROCESADOR DE EFECTOS

Las máquinas de vecinos ofrecen la posibilidad de pistas de cadena. A medida que el sonido de la primera pista en la cadena será encaminado a través del resto de las pistas encadenadas y sus respectivos efectos de pista, muy poderosas cadenas de efectos se pueden formar. En este ejemplo, una externa fuente de sonido se verá afectado por hasta ocho efectos de pista.

1.

Conecte una fuente de sonido externa a la entrada de par AB del Octatrack. Asegúrese de que el LED <AUDIO RECORD> indicar una señal de audio se envía al par de entrada.

2.

Abra el menú MEZCLADOR pulsando [**MIXER**]. Asegúrese **DIR** para AB y CD se pone a 0. Esto hará que el sonido entrante disponible solo para máquinas Thru.

3.

Haga doble clic en [**TRACK 1**] para abrir el menú ASSIGN RÁPIDO. Asignar una máquina Thru a pista 1. En el menú principal de reproducción, ajuste **INAB** a A B. Esto hará que la máquina lis-diez a entrada de par AB.

4.

Haga doble clic en [**TRACK 2**] y asignarle una máquina Vecino en la pista 2. Haga lo mismo para pista 3 y 4.

5.

Seleccionar la pista 1. Pulse dos veces [**EFFECT 1**], seleccione un efecto de la lista y asignarlo a

la pista pulsando [ENTER / YES] . Asignar un efecto al segundo bloque de efectos de pista como así. Repita el procedimiento para la pista 2, 3 y 4. Una cadena de efectos ha sido creada.

6.

Seleccione la pista 1, presione [REC] para activar el modo GRABACIÓN RED y colocar un trig en la primer paso del secuenciador. Triggering la máquina Thru es necesario para que comience a pasar a través de audio entrante.

7.

Pulse [PLAY] . El sonido externo, formado por los efectos de pista, ahora debería ser escuchada de las principales salidas Octatrack.

•

Utilice escenas y el crossfader para controlar múltiples parámetros de efectos en tiempo real.

Añadir cerraduras de parámetros para aplicaciones de efectos rítmicos.

•

Para obtener unos resultados extraños e interesantes, retire la máquina A través de la pista 1 y

en lugar asignar una máquina Flex a la que se carga búfer del grabador 1. Abra uno de

los menús de configuración de la grabación y colocar algunos TRIGS grabadora en el secuenciador.

Asegúrese de que los registros de entrada TRIGS AB. Trigonometría búfer del grabador mediante la colocación de sam-

TRIGS ples en la pista 1. Bloqueo de parámetros los TRIGS muestra para el audio grabado es

lanzó arriba o hacia abajo, se ve afectada por los efectos de diversas maneras etcétera. Utilice los LFOs

para modular aún más los parámetros de la pista. Pulse [PLAY] para disfrutar automatizado real

tiempo de muestreo y extensa manipulación de audio.

MENÚ INICIO TEMPRANO

141

MENÚ INICIO TEMPRANO

Para acceder a este menú, mantenga pulsada la [FUNCTION] tecla mientras enciende el Octatrack.

Desde aquí se puede realizar una variedad de tareas. Para elegir las diferentes alternativas, pulse correspondiente [TRIG] clave.

MODO DE PRUEBA

Para entrar en este modo, pulse la primera [**TRIG**] clave. Si usted tiene algún problema con su Octatrack y sospecho que puede ser debido a un problema de hardware, realice esta prueba automática. Todo lo que debe surgido como se muestra a continuación. Si no es así, póngase en contacto con soporte Elektron o la tienda donde compró el Octatrack de.

REINICIAR VACÍO

Para realizar esta operación, pulse el segundo [**TRIG**] clave. Esto reinicializar la batería RAM respaldado y borrar todos los datos. No se verá afectado el contenido de la tarjeta Compact Flash.

ACTUALIZACIÓN MIDI

Al elegir esta opción, el Octatrack se prepara para recibir una actualización del sistema operativo a través de MIDI.

1.

Compruebe que todos los cables MIDI están correctamente conectados.

2.

Cargue el nuevo sistema operativo en un programa apropiado capaz de enviar archivos exclusivos del sistema. Reco-reparar el C6 programa que se puede encontrar en el sitio web Elektron.

3.

Seleccione actualización MIDI pulsando el tercero [**TRIG**] clave. El Octatrack esperará a que el Sistema operativo que se transmita a la misma y el mensaje "LISTO PARA RECIBIR MIDI

ACTUALIZA ... "aparecerá en la pantalla.

4.

A medida que el Octatrack recibe el OS <TRIG> los LED se iluminarán uno tras otro.

Tenga en cuenta que este procedimiento lleva un tiempo.

5.

Aparece Una vez finalizada la transferencia, el mensaje "PREPARACIÓN FLASH".

6.

"PREPARACIÓN FLASH" está seguido poco después por "ACTUALIZAR FLASH". Cuando este proceso es terminado el sistema operativo se actualiza. Después de la actualización del sistema operativo se puede actualizar el arranque, **no apague la unidad** antes de que haya completado su secuencia de arranque o explícitamente le dice que reiniciar!

MENÚ INICIO TEMPRANO**142****ENVIAR ACTUALIZA**

Con esta opción usted puede enviar el sistema operativo instalado en su Octatrack a la unidad de un amigo.

1.

Conecte el MIDI OUT del Octatrack con el último sistema operativo a la entrada MIDI IN del Octatrack que se va a actualizar. Acceder a los menús de arranque iniciales, tanto en máquinas.

2.

Ingrese el modo de actualización de MIDI en el Octatrack que se supone que debe ser actualizado por presionando el tercero [TRIG CLAVE] . Asegúrese de que aparezca el mensaje "LISTO PARA RECIBIR ACTUALIZACIÓN MIDI ... "en la pantalla.

3.

Pulse la cuarta [TRIG] tecla en el Octatrack que se utiliza para enviar la actualización del sistema operativo. Este se iniciará la transmisión de la OS a otro Octatrack.

•

Para actualizaciones más rápidas OS, utilizar la velocidad del protocolo TURBOCHARGE Elektron. Usted tendrá que tener el puerto MIDI IN de la máquina receptora conectada al MIDI

Puerto de la máquina de transmisión y viceversa para que esta función OUT.

•

La forma más conveniente de actualizar el sistema operativo es mediante la actualización del Pacto

Tarjeta flash. Esto se realiza en el menú de OS UPDATE. Lea más sobre esta

menú en la sección ["SISTEMA" en la página 31](#) .

RESUMEN DE LAS COMBINACIONES DE BOTONES**143****RESUMEN DE LAS COMBINACIONES DE BOTONES**

[AUDIO GRABAR AB / CD] + [BANK] se abrirá el búfer de la grabadora, que corresponde a la pista activa, en el editor de audio.

[BANK] + [DISP] , se seleccionará el banco activo.

[**CUE**] + [**ENTER / YES**] se vista preliminar de la muestra seleccionada a través de la señal de salidas, mientras que en el editor de audio, el Flex o listas ranura de muestra estática o el explorador de archivos.

[**CUE**] + [**AUDIO GRABAR AB / CD**] dará una señal de la entrada de audio seleccionada.

[**CUE**] + [**TRACK**] se escucha de la pista elegida.

[**CUE**] + [**TEMPO**] , se activará el metrónomo de encendido / apagado.

[**CUE**] + *NIVEL* fijará el nivel de señal de una pista.

[**EXIT / NO**] + [**TRACK**] , a su modo de GRABACIÓN EN VIVO borrar TRIGS en la pista.

[**EXIT / NO**] + *BOTÓN* PUSH Grabado en directo en el modo de borrado de las cerraduras de los parámetros en la seguimiento.

[**FUNCTION**] + [**AUDIO GRABAR AB / CD**] se abrirá el menú Configuración grabación.

[**FUNCTION**] + [**BANK**] será dependiendo del menú activo o el modo de abrir varias

menús. Si el modo GRABACIÓN RED está activa se abrirá el menú TRIG TRACK. Si

GRABACIÓN DE RED no se activa el menú de ajustes del patrón se le abrirá. Si

los menús SETUP ceder o rápido de reproducción se activa la muestra seleccionada será

abierto en el editor de audio. Si el modo Arranger es varias opciones activas serán

visitada. Si el menú PARTES está activo, se puede acceder a diferentes opciones para las partes.

