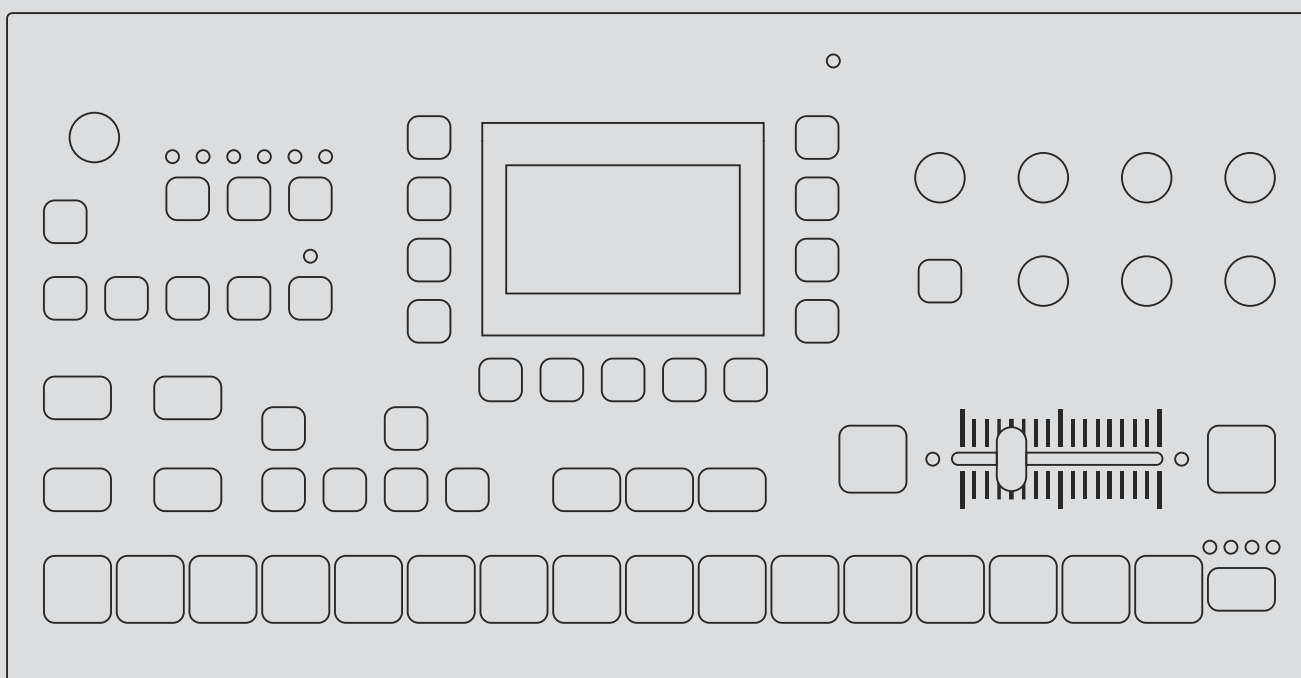


Octatrack MKII

サンプラーを超えたサンプラー



ユーザーマニュアル

FCC compliance statement

This device complies with part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Canada

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003.

European Union regulation compliance statement

This product has been tested to comply with the Low Voltage Directive 2006/95/EC and the Electromagnetic Compatibility Directive 2004/108/EC. The product meets the requirements of RoHS 2 Directive 2011/65/EU.



This symbol indicates that your product must be disposed of properly according to local laws and regulations.

本機器には、リサイクル環境法令に応じて個別にリサイクルする必要がある、非充電式リチウム過塩素酸塩電池が使用されています。バッテリーの交換が必要な場合は、Elektronまたは最寄りの専門技術者にご依頼ください。

法的免責事項

本書の情報は予告なしに変更されることがあります。また Elektron による言質として解釈されるべきものではありません。Elektron は、本書にある誤りに対して責任を負いません。また Elektron は、本書に記載の製品およびプログラムを予告なしに改善または変更を行うことがあります。契約、過失、またはその他の行為に関わらず、本情報の使用または性能から生じるまたは関連するいかなる場合でも、Elektron は、特殊な、間接的な、または結果として発生する損害、または使用、データ、利益の損失から生じる何らかの損害に対して責任を負いません。

安全とメンテナンスに関する重要な指示

以降の指示をよくお読みになり、操作に関するアドバイスに従ってください。

1. 本製品を水のかかる場所で使用しないでください。
2. ケースや画面を、薬品などでクリーニングしないでください。埃や汚れや指紋を除去する際は、柔らかく乾いた滑らかなクロスを使用します。汚れが落ちない場合は、水で布を少しだけ湿らせてから、ふき取ってください。クリーニング中は、すべてのケーブルを外してください。製品が完全に乾いてから、ケーブルを再度接続してください。
3. 傷がついたり損傷しないよう、筐体や画面付近で鋭利なものを使用しないでください。画面に力をかけないでください。
4. 本体の設置を行う際は、メーカーのマニュアルに従ってください。使用を始める前に、本体を安定した場所に設置する必要があります。本体をラックに設置する場合は、ラックの取り付け穴に4本のネジをすべて締めてください。
5. 本体の設置場所の近くにあるコンセントに電源アダプターを接続してください。
6. 本体を輸送する場合は、メーカー推奨の付属品を使用するか、元の箱と緩衝材を使用してください。
7. 本体を、ラジエーター、ヒートレジスター、ストーブ、その他の熱を発生する機器（アンプを含む）の近くに設置しないでください。
8. 本体の電源が入っている時は、PL-2 保護カバー（Elektron アクセサリー）を本体にかぶせないでください。
9. 本体は、十分な空気の循環がある部屋に保管してください。
10. 本製品は、本体のみ、またはアンプ、ヘッドフォン、スピーカーと組み合わせて使用することで、永久的聴力損失の原因となりうる大音量を発生させることができます。大音量や不快なレベルの音量で使用しないでください。
11. 電源コードが踏まれたり、プラグ、ソケット、本体の接続部でねじれたりしないようにしてください。
12. メーカー指定の付属品を使用してください。
13. 雷が発生しているとき、長期間使用しないときには、電源アダプターをコンセントから抜いてください。
14. 修理を行うときは、必ず資格のある修理担当者にご相談ください。本体に液体をこぼしたり、物を落としたりした場合や、本体が雨や霧にさらされたり、正常の動作をしなかったり、落下したりした場合など、機器に何らかの損傷がある際は修理が必要です。

警告

火災、感電、製品破損のリスクを軽減するため、以下の指示に従ってください。

- 本体に雨、霧、水しぶきがかからないようにしてください。また、液体の入った物を本体の上に置かないでください。
- 本体を直射日光のあたる場所に置いたり、室温が40℃を超える環境で使用したりしないでください。誤動作につながります。
- 分解しないでください。本体内部にユーザーが自身で修理、調整できる部品はありません。必要な場合は、専門のサービス技術者に修理を依頼してください。
- 電気仕様で指定されている制限を超えないようにしてください。

Elektron の電源アダプター PSU - 3b の安全に関する指示

- アダプターは、屋内用として開発されています。屋外では使用しないでください。
- アダプターの通気性を確保するため、狭い場所には設置しないでください。過熱による感電や火災のリスクを防止するため、カーテンやその他の物体でアダプターの通気を妨げないでください。
- 直射日光にさらしたり、室温が40℃を超える環境で使用したりしないでください。
- 本体の設置場所の近くにあるコンセントにアダプターを接続してください。
- 電源コードが接続されているときには、アダプターはスタンバイモードになります。電源コードがコンセントに接続されている間は、初期回路は常にアクティブです。電源を完全に遮断する場合は、電源コードをコンセントから抜いてください。
- EU では、CE 認可の電源コードのみを使用してください。

目次

1. はじめに	10
1.1 本書の表記	10
2. OCTATRACK MKII の背景	11
2.1 OCTATRACK MKII のお勧めの使い方	11
2.1.1 ルーパーデバイスとして	11
2.1.2 本来のサウンドプロセッサとして	11
2.1.3 バッキングトラックマシンとして	11
2.1.4 ライブセットアップのハブとして	11
2.1.5 リミックスツールとして	11
2.1.6 優れたエフェクターとして	11
3. パネルのレイアウトと接続	12
3.1 フロントパネル	12
3.2 リアコネクタ	14
3.3 Octatrack MKII 用アクセサリ	14
3.3.1 ラックマウントキット	14
3.3.2 キャリーバッグおよび保護ふた	14
3.4 コンパクトフラッシュカードリーダー	14
3.4.1 コンパクトフラッシュカードの仕様	15
3.5 ユニットの接続	15
3.6 お手入れのしかた	15
4. OCTATRACK MKII の構造の概要	16
4.1 セット	16
4.2 オーディオブール	16
4.3 プロジェクト	16
4.4 Flex サンプルスロットリストと Static サンプルスロットリスト	17
4.5 バンク	17
4.6 パターン	17
4.7 パート	17
4.8 シーン	17
4.9 アレンジ	17
4.10 トラック	17
4.11 マシン	17
4.12 情報の処理方法	18
5. ユーザーインターフェイス	19
5.1 メニューとウィンドウ	19
5.2 パラメータの編集	20
5.2.1 クイックパラメータの編集	20
5.2.2 パラメータ値のジャンプ	20
5.3 クイックスクロール	20
5.4 コピー、クリア、貼り付け	20
5.5 名前付けメニュー	20
5.5.1 ポップアップメニューでの名前付け	20
6. クイックスタート	22
6.1 デモモード	22
6.1.1 デモパターンの再生	22
6.1.2 パラメータの調整	22
6.1.3 シーンの実行	22

6.1.4 GRID RECORDING を使用したパターンの録音	.22
6.1.5 LIVE RECORDING を使用したパターンの録音	.22
6.1.6 パラメータロックの使用	.23
6.2 セットのマウントとプロジェクトのロード	23
6.2.1 セットのマウント	.23
6.2.2 プロジェクトのロード	.24
6.3 サンプルのロード	24
6.3.1 マシンのトラックへの割り当て	.24
6.3.2 サンプルのマシンへの割り当て	.25
7. セット	26
7.1 セットの作成とマウント	.26
7.2 オーディオプール	.27
7.2.1 オーディオプールへのコンテンツの追加	.27
7.2.2 オーディオファイルの互換性	.27
8. プロジェクト	28
8.1 プロジェクトと RAM メモリ	.28
8.2 プロジェクトのロードと作成	.28
8.3 サンプルのサンプルスロットへのロード	.29
8.3.1 QUICK ASSIGN メニューからのロード	.29
8.3.2 SRC SETUP メニューからのロード	.30
8.3.3 ファイルブラウザ	.30
8.4 PROJECT メニュー	.31
8.4.1 PROJECT	.31
8.5 SYSTEM	.32
8.5.1 USB DISK MODE	.32
8.5.2 OS UPGRADE	.33
8.5.3 DATE/TIME	.33
8.5.4 PERSONALIZE	.33
8.5.5 カード ツール	.34
8.5.6 STATUS	.35
8.6 CONTROL	.35
8.6.1 AUDIO	.35
8.6.2 INPUT	.36
8.6.3 SEQUENCER	.36
8.6.4 MIDI SEQUENCER	.37
8.6.5 メモリ	.38
8.6.6 METRONOME	.39
8.7 MIDI	.39
8.7.1 CONTROL	.39
8.7.2 SYNC	.40
8.7.3 CHANNELS	.41
8.7.4 TURBO STATUS	.41
8.8 MIXER メニュー	.42
8.9 TEMPO メニュー	.43
8.9.1 テンポのタップ	.43
8.9.2 パターンのテンポの微調整	.43
8.9.3 サンプルのテンポの微調整	.43
9. トラックレコーダーと Pickup マシン	44
9.1 RECORDING EDIT および SETUP メニュー	.44
9.1.1 RECORDING EDIT メニュー	.45
9.1.2 RECORDING SETUP 1 メニュー	.45

9.1.3 RECORDING SETUP 2 メニュー	46
9.2 トラックレコーダーのサンプリング方法	47
9.2.1 手動サンプリング	47
9.2.2 レコーダートリガーのサンプリング	48
9.2.3 録音したレコーダーサンプルの再生	48
9.3 Pickup マシンでのサンプリング	49
9.3.1 マスターおよびスレーブ Pickup マシン	49
9.3.2 Pickup マシンの制御	50
9.3.2 シーケンサーと Pickup マシンの同期	50
10. バンク、パート、シーン	52
10.1 バンク	52
10.2 パート	52
10.2.1 パートのクイック選択	52
10.2.2 パートの編集	53
10.2.3 パートのリロード	53
10.3 シーン	53
10.3.1 シーンの割り当てと調整	53
10.3.2 シーンのボリュームのロック	54
10.3.3 シーンのミュート	54
10.3.4 シーンのコピー	54
10.3.5 シーンのクリア	54
11. トラック	55
11.1 Flex マシンと Static マシンの違い	55
11.2 マシンのトラックへの割り当て	55
11.2.1 QUICK ASSIGN メニューでのマシンの割り当て	55
11.2.2 SRC SETUP メニューでのマシンの割り当て	56
11.3 Flex および Static サンプルのマシンへの割り当て	56
11.3.1 QUICK ASSIGN メニューでのサンプルの割り当て	56
11.3.2 SRC SETUP メニューでのサンプルの割り当て	56
11.4 TRACK PARAMETER ページ	57
11.4.1 トラックのメインレベル	57
11.4.2 トラックのキューレベル	57
11.4.3 SRC MAIN	57
11.4.4 SRC SETUP	57
11.4.5 AMP MAIN	58
11.4.6 AMP SETUP	58
11.4.7 LFO MAIN	59
11.4.8 LFO SETUP	60
11.4.9 LFO DESIGNER	61
11.4.10 FX1 AND FX2	61
11.5 トラックのダイレクトミュート	62
11.6 メインおよびキュー出力のルーティング	62
11.6.1 メイン出力のルーティング	63
11.6.2 キュー出力のルーティング	63
11.6.3 メインおよびキューレベルに影響するパラメータ	63
12. パターン	64
12.1 トリガーインジケータ	64
12.2 基本的なパターンの操作	64
12.2.1 パターンの選択	64
12.2.2 パターン制御	64
12.2.3 パターンのチェーン	64

12.3 レコーディングモード	65
12.3.1 GRID RECORDING モード.....	65
12.3.2 LIVE RECORDING モード.....	65
12.4 トリガータイプ	66
12.4.1 サンプルトリガー.....	66
12.4.2 ノートトリガー.....	66
12.4.3 ロックトリガー.....	66
12.4.4 トリガレストリガー.....	66
12.4.5 ワンショットトリガー.....	66
12.4.6 スイングトリガー.....	67
12.4.7 スライドトリガー.....	67
12.4.8 レコーダートリガー.....	67
12.5 パラメータロック	67
12.6 サンプルロック	67
12.7 TRIG モード	68
12.7.1 TRACK.....	68
12.7.2 CHROMATIC.....	68
12.7.3 SLOTS.....	69
12.7.4 SLICES.....	69
12.7.5 QUICK MUTE.....	69
12.7.6 DELAY CONTROL.....	69
12.8 シーケンサーのコピー、貼り付け、クリア操作	70
12.8.1 パターンのコピー.....	70
12.8.2 パターンのクリア.....	70
12.8.3トラックのコピー.....	70
12.8.4トラックのクリア.....	71
12.8.5トラックページのコピー.....	71
12.8.6トラックページのクリア.....	71
12.8.7 TRACK PARAMETER ページのコピー.....	71
12.8.8 TRACK PARAMETER ページのクリア.....	71
12.8.9トリガーのコピー.....	71
12.8.10トリガーロックのクリア.....	72
12.9 TRACK TRIG EDIT メニュー	72
12.9.1 TRIGS.....	72
12.9.2 SLIDE.....	72
12.9.3 SWING.....	73
12.9.4 RECORDER TRIGS.....	73
12.10 PATTERN SETTINGS メニュー	73
12.10.1 PATTERN.....	74
12.11 マイクロタイミング	75
12.12 条件付きロック	76
12.13 FILL モード	76
12.14 スケール設定	77
12.14.1 NORMAL.....	77
12.14.2 PER TRACK.....	77
13. オーディオエディタ	79
13.1 オーディオエディタへのアクセス	79
13.1.1 QUICK ASSIGN メニューからの起動.....	79
13.1.2 SRC SETUP メニューからの起動.....	79
13.1.3トラックおよびトラックレコーダーからの起動.....	79
13.2 オーディオエディタの機能	79
13.2.1 TRIM.....	79

13.2.2 SLICE	80
13.2.3 EDIT.....	82
13.2.4 ATTRIBUTES.....	83
13.2.5 FILE.....	85
14. アレンジャー	86
14.1 ARRANGER メニュー	86
14.1.1 EDIT	86
14.1.2 RENAME	88
14.1.3 CHANGE	88
14.1.4 CHAIN	88
14.1.5 CLEAR	88
14.1.6 SAVE.....	88
14.1.7 RELOAD.....	88
15.MIDI シーケンサー	89
15.1 MIDI シーケンサーへのアクセス.....	89
15.2 MIDI のルーティング方法.....	89
15.3 MIDI モードの LIVE RECORDING とパラメータロック	90
15.4 MIDI TRACK PARAMETER ページ	90
15.4.1 NOTE MAIN	90
15.4.2 NOTE SETUP	91
15.4.3 ARPEGGIATOR MAIN.....	91
15.4.4 ARPEGGIATOR SETUP	92
15.4.5 MIDI LFO MAIN.....	92
15.4.6 MIDI LFO SETUP.....	92
15.4.7 CTRL 1 MAIN	93
15.4.8 CTRL 1 SETUP	93
15.4.9 CTRL 2 MAIN	93
15.4.10 CTRL 2 SETUP.....	94
16.OCTATRACK MKII のセットアップ例.....	95
16.1 OCTATRACK MKII をパフォーマンスハブとして使用する	95
16.1.1 DIR 方式.....	95
16.1.2 THRU マシン方式	96
16.2 Octatrack MKII を外部エフェクトと一緒に使用する.....	97
16.3 Octatrack MKII で楽器をライブ処理する.....	98
16.4 OCTATRACK MKII を DJ ミキサーやサンプラーとして使用する	99
16.4.1 DIR 方式を使用した DJ ミキシング	99
16.4.2 Thru 方式を使用した DJ ミキシング.....	100
16.5 Octatrack MKII を MIDI コントロールセンターとして使用する	101
16.5.1 CC DIRECT CONNECT および自動チャンネルを使用した MIDI コントロール	101
17.OCTATRACK MKII チュートリアル	103
17.1トラックレコーダーのサンプリング	103
17.1.1 手動サンプリング	103
17.1.2 レコーダートリガーを使用したサンプリング	103
17.1.3 録音したレコーダーサンプルの再生	104
17.1.4 Pickup マシンでのサンプリング	104
17.1.5 MIDI フットコントローラを使用した Pickup マシンの制御	105
17.2 ループのリミックス.....	106
17.2.1 スライスを使用したループのリミックス.....	106
17.2.2 クロスフェーダーを使用したループのリミックス	107
17.3 ループとサンプルの準備.....	108
17.4 Octatrack MKII を DJ デッキとして使用する	109

17.5 エフェクトプロセッサとして Octatrack MKII を使用する.....	110
18.STARTUP メニュー	111
18.1 TEST モード	111
18.2 EMPTY RESET	111
18.3 MIDI UPGRADE.....	111
18.4 SEND UPGRADE	111
18.5 EXIT	112
19. キーの組み合わせの概要	113
20. 技術情報	115
21. クレジットと連絡先情報	115
付録 A: マシンの参考情報.....	116
A.1 Thru マシン.....	116
A.2 Flex マシン.....	117
A.3 Static マシン	118
A.4 Neighbor マシン.....	119
A.5 Pickup マシン	120
付録 B: エフェクトの参考情報	121
B.1 NONE	121
B.2 12/24dB マルチモードフィルター.....	122
B.3 2 バンドパラメトリック EQ	123
B.4 DJ スタイル Kill EQ	124
B.5 2 ~ 10 段階フェイザー.....	125
B.6 フランジャー	126
B.7 2 ~ 5 タップコーラス	127
B.8 スパシャライザー	128
B.9 コムフィルター	129
B.10 ダイナミクスコンプレッサー	130
B.11 Lo-fi コレクション	131
B.12 エコーフリースディレイ.....	132
B.13 Gatebox プレートリバーブ	133
B.14 スプリングリバーブ	134
B.15 ダークリバーブ	135
付録 C:MIDI コントロールの参考情報.....	136
C.1 ノートのマッピング.....	136
C.2 コントロール変更のマッピング	137
C.3 MIDI モードコントロール変更のマッピング.....	138
索引.....	140

1.はじめに

Octatrack MKII をお買い上げいただきありがとうございます。Octatrack MKII は、リアルタイムサンプリング、リミックス、オーディオ操作に最適なダイナミックパフォーマンスサンプラーです。新しく、ユニークな方法で、簡単にサンプルをバンドしたり処理したりすることができるようになった Elektron ステップシーケンサーを搭載しています。このマシンを最大限活用するために、本書をよくお読みになることをお勧めします。

1.1 本書の表記

本書では次の表記を使用しています。

キー名は大文字および太字で表記し、括弧で囲みます。例：「FUNC」というラベルの付いたキーは **[FUNC]** と表記します。

メニュー名は大文字で表記します。例：SRC SETUP メニュー

パラメータ名と、設定または実行可能な操作のある特定のメニューオプションは、太字および大文字で表記します。例：**HEADPHONES MIX**

パラメータ設定の選択肢は ONE のように大文字で表記します。また特定のメニュー設定も、EXTERNAL のように大文字で表記します。

画面に表示されるメッセージは大文字と鍵括弧で表記します。例：「**CHOOSE BANK**」

ノブは大文字、太字および斜体で表記します。例：ノブ「Level」は **LEVEL** と表記します。

カードステータス LED などの LED インジケータは、<CARD STATUS> のように表記します。

本書では次の記号を使用しています。



注意しなければならない重要な情報です。



Octatrack MKII の操作を簡単にするヒントです。

Octatrack MKII ユーザーマニュアル。© 2017 Elektron Music Machines MAV AB. 書面による許可なく、あらゆる複製、デジタル化や印刷を行うことは固く禁じます。このマニュアルの情報は、予告なく変更する可能性があります。Elektron の製品名、ロゴ、タイトル、言葉または文章はスウェーデンおよび国際法によって登録および保護されている可能性があります。その他のすべてのブランドまたは製品名は、それぞれの所有者の商標または登録商標です。

Octatrack MKII、OS バージョン 1.30 向けの本マニュアルの最終更新日は 2017 年 9 月 11 日です。

2. OCTATRACK MKII の背景

Elektron は、柔軟性に欠けるサウンドではなく、非常に手を加えやすい、レコーディング素材を扱えるサンプラーを作りたいと考えていました。これは、Octatrack MKII で実現することができました。一方で、ステージ向けの機材としても使用できるようにしました。一方、Octatrack は、ライブ演奏者がライブセットに特別な何かを追加できる、合理的信頼性の高い、簡単に操作できるようデザインされたマシンでした。バックイングトラックマシンとして、第2のターンテーブルとして、実験的なサウンドスケープとして、あるいは単に、即興演奏に利用した楽しみを増すための機材として、お使いいただけます。

この7年間で、Octatrack はすぐに最も広く使用されているライブパフォーマンスサンプラーの1つになりました。これは、業界標準とも呼べるでしょう。機器の構成のやり方を変え、アーティストに文字通りのライブパフォーマンスを行える力を与えたことは間違いありません。

とうとう、Octatrack MKII を皆さまにお届けできるようになりました。よりシャープに、より良く、より堅牢になって。大幅に性能が向上し、サンプルの加工可能性にかけてはワールドクラスとなっています。

耐久性のあるバックライトボタン、新しくなった滑らかなタッチのクロスフェーダー、超鮮明な OLED 画面、正確な高解像度エンコーダー、バランスオーディオ入力、改良されたユーザーインターフェイス。Octatrack MKII は過去の Octatrack を超えた Octatrack です。最高水準に生まれ変わりました。

この機材が、長い間皆さんとともにあり、欠かすことのできない、かつ自由な活動を実現できる機材となることを祈っています。

サンプル作りをおおいにお楽しみください。

- Elektron チーム

2.1 OCTATRACK MKIIのお勧めの使い方

柔軟性のある Octatrack MKII は、さまざまな作業に適した非常に強力なマシンです。ここでは、使い方についていくつかご紹介します。

2.1.1 ルーパーデバイスとして

Octatrack MKII は、DJ やライブ演奏に理想的です。ステージ上にあるターンテーブルやその他の音源からその場でサンプリングし、それを即座に再生し、録音されているループに取り入れることができます。あらかじめ録音しておいたループやサウンドを、リアルタイムで取得したサンプルに加えて、全く新しいレベルの演奏にすることができます。リアルタイムのタイムストレッチにより、すべての同期が保たれます。

2.1.2 本来のサウンドプロセッサとして

サンプリングエンジンのパワー、シーケンサーと FX ブロックが組み合わせり、Octatrack MK II は非常に強力なオーディオマングレーになっています。この機能は、スタジオでの作業や、ユニークなサウンドやテクスチャを求める場合に適しています。

2.1.3 バッキングトラックマシンとして

8つのステレオトラックはそれぞれ、ギガバイト規模のサンプルをストリーミングできます。サンプルのサイズが大きくても、タイムストレッチが可能です。Octatrack MKII のテンポを変更すると、バックイングトラックのサンプルもそれに応じたタイムストレッチが可能です。この上、Octatrack MKII のエフェクトとシーケンサートリックを使ってサンプルを処理することができます。

2.1.4 ライブセットアップのハブとして

2つの入力ペアと、オーディオルーティングの幅広い可能性を兼ね備えていることから、Octatrack MKII はミキサーとして使用することもできます。たとえば Machinedrum と Monomachine を入力に接続すると、究極の可能性を持つ完全なライブセットアップになります。

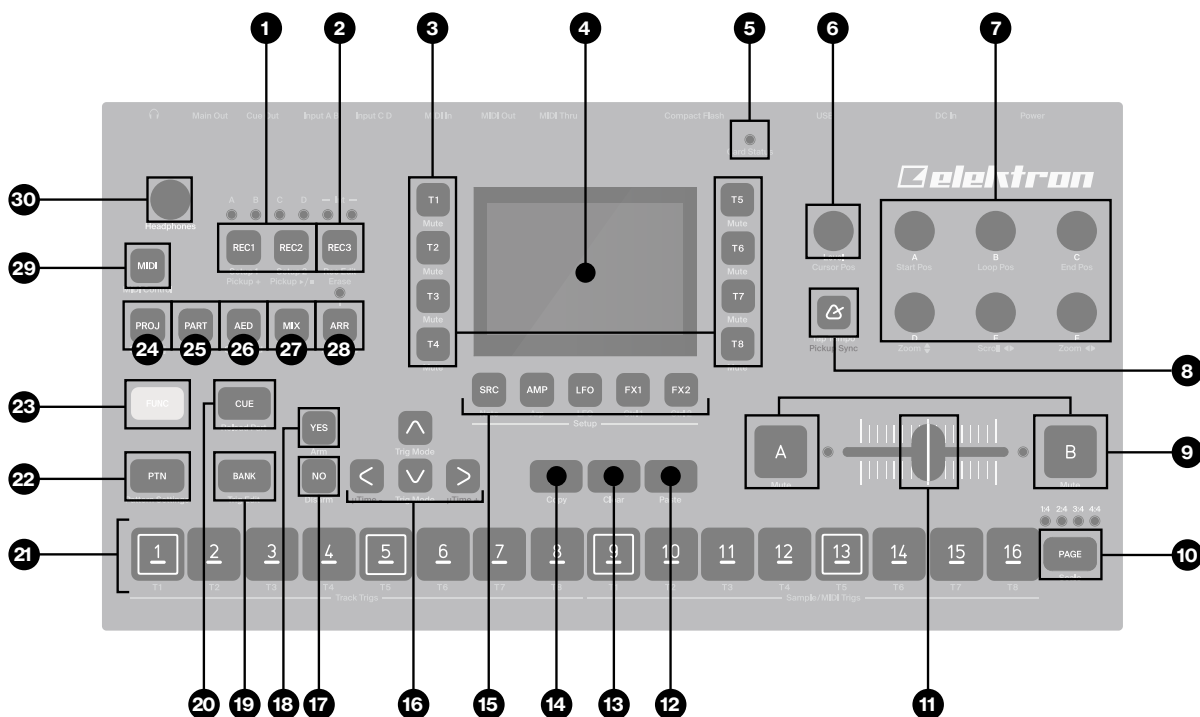
2.1.5 リミックスツールとして

ボーカルサンプルの別のセクションのピッチを、サンプル全体のテンポを変更せずに変えるのは簡単ではありません。LFO デザイナーやスライスポイントを利用すると、サンプルのカット、再配置、ループがとても簡単にできます。Octatrack MKII では、新しく面白い方法でオーディオコンテンツを分解し、再構築することができます。

2.1.6 優れたエフェクターとして


FX ブロックと自動リアルタイムサンプリングの組み合わせをチェーン接続し、前にはなかった方法で、入力オーディオを1台の機器で震わせたりツイストしたりすることができます。2つのチェーンを、それぞれ同時に8つのエフェクトをかけることができ、同時にアクティブにできます。

3. パネルのレイアウトと接続



3.1 フロントパネル

Octatrack MKII のフロントパネルです。キーの組み合わせの全リストについては、113 ページの「19. キーの組み合わせの概要」を参照してください。

1. **[REC1]、[REC2]** キー：外部入力経路のリアルタイムサンプリングに使用します。オーディオ入力 1 ペアにつき 1 つのキーがあります。外部入力から受信した信号の強度は <REC> LED で示されます。RECORD SETUP メニューでは、これらの LED でレコーダトリガーの録音元の選択内容も示します。**[FUNC] + [REC1/2]** で RECORDING SETUP 1 および 2 メニューが表示されます。
2. **[REC3]** キー：内部ソースからのリアルタイムサンプリングに使用します。**[FUNC] + [REC3]** で、RECORDING EDIT メニューが表示されます。
3. **[TRACK]** キー：**[TRACK]** キーを押して対応するトラックを選択できます。**[TRACK]** キー + **[REC1/2/3]** キーを押すと、オーディオを選択したトラックのレコーダに録音します。**[FUNC] + [TRACK]** で、選択したトラックをミュートします。**[CUE] + [TRACK]** で、選択したトラックをキューします。**[TRACK]** キーは、アクティブなトラックと、トラックのミュートおよびキューのステータスを示します。
4. 画面。
5. <CARD STATUS> LED: コンパクトフラッシュカードの動作状態を示します。
6. **LEVEL**: アクティブなトラックの全体のボリュームのレベルを設定します。**[FUNC] + LEVEL**: メイン出力ボリュームを設定します。
7. **DATA ENTRY** ノブ。パラメータ値の設定に使用します。値を増やす場合は、ノブを押します。
8. **[テンポ]**  キー: TEMPO メニューが表示されます。**[TEMPO]** キーの点滅速度は、現在のテンポを表わします。**[FUNC]** を押したまま繰り返し **[TEMPO]** をタップすると、BPM がタップされます。**[TRACK] + [TEMPO]** を押すと、シーケンサーと Pickup マシンのループが同期します。
9. **[SCENE A]/[SCENE B] + [TRIG]** で、16 個のシーンのいずれかを A および B シーンスロットに割り当てます。**[SCENE A]/[SCENE B] + DATA ENTRY** ノブで、選択したパラメータ値をシーンに割り当てます。**[FUNC] + [SCENE A]/[SCENE B]** で、シーンをミュートします。
10. **[PAGE]**: GRID RECORDING モードがアクティブな時に、アクティブなパターンページを選択します。**[PAGE]** キーの上には、4 つの <PAGE> LED があります。LED は、現在再生または編集しているパターンページを示します。たとえば、64 ステップ（パターンページ 4 ページ）をパターンで使用している場合、4 つすべての LED が点灯します。スケール長が 16 ステップまでの場合、<1.4> LED が点灯し、**[PAGE]** を押しても何も起きません。**[FUNC] + [PAGE]** で SCALE SETUP メニューが開き、トラック長や拍子を設定することができます。

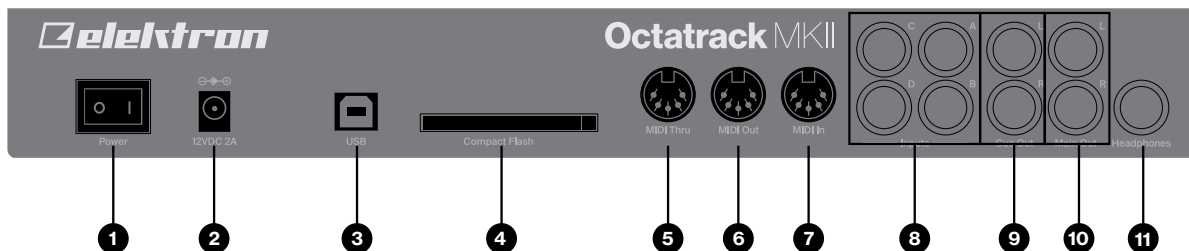
11. クロスフェーダーは、シーン A とシーン B のパラメータ値を補間します。
12. **[STOP]** キー: パターンまたはアレンジの再生を停止します。 **[FUNC] + [STOP]** で、貼り付けコマンドを実行します。
13. **[PLAY]** キー: パターンまたはアレンジの再生を開始します。 **[PLAY]** を 2 回押すと再生が一時停止します。 **[FUNC] + [PLAY]** で、クリアコマンドを実行します。
14. **[RECORD]** キー: GRID RECORDING モードのオン / オフを切り替えます。 **[PLAY]** を押しながら、このキーを押したままにすると LIVE RECORDING モードが開始します。 **[RECORD]** キーは、GRID RECORDING モードでは点灯しますが、LIVE RECORDING モードでは点滅します。 **[FUNC] + [RECORD]** で、コピーコマンドを実行します。



多くのメニューで、コピー、クリア、貼り付け機能を使用できます。やり方については、84 ページの「シーケンサーでのコピー、貼り付け、クリア操作」で説明しています。

15. **[TRACK PARAMETER]** キーでアクティブなトラックの TRACK PARAMETER ページを切り替えます。 **[FUNC] + [TRACK PARAMETER]** キーを押すか、 **[TRACK PARAMETER]** キーを素早く 2 回押すと、選択した TRACK PARAMETER ページの SETUP メニューが表示されます。MIDI SEQUENCER モードでは TRACK PARAMETER ページにトラックの MIDI 機能が反映されます。
16. **[ARROW]** キー: メニューの移動に使用します。 **[UP]**、 **[DOWN]**、 **[LEFT]** および **[RIGHT]** があります。特定のメニューが開いていない時に **[LEFT]** / **[RIGHT]** を押すと、BPM を一時的に上下に微調整します。
17. **[NO]** キー: アクティブなメニューを終了する場合や、オプションを選択解除する場合に使用します。二次機能として、ワンショットトリガーまたはワンショットレコーダトリガーを解除します。
18. **[YES]** キー: サブメニューの入力や選択肢の確認に使用します。二次機能として、ワンショットトリガーまたはワンショットレコーダトリガーをセットします。
19. **[BANK] + [TRIG]** キーでアクティブなバンクを選択します。 **[FUNC] + [BANK]** を押すと TRACK TRIG EDIT メニューが表示されます。
20. **[CUE] + [TRACK]** キーを押すとトラックをキューします。トラックのオーディオはキュー出力にルーティングされます。 **[FUNC] + [CUE]** で、選択したパートのパラメータ設定を再ロードします。
21. **[TRIG 1-16]** キー: マシンのトラック 1 つ、あるいは全トラックをトリガーするなどいろいろな場合に使います。また、GRID RECORDING モードではトリガーの配置に使用します。 **[PTN]**、 **[BANK]** および **[SCENE A/B]** キーと組み合わせると、パターン、バンク、シーンを選択できます。また、トリガーが配置されている場所の **[TRIG]** キーが点灯します。
22. **[PTN] + [TRIG]** キーを押すと、バンク内のアクティブなパターンが選択されます。 **[FUNC] + [PTN]** を押すと PATTERN SETTINGS メニューが表示されます。
23. **[FUNC]** キー: 押したままにすると、別のキーの二次機能にアクセスできます。二次機能の名前のほとんどが、パネルにグレー色で印刷されています。
24. **[PROJ]** キー: PROJECT メニューが表示されます。 **[FUNC] + [PROJ]** を押すと、現在のプロジェクトが保存されます。
25. **[PART]** キー: PART SELECT メニューが表示されます。 **[FUNC] + [PART]** を押すと、現在のパートを編集できます。
26. **[AED]** キー: オーディオエディタが開きます。 **[FUNC] + [AED]** を押すと、SLICE メニューが表示されます。
27. **[MIX]** キー: 入出力の設定を行えるメニューが表示されます。このメニューでトラックのミュートやソロ演奏もできます。 **[FUNC] + [MIX]** を押すと、メトロノームのオン / オフが切り替わります。
28. **[ARR]** キー: ARRANGER メニューが表示されます。 **[FUNC] + [ARR]** を押すと、ARRANGEMENT モードのオン / オフが切り替わります。
29. **[MIDI]**: MIDI 編集モードがアクティブになります。MIDI 編集モードがアクティブの場合、 **[MIDI]** キーが点灯します。 **[FUNC] + [MIDI]** で、MIDI SYNC 設定が表示されます。
30. **HEADPHONES VOL**: ステレオヘッドフォンジャックのボリュームを設定します。

3.2 リアコネクター



1. **POWER:** 本体のオン / オフスイッチ。
2. **DC In:** 電源入力。付属の PSU-3b 電源アダプターを使用して電源コンセントに接続します。
3. **USB:** 本体をコンピュータに接続するために使用します。付属の A to B USB 2.0 コネクタケーブルをコンピュータのホストに接続します。
4. **コンパクトフラッシュカードリーダー。**
5. **MIDI THRU:** MIDI IN からのデータを転送します。標準の MIDI ケーブルを使用して、別の MIDI 機器にチェーン接続できます。
6. **MIDI OUT/SYNC A:** MIDI データ出力。標準の MIDI ケーブルを使用して、外部 MIDI 機器の MIDI In を接続します。
7. **MIDI IN:** MIDI データ入力。標準の MIDI ケーブルを使用して、外部 MIDI 機器の MIDI Out を接続します。
8. **INPUT C/D, A/B:** オーディオ入力。1/4" モノラルフォンプラグ（アンバランス接続）または 1/4"（チップ / リング / スリーブ）フォンプラグ（バランス接続）のいずれかを使用します。
9. **CUE OUT L/R:** オーディオ出力をキューします。1/4" モノラルフォンプラグ（アンバランス接続）または 1/4"（チップ / リング / スリーブ）フォンプラグ（バランス接続）のいずれかを使用します。
10. **MAIN OUT L/R:** メインオーディオ出力。1/4" モノラルフォンプラグ（アンバランス接続）または 1/4"（チップ / リング / スリーブ）フォンプラグ（バランス接続）のいずれかを使用します。
11. **HEADPHONES:** ステレオヘッドフォン用オーディオ出力。1/4"（チップ / リング / スリーブ）フォンプラグを使用します。



注意 Octatrack MKII に付属の Elektron PSU-3b 電源ユニット以外は使用しないでください。適切な電源コードを使用しているため、電圧変換器なしで世界中で使用することができます。不適切なタイプのアダプターを使用すると、本体に損傷を与える可能性があります。不適切な電源を使用した場合に生じた損害は保証の対象外です。

3.3 Octatrack MKII用アクセサリ

3.3.1 ラックマウントキット

Octatrack MKII は、別売りの Octatrack MKII ラックマウントキットを使用して、標準的な 19 インチラックに設置することができます。ラックに設置する場合は、ケーブルをユニットに接続するために、標準高さ 4 つ分に加えて通常約 1 HE の高さをさらに必要とします。

ラックマウントキットの組み立て時は適切なサイズのプラスドライバーがあることを確認します。付属の M3 × 6mm サイズのねじを使用して、Octatrack MKII の各側をラックマウントコンソールに固定します。ユニットを安全に使用できるよう、すべてのねじが締まっていることを確認します。

3.3.2 キャリーバッグおよび保護ふた

キャリーバッグには Octatrack MKII を 1 台格納できます。保護用のプラスチック製ふたは Octatrack MKII パネルの上に置くことで、クロスフェーダーとノブを保護します。保護ふたはキャリーバッグに付属していますが、別途購入することもできます。

3.4 コンパクトフラッシュカードリーダー

コンパクトフラッシュカードを挿入すると <CARD STATUS> LED が点灯します。カードの読み込み中は、LED が明るい緑色で点滅します。カードの書き込み中は LED が赤色に点灯します。データを書き込む前に [STOP] を押す必要がある場合があります。この場合、<CARD STATUS> LED が黄色に点灯します。

コンパクトフラッシュカードを取り出すには、リーダーの右側にあるボタンを押します。ボタンを押すと、カードが数ミリメートル飛び出てきます。もう一度ボタンを押してコンパクトフラッシュカードを取り出します。

3.4.1 コンパクトフラッシュカードの仕様

UDMA サポート、読み取りと書き込みの両方で 133x (～ 20MB/秒) のカードを Octatrack MKII で使用できます。カードは FAT16 または FAT32 でフォーマットする必要があります (FAT32 を推奨)。最大 64 GB のコンパクトフラッシュカードを使用できます。



データの読み取り中または書き込み中はカードを取り出さないでください。ファイルやデータが破損する可能性があります。カードは、<CARD STATUS> LED が薄い緑色で点灯している場合のみ取り出してください。

3.5 ユニットの接続

Octatrack MKII を他のユニットに接続する前に、すべてのユニットの電源がオフになっていることを確認します。

1. 付属の DC アダプターを電源コンセントに接続し、小さいプラグを Octatrack MKII ユニットの 12 V DC コネクタに接続します。
2. Octatrack MKII の MAIN OUT L/R をミキサーまたはアンプに接続します。
3. MIDI を使用する場合は、Octatrack MKII の MIDI OUT をデータの送信先の機器の MIDI IN に接続します。Octatrack MKII の MIDI IN をデータの送信元の MIDI 機器の MIDI OUT に接続します。MIDI THRU ポートは、MIDI IN ポートに到着したデータを「エコー」し、MIDI ユニットのチェーン接続します。
4. すべてのユニットの電源をオンにします。



USB 接続の場合、Octatrack MKII の出力にコンピューターのノイズが混じる可能性があります。この場合、バランスケーブルを使用するか、またはバッテリー駆動のコンピューターを使用してください。感電を防止するため、お使いのコンピューターの安全用アース端子を取り外さないでください。

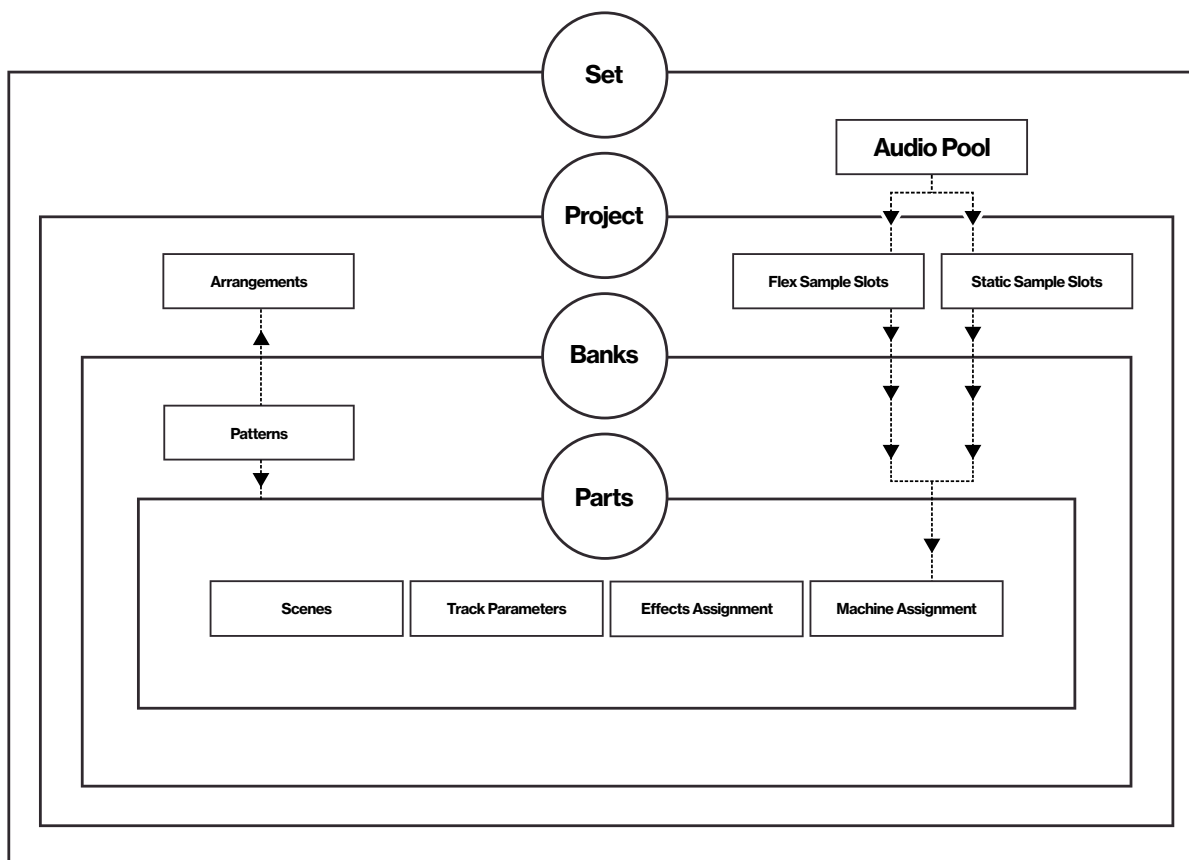
3.6 お手入れのしかた

トラブルなく長期間にわたりご使用になれるよう、次のアドバイスを守ってください。

- 筐体や画面表面を、薬品などでクリーニングしないでください。埃や汚れや指紋を除去する際は、柔らかく乾いたクロスを使用します。汚れが落ちない場合は、水で布を少しだけ湿らせてから、ふき取ってください。
- 傷がついたり損傷しないよう、画面付近で鋭利なものを使用しないでください。また、画面に力をかけないでください。
- Octatrack MKII を運搬する時は、梱包されていた箱と緩衝材を使用するか、Elektron Carry Bag ECC-2 を使用してください。
- 使用を始める前に、本体を安定した場所に設置する必要があります。本体をラックに設置する場合は、ラックの取り付け穴に 4 本のネジをすべて締めてください。
- バッテリーやパーツを格納するメモリは、ユニットの内部電池で駆動します。保存期間が 6 年以上過ぎたら、電池を交換する必要があります。電池を交換する必要がある場合は、「BATTERY LOW」のメッセージがディスプレイに表示されます。Elektron サポートまたは最寄りの修理センターにお問い合わせください。
- 機器を使用しない時は、電源をオフにしてください。

4. OCTATRACK MKII の構造の概要

Octatrack MKII のデータは、階層化されています。下の図は、Octatrack MKII のデータ構造を表しています。



4.1 セット

セットは、Octatrack MKII の最上位レベルのデータです。ほぼ無制限にプロジェクトを保存できます。それに加えて1つのオーディオプールのサンプルが保存されます。コンパクトフラッシュカードのサイズによる制限以外に、オーディオプールのサンプル数やプロジェクト数の保存数に制限はありません。オーディオプールのサンプルは、セットのすべてのプロジェクトで使用できます。セットは、コンパクトフラッシュカードに保存されます。セットには、多数のプロジェクトを含めることができるため、1セットで十分に事足りる場合もあります。詳細については、26 ページの「7. セット」を参照してください。

4.2 オーディオプール

各セットには、オーディオプールが1つあり、コンパクトフラッシュカードに保存されます。オーディオプールには、セットのプロジェクトの Flex サンプルと Static サンプルスロットリストにロードできるサンプルが含まれています。詳細については、27 ページの「7.2.1 オーディオプールへのコンテンツの追加」を参照してください。

4.3 プロジェクト

Octatrack MKII が意図したとおりに動作するように、セットをマウントし、プロジェクトをロードする必要があります。プロジェクトには 16 個のバンク、8 個のアレンジ、8 個のトラックレコーダーとそのレコーダーバッファ、Flex マシン専用の 128 個のサンプルスロット、Static マシン専用の 128 個のスロット、各種プロジェクト固有の設定、およびプロジェクトのすべてのパターン用の BPM 設定が含まれます。

Flex サンプルスロットと Static サンプルスロットにロードするサンプルは、セットのオーディオプールから取得されます。プロジェクトで使用されるサンプルを収集し、プロジェクトフォルダに保存することもできます。これには、COLLECT SAMPLES コマンドを使用します。この操作により、プロジェクト自身も多少保存されます。サンプルを編成する際は、オーディオプールのサンプルのみを格納することをお勧めします。詳細については、28 ページの「8. プロジェクト」を参照してください。

4.4 FlexサンプルスロットリストとStaticサンプルスロットリスト

Flex マシンおよび Static マシンでサンプルを使用するには、最初にオーディオプールから Flex または Static サンプルスロットリストにサンプルをロードする必要があります。これらのリストに存在するサンプルを、パターンのオーディオトラックに割り当てられている Flex マシンと Static マシンに割り当てたり、これらのマシンで加工したりすることができます。オーディオプールのサンプルをサンプルスロットリストにロードする方法については 29 ページの「8.3 サンプルのサンプルスロットへのロード」を参照してください。サンプルをマシンに割り当てる方法については 56 ページの「11.3 Flex および Static サンプルのマシンへの割り当て」を参照してください。

4.5 バンク

各プロジェクトには 16 個のバンクがあります。各バンクで 16 個のパターンと 4 個のパートを保持できます。これにより、使用可能なパターンやパートのソングバリエーションを大幅に広げることができるため、バンクは作曲を行う際に最適です。バンクの切り替えはシームレスに行えます。再生が停止したり、オーディオがカットオフされることはありません。詳細については、52 ページの「10.1 バンク」を参照してください。

4.6 パターン

バンクごとに 16 個のパターンを使用できます。つまり常に 256 個のパターンが手元にあるということになります。パターンは、トリガー、パラメータロック、トラック長や 8 個のオーディオトラックおよび 8 個の MIDI トラックの拍子などのシーケンサーデータで構成されています。詳細については、64 ページの「12. パターン」を参照してください。

4.7 パート

各バンクには、4 個のパートがあります。1つのパートには、マシンの割り当てと関連付けられたサンプル、トラックパラメータ設定、FX 割り当て、16 個のシーンが含まれます。パターンは、常にパートにリンクされています。パートを変更すると、アクティブなパターンで制御するパートが新しくなります。詳細については、52 ページの「10.2 パート」を参照してください。

4.8 シーン

シーンは、シーン A スロットとシーン B スロットに割り当てられます。割り当てによって、クロスフェーダーの影響を与えるパラメータが決まります。詳細については、53 ページの「10.3 シーン」を参照してください。

4.9 アレンジ

各プロジェクトには、8 つのアレンジが含まれています。アレンジは、パターンの再生を構築するために使用します。複数のパターンから長いシーケンスを形成する際に優れた方法です。詳細については、86 ページの「14. アレンジャー」を参照してください。

4.10 トラック

Octatrack MKII のパターンでは、8 個のオーディオトラックおよび 8 個の MIDI トラックを処理します。各オーディオトラックで、マシンをホストできます。Neighbor マシンを除き、8 個のオーディオトラックのいずれかに好きなマシンタイプを割り当てることができます。詳細については、55 ページの「11. トラック」を参照してください。

4.11 マシン

マシンは、8 つのオーディオトラックに割り当てられます。マシンごとに異なる目的を達成します。マシンの種類については、116 ページの「付録 A: マシンの参考情報」を参照してください。マシンのトラックへの割り当て方法については、55 ページの「11.2 マシンのトラックへの割り当て」を参照してください。

Flex マシンはサンプルを処理します。Flex サンプルは Octatrack MKII の RAM メモリにロードされるため、瞬間的なサンプルの制御が行えます。Flex マシンで使用できるサンプルは、Flex サンプルスロットリストにあります。このリストには 128 個の Flex サンプルを保持できます。116 ページの「付録 A: マシンの参考情報」マシンはサンプルを処理します。Static マシンで使用できるサンプルは、Static サンプルスロットリストにあります。このリストは、コンパクトフラッシュカードからストリーミングされる 128 個の Static サンプルを保持できます。1 つの Static サンプルのサイズは 2 ギガバイト程度になります。

Thru マシンは、Octatrack MKII の入力のリッスンに使用されます。入力オーディオにフィルターやエフェクトをかけるために使用できます。

Neighbor マシンは、前のトラックの出力をリッスンします。強力なエフェクトチェーンの構築に使用できます。

Pickup マシンは、Octatrack MKII をループ装置として使用する場合に最適です。

4.12 情報の処理方法

プロジェクトでの作業時は、すべての変更が自動的にカードに格納されるため、保存する必要はありません。プロジェクトに加えた変更は、マシンの電源がオフになった後も記憶されます。ただし、コンパクトフラッシュカードを取り外す前だけは、保存操作を行う必要があります。プロジェクトとカードを同期する必要があります。この操作の詳細については、30 ページを参照してください。

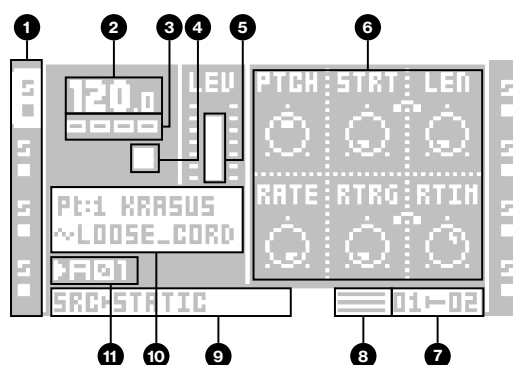
プロジェクトに対しては、SAVE コマンドを使用できます。プロジェクトを作成したら、保存することをお勧めします。プロジェクトの作業を続ける場合で、結果に満足していない場合は、プロジェクトを前回保存した状態に戻すことができます。プロジェクトの RELOAD コマンドを実行します。詳細については、31 ページの「8.4.1 PROJECT」を参照してください。



<CARD STATUS> LED が点滅している時は、Octatrack MKII の電源をオフにしないでください。この LED が点滅しているときは、コンパクトフラッシュカードへの書き込み中であるため、この処理を中断するとデータが破損する可能性があります。<CARD STATUS> LED が淡い緑に点灯したら、Octatrack MKII の電源をオフにすることができます。

5. ユーザーインターフェイス

画面には、Octatrack MKII の編集に関する情報がまとめて表示されます。メインインターフェイスは次のような画面です。



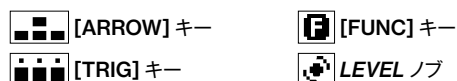
1. トラックアイコン。マシンの割り当てとトラックの状態を示します。アクティブなトラックが強調表示されます。トラックの割り当ては省略されず、「F」 = Flex マシン、「S」 = Static マシン、「T」 = Thru マシン、「N」 = Neighbor マシン、「P」 = Pickup マシン、「M」 = マスタートラック。トラック割り当て記号の下に、トラックの状態が表示されます。再生記号。トラックのサンプルが再生中であること、停止記号はトラックが再生されていないこと、プラス記号はトラックレコーダーまたはトラックの Pickup マシンが録音中であることを示します。Pickup マシンの場合、このほかにもアイコンが表示されます。全一覧については 49 ページの「9.3 Pickup マシンでのサンプリング」を参照してください。MIDI モードがアクティブな場合、トラックセンドデータの送信先の MIDI チャンネルを示すアイコンが表示されます。
2. 現在のテンポ。10 進数 1 桁で表示されます。
3. 4 つのボックス。再生位置を示します。各ボックスは、ダウンビートを表します。
4. 一般的な「録音」、「再生」、「一時停止」、「停止」記号 (■、▶、||、■)。再生 / 録音の状態を示します。
5. レベルバー。アクティブトラックのマシン全体のボリュームレベルを示します。
6. 最大 6 つのトラックパラメータ。 **DATA ENTRY** ノブのコントロールおよび現在のパラメータ値を示します。2 つのパラメータが何らかの形で相互に関連する場合、次の図のように小さな「クリップ」が表示されます。