[**FUNCTION**] + [**CUE**] que se recargue la parte activa de sus ajustes guardados.

[**FUNCTION**] + [**MIXER**] se abrirá el menú PROYECTO.

[**FUNCTION**] + [**MIDI**] se abrirá el menú PARTES.

[**FUNCTION**] + [**TRACK**] silenciará la pista elegida.

[**FUNCTION**] + [**PATTERN**] se abrirá el menú ARRANGER.

[**FUNCTION**] + [**TRACK PARAMETER**] se abrirá el menú SETUP de la pista

Páginas de parámetros.

[**FUNCTION**] + [**SCENE A B /**] silenciará escena A o B. escena

[**FUNCTION**] + [**PAGE PATTERN**] se abrirá el menú de escala para la configuración.

[**FUNCTION**] + [**TRIG**] colocará cerraduras trigless y uno Trigs tiro en el secuenciador cuando

GRABACIÓN DE RED está activa.

RESUMEN DE LAS COMBINACIONES DE BOTONES

144

[**FUNCTION**] + [**TRIG 9 .. 16**] hará cuando hay modo de grabación se activa manualmente trig tri-TRIGS GLESS en lugar de Trigs de muestra. Esto sólo es relevante cuando las pistas o cromática trigonométricas modo está activo.

[**FUNCTION**] + [**TEMPO**] hace posible, a través de la repetición [**TEMPO**] pulsaciones de botones, de toque el BPM del secuenciador.

[**FUNCTION**] + [**REC**] llevará a cabo un comando de copia. El contenido que se va a copiar depende del menú activo o en el modo de la Octatrack.

[**FUNCTION**] + [**PLAY**] llevará a cabo un comando clear. El contenido que se borra

depende del menú activo o en el modo de la Octatrack.

[**FUNCTION**] + [**STOP**] llevará a cabo un comando pegar. El contenido que se pega

depende del contenido que se ha copiado.

[**FUNCTION**] + [**UP**] / [**DOWN**] aumentará la velocidad de desplazamiento en varias listas de menús.

[**FUNCTION**] + [**UP**] / [**DOWN**] voluntad cuando hay un menú desplegable es el cambio activa la activa

Modo TRIG.

[**FUNCTION**] + [**IZQUIERDA**] / [**DERECHA**] será en el modo GRABACIÓN RED codazo Trigs espalda o un paso adelante.

[**Función**] + [**ENTER / YES**] se vista preliminar de la muestra seleccionada por las principales salidas

mientras que en el editor de audio, las listas de ranura de muestra Flex o estática o el explorador de archivos.

[**FUNCTION**] + [**EXIT / NO**] será por el tiempo que celebró quitar todos los bloqueos de los parámetros de la pista activa en el modo de grabación en directo.

[**FUNCTION**] + *NIVEL* ajustará el parámetro principal del menú MIXER.

[**PATTERN**] + [**DISP**] , se seleccionará el patrón activo.

[**PAGE PATTERN**] + [**REC**] se copia el patrón de la página activa.

[**PAGE PATTERN**] + [**PLAY**] se borrará la página de dibujo activa.

[**PAGE PATTERN**] + [**STOP**] pegará una página patrón copiado en la página de dibujo activa.

[**SCENE A / B**] + [**TRIG**] asignará una escena en la ranura escena seleccionada.

[**TRACK**] + [**PLAY**] voluntad trig la muestra asignada a la máquina de la pista.

[**TRACK**] + [**STOP**] se detiene la reproducción de la muestra asignada a la máquina de la pista.

[**TRACK**] + [**BANK**] se abrirá la muestra asignada a la pista en el editor de audio.

[**TRACK**] + [**RECORD AUDIO AB / CD**] iniciará el muestreo de las entradas de audio.

[**TRACK**] + [**MIDI**] iniciará el muestreo de las pistas de audio.

[**TRACK**] + [**ENTER / YES**] se volverá a armar ningún One Shot TRIGS registrador de la pista cuya

[**TRACK**] se pulsa la tecla.

RESUMEN DE LAS COMBINACIONES DE BOTONES

145

[**TRACK**] + [**EXIT / NO**] se desarmarán ningún One Shot TRIGS registrador de la pista cuyo [**TRACK**] se pulsa la tecla.

[**TRACK**] + [**IZQUIERDA**] / [**DERECHA**] será empujar el BPM de la muestra de la pista.

[**TRACK PARAMETER**] + [**REC**] se copiarán los ajustes de los parámetros de una pista PARAME-
Página TER.

[**TRACK PARAMETER**] + [**STOP**] pegará la configuración de los parámetros copiados de una pista
Página de parámetros.

[**TRACK PARAMETER**] + [**PLAY**] se inicializa la configuración de un parámetro TRACK
página.

[**SCENE**] + [**REC**] se copia la escena asignada.

[**SCENE**] + [**PLAY**] se borrará la escena asignada.

[**SCENE**] + [**STOP**] se pega una escena copiada al lugar asignado a la ranura de escena.

[**TRIG**] + [**ENTER / YES**] se encenderá una cerradura trigless en un trigless trig.

[**TRIG**] + [**EXIT / NO**] se encenderá una muestra trig a un trigless trig. A trigless trig se convertirá en una
bloqueo trigless.

[**TRIG**] + [**ARRIBA**] / [**ABAJO**] se, mientras que en el modo GRABACIÓN RED, abrir la cerradura MUESTRA
menú.

[**TRIG**] + [**IZQUIERDA**] / [**DERECHA**] será en el modo GRABACIÓN RED abrir el TIEMPO MICRO

menú.

[TRIG] + [REC] se copia el trig seleccionado.

[TRIG] + [PLAY] se borrarán todas las cerraduras de parámetros del trig seleccionado.

[TRIG] + [STOP] se pega un trig copiado anteriormente.

INFORMACIÓN TÉCNICA

146

INFORMACIÓN TÉCNICA

ESPECIFICACIONES

EL SECUENCIADOR

8 pistas de audio

8 pistas MIDI

16 bancos por proyecto

256 patrones por proyecto

8 arreglos por proyecto

4 partes por banco

16 escenas por parte

Compatible con columpios y tobogán

Control en tiempo real completo

SISTEMA DE PROCESAMIENTO DE SONIDO

5 tipos de máquinas

2 asignaciones de efectos de pista por pista

EFFECTOS DE PISTA

12/24dB Multi Mode Filter

2 bandas EQ paramétrico

DJ-estilo Kill EQ

2-10 Stage Phaser

Flanger

2-10 Coro grifo

Spatializer

Comb Filter

Dynamix Compressor

Lo-Fi Collection

Echo Delay Freeze

Gatebox Placa Reverb

Spring Reverb

Reverb oscuro

ESPECIFICACIONES ELÉCTRICAS

Salidas de audio balanceadas Impedancia:

Salida de auriculares Nivel: 15 dBu

Principal / cue nivel de salida: +10 dBu

Impedancia de salida: 560

desequilibrada
S / N: 102 dBFS (20-20.000 Hz)
Entradas de audio balanceadas:
Nivel de entrada: +8 dBu máximo
Audio impedancia de entrada: 9 k
Entradas SNR: 99 dBFS (20-20.000 Hz)
El consumo de energía de la unidad: 8 W típico máximo, 18 W.
Recomendaciones de alimentación: 6 V CC, 3 A

HARDWARE

128x64 pixel LCD retroiluminada
MIDI In / Out / Thru
4 x 1/4 "audio balanceada Impedancia de tomas de salida
4 x 1/4 "conectores de entrada de audio
1 x conector para auriculares estéreo de 1/4 "
Sistema DSP dual avanzada
44,1 kHz, 24 bits D / A y convertidores A / D
Flash EEPROM OS actualizable
Puerto USB 2.0
Lector de tarjeta CompactFlash
Infinium crossfader óptico

ESPECIFICACIONES FÍSICAS

Carcasa de acero
Dimensiones: W340xD181xH63mm
(Incluyendo perillas, jacks y los pies de goma)
Peso: aproximadamente 2,4 kg

Fuente de alimentación (PSU-2) ESPECIFICACIONES ELÉCTRICAS

Rango de voltaje de entrada: 100-240V (43-60Hz)
Conector de entrada: IEC320-C8 (2 clavijas)
Corriente de entrada: máxima 50A
Voltaje de la salida: 5.7-6.3V DC
Corriente de salida: máximo 3.5A
Conector de salida: 5.5x2.5m m enchufe de la CC, corriente en el centro

Ω

Ω

CRÉDITOS

147

CRÉDITOS

DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTOS

Magnus Forsell
Anders garder
Jimmy Myhrman
Jon Mårtensson

David Revelj

Daniel Troberg

DISEÑO ADICIONAL

Thomas Ekelund

Jesper Kouthoofd

FACTORY DEFAULT DISEÑO DE SONIDO

Filip Leyman

Daniel Troberg

MANUAL DEL USUARIO

Thomas Ekelund

Jon Mårtensson

INFORMACIÓN DE CONTACTO

ELEKTRON WEBSITE

<http://www.elektron.se>

DIRECCIÓN DE ENTREGA

Elektron Máquinas MAV Music AB

Socketbruket 9

SE-414 51 Gotemburgo

Suecia

TELÉFONO

+46 (0) 31 743 744 0

A-1

Apéndice A: MÁQUINA

REFERENCIA

En este apéndice se explican las máquinas Octatrack. Los parámetros individuales de la máquina son presentados como referencia.

A TRAVÉS DE LA MÁQUINA

Thru máquinas son máquinas de utilidad, muy útiles en configuraciones vivas cuando se utiliza el Octatrack a cambiar de ruta y afectar las señales de audio externas. Pistas Thru deben ser triggeradas para que empiecen a pasar a través del sonido.

Reproducción de la caja Thru se puede detener pulsando **[TRACK] + [STOP]**.

A TRAVÉS DE INICIO

INAB establece la forma de entrada de par AB debe estar listened a.

VOL ajusta el volumen de la señal que viene desde la entrada o entradas elegidas por el **INAB** ajuste.

El valor máximo aumentará por 12 dB. La ajuste min silenciará ella.

INCD establece cómo CD par de entrada debe estar lis-

tened a.

VOL ajusta el volumen de la señal que viene desde la entrada o entradas elegidas por el **Comité Intergubernamental de Negociación** de ajuste.

El valor máximo aumentará por 12 dB. La ajuste min silenciará ella.

A TRAVÉS DE CONFIGURACIÓN

No hay parámetros de configuración están disponibles.

A-2

Apéndice A: REFERENCIA MAQUINA

FLEX MACHINE

Máquinas Flex ofrecen las más amplias posibilidades de manipulación de sonido. Una muestra utilizada por el Flex máquina se carga a la memoria RAM de la Octatrack. Desde allí se puede torcer, se estiró y vuelto a montar de varias maneras. Máquinas Flex son procesadores de sonido inmejorable.

FLEX PRINCIPAL

PTCH ajusta el tono de la muestra. La

Ajuste máx lanza la muestra hasta una octava, una ajuste min lanza la muestra de suelo octava. Cambios enteros son equivalentes a sem- itones.

STRT controla el punto de inicio de la muestra en un forma lineal. Si la muestra contiene divisiones, y el **SLIC** parámetro en el menú **CON FLEX** está ajustado en **ON**, este parámetro selecciona entre las rebanadas. **STRT** valores superiores el número de cortes reales de la muestra se seleccionará el último segmento de la muestra.

LEN controla la longitud de la muestra o rebanada. El comportamiento es controlado por la **LEN** parámetro ter encuentra en el menú **CONFIGURACIÓN FLEX**.

TASA ajusta la velocidad de reproducción. Cambia comportamiento en función de la **TASA** ajuste encontró en la página **FLEX CONFIGURACIÓN**. Cuando se establece en 0, la muestra no se reproducirá en todos. Negativo los valores de la muestra hacen volver hacia atrás.

RTRG establece el número de retrigs que deben ocurrir cuando se triggered una nota.

RTIM establece el tiempo entre cada Retrig. La el tiempo es relativo a los tiempos y se expresa

en los valores relativos a la cantidad de pasos de la secuenciador.

FLEX CONFIGURACIÓN

LAZO establece el ajuste del modo de loop maestro de la seguimiento. Cuando se ajusta en AUTO el bucle individuo se aplicarán los ajustes realizados en el editor de audio.

Cada muestra de la pista puede entonces tener su ajuste de bucle propia.

SLIC selecciona si rodajas serán seleccionados o no por el **STRT** parámetro encontrado en el FLEX Página principal.

LEN ofrece diferentes configuraciones dependiendo de si **SLIC** está activo o no. Si **SLIC** está en ON **LEN** se puede establecer en cualquier SLIC o TIME. SLIC se hacer que la **LEN** parámetro del FLEX PRINCIPAL control de la página cuantas rodajas, a partir de el **STRT** slice, que jugará. TIEMPO significa que **LEN** controla la longitud de un segmento en particular. Si **SLIC** está desactivado **LEN** puede establecer en cualquier OFF o TIEMPO. NO hace que el FLEX PRINCIPAL **LEN** parámetro inactiva. TIEMPO significa que **LEN** se linealmente controlar la longitud de la SAM-ple que se reproducirá, a partir del conjunto **STRT** valor.

TASA selecciona si el **TASA** parámetro se encuentra en En el menú principal afectará el timestretch o tono de la muestra.

TSTR establece la configuración timestretch maestro de la pista. Cuando se ajusta en AUTO el individuo Timestretch ajustes realizados en el editor de audio se aplicará. Cada muestra de la pista puede entonces tener su propia configuración timestretch.

TSNS ajusta la detección de transitorios cuando el algoritmo timestretch se ajusta a batir. La más alto es el valor, más sensible transitoria el algoritmo será.

Apéndice A: REFERENCIA MAQUINA

A-3

MÁQUINA STATIC

Máquinas estáticas son ideales para la manipulación de muestras extremadamente grandes. Las muestras asignadas a Static

máquinas se transmiten desde la tarjeta Compact Flash, por lo tanto su tamaño puede estar en el orden de gigabytes. Ellos pueden, por supuesto, todavía haya tiempo estirada y el paso reducido, según sea necesario.

STATIC PRINCIPAL

PTCH ajusta el tono de la muestra. La Ajuste máx lanza la muestra hasta una octava, una ajuste min lanza la muestra de suelo octava. Cambios enteros son equivalentes a semitonos.

STRT controla el punto de inicio de la muestra en un forma lineal. Si la muestra contiene divisiones, y el **SLIC** parámetro en el menú CON STATIC está ajustado en ON, este parámetro selecciona entre las rebanadas. **STRT** valores superiores el número de cortes reales de la muestra se seleccionará el último segmento de la muestra.

LEN controla la longitud de la muestra o rebanada. El comportamiento es controlado por la **LEN** parámetro ter encuentra en el menú STATIC de SETUP.

TASA ajusta la velocidad de reproducción. Cambia comportamiento en función de la **TASA** ajuste encontró en la página STATIC de SETUP. Cuando se establece en 0, la muestra no se reproducirá en todos. Negativo los valores de la muestra hacen volver hacia atrás.

RTRG establece el número de retrigs que deben ocurrir cuando se triggered una nota.

RTIM establece el tiempo entre cada Retrig. La el tiempo es relativo a los tiempos y se expresa en los valores relativos a la cantidad de pasos de la secuenciador.

CONFIGURACIÓN STATIC

LAZO establece el ajuste del modo de loop maestro de la seguimiento. Cuando se ajusta en AUTO el bucle individuo se aplicarán los ajustes realizados en el editor de audio. Cada muestra de la pista puede entonces tener su ajuste de bucle propia.

SLIC selecciona si rebanadas serán accesibles o no a la **STRT** parámetro encontrado en el Página principal estática.

LEN ofrece diferentes configuraciones dependiendo de si **SLIC** está activo o no. Si **SLIC** está en ON **LEN** se puede establecer en cualquier **SLIC** o **TIME**. **SLIC** se hacer que la **LEN** parámetro de los principales STATIC

control de la página cuantas rodajas, a partir de el **STRT** slice, que jugará. **TIEMPO** significa que **LEN** controla la longitud de un segmento en particular. Si **SLIC** está desactivado **LEN** puede establecer en cualquier **OFF** o **TIEMPO**. **NO** hace que el estático main **LEN** parámetro inactiva. **TIEMPO** significa que **LEN** se linealmente controlar la longitud de la **SAM**-ple que se reproducirá, a partir del conjunto **STRT** valor.

TASA selecciona si el **TASA** parámetro se encuentra en En el menú principal afectará el timestretch o tono de la muestra.