7. 割り当てられているシーンやクロスフェーダーの現在の位置。
8. 現在アクティブな TRIG モードを示すグラフィック。
9. どの TRACK PARAMETER ページがアクティブかについての情報。
10. 情報ボックス。アクティブなパートの名前と、トラックのマシンに割り当てられているサンプルの名前が表示されます。
11. 現在アクティブなパターン。

5.1 メニューとウィンドウ

メニューやウィンドウを開くと、特定のキーやノブの機能が変化します。ウィンドウに特定のインターフェイスコントロールに割り当てられる機能がある場合、これらのコントロールを表すアイコンは開いたウィンドウ内に表示されます。次のアイコンがあります。





[NO] キーを使用すると、すべてのウィンドウを閉じることができます。

アクティブなメニューでは使用しないキーやノブは、元の機能のままです。たとえば、TEMPO メニューでは LEVEL ノブを使用しますが、DATA ENTRY ノブを使用して対象のトラックのパラメータを制御することもできます。

5.2 パラメータの編集

DATA ENTRY ノブを使用して、トラックパラメータの値を変更します。フロントパネルの実際のノブ位置は、画面のパラメータの配置と対応しています。DATA ENTRY ノブの A を回して左上のパラメータを調整し、DATA ENTRY ノブの B を回して上列真ん中のパラメータを調整します。パラメータグリッドの-slotの1つが空白の場合、対応する DATA ENTRY ノブはこの特定のメニューで機能を持ちません。

5.2.1 クイックパラメータの編集

DATA ENTRY ノブを押したままパラメータを変更すると、パラメータを 7 単位で調整できます。これにより、パラメータの全体範囲を素早く移動することができます。

5.2.2 パラメータ値のジャンプ

[FUNC] を押したままパラメータを変更すると、パラメータの値は相対位置にジャンプします。0 ~ 127 までの範囲のパラメータでは、0 または 127 が選択されます。-64 ~ 63 までの範囲のパラメータでは、値は -64、0、+64 とジャンプします。他の値であることもあります。たとえばエコーフリーズディレイの TIME パラメータは、値は倍に増加していきます。これは、エフェクトをリピーターとして使用する時に便利です。

5.3 クイックスクロール

ファイルブラウザやサンプルスロットリストなどのリストを含むメニューではクイックスクロールできます。[FUNC] + [UP] または [DOWN] 矢印キーを押すと、カーソルが 1 度にメニューページ 1 つ分移動します。



サンプルスロットリストやファイルブラウザでサウンドをプレビューする場合、[FUNC] を押すとクイックスクロール機能が一時的に無効になります。

5.4 コピー、クリア、貼り付け

コピー、クリア、貼り付けコマンドは多くの場合に使用できます。[FUNC] + [RECORD] を押すとコピーします。[FUNC] + [STOP] を押すと貼り付けます。[FUNC] + [PLAY] を押すとクリアします。貼り付けとクリアの操作は、このキーの組み合わせを再度押すと取り消すことができます。これらのコマンドの使用方法について詳しくは、本マニュアルの該当する箇所を参照してください。

5.5 名前付けメニュー

名前を付ける手順は、それぞれの名前付けメニューで同じです。



[LEFT] および [RIGHT] 矢印キーを使用して文字間を移動します。LEVEL ノブを回すか、[UP] または [DOWN] 矢印キーを回して文字を選択します。[FUNC] + [NO] を押すと、文字を素早く消去することができます。また、[CUE] + [NO] を押しても文字を消去することができます。ただし、[FUNC] + [NO] の方法を使用した時と異なり、ポップアップメニューは表示されません。

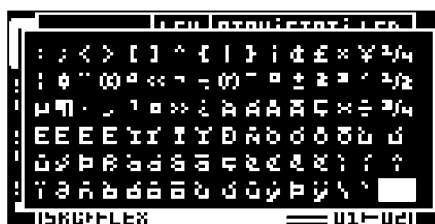
5.5.1 ポップアップメニューでの名前付け

名前付けメニューでは、すべての使用可能な文字、記号、数字を表示するポップアップメニューを開くことができます。ポップアップメニューで名前を入力する方法は、多くの場合で名前付けをより高速に行うことができます。名前付けメニューが開いている時に、[FUNC] キーを押すとポップアップメニューが表示されます。



[FUNC]を押したまま、[ARROW]キーを使用して、挿入する文字に移動します。[FUNC]を放すとその文字が挿入されます。

プロジェクト、セット、サンプルの名前を付ける際、ポップアップメニューに、さらに2ページ追加されて文字が表示されます。カーソルを上側または下側に動かすと、別のページにスクロールできます。



選択できる文字数は、パートやアレンジの名前付けでは制限があります。これらの名前付けの場合、ポップアップメニューに表示される文字は1ページのみです。



名前付けメニューではコピー、貼り付け、クリアコマンドを使用することができます。[FUNC]を押さず、[CUE]を押してコマンドを実行すると、ポップアップメニューは開きません。

6. クイックスタート

このクイックスタートでは、Octatrack MKII を使い始めるにあたっての基本的な操作のいくつかを説明します。最初に、15 ページの「3.5 ユニットの接続」に従って接続します。

6.1 デモモード

デモモードでは、コンパクトフラッシュカードを挿入しなくても Octatrack MKII で 16 個のデモパターンのセットを再生できます。デモモードは、Octatrack MKII の基本に慣れたい人にとって便利です。デモモードでは、サウンドやパターンに対して行った変更は保存できません。

1. コンパクトフラッシュカードが挿入されていないことを確認します。[YES] キーを押したまま Octatrack MKII の電源をオンにします。画面に、デモモードになっていることが表示されます。

6.1.1 デモパターンの再生

デモモードでは、16 個のデモパターン (A01 ~ A16) が使用できます。

1. A01 のパターンを再生するには、[PLAY] を押します。
2. [PTN] + [TRIG 2] キー 2 を押すと、2 つ目のデモパターンである A02 が選択されます。パターン A03 は、[PTN] + [TRIG] キー 3 で選択できます。以降も同様です。
3. トラックをミュートするには、[FUNC] と、ミュートするトラックの [TRACK] キーを押します。同じ手順を繰り返すとミュートが解除されます。

6.1.2 パラメータの調整

各トラックには、5 つの TRACK PARAMETER ページがあります。ここでは、トラックのサンプルにエフェクトをかけられるパラメータがあります。ページの表示に使用するキーは、画面のすぐ下にあります。

1. パターンがまだ再生されていることを確認します。
2. エフェクトをかけたいサンプルのトラックの [TRACK] キーを押します。
3. サンプルのピッチを変更するには、[SRC] キーを押します。SRC ページが表示されます。PTCH という名前のパラメータでサンプルのピッチを変更します。DATA ENTRY ノブ A を回すとパラメータ値が変更されます。
4. その他の TRACK PARAMETER メニューのパラメータを使用して、サウンドをどのように変更できるか試してみてください。
5. パラメータの設定を元の状態でリロードするには、[FUNC] + [CUE] を押します。

6.1.3 シーンの実行

シーンには、ロックされたパラメータが含まれています。クロスフェーダーを使用して、ロックされたシーンパラメータ間をモーフィングします。シーンについては、17 ページの「4.8 シーン」で説明しています。

1. デモパターンを選択します。クロスフェーダーを右端の位置に設定します。こうすると、シーンスロット B に割り当てられたシーンが完全にアクティブになります。
2. [SCENE B] を押したまま、[TRIG] キーを押すと、新しいシーンがシーンスロットに割り当てられます。既に割り当てられているシーンは、[TRIG] キーが赤くなります。さまざまなシーンをシーンスロットに割り当ててみて、パターンの音がどのように変化するかを聞いてみてください。

6.1.4 GRID RECORDING を使用したパターンの録音

シーケンサーにサンプルトリガーを入力するには、GRID RECORDING モードを使用します。サンプルトリガーで、マシンやトラックのサンプルをトリガーします。このモードについて詳しくは、65 ページの「12.3.1 GRID RECORDING モード」で説明しています。

1. [RECORD] キーを押して GRID RECORDING モードにします。[RECORD] キーが点灯して、このモードがアクティブになったことを示します。
2. 対応する [TRACK] キーを押して、サンプルトリガーを入力するトラックを選択します。
3. [TRIG] キーを押して、サンプルトリガーを入力します。同じ [TRIG] キーを再度押して、サンプルトリガーを削除します。パターンに 16 以上のステップがある場合、[PAGE] キーを押してパターンページを切り替えます。
4. 他のトラックを編集するには、その [TRACK] キーを押してアクティブなトラックを変更します。

6.1.5 LIVE RECORDING を使用したパターンの録音

LIVE RECORDING モードでは、シーケンサーの実行中にサンプルトリガーやパラメータ変更などを録音できます。このモードについて詳しくは、65 ページの「12.3.2 LIVE RECORDING モード」で説明しています。

1. このモードにするには、[RECORD] を押したまま [PLAY] を押します。[RECORD] キーが点滅を始め、LIVE RECORDING モードがアクティブであることを示します。また、シーケンサーが再生を開始します。
2. この状態で残りの 8 つの [TRIG] キーを押すと、手動でサンプルトリガーを録音できます。[TRIG] キー 9 を押すと、サンプルトリガーがトラック 1 に追加され、[TRIG] キー 10 を押すと、サンプルトリガーがトラック 2 に追加されるといったように動作します。次にパターンが開始された時に、録音されたすべてのサンプルトリガーを聴くことができます。

6.1.6 パラメータロックの使用

パラメータロックで、トリガーに個々のパラメータ値を設定することができます。これは、Octatrack MKII の最も重要な機能の一つです。詳細については、67 ページの「12.5 パラメータロック」を参照してください。

1. GRID RECORDING モードで、[TRIG] キーを押したままパラメータを微調整します。調整したパラメータの画面表示が反転し、サンプルトリガーが設定した値にロックされたことを示します。サンプルトリガーの [TRIG] キーが点滅し、そのステップのパラメータがロックされたことを示します。
2. サンプルトリガーのすべてのロックを削除するには、ロックしたトリガーの [TRIG] キーを 2 回押します。また、ロックを 1 つだけ削除することもできます。[TRIG] キーを押したまま、ロックしたパラメータに対応する *DATA ENTRY* ノブをクリックすると削除できます。反転表示が消え、パラメータロックが削除されます。

6.2 セットのマウントとプロジェクトのロード

プロジェクトをロードし、Flex および Static サンプルスロットリストをサンプルと共に入力できるようにするには、Octatrack MKII にセットをマウントする必要があります。Octatrack MKII に付属のコンパクトフラッシュカードには、「PRESETS」と呼ばれるセットが含まれています。このセットには、「PRESETS」という名前のプロジェクトが含まれています。

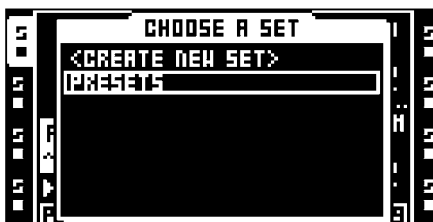
空のコンパクトフラッシュカードを使用している場合、サンプルの処理を始める前に、セットを作成および処理する必要があります。詳細については、26 ページの「7. セット」を参照してください。

6.2.1 セットのマウント

1. Octatrack MKII の電源をオンにします。コンパクトフラッシュカードが挿入されていることを確認します。新しいコンパクトフラッシュカードを使用する場合、情報ウィンドウに「NO SET IS MOUNTED! PLEASE MOUNT ONE.」と表示されます。[YES] を押します。セットのマウントと作成を行うメニューが自動的に表示されます。それ以外の場合は、手順 2 に進みます。
2. [PROJ] を押して PROJECT メニューを開きます。PROJECT を選択して [YES] または [RIGHT] 矢印キーを押します。リストを下にスクロールし、SET セクションの CHANGE を選択します。



3. [YES] を押すと、セットのマウントと作成を行うメニューが開きます。既存のプロジェクトで作業していない場合、「NOT WITHIN A PROJECT. CHANGES MADE WILL BE DISCARDED. CONTINUE?」と表示されます。セットのマウントを進めるには、[YES] を押します。すべての変更が破棄されます。新しいプロジェクトに変更を保存する場合は、PROJECT メニューの SAVE TO NEW コマンドを使用します。[NO] を押すと、セットのマウント操作がキャンセルされます。



4. ユニットに付属のコンパクトフラッシュカードを使用する場合は、「PRESETS」を選択して [YES] を押します。空のコンパクトフラッシュカードを使用する場合はセットを作成する必要があります。<CREATE NEW SET> を選択して [YES] を押します。[ARROW] キーでセットの名前を付け、終わったら [YES] を押します。リストでセットを選択し、[YES] を押します。これで、セットがマウントされます。



セットをマウントした後、プロジェクトをロードするメニューが自動的に開きます。

6.2.2 プロジェクトのロード

セットをマウントした後は、プロジェクトをロードする必要があります。ユニットに付属したコンパクトフラッシュカードには、「PRESETS」をという名前のプロジェクトが1つあります。このプロジェクトには、16個のデモパターンが含まれています。空のコンパクトフラッシュを使用する場合は、新しく作成されたセットにはプロジェクトが含まれていないため、プロジェクトを作成する必要があります。詳細については、28ページの「8. プロジェクト」を参照してください。

1. [PROJ] を押して PROJECT メニューを開きます。PROJECT を選択します。PROJECT セクションにある CHANGE を選択します。



2. [YES] を押してメニューを開きます。



3. 付属のコンパクトフラッシュカードを挿入し、「PRESETS」というセットがマウントされている場合は、「PRESETS」プロジェクトを選択して [YES] を押します。プロジェクトがロードされます。新しいコンパクトフラッシュを使用する場合、<CREATE EMPTY PROJECT> を選択して [YES] を押します。プロジェクトに名前を付けて [YES] を押します。新しく作成されたプロジェクトがロードされます。

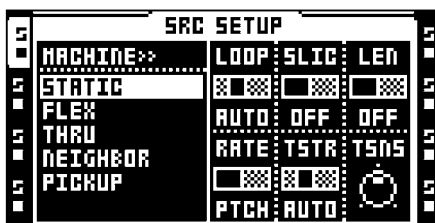
6.3 サンプルのロード

セットをマウントし、対象のプロジェクトをロードすると、セットのオーディオパールのサンプルを Flex および Static マシンで処理することができます。これには、Flex または Static マシンを Flex または Static サンプルスロットリストにロードするトラックおよびサンプルに割り当てる必要があります。マウントしたセットのオーディオパールにサンプルが保存されていない場合、最初にサンプルを保存する必要があります。詳細については、16ページの「4.2 オーディオパール」を参照してください。

マシンと既存のサンプルを割り当てる方法には主に2種類あります。このクイックスタートガイドでは、SRC SETUP メニューを使用する方法を説明します。QUICK ASSIGN メニューを使用するもう1つの方法は、55ページの「11.2.1 QUICK ASSIGN メニューでのマシンの割り当て」と56ページの「11.3.1 QUICK ASSIGN メニューでのサンプルの割り当て」で説明します。

6.3.1 マシンのトラックへの割り当て

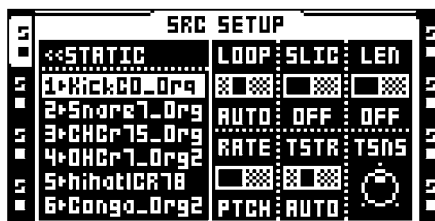
1. [TRACK] キー1を押して最初のトラックを選択します。
2. [FUNC] + [SRC] を押して SRC SETUP メニューにします。ここからマシンのリストにアクセスします。サンプルスロットリストを開いたら、[LEFT] 矢印キーを押すとマシンのリスト内を移動できます。



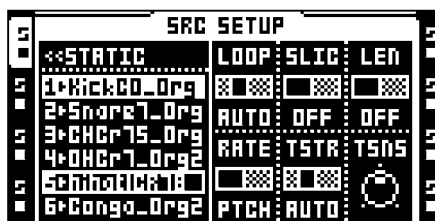
3. マシンのリストから、割り当てるマシンを選択します。[YES] を押してトラックに割り当てます。サンプルを再生できるのは Flex マシンと Static マシンのみです。[RIGHT] 矢印キーを押すと、割り当てたマシンのサンプルスロットリストが表示されます。

6.3.2 サンプルのマシンへの割り当て

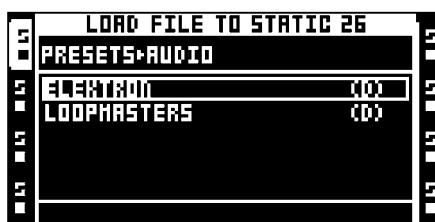
1. サンプルが保存されているオーディオプールのあるセットがマウントされていることを確認します。付属のコンパクトフラッシュカードに格納されている「PRESETS」セットのオーディオプールには、サンプルが多数保存されています。また、プロジェクトもロードすることを勧めます。
2. Flex または Static マシンを含むトラックを、該当の [TRACK] キーを押して選択します。
3. [FUNC] と [SRC] を押して SRC SETUP メニューにします。サンプルスロットリストが表示されます。マシンのリストが表示されたら、[RIGHT] 矢印キーを押してサンプルスロットリストを表示します。マシンに現在割り当てられているサンプルのグラフィックが反転して表示されます。



4. サンプルスロットリストにすでに存在するサンプルの場合、サンプルを選択して [YES] を押し、マシンに割り当てます。



5. オーディオプールから空のサンプルスロットに新しいサンプルをロードする場合は、サンプルスロットを選択して [YES] を押し、オーディオプールの内容を一覧表示する、ファイルブラウザが表示されます。サンプルスロットにすでにサンプルが存在する場合は、[RIGHT] 矢印キーを押して、選択したサンプルスロットをマシンに割り当てずにオーディオプールにアクセスします。



6. [UP] および [DOWN] 矢印キーを使用して、オーディオプール内を移動します。オーディオプール内のサブフォルダには、ディレクトリの略である「(D)」のマークが付いています。[RIGHT] 矢印キーまたは [YES] を押して、サブフォルダを開きます。[LEFT] 矢印キーを押すと、フォルダ階層が 1 段階戻ります。サンプルスロットにロードするサンプルを探します。[YES] を押して、サンプルスロットリストにサンプルをロードします。



[FUNC] + [YES] を押すと、メイン出力からのサンプルをプレビューできます。[CUE] + [YES] を押すと、キュー出力でプレビューできます。

7. セット

セットは、Octatrack MKII の最上位レベルのデータです。セットは、これだけで必要なものがすべてそろっています。セットには以下のものが含まれています。

- プロジェクト（上限はコンパクトフラッシュカードのサイズによる）
- オーディオプール（セットのプロジェクトで共有されるサンプルが格納される場所）

セットは、Octatrack MKII でセットに属するプロジェクトをロードできるようにマウントする必要があります。Octatrack MKII を目的通りに動作させるためには、セットをマウントし、プロジェクトをロードする必要があります。詳細については、28 ページの「8. プロジェクト」を参照してください。

起動時、Octatrack MKII で自動的に、前回マウントしたセットがマウントされ、前回のプロジェクトがロードされますが、新しくフォーマットしたコンパクトフラッシュカードを挿入した時や、他のセットが保存されているカードに切り替えた場合にはこの動作が行われなかったことがあります。その場合、セットを手動でマウントする必要があります。

コンパクトフラッシュカードが変更された場合は、ウィンドウに「WRONG COMPACT FLASH CARD INSERTED.CONTINUE?」と表示されます。これは、新しいコンパクトフラッシュカードが挿入されたことを示しています。[YES] を押して続行します。続行すると、「NO SET IS MOUNTED!PLEASE MOUNT ONE.」と表示されます。[YES] を押すと、セットを作成してマウントできるメニューが自動的に開きます。挿入されたカードにセットが保存されている場合は、いずれか1つをマウントします。カードにセットが保存されていない場合は、セットを作成してマウントします。

Octatrack MKII でセットがマウントされたのにプロジェクトがアクティブになっていない場合は、ウィンドウに「YOU ARE NOT WORKING IN ANY PROJECT.USE THE SAVE AS NEW COMMAND TO KEEP ANY CHANGES!」と表示されます。[YES] を押すと、このプロンプトが消えます。アクティブなプロジェクトがないため、この状態で行った変更は、別のセットをマウントしたり別のプロジェクトをロードしたりすると破棄されます。PROJECT メニューの SAVE TO NEW コマンドで、変更内容を新しいプロジェクトに保存することができます。それ以外の場合は、新しいプロジェクトを作成するかロードします。



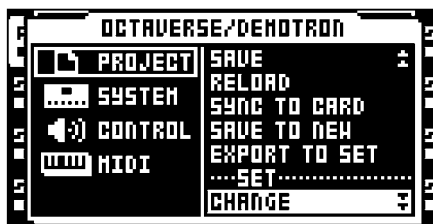
セットをコンピューターにバックアップします。コンパクトフラッシュカードを失くした場合に、コンピューターからセットを新しいカードに簡単に転送できます。

セットは、コンパクトフラッシュカードのルートディレクトリにフォルダとして格納されます。これは、たとえば Octatrack MKII を USB 経由でコンピューターに接続し、コンパクトフラッシュカードの内容をコンピューターで参照すると確認できます。Octatrack MKII をコンピューターに接続する方法について詳しくは 32 ページの「8.5 SYSTEM」を参照してください。

7.1 セットの作成とマウント

PROJECT メニューでセットを作成してマウントします。

1. [PROJ] を押すとこのメニューが表示されます。PROJECT を選択し、右の [ARROW] キーまたは [YES] を押してサブメニューのオプションを表示します。SET セクションにある CHANGE を選択します。

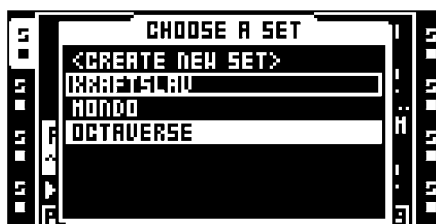


2. [YES] を押します。作業中のプロジェクトが、コンパクトフラッシュカードの内容と同期され、すべての設定や割り当てが保存されてから、セットを変更したメニューが表示されます。



作業中のプロジェクトがない場合は、「NOT WITHIN A PROJECT.CHANGES MADE WILL BE DISCARDED. CONTINUE?」と表示されます。[YES] を押して、セットの変更手順を続行します。この操作で、既に設定されている設定や割り当ては破棄されますので注意してください。情報を破棄しない場合は、[NO] を押してこの操作をキャンセルします。次に、SAVE TO NEW コマンドですべての設定を新しいプロジェクトに保存してから、セットを変更します。

CHANGE を選択して [YES] を押すと、コンパクトフラッシュカードに保存されている使用可能なセットのリストが表示されます。



3. 現在アクティブなセットのグラフィックが反転して表示されます。別のセットをマウントするには、メニューに表示されるリストから1つ選択します。[YES]を押してマウントします。セットをマウントすると、プロジェクトをロードおよび作成するメニューが自動的に開きます。
4. <CREATE NEW SET>を選択して新しいセットを作成し、[YES]を押します。新しいセットの名前を付けるための名前付けメニューが表示されます。



セットをマウントした後、プロジェクトをロードするか、プロジェクトがない場合は作成してからロードすることをお勧めします。

7.2 オーディオプール

セットのすべてのサンプルは、オーディオプールに格納されます。これらのサンプルは、セットのプロジェクトの Flex および Static サンプルスロットに格納されます。セットを作成すると、オーディオプールも自動的に作成されます。

オーディオプールのコンテンツは、そのセット専用です。2つのセットで同じサンプルを使用する場合は、両方のオーディオプールにサンプルをコピーする必要があります。

7.2.1 オーディオプールへのコンテンツの追加

オーディオプールにコンテンツを追加する場合、コンピューターに Octatrack MKII を接続すると便利です。

1. USB ケーブルを使用して Octatrack MKII をコンピューターに接続します。
2. [PROJECT] メニューを開き、SYSTEM、USB DISK MODE の順に選択します。[YES]を押して、コンパクトフラッシュカードを大容量記憶装置としてコンピューターに表示します。USB DISK MODE について詳しくは、32 ページの「8.5 SYSTEM」で説明しています。
3. コンピューターで、オーディオコンテンツの追加先のオーディオプールがあるセットのフォルダを探します。セットのフォルダには、AUDIO という名前のフォルダがあります。これがセットのオーディオプールです。このフォルダのすべてのオーディオ素材は、セットのプロジェクトからアクセスできます。
4. セットのオーディオプールにコンテンツを追加するには、オーディオファイルまたはオーディオファイルが格納されているフォルダを AUDIO フォルダにドラッグアンドドロップします。その後、Octatrack MKII をコンピューターから取りはずす必要があります。



Flex および Static サンプルスロットにサンプルをロードする場合は、Octatrack MKII のファイルブラウザを使用してコンパクトフラッシュカードの内容を参照します。詳細については、30 ページの「8.3.3 ファイルブラウザ」を参照してください。



設定フォルダを開くと、セットの AUDIO フォルダと保存されているプロジェクトが表示されます。オーディオファイルはプロジェクトフォルダに配置することもできますが、操作しやすくするために、オーディオファイルは AUDIO フォルダのみに置くことをお勧めします。

オーディオプールのフォルダとサブフォルダには、最大 1024 個のファイルまたはサブフォルダを含めることができます。

7.2.2 オーディオファイルの互換性

Flex マシンと Static マシンの両方とも、モノラルまたはステレオ 16 ビットまたは 24 ビット /44.1 kHz の wav/aiff ファイルを処理できます。

8. プロジェクト

各セットに含めることができるプロジェクト数の上限はコンパクトフラッシュカードのサイズによります。プロジェクトは次の内容から構成されます。

- 16 個のバンク。
- 8 個のアレンジ。
- 128 個の Flex サンプルスロットと関連付けられた Flex サンプル。
- 128 個の Static サンプルスロットと関連付けられた Static サンプル。
- 8 個のトラックレコーダーとそのレコーダーバッファ。
- パターンのテンポを制御する BPM 設定。
- PROJECT メニューの設定。

プロジェクトは、作曲の集合体と考えることができます。プロジェクトには、ライブセット全体を保存したり、作業中の曲を含めたりできます。一度に1つのプロジェクトをロードできます。Octatrack MKII が意図したとおりに動作するように、プロジェクトは必ずアクティブ、つまりロードした状態にしておいてください。

アクティブなプロジェクトに加えたすべての変更は、カードに自動的に保存されます。つまり、プロジェクトで作業を行った後 Octatrack MKII の電源を切っても、次回電源を入れた時に電源を切った時の状態から作業の続きを始めることができます。また、プロジェクトの **SAVE** コマンドを実行して、プロジェクトを保存することもできます。この操作は、プロジェクトを特定の状態に復帰させたい場合にのみ行います。一般には、プロジェクトの **SAVE** コマンドは、プロジェクトが完成したら実行することをお勧めします。この方法では、プロジェクトの操作を続けることができますが、必要に応じて、**RELOAD** コマンドを実行することでいつでも保存時の状態に戻ることができます。プロジェクトの保存とリロードについて詳しくは、31 ページの「8.4.1 PROJECT」を参照してください。

プロジェクトで作業していない場合（プロジェクトが含まれないセットをマウントした後など）は、マシン、エフェクト、パラメータ、パターン設定を割り当てることが可能です。Octatrack MKII では、電源を切った後もアクティブなバンクの設定が記憶されますが、新しいセットをマウントしたり、別のプロジェクトをロードすると破棄されます。新しいプロジェクトとして変更を保存する場合は、PROJECT メニューの **SAVE TO NEW** コマンドを使用します。Octatrack MKII を起動した時に、プロジェクトがアクティブになっていない場合は、「YOU ARE NOT WORKING IN ANY PROJECT.USE THE SAVE AS NEW COMMAND TO KEEP ANY CHANGES!」と表示されます。



コンパクトフラッシュカードを取り出す前に、必ず **SYNC TO CARD** 操作を行って、アクティブなプロジェクトをカードの内容と同期してください。そうしないと、変更内容が失われます。詳細については、31 ページの「8.4.1 PROJECT」を参照してください。

8.1 プロジェクトとRAMメモリ

プロジェクトで使用できる RAM メモリの合計量は、85.5 MB です。このメモリは、トラックレコーダーと Flex サンプルスロットにロードされたサンプル間で共有されます。デフォルトでは、Flex サンプルスロットには 64 MB のサンプルを格納できますが、予約済みのトラックレコーダーメモリは、各トラックレコーダーで必ず 2.7 MB のステレオオーディオをサンプリングできるように確保されます。ただし、予約済みトラックレコーダーメモリと Flex の RAM メモリの割り当ては変更できます。Flex の RAM メモリを減らす代わりにトラックレコーダーのメモリを増やすことができます。逆に、トラックレコーダーのメモリを減らして Flex の RAM メモリを増やすこともできます。サンプリング時には、トラックレコーダーで Flex の RAM を使用することもできます。RAM メモリを割り当てる方法について詳しくは、37 ページの「8.6.5 メモリ」を参照してください。