TSTR establece la configuración timestretch maestro de la pista. Cuando se ajusta en **AUTO** el individuo Timestretch ajustes realizados en el editor de audio se aplicará. Cada muestra de la pista puede entonces tener su propia configuración timestretch.

TSNS ajusta la detección de transitorios cuando el algoritmo timestretch se ajusta a batir. La más alto es el valor, más sensible transitoria el algoritmo será.

A-4

Apéndice A: REFERENCIA MAQUINA MÁQUINA DE VECINO

Máquinas Vecino escuchan a la salida de la pista anterior. Varias pistas con máquinas de vecinos puede formar cadenas de efectos extremadamente potentes. Máquinas de vecinos no se pueden asignar a la pista 1 o 5.

VECINO PRINCIPAL

No hay parámetros principales están disponibles.

CONFIGURACIÓN DE VECINO

No hay parámetros de configuración están disponibles.

Apéndice A: REFERENCIA MAQUINA

A-5

MÁQUINA DE RECOGIDA

Máquinas de recogida están especializados para los bucles de grabación. Una máquina de recolección se hard-ligado tanto a la pista grabadora y el búfer del grabador de la pista que está asignado. La función de la **[RECORD AUDIO]**

botones cambian de pistas a las que se asignan las máquinas de recogida. Parámetros de la máquina recogida no puede bloquear. Para obtener más información sobre cómo trabajar con Pickup machin [es, consulte "MÁQUINA DE MUESTREO recogida" de la página 54.](#)

PICKUP PRINCIPAL

TONO Ajusta el tono de la muestra. La Ajuste máx lanza la muestra hasta una octava, una ajuste min lanza la muestra de suelo octava. Cambios enteros son equivalentes a semitonos. Por doblaje y la sustitución que posible, este parámetro se debe establecer en 0.

DIR controla la dirección de la reproducción de la muestra. Puede ser jugado de principio a fin, en una mesa de ping-pongo o al revés.

LEN selecciona la longitud del bucle esclavo en relación con el bucle maestro. Sólo se utiliza cuando la grabación de un nuevo bucle esclavo. Para un bucle maestro, el bucle grabado en primer lugar, este parámetro no llene función.

GANANCIA puede atenuar o aumentar el volumen de grabaciones o doblajes, haciendo fade gradual salidas posibles. El valor se expresa en dB.

OP controla el comportamiento de grabación. Si la ganancia es seleccionado, la máquina de recogida no será capaz para grabar cualquier material. Sólo los cambios de volumen, dictada por la **GANANCIA** parámetro, a una ya bucle grabado será posible llevar a cabo. Si Se selecciona **DUB**, será posible hacer overdubs en la parte superior de la secuencia original. El volumen de la sobregrabación se controla por el **GANANCIA** parámetro.

CONFIGURACIÓN DE RECOGIDA

TSTR establece la configuración timestretch maestro de la pista. Cuando se ajusta en **AUTO** el individuo Timestretch ajustes realizados en el editor de audio se aplicará. No es posible apagar timestretch para las máquinas de recogida.

TSNS ajusta la detección de transitorios cuando el algoritmo timestretch se ajusta a batir. La más alto es el valor, más sensible transitoria el algoritmo será.

B-1**Apéndice B: EFECTOS
REFERENCIA**

En este apéndice se explican los efectos Octatrack. Los parámetros de los efectos individuales se presentan para referencia.

NINGUNO

El efecto no es un efecto en blanco. Úsalo si no desea afectar el audio de la pista que sea.

NINGUNO PRINCIPAL

No hay parámetros principales están disponibles.

CONFIGURACIÓN DE NINGUNO

No hay parámetros de configuración están disponibles.

B-2**Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA
12/24dB MULTI MODO DE FILTRO**

La resonancia 12/24dB lo / hi / filtro de paso de banda permite un control tanto de los puntos de corte de filtro de alta y baja. Su flexibilidad puede hacer funcionar como un filtro de paso de banda variable de distancia también.

MULTI MODO filtro principal

BASE establece la frecuencia de corte base del filtro. Barrido de este parámetro con **ANCHO** conjunto al valor máximo que hace el filtro multimodo actuar como un filtro de paso alto.

ANCHO controla la distancia entre la baja pasar y frecuencias de corte de paso alto. ¿Cuándo

BASE se ajusta a su valor mínimo, barriendo este parámetro hace que el acto de múltiples filtro de modo como un filtro de paso bajo.

Q controla la cantidad de resonancia que se aplica a la frecuencia de corte o frecuencia establecidos en el menú de configuración del filtro multimodo.

PROFUNDIDAD controla la cantidad de la envolvente del filtro afecta a la frecuencia de corte o frecuencia.

Los valores negativos invierten el sobre.

ATK establece el tiempo de ataque de la envolvente de filtro.

Diciembre establece el tiempo de decaimiento de la envolvente de filtro.

MULTI MODO CONFIGURACIÓN DEL FILTRO

HP establece el pendiente del filtro de paso alto. Seleccionar entre 12 dB o 24 dB.

LP establece la pendiente del filtro de paso bajo. Seleccionar entre 12 dB o 24 dB.

ENV selecciona el parámetro que el filtro de envolope afectará.

MANTENER controla si la envolvente de filtro debe verse afectada por la **RETENCIÓN** parámetro de La página principal de AMP o no.

Q selecciona cómo la resonancia afectará el recorte frecuencias de descuento. Puede afectar a la **BASE** , **ANCHO** , ambos o ninguno.

DIST establece el espacio para la cabeza del filtro. La mayor sea el valor, menor será el espacio para la cabeza.

Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA

B-3

Paramétrico de 2 bandas EQ

El ecualizador paramétrico es útil para dar forma al timbre de un sonido. Dos bandas de frecuencia pueden ser atenuados o amplificada.

PARAMÉTRICO EQ PRINCIPAL

FRQ1 establece la frecuencia central de la primera banda del EQ afectarán.

GN1 atenúa o aumenta la frecuencia establecida.

Q1 controla la anchura de la gama de frecuencias el **GN1** ajuste afecta. Cuanto mayor sea el valor más estrecha será la curva de frecuencia.

Frq2 ajusta la frecuencia central de la segunda banda del EQ afectará.

GN2 atenúa o aumenta la frecuencia establecida.

Q2 controla la anchura de la gama de frecuencias el **GN2** ajuste afecta. Cuanto mayor sea el valor más estrecha será la curva de frecuencia.

PARAMÉTRICO EQ '

TYP1 sets cómo la primera banda del filtro operar. Puede actuar como un estante bajo estanterías filtro, un ecualizador paramétrico completo o como una estantería estante alto filtrar.

TYP2 establece la forma en la segunda banda del filtro funcionará. Puede actuar como una estantería estantería baja filtro, un ecualizador paramétrico completo o como un estante alto

estanterías filtro.

B-4

Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA

ESTILO DJ MATANZA EQ

Esta variante EQ es algo así como un cruce entre un filtro y un ecualizador. Es un EQ de tres bandas, capaz de completamente filtrando las bandas.

DJ EQ PRINCIPAL

LS F Ajusta la frecuencia del filtro de plataforma baja.

SA F establece la frecuencia del filtro de estante alto.

LOWG controla la ganancia de la primera banda de la EQ. Un valor máximo dará a la señal 12 dB.

Un ajuste min matará a la banda por completo.

Midg controla la ganancia de la segunda banda de el EQ. Un valor máximo dará a la señal 12 dB. Un ajuste min matará a la banda por completo.

Hola Gary controla la ganancia de la tercera banda del EQ. Un valor máximo dará a la señal 12 dB.

Un ajuste min matará a la banda por completo.

DJ EQ '

No hay parámetros de configuración están disponibles.

Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA

B-5

2-10 ETAPA PHASER

El phaser aplica efectos radicales en sonidos. También se puede utilizar para hacer que los sonidos parezcan más grandes.

PHASER PRINCIPAL

CNTR selecciona el centro de fase de la fase modulación.

DEP establece la profundidad de la modulación de fase.

SPD ajusta la velocidad de fase de la profundidad modulación.

FB controla la realimentación de la señal original.

MED controla la amplitud estéreo del afectado señal.

MIX ajusta la salida entre el original en seco y la señal progresiva.

PHASER CONFIGURACIÓN

NUM selecciona el número de etapas que deben ser utilizado.

B-6**Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA****FLANGER**

Un flanger es un efecto de modulación compartir similitudes con el phaser. La principal diferencia es las muescas está distribuida uniformemente en el espectro de frecuencias.

FLANGER PRINCIPAL

DEL controla la cantidad de retraso de la señal de brida.

DEP controla la profundidad del flanger.

SPD ajusta la velocidad del flanger.

FB controla la realimentación de la señal original.

MED controla la amplitud estéreo del afectado señal.

MIX ajusta la salida entre el original en seco señal y la humedad, con bridas, de la señal.

FLANGER CONFIGURACIÓN

No hay parámetros de configuración están disponibles.

Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA**B-7****2-10 TAP CORO**

El chorus estéreo grifo variable es ideal para mejorar la imagen estéreo de un sonido y de lo que es aparecerá más suave y tersa.

CORO PRINCIPAL

DEL controla el tiempo de retardo de los grifos.

DEP controla la profundidad de la modulación de los los grifos coro.

SPD Ajusta la velocidad de modulación de baja frecuencia de los grifos.

FB controla las votaciones de las fases de retardo.

MED controla la salida de amplitud estéreo del coro.

MIX ajusta la salida entre el original en seco señal y el coro señal húmeda.

CONFIGURACIÓN DE CORO

TAPS establece el número de toques de coro que deben ser utilizados.

FBLP controla el filtrado de baja del pase señal de realimentación.

B-8**Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA
SPATIALIZER**

El efecto espacializador es adecuado para afectar a la imagen estéreo de varias maneras, por ejemplo mediante la ampliación ella. También es capaz de generar una imagen de pseudo-estéreo a partir de una muestra mono.

SPATIALIZER PRINCIPAL

INP ajusta la ganancia de la señal seca.

DPTH establece la profundidad de la señal ensanchada.

El parámetro funciona junto con la

WDTH control.

WDTH establece la cantidad de expansión estéreo. La parámetro funciona junto con el **DPTH** controlar.

HP controla la frecuencia de corte de alta un filtro de paso de la señal ensanchada.

LP controla la frecuencia de corte de la baja un filtro de paso de la señal ensanchada.

SEND ajusta el nivel de la señal ensanchada.

CONFIGURACIÓN SPATIALIZER

PHSE invierte la fase de la señal húmeda para: ninguno de los canales (NINGUNO), el canal izquierdo (L), el canal derecho (R) o la izquierda y canal derecho (L, R).

M / S se activa / desactiva la **MG** y **SG** controles.

MG controla la cantidad de ganancia media.

SG controla la cantidad de ganancia lado.

Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA**B-9****FILTRO PEINE**

El filtro de peine presenta un sonido metálico, tono, tonos resonantes sintonizados a los sonidos y muestras.

COMB FILTRO PRINCIPAL

PTCH controla las frecuencias de resonancia de la Filtro de peine.

TUNE cambia el tono hasta en 2 semitonos arriba o hacia abajo.

LP controla la frecuencia de corte de la baja

filtro de paso que se implementa en las votaciones señal.

FB controla la ganancia de la señal de realimentación.

MIX controla la señal seca / húmeda.

Configuración del filtro COMB

No hay parámetros de configuración están disponibles.

B-10

Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA

DYNAMIX COMPRESOR

El procesador Dynamix se puede utilizar para aumentar el nivel de sonido global de una pista o patrón. Se puede también se puede utilizar para mejorar o reducir los transitorios.

COMPRESOR PRINCIPAL

ATK establece el tiempo de ataque de 0,5 ms a 100 ms.

REL ajusta el tiempo de liberación de 50 ms a 5 s.

THRS controla el umbral de la rodilla compresor.

RAT establece la relación de compresión entre 1:1 y 1:255.

GAIN se puede utilizar para ajustar el nivel de salida de el compresor.

MIX ajusta la salida entre la infre-senal seca prensada y la humedad comprimido señal.

Ajuste de compresores

RMS ajusta la forma en que el compresor funciona. La puesta a cero hace que el compresor para los picos de amplitud y un entorno máx hace que sea reaccionar al nivel de energía sobre-todo de la señal.

Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA

B-11

LO-FI COLECCIÓN

La colección lo-fi consta de varios efectos dedicados a hacer sonidos más valiente y más abrasivo.

Estos efectos no son para los débiles de corazón!

LO-FI PRINCIPAL

DIST controla la distorsión por sobrecarga de la señal.

AMF controla la frecuencia de modulación de la modulador de amplitud. El modulador de amplitud es esencialmente un control de volumen que es con-

controlado por un oscilador de baja frecuencia. Un alto setting hace cambios extremos en el timbre de un sonido.

SRR controla la cantidad de frecuencia de muestreo reducción.

BRR controla la cantidad de reducción de la tasa de bits.

AMD controla la profundidad de modulación de la modulador de amplitud.

LO-FI CONFIGURACIÓN

AMPH establece la fase de inicio de la amplitud modulación. Se ajusta en grados. Un entorno de 90 hace que el modulador de inicio alta. Un entorno de 270 hace que comience baja.

B-12

Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA

ECHO DELAY FREEZE

El retraso añade ecos de la señal afectada. La funcionalidad especial congelación eco hace que sea posible repetir una parte de un sonido.

RETRASAR INICIO

TIEMPO controla el tiempo de retardo del bucle de retardo.

El tiempo de retardo actual es relativa a la actual tiempo, y se mide en notas 256a. Para ejemplo, un retraso de un tiempo (cuatro 16a notas) tiempo de retardo debe ajustarse a 64. Al establecer **SYNC** desactivado, el tiempo de demora no será relativa con el tiempo.

FB controla la cantidad de la salida del retardo sonido se devuelve a la entrada del retrasar. Con el feedback del delay se puede hacer retrasos en varios o infinitos ecos.

VOL ajusta el volumen principal de la salida del retardo.

BASE controla el filtrado de paso alto señal del bucle de retroalimentación de retardo.

WDTH controla el filtrado de baja del paso sig-
nal del circuito de retroalimentación de retardo, en relación al **BASE** parámetro.

ENVIAR controla la cantidad de señal que se ser enviado a la demora.

CONFIGURACIÓN DE DEMORA

X se establece si el retraso actuará como un retardo de ping-pong o no.

CINTA establece el modo de la demora. Un conjunto-ONting hará la interpolación de retardo entre tiempos de retardo cuando el **TIEMPO** parámetro en el Se cambia la página DELAY PRINCIPAL. Un fuera del setting no puede interpolar entre el retraso momentos en que el **TIEMPO** se cambia el parámetro.

DIR establece la cantidad de la señal seca que se mezcla con la señal de retardo. Un conjunto-min ting hará que sólo se escuchará la señal de retardo.

SYNC controla si el retraso debe ser tempo sincronizado o no.

LOCK será activado cuando hacen posible que la demora para que funcione como efecto repetidor. Si el **FB** parámetro de la página principal de retardo se ajusta a 127, el establecimiento **ENVIAR** a 0 repetirá el contenido del búfer de retardo infinitamente. Bajo **FB** valores hará que el tampón se desvanecen poco a poco.

ENVIAR establece en 0 desactiva la repite. **TIEMPO** controla la longitud de la repite. Tenga en cuenta que si **PASS** se establece en 0, **VOL** de la página principal retraso no afectará la amplitud de la señal de búfer de retardo.

PASS controla cómo será la señal seca enrutado cuando el **LOCK** está activada ajuste. La establecimiento de 1 mezclará la señal seca, estableciendo de 0 hará que sólo se escucha el búfer de demora - que es preferible para su uso repetidor. El volumen de la señal seca es controlado por **DIR** .

Cuando **PASS** se activa, el volumen de la búfer de retardo se controla por el **VOL** parámetro ter de la página principal DELAY. Cuando desactivada, **VOL** no afectan a la señal de tampón.

Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA

B-13

GATEBOX PLACA REVERB

La placa de reverberación Gatebox añade reverberación a la señal. El efecto tiene muchas aplicaciones gracias a la implementado posibilidades de compuerta.

PLATO PRINCIPAL REVERB

TIEMPO controla el tiempo de caída, es decir, cuánto tiempo vez que la señal reverberaba se mantendrá en torno a antes de extinguirse.

DAMP establece la reverberación de amortiguación, que es el efecto de "paredes blandas". Cuanto mayor sea el parámetro se pone más rápido que el sonido se extinguirá.

GATE establece el tiempo de duración. El reverbated SIGNAL es cerrada después de este tiempo, si el nivel de la señal es bajo. El valor máximo para este parámetro da tiempo infinito - en otras palabras, la puerta está apagado.