8.2 プロジェクトのロードと作成

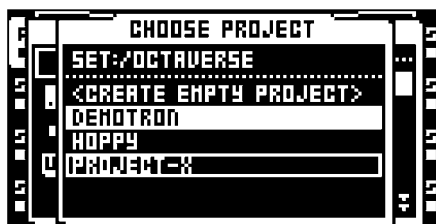
プロジェクトをロードする前にセットをマウントする必要があります。セットの作成とマウントについて詳しくは、26 ページの「7.1 セットの作成とマウント」を参照してください。

1. プロジェクトは、PROJECT メニューでロードします。[PROJ] を押すとこのメニューが表示されます。PROJECT を選択し、右の [ARROW] キーまたは [YES] を押してサブメニューのオプションを表示します。PROJECT セクションにある CHANGE を選択します。



2. [YES] を押すと、セットに使用できるプロジェクトの一覧が表示されます。メニューの見出しの下に、アクティブなセットの名前が表示されま

す。現在アクティブなプロジェクトのグラフィックが反転して表示されます。



3. 新しいプロジェクトをロードするには、リストからいずれかを選択して **[YES]** を押します。現在アクティブなプロジェクトが自動的にカードに同期され、すべての設定および割り当てがカードに保存されてから新しいプロジェクトがロードされます。
4. **<CREATE EMPTY PROJECT>** を選択して **[YES]** を押し、新しい空のプロジェクトを作成します。新しいプロジェクトの名前を付けるための名前付けメニューが表示されます。



CHANGE メニューで、プロジェクトの名前を変更したり削除したりすることができます。 **[FUNC] + [BANK]** を押すと、名前の変更や削除ができるメニューが表示されます。

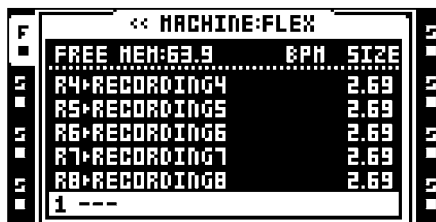
8.3 サンプルのサンプルスロットへのロード

Flex および Static マシンでオーディオを再生できるようにするため、サンプルをプロジェクトの Flex および Static サンプルスロットリストにロードする必要があります。Flex サンプルスロットにロードされた 128 個のサンプルは、Flex サンプルと呼ばれます。これらのサンプルは Flex マシンでのみ使用できます。Static サンプルスロットにロードされた 128 個のサンプルは、Static サンプルと呼ばれます。これらのサンプルは Static マシンでのみ使用できます。サンプルスロットリストのサンプルは、プロジェクトのすべての Flex および Static マシンからアクセスできます。サンプルスロットリストのサンプルを Flex および Static マシンに割り当てる方法について詳しくは、56 ページの「11.3 Flex および Static サンプルのマシンへの割り当て」を参照してください。

サンプルをサンプルスロットにロードするには、オーディオブールにサンプルが格納されている必要があります。オーディオブールにコンテンツを格納する方法について詳しくは、16 ページの「4.2 オーディオブール」を参照してください。

8.3.1 QUICK ASSIGN メニューからのロード

1. サンプルをサンプルスロットに簡単にロードするには、**[TRACK]** キーを素早く 2 回押します。そのトラックの QUICK ASSIGN メニューが表示されます。Flex サンプルスロットリストは、アクティブなトラックに Flex マシンが含まれている場合に表示されます。Static サンプルスロットリストは、アクティブなトラックに Static マシンが含まれている場合に表示されます。トラックに他の種類のマシンが含まれている場合は、そのマシンのリストが表示されます。該当する場合は、カーソルを FLEX に移動させて **[RIGHT]** 矢印キーを押すと Flex サンプルスロットリストが表示されます。カーソルを STATIC に移動させて **[RIGHT]** 矢印キーを押すと Static サンプルスロットリストが表示されます。



2. 空のサンプルスロットの場所を選択して、**[YES]** を押すと、ファイルブラウザが開きます。詳細については、30 ページの「8.3.3 ファイルブラウザ」を参照してください。このブラウザには、マウントされているセットのオーディオブールの内容が表示されます。
3. ロードするサンプルを探して **[YES]** を押します。Flex サンプルスロットリストと Static サンプルスロットリストは両方とも、変更するトラックのマシンがなくても、表示してサンプルをロードすることができます。

サンプルスロットの該当場所に読み込まれているサンプルを変更したいが、トラックの Flex または Static マシンにサンプルを割り当てたくない場合は、**[RIGHT]** 矢印キーを押してファイルブラウザを開きます。

ここで、Flex サンプルスロットと同様にサンプルをレコーダーバッファにロードすることができます。レコーダーバッファには、トラックレコーダーで取得されたオーディオが格納されており、Flex サンプルスロットの場所 1 の上にある Flex サンプルスロットリストにあります。サンプルの長さは、バッファの予約済みのメモリのサイズが上限です。ロードされたサンプルがバッファの上限よりも長い場合は切り捨てられます。また、モノラルサンプルは、ステレオに変換されます。



QUICK ASSIGN メニューでサンプルスロットをコピー、貼り付け、クリアすることができます。サンプルスロットをコピーすると、すべての属性、スライス、トリム設定もコピーされます。

Flex/Static サンプルスロットリストでサンプルを選択し、[FUNC] + [BANK] を押すと、オーディオエディタで編集することができます。

Flex または Static サンプルスロットリストでサンプルを選択し、[FUNC] + [LEFT]/[RIGHT] を押すと、元のサンプルが存在するディレクトリの次または前のサンプルがロードされます。

Flex サンプルスロットリストの一番上には、プロジェクトで使用可能な RAM メモリ量が表示されます。Flex サンプルがリストにある場合、その BPM とサイズ (MB 単位) も表示されます。

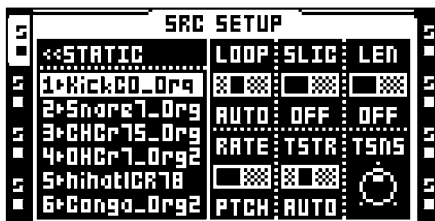
サンプルは、サンプルスロットリストでプレビューできます。サンプルを選択して [FUNC] + [YES] を押すとプレビューされます。メイン出力のサンプルがプレビューされます。[CUE] + [YES] を押すと、キュー出力でプレビューできます。プレビュー中に、[FUNC] を押すとクイックスクロール機能が一時的に無効になります。

オーディオエディタの EDIT メニューで編集され、かつ未保存のサンプルは、ファイル名の横に星が点滅します。

8.3.2 SRC SETUP メニューからのロード

SRC SETUP メニューは、サンプルスロットにサンプルをロードするときにも使用できます。

1. [FUNC] + [SRC] を押して SRC SETUP メニューを開き、Flex および Static サンプルスロットリストを表示します。マシンリストが表示された場合は、表示するサンプルリストがあるマシンのタイプを選択し、[RIGHT] 矢印キーを押します。



2. サンプルスロットを選択して [YES] を押すと、サンプルがロードされます。アクティブなセットのオーディオプールの内容を一覧表示する、ファイルブラウザが表示されます。ロードするサンプルを探して [YES] を押し、ロードします。

サンプルスロットの該当該場所に読み込まれているサンプルを変更したいが、トラックの Flex または Static マシンにサンプルを割り当てたくない場合は、[RIGHT] 矢印キーを押してファイルブラウザを開きます。



Flex/Static サンプルスロットリストでサンプルを選択し、[FUNC] + [BANK] を押すと、オーディオエディタで編集することができます。

SRC SETUP サンプルリストでサンプルを選択し、[FUNC] + [LEFT]/[RIGHT] を押すと、元のサンプルが存在するディレクトリの次または前のサンプルがロードされます。

サンプルは、サンプルスロットリストでプレビューできます。サンプルを選択して [FUNC] + [YES] を押すとプレビューされます。メイン出力のサンプルがプレビューされます。[CUE] + [YES] を押すと、キュー出力でプレビューできます。プレビュー中に、[FUNC] を押すとクイックスクロール機能が一時的に無効になります。

8.3.3 ファイルブラウザ

ファイルブラウザは、Flex および Static サンプルスロットにロードするサンプルを探すときに使用します。セットのオーディオプールが表示されます。



フォルダには、「(D)」が付いています。フォルダを選択し、[RIGHT] 矢印キーまたは [YES] を押すとそのフォルダが開きます。開いたフォルダに、メニューリストに表示できるよりも多くの複数のファイルまたはフォルダがある場合、2つの下向きの矢印が画面右下に表示されます。

[DOWN] 矢印キーを押すと、フォルダ内を下にスクロールできます。サンプルを選択して [YES] または [RIGHT] 矢印キーを押してロード

します。ただし、ファイルブラウザは [YES] を放すまで閉じません。そのため、[YES] を押したまま [UP]/[DOWN] 矢印キーを使用することで、各ファイルをファイルブラウザで再度開かなくても、次または前のファイルを即座にロードすることができます。この割り当て方法は、シーケンサーが実行している時に、別のサンプルを割り当てることでパターンのサウンドや感じがどのように変化するかを試してみたいときに便利です。

メニューの上部にフォルダのパスが表示されます。[LEFT] 矢印キーを押すと、フォルダ階層が1段階戻ります。ファイルブラウザを Flex および Static サンプルスロットリストから開いた場合、画面下部に、このプロジェクトで使用可能な RAM のサイズが表示されます。サンプルのサイズは、MB 単位でサンプル名の右側に表示されます。

サンプルにカーソルを移動すると、画面下部に笑っている顔のマークが表示されます。これは、正常にサンプルをロードできることを示しています。ロードするファイルが大きすぎる場合や、Octatrack MKII オーディオエンジンで対応していないファイルの場合、泣いている顔のマークが表示されます。48 kHz などのサポートされていないサンプルレートのサンプルは、普通の表情をした顔のマークが付きます。これは、サンプルは再生されますが速度が不適切になることを示します。顔マークの右側には、選択したサンプルのサンプルレート、ビット深度、チャンネル数が表示されます。

すでにサンプルがある Flex/Static スロットからファイルブラウザを開くと、そのサンプルのグラフィックが反転して表示されます。



オーディオファイルは、ファイルブラウザでプレビューすることができます。ファイルを選択して [FUNC] + [YES] を押すとプレビューされます。メイン出力のファイルがプレビューされます。[CUE] + [YES] を押すと、キュー出力でプレビューできます。サンプルのプレビュー時は、[FUNC] + [UP]/[DOWN] を押すと実行されるページスクロール機能が、[FUNC] を押している間は一時的に無効になります。プレビュー中、アクティブなトラックのトラックエフェクトがサンプルにかかります。サンプルそのものをプレビューすることが可能です。プレビューの動作設定は、PERSONALIZE メニューにあります。詳細については、33 ページの「8.5.4 PERSONALIZE」を参照してください。



オーディオファイル構造の一番上に、複数のフォルダがあることがあります。AUDIO フォルダには、オーディオファイルが保存されています。その他のフォルダには、多くの場合セットで保存したプロジェクトが入っています。オーディオファイルを AUDIO フォルダにのみ保存している場合は、プロジェクトフォルダをファイルブラウザで展開しても、内容は空です。

8.4 PROJECTメニュー

PROJECT メニューでは、さまざまなプロジェクト関連の設定を行うことができます。[PROJ] を押すと、メニューが表示されます。左側に、4つのメインメニューがあります。サブメニューや設定オプションにアクセスするには、メインメニューを選択して [YES] または [RIGHT] 矢印キーを押します。メニューの上部には、現在アクティブなセットとプロジェクトの名前が表示されます。



8.4.1 PROJECT

ここでは、セットとプロジェクトに関連するコマンドを検索できます。[DOWN] 矢印キーで、右側の設定リストを下にスクロールします。コマンドを選択するには、[YES] を押します。



CHANGE で、アクティブなプロジェクトを新しいプロジェクトに変更します。このコマンドを選択して **[YES]** を押すと、セットのすべてのプロジェクトのリストが表示されます。ロードするプロジェクトを探し、見つかったら **[YES]** を押してロードします。<CREATE EMPTY PROJECT> を選択して **[YES]** を押すと、新しいプロジェクトが作成されます。名前付けメニューが表示されます。

CHANGE メニューで、プロジェクトの名前を変更したり削除することができます。 **[FUNC] + [BANK]** を押すと、名前の変更や削除ができるメニューが表示されます。

SAVE でプロジェクトを保存します。プロジェクトに対する変更はすべて、自動的にカードに保存されます。特定のプロジェクト状態に戻す場合は、プロジェクトを保存しておき、それを再ロードする必要があります。通常は、納得のいくプロジェクトを作成できたら、プロジェクトを保存してください。 **SAVE** コマンドを実行すると、プロジェクトはカードと同期されます。 **[FUNC] + [PROJ]** を押すとすぐにプロジェクトが保存されます。

RELOAD で、保存されている状態にプロジェクトをリロードします。

SYNC TO CARD は、一時保存内容をカードと同期します。コンパクトフラッシュカードを取り出す前に行うことをお勧めします。最初にカードのプロジェクトと同期せずにカードを取り外すと、データが消失する可能性があります。プロジェクトの **SAVE** コマンドを使用してプロジェクトを保存すると、保存された状態に関する情報もカードに書き込まれます。



最初にカードのプロジェクトと同期せずにカードを取り外すと、データが消失する可能性があります。

SAVE TO NEW で、アクティブなプロジェクトのコピーを新しい名前で作成できます。このオプションを選択すると、名前付けウィンドウが表示されます。現在マウントされているセットにプロジェクトが含まれていない場合は、現在の設定とサンプルの割り当てを新しいプロジェクトに保存することをお勧めします。

EXPORT TO SET で、現在アクティブなプロジェクトを別のセットにエクスポートできます。Flex および Static サンプルスロットリストにあるすべてのサンプルが、指定したセットにコピーされます。プロジェクトフォルダにあるサンプルは、新しいプロジェクトフォルダにコピーされます。オーディオプールにあるサンプルは、指定したセットのオーディオプールにコピーされます。プロジェクトの **SAVE** コマンドを実行した時と同様に、新しいセットにエクスポートする前にアクティブなプロジェクトが保存されます。エクスポート処理作成できる新しい空のセットにプロジェクトをエクスポートすることができます。これにより、エクスポートしたプロジェクトと、不要なサンプルを削除したオーディオプールのみを含むセットを作成できます。新しいセットのオーディオプールに、プロジェクトで実際に使用されているサンプルのみが保存されるようにするためには、エクスポートの前にプロジェクトに対して **PURGE SAMPLES** コマンドを使用します。

SET CHANGE でセットを変更します。詳細については、26 ページの「7. セット」を参照してください。

COLLECT SAMPLES で、現在アクティブなプロジェクトで使用されているサンプルをプロジェクトディレクトリにコピーします。これにより、プロジェクトとオーディオプールを簡単に切り離すことができます。

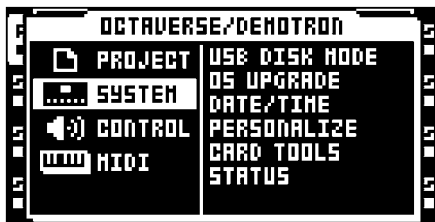
PURGE SAMPLES で、未使用のすべてのサンプルをプロジェクトから削除します。サンプルは、プロジェクトの Flex および Static サンプルスロットリストからのみ削除されます。オーディオプールにある実際のサンプルは削除されません。

SAVE CURRENT BANK は、プロジェクトの保存コマンドと同様に動作しますが、バンク単位で保存を行います。このコマンドでは、現在アクティブなバンクの設定と割り当てが保存されます。

RELOAD CURRENT BANK は、プロジェクトのリロードコマンドと同様に動作しますが、バンク単位で保存を行います。このコマンドでは、現在アクティブなバンクが、前回保存した状態に戻ります。

8.5 SYSTEM

このメニューでは USB 接続の有効化、OS のアップグレードの実行、日付と時刻の設定、個人設定を行います。また、基本ファイルの編集作業を行うためのファイルマネージャーもここにあります。



8.5.1 USB DISK MODE

これは USB 接続のためのモードです。USB ケーブルを使用して Octatrack MKII をコンピューターに接続し、USB DISK MODE を選択して **[YES]** を選択すると、コンピューターに、コンパクトフラッシュカードが外部大容量ストレージデバイスとして表示されます。Octatrack

MKII を USB でコンピューターに接続すると、オーディオブールにコンテンツを格納することができます。詳細については、27 ページの「7.2.1 オーディオブールへのコンテンツの追加」を参照してください。



USB DISK MODE を終了するには、コンピューターのおペレーティングシステムで Octatrack MKII をアンマウントします。



USB 接続を使用すると、コンピューターのハードディスクにセットをバックアップすることができます。

8.5.2 OS UPGRADE

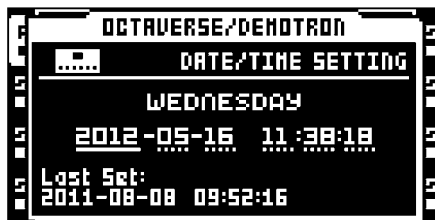
これは、EARLY STARTUP メニューとは別に OS をアップグレードできるメニューです。この方法で OS をアップグレードする場合は、Octatrack MKII OS ファイル（ファイル拡張子 .bin）をコンパクトフラッシュカードのルートに置く必要があります。OS UPGRADE を選択して [YES] を押します。OS アップグレードを続行するかどうかを確認するプロンプトが表示されます。OS をアップグレードする場合は [YES] を押します。操作をキャンセルするには [NO] を押します。



OS 1.00 以降、OS がアップグレードされる前に作業中のプロジェクトが自動的にコンパクトフラッシュカードの内容と同期されるようになりました。

8.5.3 DATE/TIME

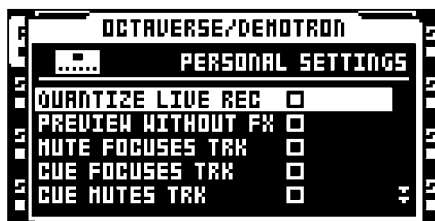
ここで内蔵されている時計の日付と時刻を設定します。



[LEFT] および [RIGHT] 矢印キーを使用して日付と時刻を移動します。[UP] および [DOWN] 矢印キーを使用して設定を調整します。[YES] を押して確定します。

8.5.4 PERSONALIZE

このメニューで Octatrack MKII の動作をカスタマイズできます。この項目を選択して [YES] を押します。設定は [YES] を押して有効 / 無効を切り替えます。また、[LEFT]/[RIGHT] 矢印キーを使用して切り替えることもできます。



QUANTIZE LIVE REC を選択すると、LIVE RECORDING モードで、シーケンサステップに入力した音符をクオンタイズします。このオプションの選択を解除すると、音符はマイクロタイミングの分解能（1/384 ステップ）でクオンタイズされます。

PREVIEW WITHOUT FX の選択を解除すると、アクティブなトラックのトラックエフェクトがかかった状態でサンプルがプレビューされます。選択すると、サンプルはトラックエフェクトがかからない状態でプレビューされます。

MUTE FOCUSES TRACK を選択すると、[FUNC] + [TRACK] を押してミュートした状態で、トラックがアクティブになります。

CUE FOCUSES TRACK を選択すると、[CUE] + [TRACK] を押してキューされたときにトラックをアクティブにします。

CUE MUTES TRACK を選択すると、キュー機能とミュート機能を組み合わせます。トラックがキューされると、同時にミュートされます。

DISABLE FUNCTION + ENCODER を選択すると、[FUNC] を押したままエンコーダーをオンにすると通常有効になるすべての機能を無効にします。

DISABLE YES/NO ARM を選択すると、**[YES]** または **[NO]** のみを押した時にワンショットトリガーが準備および準備解除されなくなります。この準備 / 準備解除機能を無効にした場合にワンショットトリガーを準備 / 準備解除するには、**[FUNC] + [YES]** または **[FUNC] + [NO]** を押します。ワンショットトリガーについて詳しくは、66 ページの「12.4.5 ワンショットトリガー」を参照してください。

DIS.STOP-STOP ARM を選択すると、シーケンサーが停止している時に **[STOP]** を 2 回押してもワンショットトリガーが準備されなくなります。

DIS.PAGE AUTOCOPY を選択すると、トラックまたはパターンを長くしたときに、既存のトリガーが自動コピーされなくなります。パターンおよびトラック長の変更方法については、76 ページの「12.14 スケール設定」を参照してください。

DEFAULT TRIG MODE で、新しいプロジェクトの作成時のデフォルトのトラックトリガーモードを選択します。モードについて詳しくは、73 ページの「12.10 PATTERN SETTINGS メニュー」を参照してください。

DEFAULT REC MODE で、新しいプロジェクトの作成時の、トラックレコーダーで使用されるデフォルトのトリガーモードを選択します。詳細については、44 ページの「9.1 RECORDING EDIT および SETUP メニュー」を参照してください。

SAVE SAMPLES TO には 2 つ設定があります。

- **AUDIO POOL:** 録音したオーディオやサンプルをオーディオエディタで保存する際に、データをセットのオーディオプールに保存します。
- **PROJECT DIRECTORY:** 録音したオーディオやサンプルをオーディオエディタで保存する際に、データをプロジェクトフォルダに保存します。

SHORT SAMPLE NAME で、Flex および Static サンプルスロットリストにロードした時のサンプル名の省略方法を指定します。

- **BEG+END:** ファイル名の最初の 5 文字と最後の 5 文字を組み合わせた名前にします。これはデフォルトの選択肢です。
- **BEG ONLY:** サンプル名の最初の 5 文字を表示します。
- **END ONLY:** サンプル名の最後の 5 文字を表示します。

RECORD QUICK MODE を有効にすると、手動サンプリングを開始する際に **[TRACK]** キーと **[REC1/2]** キーと一緒に押す必要がなくなります。代わりに、**[REC1/2]** キーを押すことで、アクティブなトラックのトラックレコーダーで直接手動サンプリングが開始されます。そのため、片手でサンプリング操作を行うことができます。このクイックモードでのサンプリングは、内部ソースのサンプリング時に動作が多少異なります。**[MIDI]** を押すと、RECORDING SETUP メニューがアクティブな場合にサンプリングのみが開始されます。これらのメニューがアクティブでない場合、キーを押すと MIDI モードになります。手動サンプリングについて詳しくは、47 ページの「9.2.1 手動サンプリング」を参照してください。

8.5.5 カード ツール

コンパクトフラッシュカードを管理するためのツールを提供しています。カードのフォーマットや、ファイルのコピー、削除、名前の変更などができます。



FILE MANAGER でコンパクトフラッシュカード上のファイルを処理します。コンピューターでファイルやフォルダを処理できない場合に、ここで処理できます。FILE MANAGER モードにすると、シーケンサーの再生が停止し、プロジェクトがカードと同期されます。



ファイルマネージャー内は **[ARROW]** キーを使用して移動します。画面の上部にフォルダのパスが表示されます。

コンパクトフラッシュカード上の別の場所へのユーザー定義可能なショートカットとして使用できる、2 つのワークスペースがあります。ワークスペース 1 に場所を割り当てるには、ワークスペースに割り当てる場所に移動し、**[TRACK]** キー 1 ~ 4 を押します。同じようにしてワークスペース 2 にも場所を割り当てられますが、ワークスペース 2 に割り当てる場合は **[TRACK]** キー 5 ~ 8 を押します。ワークスペース

を割り当てた後は、[TRACK] キー 1～4 を押すとワークスペース 1 にジャンプし、[TRACK] キー 5～8 を押すとワークスペース 2 にジャンプします。

プロジェクトに属するファイルは、プロジェクトと同じ名前のフォルダに格納されています。プロジェクトの各ファイルは、拡張子 .strd と .work の 2 種類があります。拡張子 .strd のファイルは、プロジェクトの SAVE コマンドを実行して保存したファイルです。拡張子 .work のファイルはアクティブなプロジェクトの内容が保存されています。

画面の下部には、使用可能なコマンドが表示されます。コマンドを選択するには [TRACK PARAMETER] キーを使用します。[FUNC] を押すと、その他のコマンドが表示されます。

- **MK DIR:** フォルダを作成します。フォルダに名前を付けるための名前付けメニューが表示されます。
- **RENAME:** ファイルまたはフォルダの名前を変更します。ファイルまたはフォルダの名前を変更するための名前付けメニューが表示されます。
- **DELETE:** ファイルまたはフォルダを削除します。
- **COPY:** ファイルまたはフォルダをコピーします。
- **PASTE:** コピーしたファイルまたはフォルダを貼り付けます。
- **CUT:** [FUNC] を押しながら使用します。選択したファイルまたはフォルダを切り取ります。



ファイルマネージャーでの作業は慎重に行ってください。ファイルを誤って削除したり名前を変更したりすると、プロジェクトが使用できなくなる可能性があります。

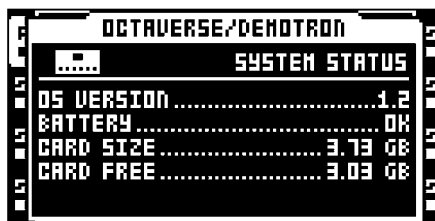


バンクファイルを別のプロジェクトにコピーして、お気に入りのバンクを使用したプロジェクトを作成できます。バンクファイルをコピーすると、シーケンサーデータ、パート、シーン、パラメータ設定のみがコピーされます。サンプルはコピーされません。また、トラックに割り当てられたマシンは前と同じ Flex および Static サンプルスロットの位置を参照します。したがって、コピーしたバンクで使用するサンプルを、新しいプロジェクトの空の Flex および Static サンプルにロードし、これらのサンプルスロットをトラックの該当するマシンに割り当てる必要があります。

FORMAT CARD で、カードをフォーマットします。選択して [YES] を押すと、この操作を続行してよいか確認するメッセージが表示されます。[YES] を押すと、カードがフォーマットされます。カードのすべての情報およびパーティションは消去されます。

8.5.6 STATUS

このメニューには OS、バッテリー、コンパクトフラッシュカードに関連する情報があります。



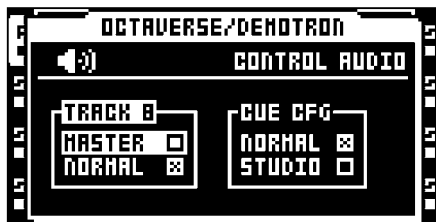
8.6 CONTROL

このメニューで、トラックおよびシーケンサーの各種設定を変更できます。



8.6.1 AUDIO

出力の動作設定および、トラック 8 をマスタートラックとして使用するかどうかの設定を行います。設定は [YES] を押して有効 / 無効を切り替えます。



トラック 8 は、2 種類の設定ができます。一度にどちらかの設定のみを有効にできます。

- **MASTER:** 有効にすると、トラック 8 がマスタートラックになります。トラック 8 のトラックエフェクトは、他のすべてのトラックおよび外部入力からのオーディオにかかります。
- **NORMAL:** トラック 8 は、他のすべてのトラックと同様に機能します。



AMP SETUP、LFO MAIN/SETUP および FX1 と FX2 の MAIN/SETUP は、マスタートラックでのみ使用できる TRACK PARAMETER ページです。

CUE CFG は、キュー出力機能を割り当て可能な出力ペアとして設定できます。2 種類の設定があります。一度にどちらかの設定のみを有効にできます。キュー出力について詳しくは、62 ページの「11.6 メインおよびキュー出力のルーティング」を参照してください。

- **NORMAL:** キュー出力機能を通常通り使用します。[CUE] + [TRACK] を押すと、トラックがキュー出力にルーティングされます。
- **STUDIO:** 通常のキュー機能を無効にします。オーディオトラックは、通常の割り当て可能な出力ペアと同様にキュー出力にルーティングすることができるようになります。各オーディオトラックには、2 つの独立した LEV 設定があります。1 つはメイン出力、もう 1 つはキュー出力用です。LEVEL ノブを回して、メイン出力の LEV 設定を調整します。[CUE] を押し、LEVEL ノブを回して、キュー出力の LEV 設定を調整します。STUDIO モード時はトラックをミュートする設定になっている場合は、メインおよびキュー出力の両方からのサウンドがミュートされます。

8.6.2 INPUT

オーディオ入力のノイズゲートとディレイ補正を制御します。



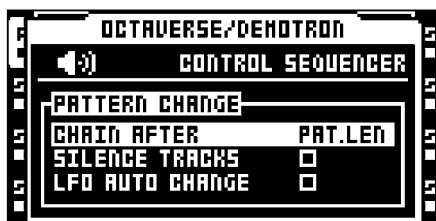
NOISE GATE AB で、入力ペア AB のノイズゲートの dB レベルを設定します。スレッショルドは、LEVEL ノブで設定します。スレッショルドに満たない信号はカットされます。-INF に設定すると、ノイズゲートが無効になります。

NOISE GATE CD で、入力ペア CD のノイズゲートの dB レベルを設定します。スレッショルドは、LEVEL ノブで設定します。スレッショルドに満たない信号はカットされます。-INF に設定すると、ノイズゲートが無効になります。

DELAY COMPENSATE を有効にすると、DIR 設定で再生されるオーディオ信号に非常に短いディレイを加えます。オーディオ信号を DIR 入力および Thru マシン / Pickup マシンの両方から再生している場合、両方の信号が同期されます。DELAY COMPENSATE が上記のケースで無効になっている場合、内部処理で生じたディレイにより、Thru/Pickup マシンにルーティングされたオーディオ信号が、DIR 信号よりも数ミリ秒遅れて再生されます。そのため、DIR 信号と Thru/Pickup 信号の両方を再生すると、わずかにフェーズがかかったサウンドになります。

8.6.3 SEQUENCER

このメニューでは、シーケンサーのデフォルトの動作を設定します。



CHAIN AFTER で、チェーン接続されたパターンの再生を開始するタイミングを制御します。デフォルトのモードは PAT.LEN. です。パ

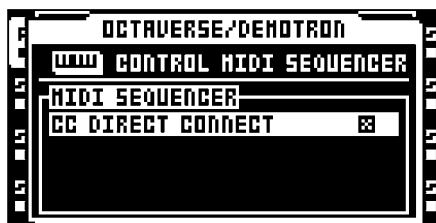
ターンの再生中に新しいパターンを選択すると、現在再生されているパターンが最後まで再生されてから、新しいパターンの再生が始まります。PER TRACK スケールモードがアクティブで非常に長い場合、または無限の場合は、設定されているマスター長が使用されます。アクティブなパターンを特定のステップ数再生した後で新しいパターンの再生が始まるため、便利です。**LEVEL** ノブを使用してステップ数を設定します。この設定は、プロジェクト内のすべてのパターンに影響しますが、PATTERN SETTINGS メニューでパターンごとに上書きすることができます。また、USE PRJ SET 設定を選択解除すると、選択したパターンで独自のチェーン動作が可能になります。PER TRACK モードとマスター長設定について詳しくは 76 ページの「12.14 スケール設定」を参照してください。PATTERN SETTINGS メニューについて詳しくは、73 ページの「12.10 PATTERN SETTINGS メニュー」を参照してください。

SILENCE TRACKS を選択すると、別のパートにリンクされているパターンに変更したときにすべてのトラックが消音されます。その後、トラックのサンプルが、AMP メニューでの設定に従ってリリース段階になります。選択解除すると、新しいパターンのトラックでトリガーが発生するまで前のパターン / パートのサンプルが再生を続けます。この設定は **[YES]** を押して有効 / 無効を切り替えます。この設定は、プロジェクト内のすべてのパターンに影響しますが、パターンごとに上書きすることができます。詳細については、73 ページの「12.10 PATTERN SETTINGS メニュー」を参照してください。

LFO AUTO CHANGE を選択すると、別のパートを含むパターンに変更した時に、すべての LFO が新しい LFO 設定で自動的に再起動します。選択解除すると、前のパターン / パートの LFO の設定は、新しいパターンのトラックでトリガーが発生するまで変更されません。この設定は **[YES]** を押して有効 / 無効を切り替えます。

8.6.4 MIDI SEQUENCER

CC ダイレクト接続設定があります。



CC DIRECT CONNECT は **[YES]** を押して有効または無効にします。設定は 2 種類あります。

- **ON**: Octatrack MKII MIDI モードが有効な場合、MIDI CC メッセージを MIDI 出力ポートに直接ルーティングします。MIDI モードおよび LIVE RECORDING モードが有効な場合、CTRL 1 および CTRL 2 SETUP ページで指定した CC もシーケンサーで録音できます。他の CC は Octatrack MKII では録音されませんが、MIDI 出力ポートにはルーティングされます。
- **OFF**: MIDI MODE MAPPINGS の表（付録 C: MIDI コントロールの参考情報）の通りに、MIDI CC メッセージに自動チャンネルが従うようにできます。自動チャンネルで送信された MIDI CC 36 ~ 45 は、CTRL 1 および CTRL 2 SETUP ページで指定した CC メッセージに従って再割り当てされます。



アクティブな MIDI トラックの MIDI チャンネルで受信したメッセージは、常に、CC DIRECT CONNECT が有効になっているものとして動作します。



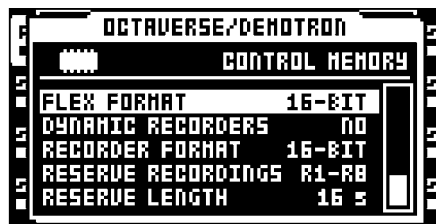
CC DIRECT CONNECT は、外付けシンセサイザーの MIDI IN および OUT を、Octatrack MKII の MIDI OUT および IN に接続する場合などに便利です。CC DIRECT CONNECT が有効になっており、シンセがローカルでオフに設定されている場合、シンセサイザーのノブを回すと、該当するノブから CC メッセージが送信され、アクティブな MIDI トラックの自動チャンネルまたは MIDI チャンネルに送信されている場合、特定のシンセパラメータが変更されます。ノブの CC 値も CTRL 1 / CTRL 2 SETUP メニューのパラメータに割り当てられている場合、Octatrack MKII で LIVE RECORDING モードにて録音する外付けシンセサイザーからノブを変更することができます。これは、パラメータロックでも同様に動作します。**[TRIG]** キーを押して、シンセのノブを回すと、シンセのパラメータがこれに応じてロックされます。

CC DIRECT CONNECT が有効な場合に Octatrack MKII を、外部 MIDI 機器を使用して設定する方法については、101 ページの「16.5 Octatrack MKII を MIDI コントロールセンターとして使用する」を参照してください。

8.6.5 メモリ

サンプルビット深度と、トラックレコーダーのメモリ配分に関する設定があります。**LEVEL** ノブまたは **[LEFT]/[RIGHT]** 矢印キーを使用し

て設定を変更します。



プロジェクトで使用できる RAM メモリの合計量は、85.5 MB です。このメモリは、Flex RAM とトラックレコーダーのメモリで共有されます。Flex RAM は Flex サンプルのロード時に、トラックレコーダーのメモリはサンプリング時に使用されます。このメニューでは、Flex RAM とトラックレコーダーのメモリの配分を設定できます。右のバーに、メモリの配分が表示されます。上部の点線の領域は Flex メモリが占有する部分、真ん中の黒い領域は、空いている RAM、下部の白い領域は、トラックレコーダーのメモリように予約された部分です。

行った変更は、メニューを終了すると有効になります。メニューの終了時に、変更を確定するか尋ねるメッセージが表示されます。これは、変更を確定するとレコーダーのバッファがクリアされるためです。

FLEX FORMAT で、Flex サンプルスロットリストにロードする時のサンプルのビット深度を設定します。Static スロットリストにロードするサンプルは、この設定は適用されません。設定は 2 種類あります。

- **24-BIT:** ロード時に、サンプルは 24 ビットのビット深度を保持します。16 ビットのサンプルは 16 ビットのままです。
- **16-BIT:** ロード時に 24 ビットのサンプルを 16 ビットに変換します。ビット深度は低下しますが、Flex RAM の使用量を抑えられます。この設定が有効な場合にサンプルを保存すると、元のビット深度に関わらずサンプルは 16 ビットで保存されます。24 ビットサンプルを保存する場合は、16 ビットサンプルとして保存されることを知らせるメッセージが表示されます。

DYNAMIC RECORDERS には 2 つの設定があります。

- **NO:** トラックレコーダーのメモリ使用量をトラックレコーダーのメモリのみに制限します。デフォルトのサンプリング時間はトラックレコーダーあたり 16 秒間です。使用できるトラックレコーダーのメモリ量は、**RESERVE RECORDINGS** と **RESERVE LENGTH** の設定で増減することができます。
- **YES:** トラックレコーダーで、トラックレコーダーのメモリ容量を超えて、空いている Flex RAM メモリを使用できるようになります。

RECORDER FORMAT で、トラックレコーダーでサンプリングするサンプルのビット深度を選択します。24 ビットと 16 ビットのいずれかに設定できます。

RESERVE RECORDINGS で、特定のサンプル時間を専用割り当てるトラックレコーダーを選択します。この設定は、**RESERVE LENGTH** と併用して、基本的にトラックレコーダーのメモリ容量を指定するために使用します。

- **R1..R1-R8** で、**RESERVE LENGTH** 設定が適用されるトラックレコーダーを選択します。選択したトラックレコーダー範囲外のトラックレコーダーには、トラックレコーダーのメモリは割り当てられないため、**DYNAMIC RECORDERS** が YES に設定されていない場合はサンプリングができません。その場合これらのトラックレコーダーでは、サンプリング時に Flex RAM メモリが使用されます。
- **NONE:** すべてのトラックレコーダーのメモリを Flex RAM メモリに追加します。使用可能な RAM の総容量 85.5 MB はすべて Flex RAM 用になります。トラックレコーダーで使用できるトラックレコーダーのメモリがないため、**DYNAMIC RECORDERS** が YES に設定されていない場合はサンプリングができません。その場合これらのトラックレコーダーでは、サンプリング時に使用可能な Flex RAM メモリが使用されます。NONE を選択すると、**RESERVE LENGTH** の設定は無効になります。

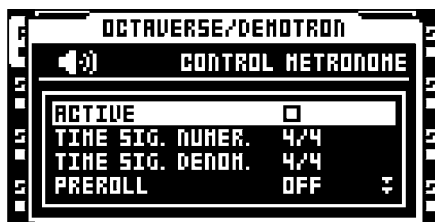
RESERVE LENGTH で、**RESERVE RECORDINGS** 設定で選択したトラックレコーダーにサンプル時間を予約しておくことができます。そのトラックレコーダーではいつでも、ここで設定した秒数のサンプリングが可能です。予約サンプル時間を選択すると、現在の BPM に基づいた相当するシーケンサーステップ数と、予約した時間に使用される RAM 容量が、画面の左上隅に表示されます。画面の右下隅の白いバーも、予約したトラックレコーダーのメモリの容量に応じて変化します。設定するトラックレコーダーの数が増え、予約されるサンプリング時間が増えるに応じて、Flex サンプルで使用できる Flex RAM 容量は少なくなります。これは、逆もまた同じです。予約されているサンプリング時間が少ないほど、使用できる Flex RAM 容量は増えます。**DYNAMIC RECORDERS** を YES に設定して、サンプリング時に予約されているサンプル時間を超えた場合、トラックレコーダーで使用可能な Flex RAM メモリが使用されます。



トラックレコーダーに多くの RAM メモリを予約することで、Octatrack MKII のソングの完全な内部サンプリングが可能です。

8.6.6 METRONOME

Octatrack MKII のメトロノームを設定します。クリックトラックは LIVE RECORDING モードでサンプルトリガーやノートトリガーを入力する場合などに非常に便利な機能です。メトロノームはシーケンサーが実行している時のみ鳴ります。[CUE] + [TEMPO] を押すとメトロノームのオン/オフを素早く切り替えることができます。LEVEL ノブまたは [LEFT]/[RIGHT] 矢印キーを使用してこのメニューの設定を変更します。



ACTIVE: メトロノームをオンまたはオフにします。

TIME SIG.NUMER: メトロノームの拍子の分母を設定します。

TIME SIG.DENOM: メトロノームの拍子の分子を設定します。

PREROLL: シーケンサーの再生が始まる前にメトロノームを何拍鳴らすかを設定します。この設定は、LIVE RECORDING モードでのシーケンサーの再生開始にのみ適用されます。

CUE VOLUME: キュー出力に送信するメトロノームの音量を設定します。

MAIN VOLUME: メイン出力に送信するメトロノームの音量を設定します。

TONAL: 有効にすると、クリックトラックに調が付いて再生されます。無効の場合、クリックトラックは短い無調音で再生されます。

PITCH: 調のついたクリックトラックのピッチを設定します。TONAL が無効になっている場合は、この設定は使用できません。

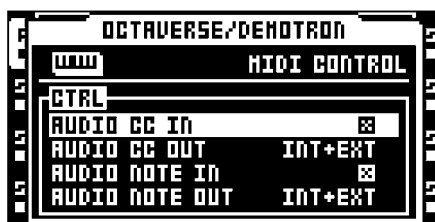
8.7 MIDI

ここでは、MIDI 関連の設定を行います。



8.7.1 CONTROL

Octatrack MKII が特定の MIDI メッセージを処理する方法を設定します。



AUDIO CC IN: 入力 MIDI CC をオーディオトラックで反映するかどうかを設定します。[YES] を押して有効または無効にします。無効にすると、CC はオーディオトラックに影響を与えません。

AUDIO CC OUT: オーディオトラックでノブを使用した場合にどのように MIDI CC を送信するかを設定します。この設定には、3 つのオプションがあります。[LEFT] または [RIGHT] 矢印キーまたは [YES] を押して、オプション間を切り替えます。

- **INT:** ノブの操作は内部パラメータにのみ適用されます。ノブ操作により、MIDI CC が送信されることはありません。
- **EXT:** ノブで MIDI CC が送信されますが、内部パラメータに影響はしません。このオプションは基本的に、ローカルオフモードでノブが動作します。
- **INT+EXT:** ノブの操作により、内部パラメータの制御と MIDI CC データの送信が同時に行われます。

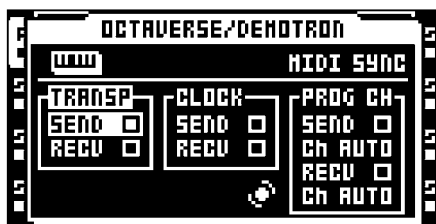
AUDIO NOTE IN: 入力 MIDI ノートがオーディオトラックに影響を与えるかどうかを設定します。[YES] を押して有効または無効にします。無効にすると、入力 MIDI ノートがオーディオトラックに影響します。そのため、トラックまたはマシンは外部からトリガーできません。

AUDIO NOTE OUT: [TRIG] キーで送信する MIDI 情報を設定します。この設定には、3 つのオプションがあります。[LEFT] または [RIGHT] 矢印キーまたは [YES] を押して、オプション間を切り替えます。

- **INT:** [TRIG] キーを押す操作が、内部マシンまたはトラックにのみ影響します。MIDI トラックで押さない限り、[TRIG] キーで MIDI ノートは送信されません。
- **EXT:** [TRIG] キーを押すと MIDI ノートが送信されます。内部マシンやトラックはトリガーされません。このオプションは基本的に、ローカルオフモードで [TRIG] キーが動作します。
- **INT+EXT:** [TRIG] キーを押すと、内部マシンとトラックがトリガーされます。同時に MIDI ノートが送出されます。

8.7.2 SYNC

このメニューでは、シーケンサー関連の MIDI メッセージの送信と応答ができるように Octatrack MKII を設定します。この項目を選択して [YES] を押します。メニューオプション間は、[ARROW] キーを使用して移動します。設定は [YES] を押して有効 / 無効を切り替えます。



TRANSPORT SEND: 有効にすると、Octatrack MKII から、再生、停止、継続、ソング位置ポインターなどのリアルタイムメッセージを送出できます。

TRANSPORT RECEIVE: 有効にすると、Octatrack MKII から、再生、停止、継続、ソング位置ポインターなどのリアルタイムメッセージに応答できます。

CLOCK SEND: 有効にすると、MKII から MIDI クロックを送信できます。

CLOCK RECEIVE: 有効にすると、外部機器から送信された MIDI クロックを Octatrack MKII で受信できます。

PROG CH SEND: 選択すると、Octatrack MKII のアクティブなパターンが変更された時に、プログラム変更 MIDI メッセージを送信します。メッセージを送信するチャンネルは以下の設定で指定します。

CHANNEL: Octatrack MKII がプログラム変更メッセージを送信するチャンネルを設定します。LEVEL ノブを使用してこの設定を変更します。AUTO を選択すると、オーディオトラックで使用されている最初の MIDI チャンネル、および MIDI トラックのいずれでも使用されていないチャンネルが使用されます。MIDI チャンネルが設定されている場合、プログラム変更メッセージはそのチャンネルで送信されます。

PROG CH RECEIVE: 選択すると、Octatrack MKII が入力されるプログラム変更メッセージを受信して応答します。メッセージを受信するチャンネルは以下の設定で指定します。

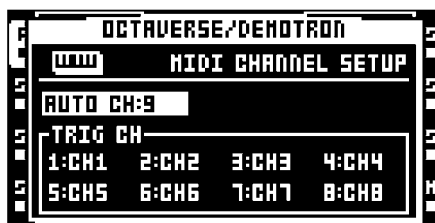
CHANNEL: Octatrack MKII がプログラム変更メッセージを受信するチャンネルを設定します。AUTO に設定すると、CHANNELS メニューで指定したチャンネルが使用されます。自動チャンネルは CHANNELS メニューで設定します。このメニューについて詳しくは、以降のセクションで説明します。チャンネルが特定の MIDI チャンネルに設定されている場合、そのチャンネルで変更メッセージを受信します。



CLOCK RECEIVE と TRANSPORT RECEIVE の両方が有効な場合、Octatrack MKII は開始または継続メッセージの受信後 MIDI クロックを待ち、16 秒経過すると外部同期が失われたとみなします。これは、プリロールが完了するまでクロックが起動しないシーケンサーのプリロールなどに利用できます。TRANSPORT RECEIVE のみが有効な場合、開始または継続を受信した後、速やかにマシンが起動します。

8.7.3 CHANNELS

ここでは、オーディオトラックの MIDI チャンネルの設定が行えます。[LEFT] および [RIGHT] 矢印キーでメニュー間を移動します。[UP] および [DOWN] 矢印キーまたは LEVEL ノブを使用して MIDI チャンネルを変更します。



AUTO CHANNEL: 現在アクティブなトラックにアクセスする MIDI チャンネルです。LIVE RECORDING モードで自動チャンネルに送信された MIDI CC メッセージは、アクティブなトラックに録音されます。MIDI モードで **CC DIRECT CONNECT** が有効な場合、自動チャンネルに送信された CC メッセージは、直接 MIDI 出力ポートに送信されます。CTRL 1 および CTRL 2 SETUP メニューで指定した CC メッセージも、LIVE RECORDING モード中に録音されます。**CC DIRECT CONNECT** が無効の場合、Octatrack MKII MIDI トラックは、136 ページの「付録 C:MIDI コントロールの参考情報」の MIDI MODE MAPPINGS の表に示す入力 CC に応答します。

オーディオトラックのピッチ情報は、MIDI ノートデータを自動チャンネルに送信することで、クロマチックで録音できます。この方法は、クロマチックにサンプルを制御する、CHROMATIC モードを使用する以外の方法です。詳しくは、136 ページの「付録 C:MIDI コントロールの参考情報」の NOTE MAPPINGS の表を参照してください。CHROMATIC モードについては 68 ページの「12.7.2 CHROMATIC」を参照してください。

TRIG CHANNEL: オーディオトラックが応答する、およびデータを送信する MIDI チャンネルを設定します。MIDI チャンネル 1 がトラック 1 に割り当てられている場合、トラックは 136 ページの「付録 C:MIDI コントロールの参考情報」の割り当てに従って外部から制御できます。同時に、トラックが有効な場合、MIDI チャンネル 1 で MIDI データを送出できます。これは、**DATA ENTRY** ノブを調整した時や **[TRIG]** キーを押したときに発生します。設定が OFF の場合、オーディオトラックは MIDI データに反応せず、また MIDI データを送出しません。



余計な MIDI の競合を防ぐため、外部機器を Octatrack MKII MIDI シーケンサーで制御する場合は、オーディオトラックに割り当てる MIDI チャンネルは MIDI トラックに割り当てるチャンネルと異なるものにするをお勧めします。詳しくは、89 ページの「15.2 MIDI のルーティング方法」を参照してください。



パラメータロックとシーンロックは、自動チャンネルから入力できます。これは、**[TRIG]** キーまたは **[SCENE]** キーを押して対応する CC メッセージを送信することで行います。MIDI CC マッピングについては 136 ページの「付録 C:MIDI コントロールの参考情報」を参照してください。

8.7.4 TURBO STATUS

Elektron 製品間のターボモードのネゴシエーションができます。Octatrack MKII を、Machinedrum や Monomachine などの他のターボプロトコル対応製品に接続すると、通常の MIDI 帯域幅を最大 10 倍に拡大することができます。これにより、MIDI クロック信号の精度や CC メッセージのタイミング精度が向上します。ターボモードのネゴシエーションを使用するには、Octatrack MKII MIDI IN/OUT をターボプロトコル対応製品の MIDI OUT/IN に接続してください。



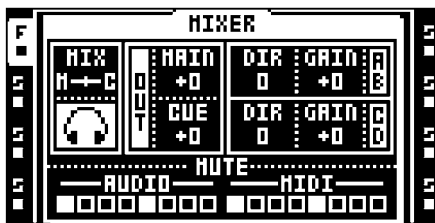
CURRENT SPEED: 現在の MIDI 転送速度の倍率を示します。Octatrack MKII をターボプロトコル対応ソフトウェアを使用して MIDI 機器に接続していない場合、速度は 1.0 倍です。

NEGOTIATE: 使用する MIDI 転送速度の倍率を選択します。**[LEFT]/[RIGHT]** 矢印キーを使用します。**[YES]** を押すとネゴシエーションが開始します。

8.8 MIXERメニュー

[MIX] キーを押して、MIXER メニューを表示します。MIXER メニューでは、ヘッドフォンの出力 / 入力の AB/CD の設定を行います。**LEVEL** ノブを使用して設定を変更します。このメニューが表示されている間、**[TRIG]** キーを押すとトラックをミュートしたりソロ演奏することができます。

す。MIXER メニューの設定は、プロジェクトのすべてのバンクとパターンで共通です。



MIX: ヘッドフォンから出力する内容を指定します。インジケータを左端の位置に設定すると、ヘッドフォン出力はメイン出力と同じになります。右端の位置に設定すると、キューされたトラックからのオーディオのみがヘッドフォン出力にルーティングされます。

MAIN/CUE OUT: メインおよびキュー出力それぞれの最終出力レベルを設定します。ゼロに設定すると、信号は増減されません。+63 に設定すると、信号は 12 dB ブーストされます。

AB/CD DIR: Octatrack MKII をごく基本的なミキサーとして使用できるパラメータを設定できます。A/B および C/D 入力からのオーディオはメイン出力にそのままルーティングされます。AB/CD DIR を 0 に設定すると、入力オーディオはメイン出力に送信されません。AB/CD DIR を 127 に設定すると、メイン出力に送信された入力オーディオは増幅も減衰もされません。

DIR パラメータは、サンプリング時の入力オーディオのボリュームには関係しません。そのため、0 に設定されていてもサンプリング可能です。ただし、AB/CD DIR には AB/CD GAIN 設定が適用されます。



入力の DIR モードは、ライブ演奏中に予備の Octatrack MKII トラックがないときに便利です。セットアップのサイズによっては、専用ミキサーがまったく必要ない場合もあります。

DIR サウンドは、デュアル FX ブロックの影響は受けませんが、マスタートrackを使用している場合はマスタートrackのエフェクトがかかります。FX ブロックを使用して入力オーディオにエフェクトをかけるには、Thru マシンを使用してください。

MIXER メニュー以外では、LEVEL ノブを回しながら [FUNC] を押すと MAIN パラメータを調整できます。

AB/CD GAIN により、入力 AB/CD で受信したオーディオ信号を減衰または増幅させることができます。-64 に設定すると、オーディオはまとめてミュートされ、0 に設定すると、信号の増減はされません。また、+63 に設定すると、信号が 12 dB ブーストされます。これらの設定は、AB/CD DIR レベルを設定し THRU マシンを使用している場合、サンプリング時の入力オーディオのボリュームに影響します。

MUTE: トラックのミュート状態とソロ演奏状態を表示します。MIXER メニューが開いているときは、[TRIG] キーを使用してオーディオと MIDI トラックの両方をミュートおよびソロ演奏することができます。[TRIG] キー 1~8 はオーディオトラックに、[TRIG] キー 9~16 は MIDI トラックに対応します。

トラックをミュートするには、対応する [TRIG] キーを押します。ミュートしているトラックは [TRIG] キーが消灯し、四角ではなく線がトラックのミュートセクションに表示されます。ミュートされていないトラックは [TRIG] キーが赤く点灯し、四角の枠がトラックのミュートセクションに表示されます。[FUNC] を押したまま [TRIG] キーを押すと、[FUNC] を放すまでミュートの変更が保持されます。現在ミュートされているトラックで、[FUNC] を放すとミュート解除されるトラックには「+」記号が付きます。現在ミュートされていないトラックで、[FUNC] を放すとミュートされるトラックには「X」記号が付きます。

トラックをソロ演奏するには、ソロ演奏するトラックに対応する [CUE] + [TRIG] キーを押します。ソロ演奏しているトラックの [TRIG] キーが緑に点灯し、「S」の文字が付きます。トラックのソロ演奏を解除するには、同じキーの組み合わせを再度押します。すべてのトラックのソロ演奏が解除されると聞こえるようになるトラックの [TRIG] キーが明るい赤に点灯し、点線の四角が付きます。ソロ演奏を開始する前にミュートされていたトラックの [TRIG] キーは消灯します。ソロモードが終了しても、これらのトラックはミュートされたままになります。ミュートしていたトラックをソロ演奏していた場合は、ソロモードが終了するとミュート状態に戻ります。

トラックをキューした場合、ミュートするとメイン出力に送信されません。ただし、そのトラックはキュー出力からは聞こえます。キューしたトラックをソロ演奏すると、メイン出力とキュー出力の両方から聞こえます。



トラック 8 がマスタートラックになっている場合は、ミュートによる影響はありません。

マスタートラックではオーディオ出力のキューはできません。

Neighbor マシンを使用している場合、最後の Neighbor マシンの前のトラックはミュートできません。チェーンをミュートする場合は、最後の Neighbor マシンをミュートしてください。



MIXER メニューにしなくてもトラックをミュートすることができます。ミュートするトラックの [FUNC] + [TRACK] キーを押します。ただし、トラックのソロ演奏は、MIXER メニューでのみ可能です。

[TRACK] キーでもミュート状態がわかります。ミュートされていて現在アクティブなトラックは、[TRACK] キーが黄色に点灯します。ミュートされていて現在選択されていないトラックは、[TRACK] キーが消灯します。

8.9 TEMPOメニュー

ここでは、プロジェクトの BPM を設定します。TEMPO メニューは、[TEMPO] キーを押すと表示されます。



LEVEL ノブで現在のテンポを整数刻みで変更します。[UP] および [DOWN] 矢印キーで、テンポの小数部分を変更します。

8.9.1 テンポのタップ

テンポを設定するには、[FUNC] キーを押したまま [TEMPO] キーを一定のリズムでタップします。4 回連続してタップすると、タップの平均テンポが新しいテンポとして設定されます。[TEMPO] キーをタップし続けると、タップの平均テンポが更新されていきます。

8.9.2 パターンのテンポの微調整

一時的に、テンポを 10% 上げるまたは下げることができます。[LEFT] または [RIGHT] 矢印キーを押します。キーを放すと、BPM は元の設定に戻ります。この機能は、Octatrack MKII をターンテーブルや外部サウンドソースと一時的に手動で同期する場合にとっても便利です。このテンポ変更は、TEMPO メニューでなくても実行できます。

8.9.3 サンプルのテンポの微調整

1 つまたは複数の [TRACK] キーを押したまま [LEFT]/[RIGHT] を押し、そのトラックで現在再生されているサンプルのテンポを一時的に微調整できます。これによって、シーケンサーのテンポが変更されることはありません。



ARRANGER メニューで、パターンそれぞれに個別のテンポ設定を割り当てることができます。詳細については、86 ページの「14. アレンジャー」を参照してください。