HP controla el filtrado de la reverb de paso alto señal.

LP controla el filtrado de baja de la reverberación pase señal.

MIX ajusta la salida entre el original en seco señal y la señal procesada reverberado. ¿Cuándo

MIXF de la página REVERB SETUP está ajustado en ENVIAR, el **MIX** parámetro funciona de manera similar a un envío auxiliar mando de un mezclador.

PLACA DE REVERB CONFIGURACIÓN

Gvol establece el umbral de volumen de la cerrada señal.

BAL ajusta el balance entre la izquierda / derecha canal de la señal reverberaba.

MONO ajusta continuamente la anchura de la señal de estéreo a mono reverberado.

MIXF define la funcionalidad de la **MEZCLA** control de la página principal REVERB esté bien MIX o SEND.

B-14

Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA

Spring Reverb

Este efecto se basa en una reverberación de muelle clásico. Se añade un sucio y reverberación "gangoso" a la señal entrante.

Spring Reverb PRINCIPAL

TIEMPO establece el tiempo de caída de los muelles.

HP controla la frecuencia de corte de la alta un filtro de paso de los muelles.

LP controla la frecuencia de corte de la baja un filtro de paso de los muelles.

MIX ajusta el balance entre la señal seca y señal reverberaba.

Spring Reverb CONFIGURACIÓN

TIPO establece el tipo de la primavera va de ligeramente transparente para más elástica en tres pasos.

BAL ajusta el balance entre la izquierda / derecha canal de la señal reverberaba.

Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA

B-15

OSCURO REVERB

La reverberación oscura proporciona exuberante reverberación estéreo de ancho, con largos tiempos de decaimiento. Es bueno para la adición de un ambiente espacial a un sonido.

OSCURO REVERB PRINCIPAL

TIEMPO establece el tiempo de caída del reverberado señal.

SHVG afecta a la amortiguación de la resonado por encima de la señal de ajuste de frecuencia estanterías por el **SHVF** parámetro. Al máximo valor de los agudos es incluido en el eco, reducción del valor amortigua gradualmente.

SHVF controla la frecuencia de la estantería filter dentro del reverberador. Junto con la

SHVG parámetro que puede ser utilizado para amortiguar el señal resonó por encima de una frecuencia elegida, haciendo que el sonido más oscuro de reverberación.

HP controla la frecuencia de corte de alta un filtro de paso afecta a la señal entrante.

LP controla la frecuencia de corte de la baja un filtro de paso afecta a la señal entrante.

MIX ajusta la mezcla entre la señal seca original, y la señal reverberaba. ¿Cuándo

MIXF de la página **SETUP REVERB OSCURO** es ajuste para enviar el **MIX** parámetro funciona simi- cialmente a un envío mando de un mezclador aux.

OSCURO CONFIGURACIÓN REVERB

PRE ajusta la longitud de un corto retardo antes de la señal alcanza el reverberador.

BAL ajusta el balance entre la izquierda / derecha canal de la señal reverberaba.

MONO ajusta continuamente la anchura de la señal de estéreo a mono reverberado.

MIXF define la funcionalidad de la **MEZCLA** control de la página principal **REVERB OSCURO** sea

ya sea MIX o enviarlos.

B-16

Apéndice B: EFECTOS DE REFERENCIA

C-1

Apéndice C: CONTROL MIDI REFERENCIA

Todos los parámetros que se encuentran en el parámetro páginas principales pistas son el control-
lable mediante mensajes de cambio de control MIDI. También es posible
pistas trigonométricas,
muestras y grabadoras de pista, así como para jugar a partir de muestras de
cromáticamente
un dispositivo MIDI externo.

Que sigue respondiendo a los canales MIDI se configuran en el
PROYECTO-> MIDI-> menú CANALES.

NOTA MAPEO

El Octatrack responde a MIDI Note la siguiente manera:

+ ----- + ----- +
Octave (Notes) Función
+ ----- + ----- +
1 (0-11) -
+ ----- + ----- +
2 (12-23) -
+ ----- + ----- +
3 (24-35) Trigs Track
+ ----- + ----- +
4 (36-47) Trigs muestra
+ ----- + ----- +
5 (48-59) MIDI Trigs Track
+ ----- + ----- +
6 (60-71) Grabador de pista / máquina de recogida
+ ----- + ----- +
7 (72-83) Chromatic trig canal n, octava 1
+ ----- + ----- +

| # 8 (84-95) | Chromatic trig canal n, octava 2 |

+ ----- + ----- +

| # 9 (96) | Chromatic trig canal n, octava 3 |

+ ----- + ----- +

Claves cromáticas trigonométricas enviados al canal de auto o el canal MIDI de la pista activa puede, en modo de grabación en vivo o la explotación una nota trig, se utiliza para introducir TRIGS nota con llave PTCH parámetros.

Mensajes CC enviados al canal de auto o el canal MIDI del track activo puede, en modo grabación en vivo o al entrar pueden grabar parámetros y cerraduras escena,.

Los TRIGS pista y Trigs muestras se asignan a notas MIDI como siguiente:

+ ----- + ----- +

| Seguimiento | Nota |

+ ----- + ----- +

| # 1 | C (0) |

+ ----- + ----- +

| # 2 | C # (1) |

+ ----- + ----- +

| # 3 | D (2) |

+ ----- + ----- +

| # 4 | D # (3) |

+ ----- + ----- +

| # 5 | F (5) |

+ ----- + ----- +

+ ----- + ----- +

| # 6 | F # (6) |

+ ----- + ----- +

| # 7 | G (7) |

+ ----- + ----- +

| # 8 | G # (8) |

+ ----- + ----- +

El secuenciador puede ser controlado por las notas MIDI de la siguiente manera:

+ ----- + ----- +

| Acción | Nota |

+ ----- + ----- +

| Sec. stop | A (33) |

+ ----- + ----- +

| Sec. Strt / Stop | A # (34) |

+ ----- + ----- +

| Sec. Strt / Restrt | B (35) |

+ ----- + ----- +

La grabadora / Recogida acciones máquina de pista se asignan a MIDI notas de la siguiente manera. Track activo arriba y abajo sólo funciona en el automática de canales.

```

+ ----- + ----- +
| Acción
| Nota |
+ ----- + ----- +
| Combo rec
| C (60) |
+ ----- + ----- +
| INAB rec
| C # (61) |
+ ----- + ----- +
| INCD rec
| D (62) |
+ ----- + ----- +
| SRC3 rec
| D # (63) |
+ ----- + ----- +
| Pickup Play / Stop
| E (64) |
+ ----- + ----- +
| Multiplicar
| F (65) |
+ ----- + ----- +
| Pista activa Mute
| F # (66) |
+ ----- + ----- +
| Cue pista activa
| G (67) |
+ ----- + ----- +
| Pista activa hasta
| G # (68) |
+ ----- + ----- +
| Pista activa por
| A (69) |
+ ----- + ----- +
| Toggle Sec. sincronización
| A # (70) |
+ ----- + ----- +
| Toggle Sec. sync + inicio | B (71) |
+ ----- + ----- +

```

C-2

Apéndice C: MIDI CONTROL DE REFERENCIA CTRL CHANGE asignaciones

```
+ ----- + ----- + ----- + ----- +
| Hex Dec | parámetro Ctrl
| Trn | Grabación |
+ ---- + ---- + ----- + ---- + ---- +
| $ 07 07 | Nivel de Pista
| | X |
| $ 08 08 | Balance Track
| | X |
| ... | ...
| | |
| $ 10 16 | param reproducción # 1
| X | X |
| $ 11 17 | param reproducción # 2
| X | X |
| $ 12 18 | param reproducción # 3
| X | X |
| $ 13 19 | param reproducción # 4
| X | X |
| $ 14 20 | param reproducción # 5
| X | X |
| $ 15 21 | param reproducción # 6
| X | X |
| $ 16 22 | Amp param # 1 (Ataque)
| X | X |
| $ 17 23 | Amp param # 2 (Hold)
| X | X |
| $ 18 24 | Amp param # 3 (Release)
| X | X |
| $ 19 25 | Amp param # 4 (Volumen)
| X | X |
| $ 1A 26 | Amp param # 5 (Balance)
| X | X |
| $ 1B 27 | Amp param # 6 (N / A)
| X | X |
| $ 1C 28 | LFO param # 1 (velocidad 1)
| X | X |
| $ 1D 29 | LFO param # 2 (velocidad 2)
| X | X |
| $ 1E 30 | LFO param # 3 (Speed 3)
| X | X |
| $ 1F 31 | LFO param # 4 (Profundidad 1)
```