9.トラックレコーダーとPickupマシン

Octatrack MKII でのサンプリングには 2 種類の方法があります。トラックレコーダーを使い、手動またはレコーダートリガーを使用してサンプリングする方法と、Pickup マシンと呼ばれる、基本的にはルーパーのように動作する特別なマシンを使ってサンプリングする方法です。トラックレコーダーでのサンプリングについては、47 ページの「9.2 トラックレコーダーのサンプリング方法」を参照してください。Pickup マシンでのサンプリングについては、49 ページの「9.3 Pickup マシンでのサンプリング」を参照してください。

トラックレコーダーのサンプリングまたは Pickup マシンのサンプリングを実施する場合は必ずトラックレコーダーが使用されます。各プロジェクトには、各トラックごと 1 つ、計 8 トラックのレコーダーがあります。このレコーダーは、外部入力、メインおよびキュー出力、内部トラック、およびこれらのソースの組み合わせによるオーディオを録音するよう設定できます。トラックレコーダーには、常に使用可能なトラックは割り当てられていません。RECORDING SETUP メニュー（44 ページの「9.1 RECORDING EDIT および SETUP メニュー」参照）を使用して、ソースの設定や、トラックレコーダーでサンプリングする方法の設定をします。

デフォルトでは、サンプリング時にトラックレコーダーのメモリが使用されます。各トラックレコーダーでおよそ 16 秒間サンプリングできます。ただし、予約されているトラックレコーダーメモリを増減することができます。トラックレコーダーで Flex RAM メモリに直接サンプリングすることもできます。RAM メモリの配分に関する設定は、MEMORY メニュー（39 ページ参照）にあります。RAM メモリの通常の操作について詳しくは、28 ページの「8.1 プロジェクトと RAM メモリ」を参照してください。

トラックレコーダーでサンプリングしたサンプルは、レコーダーバッファに保存されます。Flex サンプルスロットリストには 8 つのレコーダーバッファがあります。トラックレコーダーサンプリングを使用して録音したサンプルを再生するには、対応するレコーダーバッファをトラックの Flex マシンに割り当てる必要があります。トラックレコーダーのサンプリングは再生とは関係なく動作するため、同じトラックをサンプリングとサンプルの再生の両方に使用できます。また、同じレコーダーバッファをパターン複数の Flex マシンに割り当てることが可能です。各 Flex マシントラックは、個々に設定したりシーケンサトリガーを配置したりすることができます。レコーダーバッファについて詳しくは、48 ページの「9.2.3 録音したレコーダーサンプルの再生」を参照してください。録音した Pickup マシンのサンプルの再生のしかたは多少異なります。Pickup マシンがトラックに割り当てられている場合は、トラックのレコーダーとそのトラックのレコーダーバッファの両方にハードリンクされます。そのため、録音したサンプルを再生する Pickup マシンを割り当てる必要はありません。Pickup マシンで録音したサンプルは、レコーダーバッファに保存されているため、保存して編集することができます。

レコーダーバッファの内容は自動的に保存されません。レコーダーバッファにサンプルがある状態で、対応するトラックレコーダーでサンプリングを開始すると、元のバッファのサンプルが新しいサンプルで置き換えられます。また、レコーダーバッファのサンプルは、Octatrack MKII の電源をオフにした場合や、プロジェクトを変更した後はメモリから消去されます。レコーダーバッファのサンプルを残しておきたい場合は、コンパクトフラッシュカードに保存する必要があります。この操作は、[FUNC] + [REC3] を押して表示される RECORDING SETUP EDIT メニューで行います。また、オーディオエディタから保存することもできます。詳しくは 85 ページの「13.2.5 FILE」で説明しています。



サンプリング手順については、103 ページの「17.1 トラックレコーダーのサンプリング」を参照してください。

録音したサンプルは、オーディオプールに直接保存することも、プロジェクトフォルダに保存することもできます。この設定は、PERSONALIZE メニューにあります。詳細については、33 ページの「8.5.4 PERSONALIZE」を参照してください。

録音したサンプルは、その場で時間を延ばしたり縮めたりして Octatrack MKII の BPM に合わせるすることができます。それには、SRC SETUP メニューの TSTR を AUTO、NORM または BEAT に設定しておく必要があります。AUTO に設定する場合、レコーダーバッファのタイムストレッチが有効になっていることを確認してください。これはオーディオエディタの ATTRIBUTES メニューで確認できます。詳細については、83 ページの「13.2.4 ATTRIBUTES」を参照してください。

トラックレコーダーで録音したサンプルは、オーディオエディタで直接開き、編集することができます。最初に、編集するレコーダーバッファのサンプルがあるトラックを選択します。[REC1/2] + [BANK] を押してオーディオエディタでレコーダーバッファのサンプルを開きます。オーディオエディタについて詳しくは、79 ページの「13. オーディオエディタ」を参照してください。オーディオエディタは、RECORDING SETUP EDIT メニューからも起動することができます。このメニューは、[FUNC] + [REC3] を押すと表示されます。

MIXER メニューの DIR パラメータが 0 に設定されている場合でもサンプリングすることができます。

[CUE] + [REC1/2] キーを押して、入力オーディオをキューすることができます。

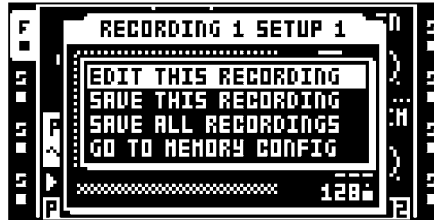
9.1 RECORDING EDIT および SETUP メニュー

各トラックレコーダーには、2 つの専用の RECORDING SETUP ページがあります。ここには、トラックレコーダーのサンプリング対象とサンプリング方法に関連する設定があります。レコーダートリガーのサンプリングに必要なステップシーケンサのレコーダートリガーの配置も、この 2 つのメニューページが有効な場合に実行できます。トラックレコーダーとトラックは直接リンクされるため、編集するトラックレコーダーのトラックが有効になっている必要があります。

RECORDING SETUP メニューで [FUNC] + [PLAY] を押すと、有効なトラックレコーダーのレコーダーバッファに保持されているオーディオコンテンツがすべて消去されます。この操作時は、GRID RECORDING モードを無効にしておく必要があります。

9.1.1 RECORDING EDIT メニュー

[FUNC] + [REC3] を押すと RECORDING EDIT メニューが表示されます。このメニューでは、トラックレコーダーに関連するさまざまなコマンドを提供しています。



EDIT THIS RECORDING: 録音したサンプルをオーディオエディタで開きます。オーディオエディタについては、95 ページのセクション「オーディオエディタ」で説明しています。

SAVE THIS RECORDING: 有効なトラックレコーダーで録音した内容をコンパクトフラッシュカードに保存します。

SAVE ALL RECORDING: すべてのトラックレコーダーで録音したすべての内容をコンパクトフラッシュカードに保存します。

GO TO MEMORY CONFIG: MEMORY メニューが表示されます。ここで、RAM メモリの割り当てを設定できます。このメニューについて詳しくは、39 ページを参照してください。

9.1.2 RECORDING SETUP 1 メニュー

[FUNC] + [REC1] を押すと RECORDING SETUP 1 メニューが表示されます。



ウィンドウ下部のバーにトラックレコーダーのサンプリングと再生が示されます。バーは、レコーダーバッファの長さ（または予定の長さ）を表します。サンプリング中やサンプルの再生中は、録音位置と再生位置を示す 2 つの矢印が表示されます。バーの方を向く上側の矢印は録音位置を示します。下側の矢印は再生位置を示します。バーの右には、アクティブなトラックレコーダーで可能なサンプリング時間が秒単位とシーケンサーステップ数で表示されます。

サンプリングまたは録音したサンプルの再生中、テープレコーダーのホイールが回転を開始します。

INAB: レコーダーがサンプリングする入力または入力ペア AB を選択します。

- -: サンプリング時にレコーダーは入力 AB を無視します。
- **A B:** レコーダーでステレオフィールを録音します。入力 A からの信号は左側に、入力 B からの信号は右側にパンされます。これはデフォルトの選択肢です。
- **A:** レコーダーは入力 A からサンプリングします。録音したサンプルは、入力が 1 つでもステレオになります。
- **B:** レコーダーは入力 B からサンプリングします。録音したサンプルは、入力が 1 つでもステレオになります。
- **A+B:** レコーダーは入力 A と入力 B を合わせた信号をステレオでサンプリングします。

INCD: レコーダーがサンプリングする入力または入力ペア CD を選択します。5 つのオプションがあります。

- -: サンプリング時にレコーダーは入力 CD を無視します。
- **C D:** レコーダーでステレオフィールを録音します。入力 C からの信号は左側に、入力 D からの信号は右側にパンされます。これはデフォルトの選択肢です。

- C: レコーダーは入力 C からサンプリングします。録音したサンプルは、入力が1つでもステレオになります。
- D: レコーダーは入力 D からサンプリングします。録音したサンプルは、入力が1つでもステレオになります。
- C+D: レコーダーは入力 C と入力 D を合わせた信号をステレオでサンプリングします。

RLEN: トラックレコーダーがサンプリングを開始してからの、録音時間を設定します。この設定は、シーケンサーの BPM に依存しますが、トラックのスケール設定は無視します。16 に設定すると、スケール設定 1x での 16 個の 16 分音符に相当する長さを録音できます。

RLEN を MAX に設定すると、予約されているサンプリング時間いっぱいまでサンプルが録音されます。デフォルトでは 16 秒ですが、MEMORY メニューで増やすことができます。詳細については、37 ページの「8.6.5 メモリ」を参照してください。

TRIG: 3 種類のサンプリング処理から選択できます。この設定では、トラックに割り当てられた Pickup マシンが動作する方法も設定します。

- **ONE:** 手動またはレコーダートリガーでサンプリングが開始されると、**RLEN** で設定された長さだけサンプリングします。サンプリングは、**[TRACK] + [REC1/2]/[MIDI]** を押すと再度開始することができます。
- **ONE2:** 手動またはレコーダートリガーでサンプリングが開始されると、**RLEN** で設定された長さだけサンプリングします。**[TRACK] + [REC1/2]/[MIDI]** を押すと、サンプリングを途中で停止できます。
- **HOLD:** サンプリングを開始すると、**[TRACK] + [REC1/2]/[MIDI]** キーを押している間のみサンプリングします。また、**RLEN** の設定で可能な時間より長くなっても、サンプリングは継続します。サンプルの結果は、手動サンプリングかレコーダートリガーかによって異なります。

レコーダートリガーを使用してサンプリングした場合、**[TRACK] + [REC1/2]/[MIDI]** が手動で押されない限り、無音が録音されます。

例: **INAB** を A+B、**TRIG** を HOLD、**RLEN** を 16 に設定したレコーダートリガーをシーケンサーの最初のステップに置いたとします。**[PLAY]** を押すとシーケンサーが開始します。シーケンサーがステップ 4 に達したところで、**[TRACK] + [REC1]** を押し、シーケンサーがステップ 6 に達する前にキーを放したとします。録音されたサンプルは、最初の 16 分音符が無音、16 分音符 2 つにオーディオ、最後の 16 分音符 11 個が無音になります。

SRC3: どの内部ソースを録音するかを選択します。ソースを選択することで、トラックレコーダートリガーおよびレコーダーバッファトリガーが同じシーケンサーステップに配置された場合のサンプルの再生方法も決まります。SRC3 を「-」に設定し、トラックレコーダートリガーでオーディオ入力を録音する場合、サンプルトリガーで再生されるサウンドは、レコーダートリガーで録音されたものと同じサウンドになります。他のすべての SRC3 設定は、同様のケースでは、サンプルトリガーは前のトリガーで録音されたサウンドを再生します。

- -: サンプリング時にレコーダーは内部ソースを無視します。
- **MAIN:** メイン出力にルーティングされているソースをミックスしてサンプリングします。
- **CUE:** キュー出力にルーティングされているソースをミックスしてサンプリングします。
- **T1 - T8:** 選択したオーディオトラックの出力をサンプリングします。

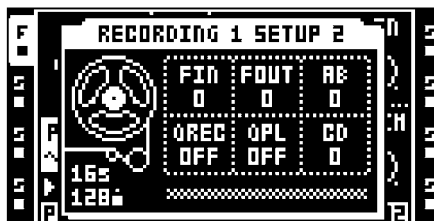
LOOP: 録音したサンプルを再生時にループするかしないかを設定します。



ソースが「-」に設定されており、ここからサンプリングを行おうとすると、無音のみが録音されます。

9.1.3 RECORDING SETUP 2 メニュー

[FUNC] + [REC2] を押すと RECORDING SETUP 2 メニューが表示されます。



FIN: 録音の最初にフェードインを適用します。値は、シーケンサーのステップで指定します。非常に短いフェードインを設定することで、録音したサンプルをループした時にクリック音が発生する可能性を防ぐことができます。

FOUT: 録音にフェードアウトを適用します。値は、シーケンサーのステップで指定します。録音を停止した後にフェードアウトが追加されます。16 ステップの録音をし、**FOUT** を 2 に設定すると、サンプルの長さは 18 シーケンサーステップになります。このパラメータは、Pickup マシンに対しては異なる動作をします。この場合、録音されたループの先頭にフェードアウトが適用されます。

AB: 入力ペア AB から入力される信号のモニタリングレベルを設定します。設定は、Pickup マシンがトラックに割り当てられている場合にのみ適用されます。RECORDING SETUP 1 ページの **INAB** 設定で、モニターする入力を指定します。別のトラックレコーダーに異なる **AB** 設定がある場合、アクティブなトラックのトラックレコーダーの設定が、現在の Pickup マシンのモニタリングレベルとして指定されます。モニター信号はアクティブなトラックにルーティングされます。トラックに対するエフェクトはすべて信号にもかかります。また、アクティブなトラックの出力先にもルーティングされます。この設定は、Pickup マシンがサンプリングする入力オーディオをモニターする場合で、MIXER メニューの **DIR** パラメータを使用したくない場合に便利です。

QREC: 手動サンプリングと Pickup マシンサンプリングのクオンタイズの時間指定ができます。

- **OFF:** 録音のクオンタイズを無効にします。
- **PLEN:** 録音を開始するキーを押した後、パターンがすべて再生されると録音処理が開始されます。
- **1...:** 設定されているシーケンサーステップ数に応じた、サンプリング処理の開始時間です。4 を選択すると、サンプリングは次の 1 拍から始まります。8 を選択すると、サンプリングは小節の半分から始まります。

QPL: レコーダーバッファおよび Pickup マシンの手動トリガリングをクオンタイズできます。[**TRACK**] + [**PLAY**] を押すか、最後の 8 つの [**TRIG**] キーを押すなどすると手動トリガーが発動します。このパラメータは、シーケンサーでトリガーしたトラックレコーダーには影響しません。このパラメータは、オーディオエディタの **ATTRIBUTES** メニューにある **QUANTIZED TRIG** 設定と同じです。**QPL** パラメータを変更すると、**QUANTIZED TRIG** も変更されます。トラックレコーダーのレコーダーバッファをオーディオエディタで開くと確認できます。詳細については、83 ページの「13.2.4 ATTRIBUTES」を参照してください。

- **OFF:** レコーダーバッファがトリガーされるとただちに、オーディオが再生されます。これはデフォルトの選択肢です。
- **PLEN:** レコーダーバッファがトリガーされると、パターンがすべて再生された後に再生が始まります。
- **1...:** 設定されているシーケンサーステップ数に応じて、レコーダーバッファを再生開始する時間を指定します。4 を選択すると、再生は次の 1 拍から始まります。8 を選択すると、サンプリングは小節の半分から始まります。

CD: AB 設定と同様ですが、対象が入力 CD です。



FIN と **FOUT** を最低値に設定すると、録音したサンプルをループする場合に不要なクリック音が発生するのを防ぐことができます。

9.2 トラックレコーダーのサンプリング方法

サンプリングには主に 2 種類の方法があります。手動サンプリングは、手動でキーを押して実行します。レコーダートリガーサンプリングは、レコーダートリガーを使用して自動で行うサンプリングです。

9.2.1 手動サンプリング

手動サンプリングは、キーを組み合わせることで実行します。RECORDING SETUP 1 メニューの **INAB**、**INCD** および **SRC3** を、モノラルソースとステレオソースの両方で正しく設定するとサンプリングできます。

[**TRACK**] + [**REC1**] で、外部入力 AB からトラックのトラックレコーダーにサンプリングします。

[**TRACK**] + [**REC2**] で、外部入力 CD からトラックのトラックレコーダーにサンプリングします。

[**TRACK**] + [**REC3**] で、内部サウンドをトラックのトラックレコーダーにサンプリングします。



レコーダーバッファにサンプルがある状態で、対応するトラックレコーダーでサンプリングを開始すると、元のバッファのサンプルが新しいサンプルで置き換えられます。



手動でサンプリングする場合は、Octatrack MKII は録音したサンプルの BPM と、サンプリングされた小節数の両方で最適な推測を行います。この情報は、オーディオエディタでレコーダーバッファを開くと確認及び必要に応じて変更ができます。詳細については、83 ページの「13.2.4 ATTRIBUTES」を参照してください。

適切な組み合わせのキーを押すことで、複数のソースから同時にサンプリングすることができます。

RECORD QUICK MODE 設定を有効にすると、[TRACK] キーを押してサンプリングを開始する必要がなくなります。[REC1/2] キーを押すだけで、アクティブなトラックのトラックレコーダーでサンプリングが開始されます。詳細については、33 ページの「8.5.4 PERSONALIZE」を参照してください。

QREC パラメータは、Octatrack MKII に同期されている外部機器を手動でサンプリングする場合にとっても便利です。完璧なループを簡単に作成できます。手動でループをトリガーする場合、QPL を使用して Octatrack MKII のパターンと完璧に同期させて再生することができます。

9.2.2 レコーダートリガーのサンプリング

レコーダートリガーで、レコーダートリガーがサンプリングの開始ごとにサンプリング動作を自動化することができます。レコーダートリガーは、RECORDING SETUP メニューまたは TRACK EDIT メニューでシーケンサーに配置できます。詳しくは、72 ページの「12.9 TRACK TRIG EDIT メニュー」を参照してください。レコーダートリガーをシーケンサーに配置するには、GRID RECORDING モードにする必要があります。レコーダートリガーは、[TRIG] キーを押すと入力されます。

レコーダートリガーは、3 つすべての入力ソースからのサンプリングがデフォルトですが、ソース選択はレコーダートリガーごとに変更できます。RECORDING SETUP 1 メニューでは、レコーダートリガーがサンプリングするソースは、レコーダートリガーの [TRIG] キーを押したままにすると表示されます。有効なソースは、画面のグラフィックが反転し、[REC1/2/3] キーが点灯します。

レコーダートリガーのサンプリングソースを有効または無効にするには、レコーダートリガーの [TRIG] キーを押したまま、[REC1]、[REC2]、または [REC3] を押します。シーケンサーに配置される次のレコーダートリガーは、デフォルトで最も最近有効になったソースが選択されます。

レコーダートリガーは、ワンショットレコーダートリガーに変更できます。ワンショットレコーダートリガーは、1 度のみサンプリングします。ライブのサンプリングで、サンプリングを開始したらレコーダートリガーを削除したくない場合に非常に便利です。ワンショットレコーダートリガーは、[FUNC] + [TRIG] を押すと入力されます。また、[TRIG] キーが黄色に点灯します。詳細については、66 ページの「12.4.5 ワンショットトリガー」を参照してください。



レコーダーバッファにサンプルがある状態で、対応するトラックレコーダーでサンプリングを開始すると、元のバッファのサンプルが新しいサンプルで置き換えられます。



レコーダートリガーを使用してサンプリングする場合、録音したサンプルは、Octatrack MKII の現在の BPM 設定と同じ BPM に割り当てられます。オーディオエディタの ATTRIBUTES メニューで、サンプルの BPM 割り当てを変更できます。詳細については、83 ページの「13.2.4 ATTRIBUTES」を参照してください。

9.2.3 録音したレコーダーサンプルの再生

各トラックレコーダーは、専用のレコーダーバッファにサンプルを保存します。8 個のレコーダーバッファが Flex サンプルスロットリストの、最初のサンプルスロット位置の真上にあります。

MACHINE:FLEX		
F	FREE MEM:63.9	BPM SIZE
S	R4*RECORDING4	2.69
S	R5*RECORDING5	2.69
S	R6*RECORDING6	2.69
S	R7*RECORDING7	2.69
S	R8*RECORDING8	2.69
1	---	

したがって、レコーダーバッファは Flex サンプルと同様に動作し、通常の Flex サンプルと同様に、シーケンサーでトリガーするには Flex マシンに割り当てる必要があります。しかし、Pickup マシンはトラックレコーダーとレコーダーバッファにハードリンクされているため、Pickup マシンでサンプリングした場合はバッファを割り当てる必要がありません。マシンにサンプルを割り当てる方法については、56 ページの「11.3 Flex および Static サンプルのマシンへの割り当て」で説明しています。



Octatrack MKII の電源をオフにすると、メモリに格納されているレコーダーバッファサンプルは消去されます。残しておきたい場合は、コンパクトフラッシュカードに保存する必要があります。これは、85 ページの「13.2.5 FILE」で説明するオーディオエディタか、[FUNC] + [REC3] を押して表示できる RECORDING SETUP EDIT メニューで行います。

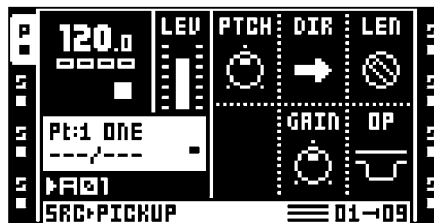


多くの場合、トラックレコーダーのサンプリング方法を使用してサンプルを開始する前に、トラックの Flex マシンにレコーダーバッファを割り当てておくことが便利です。レコーダーバッファは、なるべくサンプリング時に使用するトラックレコーダーに対応している必要があります。たとえばトラックレコーダー 1 を使用している場合、レコーダーバッファ 1 を、トラック 1 に割り当てた Flex マシンに割り当てることができます。そうするとトラックレコーダー 1 でサンプリングする場合に、録音したサンプルを即時に再生することができます。

9.3 Pickupマシンでのサンプリング

Pickup マシンでは、ループの構成を目的とした特殊なサンプリングができます。Pickup マシンを使用すると、ループの録音、オーバーダビングの追加、ループセクションの繰り返しができるほか、Octatrack MKII の BPM の全般設定を録音したループの BPM に調整することもできます。たとえば Pickup マシンを MIDI フットコントローラで操作できる場合、オーディオのライブマニピュレーションに非常に適しています。

Pickup マシンはトラックレコーダーとレコーダーバッファに依存していますが、操作の代替方法として考えることができます。Pickup マシンをトラックに割り当てると、トラックのレコーダーとそのトラックのレコーダーバッファの両方にハードリンクされます。Pickup マシンの動作は、RECORDING SETUP メニューの設定で制御できます。サンプリングするソースのほか、録音の長さ、フェードイン / アウトなどもここで設定できます。Pickup マシンはレコーダーバッファにもリンクされるため、Pickup マシンで録音内容を再生する場合にレコーダーバッファを割り当てる必要はありません。Pickup マシンでサンプリングできるようにするには、割り当てたトラックをアクティブにする必要があります。



Pickup マシンでループさせる場合、再生操作は Flex マシンや Static マシンとは大幅に異なります。Pickup マシンはシーケンスやパラメータロックができません。Pickup マシンの画面のグラフィックも、他のマシンと比べて多少異なります。通常サンプル名が表示される場所に、再生位置、ループ長さがシーケンサステップ数で表示されます。ループ長さの右側には、Pickup マシンで選択されているトリガーモードの情報が表示されます。1 ブロックが ONE、2 ブロックが ONE2、直立したブロックは HOLD を示します。

9.3.1 マスターおよびスレーブ Pickup マシン

ループを録音する最初の Pickup マシンがマスターとして動作します。Octatrack MKII の BPM は、録音されたループの BPM の計算結果に従い自動的に変更されます。Pickup マシンを他のトラックに割り当てると、そのマシンで録音したループがスレーブループになります。これらのループの長さは、マスターループの長さに依存します。スレーブ Pickup マシンの LEN パラメータを X1 に設定すると、マシンで録音されるループはマスターループと同じ長さになります。スレーブループを、マスターループに同調させることもできます。X2 に設定した場合、スレーブループの長さはマスターループの倍の長さになります。すべての Pickup マシンの再生を停止すると、新しいループを録音する最初の Pickup マシンが新しいマスターになります。

マスター / スレーブの関係はトラックアイコンで表示されます。2 ピクセルのブロックが「P」の左上にあるマシンが、マスター Pickup マシンです。2 ピクセルのブロックが「P」の左下にあるマシンが、スレーブ Pickup マシンです。



上図では、左側のトラックアイコンがマスター Pickup マシン、右側のアイコンがスレーブ Pickup マシンを示しています。

9.3.2 Pickup マシンの制御

よりループ重視のワークフローに適した操作ができるよう、Pickup マシンを含むトラックでは [REC1/2] キーの機能が変わります。外部入力には非対応になり、録音および再生キーとして機能します。一般に [REC1] は Pickup マシンの録音機能を制御し、[REC2] は再生機能を制御します。ただし、この2つのキーの動作の詳細は、RECORDING SETUP 1メニューの TRIG 設定によって異なります。Pickup マシンの状態の詳細図を、この章の最後で説明しています。

ONE を選択すると、新しいループの録音が、トラックが現在停止していても、[REC1] を押すと始まります。ループの長さは、RECORDING SETUP 1メニューの RLEN パラメータで指定します。録音中に [REC1] を再度押すと、TRIG オプションを ONE に設定してトラックレコーダーを使用してサンプリングする時と同様に、録音が再開されます。ループが録音されたら、Pickup マシンが自動的にオーバーダビングモードになります。ただし、サンプリング中に [REC2] を押すとオーバーダビングせずにループの再生が始まります。オーバーダビングと置換は [REC1] キーを使用して切り替えます。オーバーダビングまたは置換を停止するには [REC2] を押します。この操作ではループの再生は停止せず、サンプリング処理のみが停止します。停止と再生は [REC2] を使用して切り替えます。再度オーバーダビングするには、ループ再生中に [REC1] を押します。

ONE2 は ONE モードと同様に動作します。違いは、サンプリングを開始した後に、[REC1] または [REC2] を押してループ長さをアクティブに指定することができる点です。[REC1] を押すとオーバーダビングが始まり、[REC2] を押すと再生が始まります。どのキーも押さないと、ループ長さは RLEN 設定で指定した長さになり、設定された長さが録音されると Pickup マシンで自動的にオーバーダビングが開始されます。

HOLD を選択すると、[REC1] を押したままにするとサンプリングが行われます。キーを放すと、Pickup マシンでループの再生が始まります。オーバーダビングをするには、ループ再生中に再度 [REC1] を押したままにします。置換はこのモードではできません。ただし、PICKUP MAIN メニューの GAIN パラメータを -INF に設定し、同じメニューの OP を DUB に設定している場合と同じ結果を得られます。

Pickup マシンのトラックアイコンは、現在の状態によって変化します。



Pickup マシンの各種状態は上の図の通りです。左から停止、再生中、録音中、オーバーダビング、置換を表わします。

録音したループは、RECORDING SETUP メニューで [REC3] を押すか、好きな時に [TRACK] + [REC3] を押すと2倍になります。この操作で、特定の時間のループのコピーが作成されます。そのため、オーバーダビング中はこの操作を行わないことをお勧めします。



Pickup マシンを使用したサンプリング方法の手順については、104 ページの「17.1.4 Pickup マシンでのサンプリング」を参照してください。

Pickup マシンを手を使わずに操作するには、MIDI フットコントローラを使用します。Pickup マシンが応答する MIDI ノートについては、136 ページの「付録 C:MIDI コントロールの参考情報」を参照してください。MIDI フットコントローラの説明については、105 ページの「17.1.5 MIDI フットコントローラを使用した Pickup マシンの制御」を参照してください。

9.3.2 シーケンサーと Pickup マシンの同期

Octatrack MKII シーケンサーは、Pickup マシンの録音とテンポを同期することができます。これは、プログラム前のトラックを Pickup マシンのループとミックスし、シーケンサーの同期をドリフトさせたくない場合に便利です。

[TRACK] + [TEMPO] を押すと、シーケンサーと Pickup マシンのループが同期します。通常、画面の左上隅に表示されている BPM 値は、シーケンサー BPM を制御する Pickup マシンに関する情報に変わります。シーケンサーをロックしているループのテンポを表示するには、TEMPO ウィンドウを開きます。

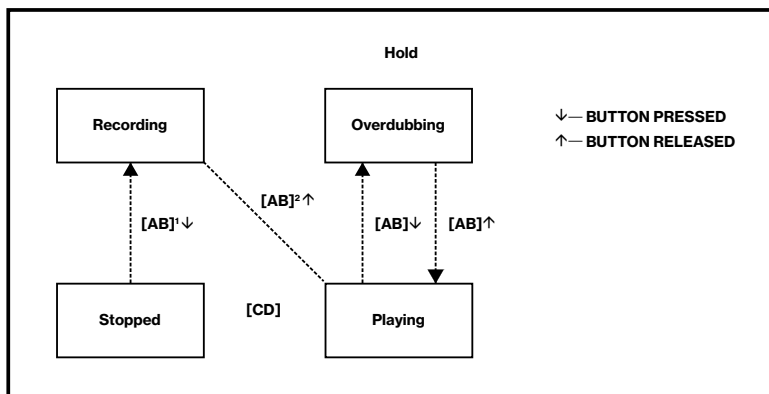
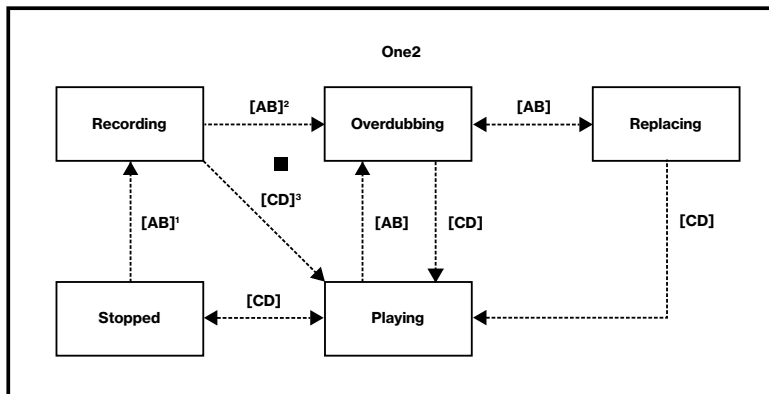
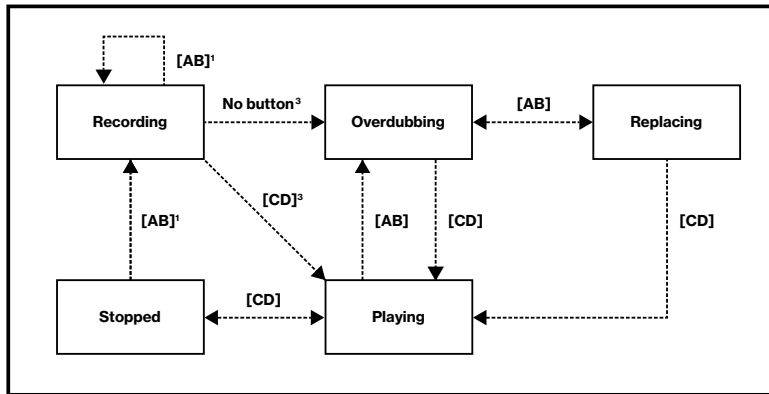


Pickup マシンの同期が有効になっている場合、シーケンサーが停止して Pickup マシンがループを再生している場合、[PLAY] キーを押すと、次に同期した Pickup マシンのループが再度開始されるとシーケンサーの再生が始まります。Pickup マシンが再生されていない場合、[PLAY] を押すとただちにシーケンサーの再生が始まります。



Octatrack MKII シーケンサーの再生中は、RECORDING SETUP 2 メニューの QPL 設定を使用して、パターンと同期して Pickup マシンを再生することができます。

[Audio record] keys functionality for various pickup machine trig settings



¹⁾ the old recording is erased

²⁾ if the button is not pressed (or released), the transition will occur when the recording position has reached its designated length

³⁾ the transition occurs when the recording position has reached its designated length

10. バンク、パート、シーン

各プロジェクトには、最大 16 個のバンクがあります。バンクには以下のものが格納されます。

- 16 個のパターン。
- 4 つのパート。

各パートには以下のものが格納されています。

- トラックに割り当てられているマシンに関する情報。
- マシンに割り当てられている Flex および Static サンプルスロットに関する情報。
- トラックのエフェクトの割り当て。
- トラックのパラメータの設定。
- 16 個のシーン。

シーンには以下のものが格納されています。

- シーンのロック。

10.1 バンク

Octatrack MKII プロジェクトは、16 個のバンクで構成されています。各バンクには 16 個のパターンが格納されます。バンク 1 のパターンは、A01 ~ A16、バンク 2 のパターンは、B01 ~ B16 という名前になります。

バンクは、[BANK] キーと [TRIG 1 ~ 16] キーのいずれかを押して選択します。[BANK] + 最初の [TRIG] キーで最初のバンクに、[BANK] + [TRIG] キー 2 で 2 番目のバンク、というように選択できます。バンクの変更を完了するには、パターンも選択する必要があります。

[BANK] を押すと、「CHOOSE BANK」というメッセージが表示されます。コンテンツがあるバンクは、[TRIG] キーが緑色になります。現在アクティブなバンクは [TRIG] キーが赤色になります。バンクを選択すると「CHOOSE PATTERN」というメッセージに変わります。その状態で [TRIG] キーを押すと、選択したバンクにあるパターンが選択されます。コンテンツがあるパターンは、[TRIG] キーが緑色になります。現在アクティブなパターンは [TRIG] キーが赤色になります。この方法でパターンを選択すると、アクティブなバンクとパターンを素早く変更することができます。パターンを選択しない場合は、「CHOOSE PATTERN」メッセージが表示された後にキーを放します。



プロジェクトで作業をしていない場合、Octatrack MKII の電源を切るとアクティブなバンクのみがメモリに保持されます。他のバンクに対する変更も保持したい場合は、プロジェクトを保存する必要があります。保存は、SAVE TO NEW コマンドで行います。このコマンドについて詳しくは、31 ページの「8.4.1 PROJECT」を参照してください。

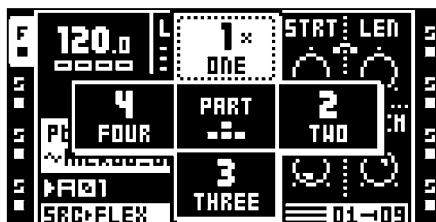
10.2 パート

バンクのパターンにバリエーションを加えるのに非常に便利なのがパートです。パートは、マシン、サンプル、エフェクト、トラックパラメータ設定、最大 16 のシーンの割り当てから構成されています。各パターンはパートにリンクされているため、1 つのパートが必ずアクティブになっています。各バンクには 4 個のパートが格納されます。

バンクのすべてのパターンのデフォルトは、パート 1 を使用する設定になっています。パターン A01 と A02 のマシンで異なるサンプルスロットを使用したい場合や設定を変えたい場合などは、これらのパターンを別のパートにリンクする必要があります。

10.2.1 パートのクイック選択

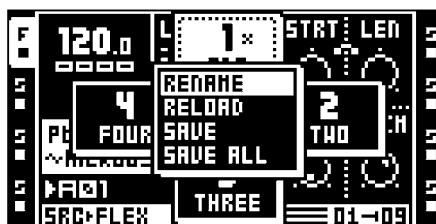
パートをアクティブなパターンにリンクするには、[PART] を押して PART QUICK SELECT メニューを表示します。



現在パターンにリンクされているパートのグラフィックが反転して表示されます。パートの変更後まだ保存していない場合は、アスタリスクが付きます。該当する [ARROW] キーを押して、アクティブなパターンにリンクするパートを選択します。[YES] を押してリンクします。パートの選択時に [FUNC] を押したままにすると、パートをクイックリンクできます。

10.2.2 パートの編集

編集するパートを、[ARROW] キーを使用して選択し、[FUNC] + [PART] を押すと PARTS EDIT ポップアップメニューが表示されます。



RENAME: 各パートに一意の名前を付けることができます。このオプションを選択して [YES] を押すと、名前付けウィンドウが表示されます。

RELOAD: パートを保存してある設定に戻します。このコマンドを実行した場合に、パートの設定が保存されていない場合に、パートを保存するかをたずねるメッセージが表示されます。

SAVE: パートを保存します。パートの RELOAD コマンドを実行できるようにするには、パートを保存する必要があります。

SAVE ALL: すべてのパートに対して行われたすべての変更を保存します。



EDIT PARTS メニューではコピー、貼り付け、クリア操作ができます。

10.2.3 パートのリロード

パートのパラメータを調整した後に、保存してある状態に戻す場合は [FUNC] + [CUE] を押します。このコマンドは、すでに保存されているパートにのみ使用できます。保存されていないパートがアクティブな時に「SAVE PART FIRST」というメッセージが表示されます。



このコマンドは、ライブ設定で、多数のパラメータを微調整した後に、元のサウンドにパートを戻したい場合に便利です。

10.3 シーン

各パートには 16 個のシーンがあります。シーンとは、クロスフェーダーの 2 つのシーンスロットに割り当てられる、ロックパラメータ値のセットです。パラメータロックなどのシーンのロック機能については、67 ページの「12.5 パラメータロック」で説明しています。

スロット A に割り当てられたシーンは、クロスフェーダーを左端の位置にすると完全に有効になり、クロスフェーダーを右端の位置にすると、スロット B に割り当てられたシーンが完全に有効になります。クロスフェーダーをその他の位置にすると、ロックされたシーンパラメータ間の補間が行われます。割り当てられたシーンのいずれかのみにもロックパラメータが含まれている場合は、クロスフェーダーによりこれらの値とアクティブなパターン的一般パラメータ値が補間されます。

現在割り当てられているシーンは、画面右下に表示されます。また、いずれかの [SCENE] キーを押して割り当てを確認することもできます。[SCENE] キーを押したシーンスロットに割り当てられているシーンの [TRIG] が赤色になります。別のシーンスロットに割り当てられているシーンの [TRIG] キーは緑色になります。ロックが含まれているシーンは、[TRIG] キーが半輝度で緑色に点灯します。



クロスフェーダーを動かすと、ロックされているシーンのパラメータが、パラメータロックに優先されます。これにより、シーンパラメータ間を、パラメータロックによる急激な変化がないよう、スムーズに遷移させることができます。

10.3.1 シーンの割り当てと調整

シーンをシーンスロット A に割り当てするには、[SCENE A] + [TRIG] キーを押します。選択したシーンがシーンスロット A に割り当てられます。この手順は、シーンをシーンスロット B に割り当てする場合も同じですが、押すキーは [SCENE B] + [TRIG] になります。空のシーンをシーンスロットに割り当てることは可能ですが、2 つの空のシーンをクロスフェーダーに割り当てた場合、動かしても効果は得られません。

シーンを割り当てた後に、パラメータをロックすることができます。この機能は、サンプルトリガーにパラメータロックを割り当てると同様です。ロックを割り当てるとシーンの [SCENE] キーを押し、DATA ENTRY ノブを回してロックするトラックパラメータの値を選択します。パラメータのグラフィックが反転し、ロックされた値が表示されます。シーンのロックを解除するには、[SCENE] キーを押したまま相当する DATA ENTRY ノブを押します。

シーンロックがあるトラックと TRACK PARAMETER ページを素早く表示するには、**[SCENE]** キーを押したままにします。シーンロックがあるすべてのトラックの **[TRACK]** キーが、半輝度で緑色に点灯するか、点滅します。いずれかのトラックを選択すると、**[TRACK PARAMETER]** キーが半輝度で緑色に点灯するか、点滅します。これは、シーンロックがある TRACK PARAMETER ページを示しています。

10.3.2 シーンのボリュームのロック

ボリュームのフェード専用のパラメータを、シーンだけに使用することができます。XLV、XVOL および XDIR パラメータは、LEVEL、VOL および DIR パラメータにさらに追加されるボリュームコントローラのセットです。ボリュームのフェードを処理する方法はそれぞれ異なります。必要に応じてロックすることで、クロスフェーダーが、トラックまたは入力のパリュームを等分にフェードします。このボリュームのロック方法は、2つのトラック間でクロスフェーダーを使用してセンター位置をとる場合に発生するボリュームの低下を防ぎたい場合に適しています。

パラメータは **[SCENE]** キーを押している間表示されます。XLV パラメータは、すべての TRACK PARAMETER ページにある LEVEL パラメータに上書きされて表示されます。XVOL パラメータは AMP MAIN メニューにあります。XDIR AB および XDIR CD パラメータは MIXER メニューにあります。

XLV パラメータは 2 つの設定にロックできます。

MIN: 信号をミュートします。ポストトラックエフェクトです。

MAX: 設定した LEVEL 信号レベルで信号をスルーさせます。

XVOL パラメータ (AMP メニュー) は 2 つの設定にロックできます。

MIN: 信号をミュートします。プレトラックエフェクトです。

MAX: 設定した VOL 信号レベルで信号をスルーさせます。

2 つの XDIR パラメータ (MIXER メニュー) はそれぞれ 2 つの設定にロックできます。

MIN: 信号をミュートします。

MAX: 設定した DIR 信号レベルで信号をスルーさせます。



[SCENE] キーを押したまま **LEVEL** ノブを押すと、LEVEL ロックが解除されます。**[SCENE]** キーを押したまま **DATA ENTRY** ノブを押すと、XVOL ロックが解除されます。**[SCENE]** キーを押したまま **ノブ B** を押すと、XDIR AB ロックが解除されます。**[SCENE]** キーを押したまま **ノブ C** を押すと、XDIR CD が解除されます。

10.3.3 シーンのミュート

[FUNC] + [SCENE A]/[SCENE B] を押すと、シーンスロットに割り当てられたシーンがミュートされます。シーンをミュートすると、割り当てられたシーンのロックされているパラメータが無視され、アクティブなパートの全般パラメータ値が適用されます。これにより、たとえばシーンパラメータ値がロックされており、クロスフェーダーの位置が完全にシーンがアクティブになる位置にある場合、ミュートされているシーンをミュート解除することで、エフェクトの消去を適用することができます。

10.3.4 シーンのコピー

シーンをコピーして、新しいシーンの位置に貼り付けることができます。

シーンスロット A または B に割り当てられているシーンをコピーするには、**[SCENE]** キーを押したまま **[RECORD]** を押します。「COPY SCENE」というメッセージウィンドウが表示されます。**[SCENE]** キーを押したまま **[STOP]** を押すとシーンが貼り付けられます。「PASTE SCENE」というメッセージウィンドウが表示されます。コピーしたシーンは、シーンスロットに割り当てられたシーンの位置に貼り付けられます。

10.3.5 シーンのクリア

すべてのシーンパラメータロックデータをシーンから消去することができます。

[SCENE] キーを押したまま **[PLAY]** を押します。「CLEAR SCENE」というメッセージウィンドウが表示されます。シーンスロットに割り当てられているシーンが消去されます。

シーンのクリア操作は、同じ手順をもう一度繰り返すと取り消すことができます。「UNDO SCENE」というメッセージがディスプレイに表示されます。

11.トラック

Octatrack MKIIシーケンサーは、8つのオーディオステレオトラックと8つのMIDIトラックを同時に操作できます。この章では、オーディオトラックについて説明します。MIDIトラックの詳細については、89ページの「15.MIDIシーケンサー」を参照してください。

Flex および Static マシンは、サンプルの処理に使用します。Thru および Neighbor マシンは、さまざまなオーディオルーティングオプションを指定できます。Pickup マシンは、ルーパーデバイスとして動作します。使用できるマシンのタイプや操作について詳しくは、116ページの「付録 A: マシンの参考情報」を参照してください。

各トラックには5つのTRACK PARAMETER ページがあります。それぞれに、MAIN ページとSETUP ページが1ページずつあります。これらのページのパラメータは、トラックに割り当てたマシンの動作に影響します。詳しくは、57ページの「11.4 TRACK PARAMETER ページ」を参照してください。



SETUP メニューにあるパラメータは、マシン、トラック、エフェクトのより詳細な操作のために表示されます。最初に、MAIN ページにあるパラメータを理解してから、SETUP メニューのパラメータを操作してみてくださいをお勧めします。

SRC と FX1/FX2 ページにあるパラメータは、トラックに割り当てられているマシンやエフェクトによって異なります。

11.1 FlexマシンとStaticマシンの違い

Flex サンプルは Octatrack MKII の RAM メモリにロードし、Static サンプルはコンパクトフラッシュカードからストリーミングするという点のほかに、2つのマシンタイプにはいくつかの違いがあります。

トラックのLFOでStaticマシンのSTRTパラメータをモジュレーションすることはできません。クロスフェーダーでモジュレーションすることはできますが、モジュレーションが速すぎる場合、Staticマシンで正しい開始位置を更新することができず、サンプルが再生されなくなります。Staticマシンがサンプルに追い付くと、サンプルは正しい開始位置から再生されます。ただし、STRTパラメータをパラメータロックすると、ロックした正確な位置でサンプルが再生されます。Flexサンプルにはこうした制限事項はなく、STRTパラメータを大幅にモジュレーションしても常に正しい位置から再生されます。

11.2 マシンのトラックへの割り当て

マシンは、QUICK ASSIGN または SRC SETUP メニューで割り当てられます。

11.2.1 QUICK ASSIGN メニューでのマシンの割り当て

マシンを割り当てるトラックの [TRACK] キーを素早く2回押して、QUICK ASSIGN メニューを表示します。



Flex サンプルスロットリストは、アクティブなトラックに Flex マシンが含まれている場合に表示されます。Static サンプルスロットリストは、アクティブなトラックに Static マシンが含まれている場合に表示されます。[LEFT] 矢印キーを押すと、マシンリストが表示されます。それ以外の場合、QUICK ASSIGN メニューを開くと直接マシンリストにアクセスできます。



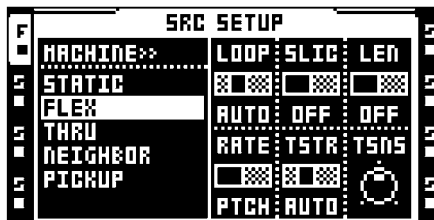
トラックに割り当てるマシンを選択して [YES] を押して割り当てます。



Flex または Static マシンを割り当てた後、[RIGHT] 矢印キーを押すと選択したマシンのサンプルスロットリストが表示されます。

11.2.2 SRC SETUP メニューでのマシンの割り当て

対応する [TRACK] キーを押してマシンを割り当てるトラックを選択します。[FUNC] + [SRC] を押して SRC SETUP メニューを表示します。アクティブなトラックにサンプルが割り当てられている Flex マシンが含まれている場合、Flex サンプルスロットリストが表示されます。アクティブなトラックにサンプルが割り当てられている Static マシンが含まれている場合、Static サンプルスロットリストが表示されます。[LEFT] 矢印キーを押すと、マシンリストが表示されます。それ以外の場合、SRC SETUP メニューを開くと直接マシンリストにアクセスできます。



左端のメニューに、すべてのマシンタイプが表示されます。カーソルで割り当てたいマシンを強調表示します。[YES] を押して選択したトラックに割り当てます。



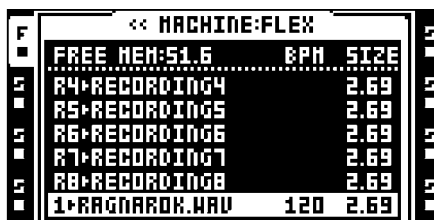
Flex または Static マシンを割り当てた後、[RIGHT] 矢印キーを押すと選択したマシンのサンプルスロットリストが表示されます。

11.3 Flex および Static サンプルのマシンへの割り当て

サンプルをサンプルスロットリストにロードしたら、トラックの Flex および Static マシンに割り当てることができます。サンプルがロードされていない場合は、29 ページの「8.3 サンプルのサンプルスロットへのロード」を参照してロードしてください。サンプルの割り当てには QUICK ASSIGN メニューと SRC SETUP メニューの両方を使用できます。

11.3.1 QUICK ASSIGN メニューでのサンプルの割り当て

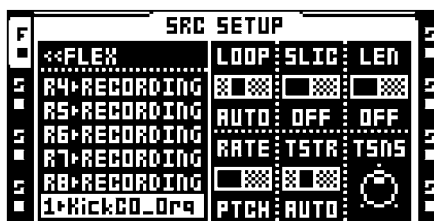
サンプルを割り当てる、Flex または Static マシンのあるトラックの [TRACK] キーを素早く 2 回押して、QUICK ASSIGN メニューを表示します。トラックに Flex マシンが含まれている場合、Flex サンプルスロットリストが表示されます。トラックに Static マシンが含まれている場合、Static サンプルスロットリストが表示されます。



トラックのマシンに割り当てるサンプルを選択して [YES] を押して割り当てます。

11.3.2 SRC SETUP メニューでのサンプルの割り当て

Flex サンプルを割り当てるには、Flex マシンがあるトラックを選択して [FUNC] + [SRC] を押し、SRC SETUP メニューを表示します。Flex サンプルスロットリストが表示されます。Static サンプルを割り当てるには、Static マシンがあるトラックの SRC SETUP メニューを表示します。Static サンプルスロットリストが表示されます。



トラックのマシンに割り当てるサンプルを選択して [YES] を押して割り当てます。



サンプルは、サンプルスロットリストでプレビューできます。サンプルを選択して [FUNC] + [YES] を押すとプレビューされます。メイン出力のサンプルがプレビューされます。[CUE] + [YES] を押すと、キュー出力でプレビューできます。デフォルトでは、プレビューするとサウンドにはトラックのエフェクトがかかります。サンプルはそのままの状態をプレビューすることもできます。この設定は、PERSONALIZE メニューにあります。詳しくは、33 ページの「8.5.4 PERSONALIZE」を参照してください。

11.4 TRACK PARAMETER ページ

5 つの TRACK PARAMETER ページには、割り当てられたマシンとエフェクトを操作するパラメータがあります。各 TRACK PARAMETER ページは、2 つのサブページに分けられています。MAIN ページには、[TRACK PARAMETER] キーを押すとアクセスできます。パラメータのロック、シーンへの割り当て、LFO を使用したモデューションができるパラメータがあります。SETUP メニューにあるパラメータは [FUNC] + [TRACK PARAMETER] を押すか、[TRACK PARAMETER] キーを素早く 2 回タップすると表示されます。セットアップパラメータはロックしたり、シーンに割り当てたり、LFO で操作したりすることはできません。これらは通常メインパラメータの動作に影響します。All TRACK PARAMETER ページには、共通の LEVEL および CUE パラメータがあります。

11.4.1 トラックのメインレベル

All TRACK PARAMETER ページには LEVEL 設定があります。LEVEL ノブで調整します。トラック、ポストエフェクトの全体のボリュームを制御します。この設定は、メイン出力にルーティングされた信号のレベルのみを制御します。キュー出力にルーティングされた信号は制御されません。

11.4.2 トラックのキューレベル

[CUE] を押して LEVEL ノブを回すと、トラックのキューレベルが設定されます。メインレベルと同様、トラックのポストエフェクトのボリュームが調整されます。この設定は、キュー出力にルーティングされた信号のレベルのみを制御します。メイン出力にルーティングされた信号は制御されません。

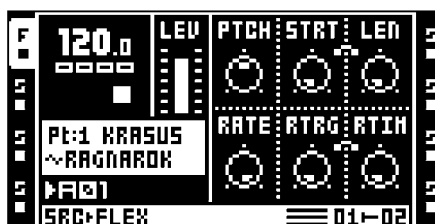


[FUNC] を押しながら LEVEL ノブを回すと、MIXER メニューの MAIN パラメータを制御できます。このパラメータは、メイン出力のボリュームを制御します。このキーとノブの組み合わせで、Octatrack MKII のメインボリュームをすばやく調整できます。

STUDIO モードが有効になっているときに、LEVEL および [CUE] + LEVEL で、2 つの出力ペアに送信されたサウンドを制御できます。このルーティングモードは、デフォルトのルーティングモードを上書きします。詳細については、35 ページの「8.6.1 AUDIO」を参照してください。

11.4.3 SRC MAIN

[SRC] キーを押すと SRC MAIN メニューが表示されます。このメニューは、トラックに割り当てられているマシンのタイプによって異なります。マシンの各種タイプやパラメータについて詳しくは、116 ページの「付録 A: マシンの参考情報」を参照してください。



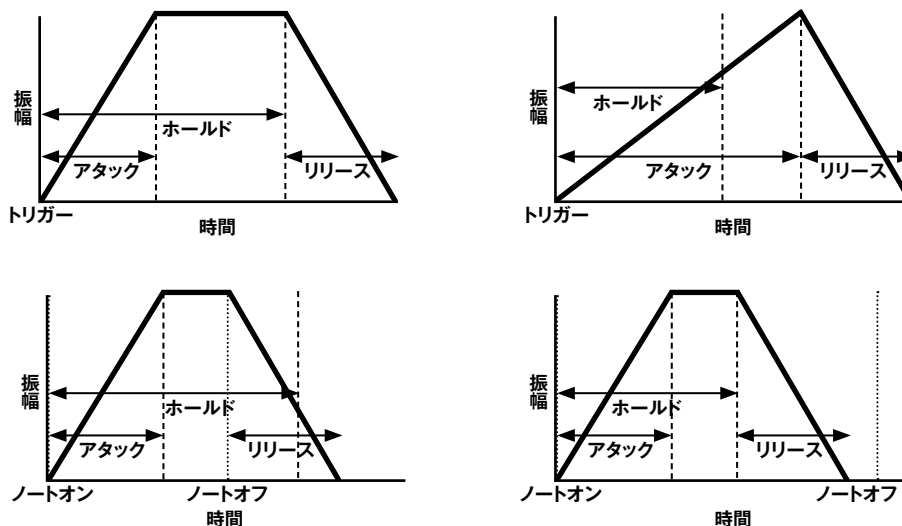
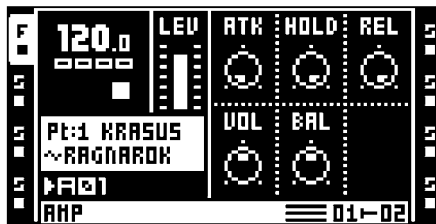
11.4.4 SRC SETUP

[FUNC] + [SRC] を押すか、[SRC] を素早く 2 回押すと SRC SETUP メニューが表示されます。このメニューではマシンとサンプルを割り当てることができます。選択したマシンのセットアップパラメータもここで設定します。サンプルスロットにサンプルをロードする手順について詳しくは、29 ページの「8.3 サンプルのサンプルスロットへのロード」を参照してください。マシンをトラックに、サンプルをマシンに割り当てる方法について詳しくは、55 ページの「11.2 マシンのトラックへの割り当て」を参照してください。



11.4.5 AMP MAIN

[AMP] を押すと、AMP MAIN ページが表示されます。ここでは、トラックの振幅やステレオ位置決めに関する設定があります。



ATK (アタック) : 振幅エンベロープが最大レベルに達するまでにかかる時間を設定します。

HOLD: 振幅エンベロープのホールド時間を設定します。信号は、ホールドフェーズの時間、保持されます (トリガーからホールド時間の終わりまで)。アタック時間はホールドフェーズの一部です。アタックの長さがホールド時間を超える場合、リリースは、アタックが完了するまで遅れます。

エンベロープがキーボードからなどのノート信号によりトリガーされた時、ノートオンとノートオフの間の時間がホールド時間よりも短い場合は、キーを放した時 (ノートオフ時) にリリースフェーズが始まります。ホールド時間がノートオンとノートオフの間の時間よりも短い場合、ホールド時間の終わりに達した時にリリースフェーズが始まります。

ホールドフェーズは、デフォルトでは BPM に依存しています。パラメータは、ホールドフェーズが継続するシーケンサステップ数で指定します。



ホールドの長さを無限に設定し、キーボードを使用してエンベロープをトリガーすると、サウンドはキーボードのキーを押している間 (またはサンプルが終わるまで) 持続します。

REL (リリース) : 信号がフェードアウトするまでにかかる時間を設定します。

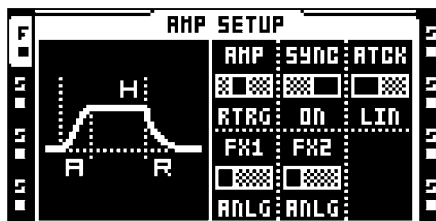
VOL: トラックのプレエフェクトのボリュームを設定します。この設定はメイン出力とキュー出力の両方に送信される信号に適用されます。