| X | X |
| \$ 20 32 | LFO param # 5 (Profundidad 2)
| X | X |
| \$ 21 33 | LFO param # 6 (profundidad 3)
| X | X |
| \$ 22 34 | Efecto 1 param # 1
| X | X |
| \$ 23 35 | Efecto 1 param # 2
| X | X |
| \$ 24 36 | Efecto 1 param # 3
| X | X |
| \$ 25 37 | Efecto 1 param # 4
| X | X |
| \$ 26 38 | Efecto 1 param # 5
| X | X |
| \$ 27 39 | Efecto 1 param # 6
| X | X |
| \$ 28 40 | Effect 2 param # 1
| X | X |
| \$ 29 41 | Effect 2 param # 2
| X | X |
| 2A \$ 42 | Effect 2 param # 3
| X | X |
| \$ 2B 43 | Effect 2 param # 4
| X | X |
| \$ 2C 44 | Effect 2 param # 5
| X | X |
| \$ 2D 45 | Effect 2 param # 6
| X | X |
| \$ 2E 46 | Nivel de Pista
| X | X |
| \$ 2F 47 | Nivel de Cue
| X | X |
| \$ 30 48 | Crossfader
| X | X |
| \$ 31 49 | Track Mute (0 = desactivar el silencio, [1-127] = Silenciado
| X | X |
| \$ 32 50 | Solo Track (0 = No solo, [1-127] = 'solo' | X | X |
| \$ 33 51 | Cue Track (0 = No Complementada, [1-127] = Complementada
| X | X |
| \$ 34 52 | Brazo Track (0 = Trk desarmar, [1-127] = Arm
| X | X |
| \$ 35 53 | Brazo Recrdr (0 = Rec desarmar, [1-127] = Arm | X | X |
| \$ 36 54 | Todos Arm (0 = Todos desarme, [1-127] = Arm

| X | X |
 | \$ 37 55 | Escena A Select
 | X | X |
 | \$ 38 56 | Escena B Select
 | X | X |
 | \$ 39 57 | Recogida SRC nivel AB
 | | X |
 | \$ 3A 58 | SRC Pickup nivel CD
 | | X |
 | \$ 3B 59 | nota (0 = C-1, 127 = G9)
 | | X |
 | \$ 3C 60 | Nota apagado (0 = C-1, 127 = G9)
 | | X |
 | \$ 61 3D | Enviar petición, 0 = all CC audio
 | | X |
 | ... | ...
 | | |
 | \$ 70 112 | MIDI Trk 1 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute | X | X |
 | X |
 | \$ 71 113 | MIDI Trk 2 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute | X | X |
 | X |
 | \$ 72 114 | MIDI Trk 3 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute | X | X |
 | X |
 | \$ 73 115 | MIDI Trk 4 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute | X | X |
 | X |
 | \$ 74 116 | MIDI Trk 5 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute | X | X |
 | X |
 | \$ 75 117 | MIDI Trk 6 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute | X | X |
 | X |
 | \$ 76 118 | MIDI Trk 7 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute | X | X |
 | X |
 | \$ 77 119 | MIDI Trk 8 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute | X | X |
 | X |
\$ 78 120	MIDI Trk 1 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo	X	X
\$ 79 121	MIDI Trk 2 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo	X	X
\$ 7A 122	MIDI Trk 3 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo	X	X
\$ 7B 123	MIDI Trk 4 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo	X	X
\$ 7C 124	MIDI Trk 5 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo	X	X
\$ 125 7D	MIDI Trk 6 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo	X	X
\$ 7E 126	MIDI Trk 7 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo	X	X
\$ 7F 127	MIDI Trk 8 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo	X	X
 + ----- + ----- + ----- + ----- +

MODO MIDI CTRL CHANGE asignaciones

En el modo MIDI y CC DIRECT CONNECT está desactivada, el

canal de auto responde a los siguientes mensajes CC.

```
+ ----- + ----- + ----- + ----- +
| Hex Dec | parámetro Ctrl | Trn | Grabación |
+ ---- + ---- + ----- + ---- + ---- +
|$ 10 16 | param reproducción # 1 (Nota) || X |
|$ 11 17 | param reproducción # 2 (Velocidad) || X |
|$ 12 18 | param reproducción # 3 (longitud) || X |
|$ 13 19 | param reproducción # 4 (Nota 2) || X |
|$ 14 20 | param reproducción # 5 (Nota 3) || X |
|$ 15 21 | param reproducción # 6 (Nota 4) || X |
|$ 16 22 | Arp param # 1 (Transposición) || X |
|$ 17 23 | Arp param # 2 (Legato) || X |
|$ 18 24 | Arp param # 3 (Modo) || X |
|$ 19 25 | Arp param # 4 (Speed) || X |
|$ 1A 26 | Arp param # 5 (Octave Range) || X |
|$ 1B 27 | Arp param # 6 (Arp Nota longitud) || X |
|$ 1C 28 | MIDI LFO param # 1 (velocidad 1) || X |
|$ 1D 29 | MIDI LFO param # 2 (velocidad 2) || X |
|$ 1E 30 | MIDI LFO param # 3 (Speed 3) || X |
|$ 1F 31 | MIDI LFO param # 4 (Profundidad 1) || X |
|$ 20 32 | MIDI LFO param # 5 (Profundidad 2) || X |
|$ 21 33 | MIDI LFO param # 6 (profundidad 3) || X |
|$ 22 34 | Pitch bend
|| X |
|$ 23 35 | Aftertouch
|| X |
|$ 24 36 | CC # 1 param
|| X |
|$ 25 37 | CC # 2 param
|| X |
|$ 26 38 | CC # 3 param
|| X |
|$ 27 39 | CC # 4 param
|| X |
|$ 28 40 | CC # 5 param
|| X |
|$ 29 41 | CC # 6 param
|| X |
|2A $ 42 | CC # 7 param
|| X |
|$ 2B 43 | CC # 8 param
|| X |
|$ 2C 44 | CC # 9 param
|| X |
```

| \$ 2D 45 | CC # 10 param || X |
 | \$ 2E 46 | ...
 || X |
 | 2F \$ 47 | ...
 || X |
 | \$ 30 48 | ...
 || X |
 | \$ 31 49 | MIDI Trk Mute (0 = desactivar el silencio [1-127] = Silenciado || X |
 X |
 | \$ 32 50 | MIDI Trk Solo (0 = No solo [1-127] = Solo || X |
 | ... | ...
\$ 36 54	Todos Arm (0 = Todos desarmar, [1-127] = Arm		X
\$ 37 55	Escena A Select		X
\$ 38 56	Escena B Select		X
...	...		
\$ 70 112	MIDI Trk 1 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute		X
\$ 71 113	MIDI Trk 2 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute		X
\$ 72 114	MIDI Trk 3 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute		X
\$ 73 115	MIDI Trk 4 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute		X
\$ 74 116	MIDI Trk 5 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute		X
\$ 75 117	MIDI Trk 6 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute		X
\$ 76 118	MIDI Trk 7 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute		X
\$ 77 119	MIDI Trk 8 Mute (0 = Activar micrófono, [1-127] = Mute		X
\$ 78 120	MIDI Trk 1 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo		X
\$ 79 121	MIDI Trk 2 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo		X
\$ 7A 122	MIDI Trk 3 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo		X
\$ 7B 123	MIDI Trk 4 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo		X
\$ 7C 124	MIDI Trk 5 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo		X
\$ 125 7D	MIDI Trk 6 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo		X
\$ 7E 126	MIDI Trk 7 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo		X
\$ 7F 127	MIDI Trk 8 Solo (0 = desindividualizar, [1-127] = Solo		X
 + ----- + ----- + ----- + ----- +

ÍNDICE

1

ÍNDICE

La

ACCESORIOS [7](#)

Bolso y la tapa protectora de transporte

[7](#)

Kit de montaje en bastidor

[7](#)

AMP

Amp principal

[68](#)

Configuración Amp

[68](#)

ARRANGER [106](#)

AUDIO EDITOR [95](#)

Atributos

[102](#)

Editar

[99](#)

Expediente

[104](#)

Rebanada

[97](#)

Recortar

[95](#)

POOL AUDIO [23](#)

AUTOMÁTICA DE CANALES [43](#)

B

BANCOS [59](#)

C

HERRAMIENTAS DE LA TARJETA [34](#)

INSTRUCCIONES PARA EL CUIDADO [8](#)

CLEAR

Patrón

[85](#)

Rec trig

[87](#)

Ranura de muestra

[27](#)

Escena

[63](#)

Slide trig

[87](#)

Gire trig

[87](#)

Rastrear

[85](#)

Página Track

[86](#)

Seguimiento de la página de parámetros

[86](#)

Bloqueo Trigonometría

[87](#)

TARJETA COMPACT FLASH [7](#)

CONEXIÓN DE LA UNIDAD [7](#)

COPIAR

Nombre

[14](#)

Patrón

[84](#)

Rec trig

[87](#)

Ranura de muestra

[27](#)

Escena

[62](#)

Slide trig

[87](#)

Gire trig

[87](#)

Rastrear

[85](#)

Página Track

[85](#)

Seguimiento de la página de parámetros

[86](#)

Trigonometría

[86](#)

CUE SALIDAS [74](#)

D

RETRASO COMPENSAR [36](#)

PISTAS DE DESCONEXIÓN [90](#)

E

PRIMERA PUESTA EN MARCHA MENÚ [140](#)

EFFECTOS

Efectos de pista

[73](#)

ESPECIFICACIONES ELÉCTRICAS [145](#)

REINICIAR VACÍO [140](#)

F

Explorador de archivos [28](#)

T

RED MODO GRABACIÓN [77](#)

L

LFOs

LFO diseñador
[71](#)
LFO principal
[70](#)
LFO configuración
[70](#)
VIVIR DEL MODO GRABACIÓN [78](#)
M
PRINCIPALES RESULTADOS [74](#)
MAESTRO TRACK [36](#)
TIEMPO MICRO [91](#)
MIDI
Automática de canales
[43](#)
Recibir reloj MIDI
[42](#)
Recibir transporte
[42](#)
Enviar reloj MIDI
[42](#)
Enviar transporte
[42](#)
Canal Trigonometría
[43](#)
MIDI CC LEARN [116](#)
Secuenciador MIDI [110](#)
MIDI parámetros de pista [112](#)
Arpegiador principal
[113](#)
Configuración del arpegiador
[114](#)
Ctrl 1 principal
[115](#)
Ctrl 1 configuración
[116](#)

2
ÍNDICE
Ctrl 2 principal
[116](#)
Ctrl 2 setup
[117](#)
MIDI LFO principal

[115](#)

MIDI LFO configuración

[115](#)

Nota principal

[112](#)

Nota de instalación

[113](#)

MEZCLADOR [44](#)

Silenciar las pistas

Mute directo

[74](#)

Mezclador mute

[45](#)

Modo de disparo rápida mute

[83](#)

N

DENOMINACIÓN DE MENÚ [14](#)

Pop up menu nombrar

[14](#)

RUIDO GATE [36](#)

O

Octatrack EJEMPLOS DE CONFIGURACIÓN [118](#)

Octatrack como mezclador / Sampler DJ

[124](#)

Octatrack como centro de control MIDI

[127](#)

Octatrack como un centro de rendimiento

[118](#)

Octatrack procesamiento directo

[123](#)

Octatrack externa con FX

[121](#)

OS ACTUALIZACIÓN

Entre Octatracks

[141](#)

Via Compact Flash

[31](#)

Via MIDI

[140](#)

Ruta de salida [36](#)

P

Edición de parámetros [13](#)

El valor del parámetro skip

[13](#)

Edición de parámetros Rápida

[13](#)

PARÁMETROS CERRADURAS [80](#)

PIEZAS [59](#)

Editar menú partes

[60](#)

Seleccione Rápida

[60](#)

Recargar

[60](#)

CONFIGURACIÓN DEL MODELO DEL MENÚ [89](#)

Patrón

[89](#)

Canciones

[90](#)

PERSONALIZAR MENÚ [32](#)

RECOGIDA DE MUESTRAS DE LA MÁQUINA [54](#)

REPRODUCCIÓN

Reproducción principal

[67](#)

Configuración de reproducción

[67](#)

ESPECIFICACIONES DE SUMINISTRO DE [6](#)

MENÚ DEL PROYECTO [29](#)

Controlar

[35](#)

MIDI

[41](#)

Sistema

[31](#)

PROYECTOS [25](#)

Cambie proyecto

[30](#)

Recoger muestras

[31](#)

Mezclador

[44](#)

Proyecto de tarjeta de sincronización

[30](#)

Muestras de purga

[31](#)

La memoria RAM

[25](#)

Recargar

[30](#)

Tempo

[46](#)

Grabadoras

[47](#)

Q

Desplazamiento rápido [13](#)

INICIO RÁPIDO [16](#)

R

RACK MOUNT KIT [7](#)

MEMORIA RAM [25](#)

MODOS DE GRABACIÓN [77](#)

El modo de grabación de cuadrícula

[77](#)

Modo de grabación en vivo

[78](#)

RUTA [74](#)

Ejemplos de enrutamiento

[118](#)

S

EJEMPLO DE SEGUROS [81](#)

MUESTREO

Muestreo manual

[52](#)

Máquina de muestreo Pickup

[54](#)

Reproducción de muestras grabadora

[53](#)

Grabadora trig muestreo

[53](#)

ESCALA DE CONFIGURACIÓN [92](#)

Normal

[92](#)

Por pista

[93](#)

ESCENAS [61](#)

Asignar escenas

[61](#)

Cierre Volumen

[61](#)

FIJAR FECHA / HORA [32](#)

SETS

Piscina Audio

[23](#)

Conjunto de Cambio

[31](#)

Crear establecer

[23](#)

REBANADAS [97](#)

TRIGS DIAPOSITIVA [88](#)

ÍNDICE

3

SOLO SIGUE [45](#)

TRIGS BATIENTES [88](#)

T

INFORMACIÓN TÉCNICA [145](#)

TEMPO [46](#)

Patrón tempo codazo

[46](#)

Muestra codazo tempo

[46](#)

Toque tempo

[46](#)

TRACK páginas de parámetros [67](#)

Amp principal

[68](#)

Configuración Amp

[68](#)

Efecto 1 + Effect 2

[73](#)

LFO principal

[70](#)

LFO configuración

[70](#)

Reproducción principal

[67](#)

Configuración de reproducción

[67](#)

TRACK PARÁMETROS

Nivel de Cue

[67](#)

Nivel de la pista

[67](#)

Digitales Grabadoras de [47](#)

TRACK DISP MENÚ DE EDICIÓN [87](#)

TRIGS Recorder

[88](#)

Deslizar

[88](#)

Columpio

[88](#)

Trigs

[87](#)

TRACKS [64](#)

Mute directo

[74](#)

Efectos

[73](#)

Asignación Machine

[67](#)

Mezclador mute

[45](#)

Enrutamiento

[74](#)

Solo

[45](#)

Modos del Trig [81](#)

Cromático

[82](#)

Control de demora

[84](#)

Quick mute

[83](#)

Rebanadas

[83](#)

Slots

[82](#)

Rastrear

[81](#)

TRIGS [78](#)

Uno TRIGS disparo

[79](#)

TRIGS Recorder

[80](#)

TRIGS muestra

[79](#)

TRIGS Slide

[80](#)

TRIGS oscilación

[80](#)

Cerraduras Trigless

[79](#)

TRIGS Trigless

[79](#)

TUTORIALES [130](#)

Remezcla Loop

[134](#)

Muestreo manual

[130](#)

Máquina de muestreo Pickup

[132](#)

Máquinas de recogida y pedaleras

[133](#)

Reproducción de muestras grabadora

[131](#)

Preparación de loops y muestras

[136](#)

Grabadora trig muestreo

[131](#)

El Octatrack como una baraja DJ

[137](#)

El Octatrack como un procesador FX

[139](#)

U

DESHACER

Claro pista

[85](#)

Página Claro pista

[86](#)

Bloqueo de parámetros claros

[87](#)

Copia del patrón

[84](#)

Rec trig claro

[87](#)

Ranura de muestra clara

[27](#)

Escena clara

[63](#)

Slide trig claro

[87](#)

Gire trig claro

[87](#)

Seguimiento de copia

[85](#)

USB DISCO DE MODO [31](#)

INTERFAZ DE USUARIO [12](#)

Página 187

4

ÍNDICE

Página 188

Página 189