BAL: サンプルをステレオ音場に配置します。

XVOL: [SCENE] キーを押した時にのみ表示される設定です。このパラメータは、シーンにのみロックできます。詳細については、53 ページの「10.3 シーン」を参照してください。

11.4.6 AMP SETUP

[FUNC] + [AMP] を押すか、[AMP] を素早く 2 回押すと AMP SETUP メニューが表示されます。エンベロープのグラフに、エンベロープのこの部分にパラメータが指定されているが表示されます。これは静止グラフで、現在のエンベロープ設定は反映されません。



AMP: 振幅エンベロープの動作を制御します。

- **ANLG:** サンプルがトリガーされた時に、エンベロープのアタックを、現在のエンベロープレベルから開始します。
- **RTRG:** サンプルがトリガーされるたびに振幅エンベロープはゼロから開始されます。
- **R + T:** サンプルトリガーまたはトリガレストリガーがシーケンサーでトリガーされるたびに振幅エンベロープはゼロから開始されます。
- **TTRG:** サンプルまたはトリガレストリガーがトリガーされた時に、エンベロープのアタックを、現在のエンベロープレベルから開始します。

SYNC: 振幅エンベロープを Octatrack MKII BPM と同期するかしないかを設定します。

ATCK: エンベロープのアタックの動作を設定します。

- **LIN:** エンベロープのアタックは線形に作用します。
- **LOG:** エンベロープのアタックは指数関数的に作用します。この設定にすると、フェードインがより滑らかになります。

FX1: エフェクトブロック1にこれらのエフェクトを割り当てた時に、エンベロープがマルチモードフィルターや振幅モジュレーターにどのように作用するかを設定します。

- **ANLG:** マルチモードフィルターがFX1に割り当てられている場合に、サンプルトリガーがトリガーされた時に必ずしもフィルターエンベロープがゼロから始まらないように設定します。フィルターエンベロープのアタックは現在のエンベロープレベルから開始されます。振幅モジュレーターがFX1に割り当てられている場合は、フェーズはサンプルトリガーがトリガーされるたびに最初から始まります。
- **RTRG:** マルチモードフィルターがFX1に割り当てられている場合、サンプルトリガーがトリガーされるたびに、フィルターエンベロープはゼロから始まるように設定します。振幅モジュレーターがFX1に割り当てられている場合は、フェーズはサンプルトリガーがトリガーされるたびに最初から始まります。
- **R+T:** マルチモードフィルターがFX1に割り当てられている場合、サンプルトリガーまたはトリガレストリガーがシーケンサーでトリガーされるたびに、エンベロープはゼロから始まります。振幅モジュレーターがFX1に割り当てられている場合は、フェーズはサンプルトリガーまたはトリガレストリガーがトリガーされるたびに最初から始まります。
- **TTRG:** マルチモードフィルターがFX1に割り当てられている場合、サンプルトリガーまたはトリガレストリガーがシーケンサーでトリガーされた時に必ずしもフィルターエンベロープがゼロから始まらないように設定します。フィルターエンベロープのアタックは現在のエンベロープレベルから開始されます。振幅モジュレーターがFX1に割り当てられている場合は、フェーズはサンプルトリガーまたはトリガレストリガーがトリガーされるたびに最初から始まります。

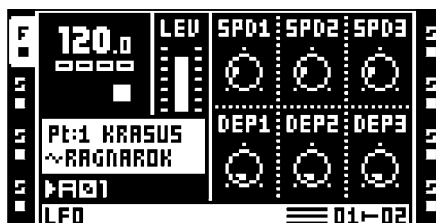
FX2: FX1パラメータと同じように動作します。2番目のエフェクトスロットにこれらのエフェクトを割り当てた時のマルチモードフィルターや振幅モジュレーターにのみ適用されます。



FX1およびFX1 AMP SETUPパラメータはEFFECTページとは異なるマスタートラックで使用できる唯一のTRACK PAGEパラメータです。

11.4.7 LFO MAIN

ここでは、3つのトラックLFOの速度と深度の設定があります。LFOは常に、Octatrack MKIIのテンポと同期します。[LFO]キーを押すとこのページが表示されます。



SPD1: LFO1の速度を設定します。値を高くするほどLFOの速度は速くなります。LFO速度をストレートビートに同期するには、16、32または64に設定してみてください。LFO SETUPメニューの**MULT**設定がLFOの速度設定に影響します。**SPD1**設定はLFO SETUPメニューのLFO1ページにある**SPD**設定が表示されます。

SPD2: LFO2の速度を設定します。この設定はLFO SETUPメニューのLFO2ページにある**SPD**設定が表示されます。

SPD3: LFO3の速度を設定します。この設定はLFO SETUPメニューのLFO3ページにある**SPD**設定が表示されます。

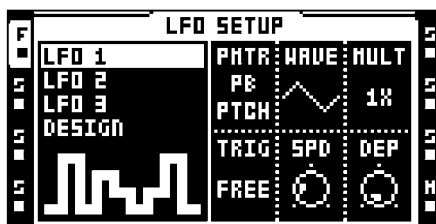
DEP1: LFO1のモジュレーション深度を設定します。この設定はLFO SETUPメニューのLFO1ページにある**DEP**設定が表示されます。モジュレーションの深度に関するパラメータについて詳しくは、71ページを参照してください。

DEP2: LFO2のモジュレーション深度を設定します。この設定はLFO SETUPメニューのLFO2ページにある**DEP**設定が表示されます。

DEP3: LFO3のモジュレーション深度を設定します。この設定はLFO SETUPメニューのLFO3ページにある**DEP**設定が表示されます。

11.4.8 LFO SETUP

このページには、3つのLFOに関するより詳細な設定があります。**[FUNC] + [LFO]**を押すか、**[LFO]**を素早く2回押すとLFO SETUPメニューが表示されます。



左側の列には、3つのトラックLFOに対する同じページが3つあり、他にLFOデザイナーページが1つあります。

LFOの動作を編集するには、**[UP]/[DOWN]** 矢印キーを使用して対応するページに移動します。トラックのLFOには6つのセットアップパラメータがあります。

PMTR: LFOがモジュレーションをかけるパラメータを選択します。LFOのモジュレーションは、TRACK PARAMETER MAINページにあるパラメータのみに適用できます。モジュレーションをかけるパラメータを選択すると、そのTRACK PARAMETERページがパラメータ名の上に表示されます。



LFOを使用して、他2つのLFOの速度と深度をモデュレートする場合、より小さい番号のLFOに対してのみ可能です。LFO3は、LFO1と2の速度と深度をモデュレートできますが、LFO2はLFO1の速度と深度のみをモデュレートできます。

WAVE: LFOの波形を選択します。11の基本的な波形と、8つのLFOデザイナー波形を使用できます。

MULT: 選択した値を**SPD**パラメータに掛けます。

TRIG: サンプルがトリガーされた時のLFOの動作方法を設定します。

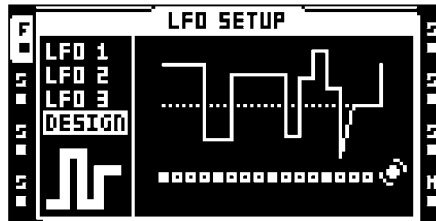
- **FREE:** LFOを連続して実行します。再始動や停止はしません。
- **TRIG:** サンプルがトリガーされた時にLFOを再始動します。その後は、新しいサンプルがトリガーされるまで連続して実行されます。
- **HOLD:** LFOをバックグラウンドで自由に実行しますが、サンプルトリガーがトリガーされると出力LFOレベルがラッチされ、次のサンプルトリガーまで保持されます。
- **ONE:** サンプルがトリガーされるとLFOが再始動し、1サイクル実行したら停止します。
- **HALF:** サンプルがトリガーされるとLFOが再始動し、半サイクル実行したら停止します。
- **SYNC TRIG:** トラックの開始時にLFOを再始動します。その後は連続してLFOが動作します。
- **SYNC ONE:** トラックの開始時にLFOを再始動します。LFOは1期間動作します。
- **SYNC HALF:** トラックの開始時にLFOを再始動します。LFOは半期間動作します。

SPD: LFOの基本速度を設定します。速度は常にBPM設定と同期されます。速度と乗数の2つのパラメータが存在するため、LFOの速度は非常に低速から非常に高速まで幅広く変更できます。3つすべてのLFOの**SPD**設定もLFO MAINページに反映されます。

DEP: ターゲットパラメータに適用するモジュレーション量を設定します。DEP を 127 に設定すると、パラメータを極値から極値までモジュレートします。たとえば、ターゲットパラメータが 64 に設定されている場合、鋸歯状波 LFO DEP 設定を 64 にすると、ターゲット値を最小値 (0) と最大値 (127) に十分にモジュレートできます。3 つすべての LFO の DEP 設定も LFO MAIN ページに反映されます。

11.4.9 LFO DESIGNER

LFO デザイナーで、カスタマイズした LFO 形状を描画できます。こうした波形は、リズムトラックのパラメータ変更などに使用できるため、ミニシーケンサーとして使用されることもあります。各オーディオトラックに 1 つの LFO デザイナーがあり、すべてのデザイナー波形をすべてのオーディオトラック LFO で使用できます。MIDI トラックでは、MIDI LFO SETUP メニューで作成されたデザイナー波形のみ使用できます。LFO デザイナー波形は LFO SETUP メニューの LFO1 ~ 3 ページにある **WAVE** パラメータで選択できます。デザイナー波形は波形の形をした小さなアイコンで表示され、T1 ~ T8 までのラベルが付いています。左側の列の DESIGNER メニューに移動して LFO デザイナーを表示します。



カスタム LFO 形は、16 のステップから成り、各ステップに一意の値を設定できます。ステップは階段状または補間のいずれかを選択できます。波形に加えたすべての変更は、画面中央の LFO 波形表示に即座に表示されます。

[TRIG] キーと上段の **DATA ENTRY** ノブを組み合わせて使用し、LFO の波形を描画します。

波形ステップを変更するには、対応する **[TRIG]** キーを押して上段の **DATA ENTRY** ノブのいずれかを回します。**[TRIG]** を押している間は、**[TRACK]** キーが暗く光ります。最初に回したノブで選択したステップ値を変更します。左右にあるノブで、波形のステップ値が最初に選択したステップの右または左に変化します。**[TRIG]** キーを押すと、対応する波形ステップに割り当てられた値が表示されます

複数の波形ステップを同時に操作することができます。複数の **[TRIG]** キーを押しながらノブを回します。すべてのステップ値が同じ量だけ調整されます。

2 つのステップ間を補間するには、対応する **[TRIG]** キーを押したままにして波形ステップを選択し、**[TEMPO]** キーを押します。選択した波形ステップと次の波形ステップ間の補間が行われます。補間をなくすには、同じキーの組み合わせをもう一度押します。補間されたステップのステップシーケンサーの **[TRACK]** キーが黄色に点灯し、LFO 波形表示が曲線になります。

LFO DESIGNER メニューが表示されている間は EDIT メニューを使用できます。**[FUNC]** + **[BANK]** を押すと表示されます。2 つのコマンドがあります。

- **RANDOMIZE:** ランダムな LFO 波形を作成します。
- **INVERT:** 作成した LFO 波形を反転します。



[FUNC]+**[LEFT]**/**[RIGHT]** を使用して、LFO デザイナーシーケンスを回転できます。

LFO DESIGNER メニューでは、コピー / クリア / 貼り付け操作ができます。トラック間で LFO デザイナー波形をコピーすることができます。クリア操作を実行すると、すべての波形ステップが 0 に設定され、補間が階段状に設定されます。

11.4.10 FX1 AND FX2

各トラックには 2 つのエフェクトを割り当て可能です。選択できるエフェクトは、2 つのエフェクトページで異なります。すべてのエフェクトとそのメインおよびセットアップパラメータの完全な一覧については、121 ページの「付録 B: エフェクトの参考情報」を参照してください。

FX1 には以下のエフェクトがあります。

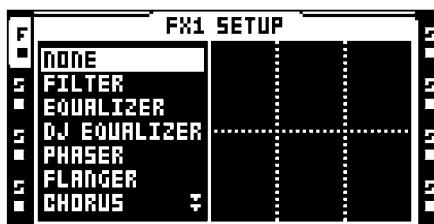
- 12/24dB マルチモードフィルター
- 2 バンドパラメトリック EQ
- DJ スタイル Kill EQ
- 2 ~ 10 段階フェイザー
- フランジャー
- 2 ~ 5 タップコーラス

- スパシャライザー
- コムフィルター
- ダイナミクスコンプレッサー
- Lo-fi コレクション

FX2 には以下のエフェクトがあります。

- 12/24dB マルチモードフィルター
- 2バンドパラメトリック EQ
- DJ スタイル Kill EQ
- 2～10 段階フェイザー
- フランジャー
- 2～5 タップコーラス
- スパシャライザー
- コムフィルター
- ダイナミクスコンプレッサー
- Lo-fi コレクション
- エコーフリーズディレイ
- Gatebox プレートリバーブ
- スプリングリバーブ
- ダークリバーブ

[FUNC] + [FX1]/[FX2] を押すか、[FX1]/[FX2] を素早く 2 回押すと FX1/FX2 SETUP メニューが表示されます。



利用可能なエフェクトが左側の列に表示されます。[ARROW] キーを使用して、割り当てるエフェクトを選択し、[YES] を押して割り当てます。割り当てたエフェクトのセットアップパラメータが右側に表示されます。

11.5 トラックのダイレクトミュート

トラックを直接ミュートするには、[FUNC] を押しながらミュートするトラックの [TRACK] キーを押します。[TRACK] キーでミュート状態がわかります。ミュートされていて現在アクティブなトラックは、[TRACK] キーが黄色に点灯します。ミュートされていて現在選択されていないトラックは、[TRACK] キーが消灯します。



トラック 8 がマスタートラックになっている場合は、ミュートによる影響はありません。

Neighbor マシンを使用している場合、最後の Neighbor マシンの前のトラックには効果がありません。チェーンをミュートする場合は、最後の Neighbor マシンをミュートしてください。



トラックは、MIXER メニューでもミュートできます。詳細については、41 ページの「8.8 MIXER メニュー」を参照してください。

11.6 メインおよびキュー出力のルーティング

トラックとオーディオ入力、メイン出力またはキュー出力のいずれかにルーティングできます。デフォルトでは、トラックとオーディオ入力はメイン出力にルーティングされています。各種ルーティング事例について詳しくは、95 ページの「16.OCTATRACK MKII のセットアップ例」を参照してください。

11.6.1 メイン出力のルーティング

これはデフォルトの設定です。すべてのトラックと入力にはメイン出力にルーティングされます。

11.6.2 キュー出力のルーティング

[CUE] + [TRACK] を押し、選択したトラックがキュー出力にルーティングされます。キュー出力されたトラックはメイン出力からも聞こえます。トラックをキュー出力すると、[TRACK] キーが点滅します。マスタートラックが設定されている場合、トラック 8 をキュー出力することはできません。[CUE] + [REC1/2/3] キーを押すと、オーディオ入力がキュー出力にルーティングされます。キュー出力された入力の <REC> LED が点滅します。

11.6.3 メインおよびキューレベルに影響するパラメータ

ルーティング方法によって、トラックまたは入力のボリュームに影響するパラメータは異なります。

TRACK MAIN LEVEL は **LEVEL** ノブで設定します。メイン出力にルーティングされている場合、トラックのポストエフェクト信号に作用します。キュートラックのキューレベルには作用しません。画面にはレベルがインジケータでグラフィック表示されます（また、ノブを回している間数値が表示されます）。

TRACK CUE LEVEL は [CUE] を押しそのまま **LEVEL** ノブを回して設定します。キュー出力にルーティングされている場合、トラックのポストエフェクト信号に作用します。メイントラックのメインレベルには作用しません。キューレベルは、[CUE] を押している間、メインレベルのインジケータではなく別のインジケータがグラフィック表示されます。トラック 8 がマスタートラックに設定されている場合は、トラック 8 は対象外です。この場合、キュー出力ができず、レベルのインジケータはグレーで表示されます。

VOL パラメータはトラックの AMP MAIN メニューにあります。トラックがメイン出力とキュー出力のどちらにルーティングされていても、トラックのポストエフェクト信号に作用します。

DIR パラメータは MIXER メニューにあります。メイン出力にルーティングされる入力オーディオ信号に作用します。キュー出力されるオーディオ入力にはキューレベルは作用しません。オーディオ入力をキュー出力する際、キューレベルは DIR の設定 100 と同等になります。



STUDIO モードを有効にするとデフォルトのメイン出力とキュー出力のルーティング動作を変更できます。STUDIO モードは、キュー出力を割り当て可能な出力のペアとして使用する場合に便利です。詳細については、35 ページの「8.6.1 AUDIO」を参照してください。

キュー出力したトラックをミュートすると、キュー出力からのみ聴こえるようになります。

PERSONALIZE メニューの CUE MUTES TRACK 設定を有効にすると、キュー出力されるトラックがミュートされます。詳しくは、32 ページの「8.5 SYSTEM」を参照してください。

XLV、XVOL、XDIR パラメータは、シーン専用です。トラックまたは入力間でフェードを行う場合にボリュームの急低下を防ぐことができます。これらのパラメータについて詳しくは、54 ページの「10.3.2 シーンのボリュームのロック」を参照してください。

MIXER メニューの MIX パラメータで、ヘッドフォン出力に送信されるメインおよびキュー信号の量を設定します。パラメータについて詳しくは、41 ページの「8.8 MIXER メニュー」を参照してください。

12. パターン

Octatrack MKII のシーケンサーは非常に強力で、サウンドやサンプルの処理において非常に重要な役割を果たします。

シーケンサーにパターンの情報が格納されます。パターンは、8 つのオーディオトラックと 8 つの MIDI トラックの再生方法に関する情報から構成されています。パターンに対して行われたすべての調整が自動的に保存されます。サンプルトリガーの初めの配置を保持しつつパターンを変更したい場合は、パターンを新しい場所にコピーしてから、そのコピーしたパターンを新しいパターンの基礎として使用する必要があります。パターンには次が含まれます。

- 8 つのオーディオトラック用サンプルトリガー。
- 8 つの MIDI トラック用サンプルトリガー。
- 8 つのトラックレコーダー用トラックレコーダートリガー。
- 8 つのオーディオトラックおよび 8 つの MIDI トラック用トリガレトリガー。
- 8 つのオーディオトラックおよび 8 つの MIDI トラック用スイングトリガー。
- 8 つのオーディオトラック用スライドトリガー。
- 8 つのオーディオトラック用ワンショットトリガー。
- どのパターンがパートにリンクされているかの情報。
- パラメータロック。
- 条件付きロック。
- サンプルロック。
- トラックの長さとお子。

12.1 トリガーインジケータ

シーケンサーが再生されている間、[RECORD] キーが点灯しているかどうかで、[TRIG] キーに異なる情報が表示されます。

[RECORD] キーが消灯している場合、右端の 8 つの [TRIG] キーでサンプルトリガーがシーケンサーでアクティブになっていることが示されます。[TRIG] キー 9 は、トラック 1 のインジケータとして、[TRIG] キー 10 はトラック 2 のインジケータとして、以降同様に動作します。

[RECORD] キーが点灯している場合、アクティブなトラックの各種トリガーが表示されます。

12.2 基本的なパターンの操作

Octatrack MKII は、音のラグを発生させずにパターンを切り替えることができます。これに加え、パターンをチェーンすることができます。これは、ライブ即興を行う場合などに便利な機能です。

12.2.1 パターンの選択

各プロジェクトには、それぞれ 16 のパターンを格納できる 16 個のバンクがあります。バンクやパターンは、[BANK] および [PTN] キーと 16 個の [TRIG] キーとを組み合わせで選択します。

パターンは、現在アクティブなバンクや他のバンクから選択できます。現在アクティブなバンクにあるパターンを選択するには、[PTN] キーを [TRIG 1 ~ 16] キーのいずれかと組み合わせで押します。[TRIG] キーが緑色のパターンにはデータが格納されています。現在アクティブなパターンは [TRIG] キーが赤色になります。

別のバンクからパターンを選択するには、最初に [BANK] + [TRIG 1 ~ 16] キーを押してバンクを選択します。「CHOOSE PATTERN」というメッセージが表示されたら、[TRIG] キーのいずれかを押しで選択したバンクにあるパターンを選択します。

12.2.2 パターン制御

[PLAY] を押すと、パターンの再生が始まります。[STOP] を押すと、Thru マシンを含むトラックを除く、すべてのトラックの再生が停止します。音は鳴らなくなりますが、エコーフリーズディレイなどのエフェクトは、ディレイの繰り返しフェードアウトするまで鳴り続けます。[STOP] + [STOP] を押すと、すべてのトラックの再生が停止し、エコーフリーズディレイを中断して、すべての音をすべての MIDI トラックの MIDI コマンドで送信します。パターンを停止した後、[PLAY] を押すと、パターンが先頭から再生されます。

パターンを再生しているときに [PLAY] を押すと、再生が一時停止されます。もう一度、[PLAY] を押すと再生が再開します。

12.2.3 パターンのチェーン

パターンのチェーンを使用して、パターンのシーケンスをループできます。同じバンクにあるパターンのみをチェーンできます。また、同じパターンを 2 度、同じチェーンに含めることはできません。パターンをチェーンするには、[PTN] キーを押してから、パターンを連続して再生す

る順番で [TRIG] キーを押したままにします。チェーン接続されている場合、現在のパターンと次に再生されるパターンの間に二重矢印が表示されます。複数パターンをチェーン接続することができます。

パターンのチェーン再生中に [STOP] を押すと、再生が停止してパターンのチェーンがリセットされます。次に [PLAY] を押すと、パターンのチェーンが最初から再生されます。[STOP] を押した場合、再度 [STOP] を押すと、チェーンのすべてのパターンの接続が解除されます。

12.3 レコーディングモード

Octatrack MKII では、特定のパターンを作成するときのトリガー入力方法に、GRID RECORDING モードと LIVE RECORDING モードの 2 つがあります。

12.3.1 GRID RECORDING モード

GRID RECORDING は、16 個の [TRIG] キーを使用してトリガーを追加して作曲する方法です。デフォルトでは、16 個の [TRIG] キーが 16 分音符の 1 つの音符を表わします。ただし、これは SCALE SETUP 設定によって異なります。

[RECORD] キーを押して GRID RECORDING モードにします。GRID RECORDING モードになると [RECORD] キーが赤に点灯します。対応する [TRACK] キーを押して、トリガーを追加するトラックを選択します。たとえば、[TRIG] キーを押してシーケンサーにサンプルトリガーを配置するなどします。サンプルトリガーは赤の [TRIG] キーで示されます。トリガーにはさまざまな種類があります。これについては 66 ページの「12.4 トリガータイプ」で説明しています。

パターンに含まれているステップが 16 以上の場合は、[PAGE] キーを押して編集したいパターンページに切り替えます。アクティブなパターンページの <PAGE> LED が点灯します。

[PLAY] を押すと、シーケンスが再生されます。シーケンサーの再生時、サンプルトリガーを入力できます。



トラックのすべてのトリガーは、シーケンサー上を前後に動かすことができます。GRID RECORDING モードでは、[FUNC] を押したまま [LEFT] または [RIGHT] 矢印キーを押すことで、トリガーを動かすことができます。

12.3.2 LIVE RECORDING モード

LIVE RECORDING モードは、トリガーをトラックに追加する 2 番目の方法です。このレコーディングモードでは、[TRIG] キーをリアルタイムで演奏してトリガーを入力できます。また、リアルタイムでパラメータロックを入力することができます。デフォルトでは、LIVE RECORDING モードでのトリガーの入力は、シーケンサーステップ全体にクオンタイズされるため、マイクロタイミング化はされません。この動作は、PERSONALIZE メニューで変更することができます。詳細については、33 ページの「8.5.4 PERSONALIZE」を参照してください。

[RECORD] を押したまま、[PLAY] を押すと LIVE RECORDING モードになります。シーケンサーが再生を開始し、[RECORD] キーが点滅を始めます。[TRIG] キー 9 ~ 16 を押してリアルタイムでサンプルトリガーを入力できるようになります。[TRIG] キー 9 を押すと、トラック 1 にサンプルトリガーが入力され、[TRIG] キー 10 を押すとトラック 2 にサンプルトリガーが入力されます。以降も同様の操作で入力できます。TRACKS モードまたは CHROMATIC モードでは、[FUNC] を押したまま [TRIG] キーを押すとサンプルトリガーではなくトリガレストリガーを録音できます。これはたとえば、ピッチ変更するたびにサンプルを再生し直さずに CHROMATIC モードでライブ録音のピッチ変更をサンプルに加える場合に便利です。TRACKS および CHROMATIC トリガーモードについて詳しくは、67 ページの「12.7 TRIG モード」を参照してください。

LIVE RECORDING モードでノブを回すとパラメータロックがアクティブなトラックに入力されます。パラメータロックは、サンプルトリガーが存在しない場合、ロックトリガーとして入力されます。サンプルトリガーは必要に応じてパラメータをロックします。

リアルタイムでトリガーを消去するには、[NO] を押したままトリガーを消去する [TRACK] キーを押します。再生中のシーケンサーのライトが点灯しているすべてのトリガーがアクティブなトラックから消去されます。複数のトラックのトリガーを削除するには、[TRACK] キーを同時に押します。

リアルタイムでパラメータロックのみを削除するには、[FUNC] を押したまま [NO] を押します。シーケンサーの再生中を示すライトが点灯しているすべてのトリガーがアクティブなトラックから消去されます。ただし、サンプルロックは消去されません。

LEVEL ノブを押しながら [NO] を押すとその場でサンプルロックが削除されます。

特定のパラメータロックをその場で削除するには、削除するパラメータに対応する DATA ENTRY ノブを押しながら [NO] を押します。



レコーディングとシーケンサーの再生の両方を停止するには [STOP] を押します。シーケンサーでパターンを再生したまま LIVE RECORDING モードを終了するには [PLAY] を押します。

12.4 トリガータイプ

トリガーは、シーケンサーでアクションを実行したい時に配置できるイベントです。Octatrack MKII シーケンサーは、さまざまなトリガータイプに対応しています。トリガーは、GRID RECORDING または LIVE RECORDING モードで入力でき、トリガーのタイプによって [TRIG] キーが赤、緑、黄色で示されます。

12.4.1 サンプルトリガー

サンプルトリガーはトラックのマシンをトリガーし、マシンに割り当てたサンプルを再生します。[TRIG] キーを押すだけで入力できます。サンプルトリガーは赤の [TRIG] キーで示されます。

12.4.2 ノートトリガー

ノートトリガーは、MIDIトラックの音符をトリガーします。[TRIG] キーを押すだけで入力できます。ノートトリガーは赤の [TRIG] キーで示されます。

12.4.3 ロックトリガー

ロックトリガーは、パラメータロックをトリガーしますが、サンプル / ノートはトリガーしません。ロックトリガーでは、マシンや LFO または FX エンベロープをトリガーしません。[FUNC] + [TRIG] を押して入力できます。

ロックトリガーは、[TRIG] キーが緑色になります。既にあるサンプルトリガーをロックトリガーに変更するには、[TRIG] + [NO] を 2 度押しします。ロックトリガーをトリガレストリガーに変更するには、[TRIG] + [YES] を押しします。ロックトリガーの [TRIG] キーを押すと、サンプルトリガーに変わります。[TRIG] キーを再度押すと、サンプルトリガーと一緒に削除されます。

LIVE RECORDING モードでロック可能なパラメータを変更すると、ロックパラメータを含むロックトリガーがシーケンサーに自動的に追加されます。

12.4.4 トリガレストリガー

トリガレストリガーはロックトリガーと同様に機能しますが、LFO および FX エンベロープをトリガーします。サンプルトリガーまたはロックトリガーを変換することでのみ適用できます。

トリガレストリガーは、[TRIG] キーが明るい緑色に完全点灯します。既にあるサンプルトリガーをトリガレストリガーに変更するには、[TRIG] + [NO] を押しします。ロックトリガーをトリガレストリガーに変更するには、[TRIG] + [YES] を押しします。トリガレストリガーの [TRIG] キーを押すと、サンプルトリガーに変わります。[TRIG] キーを再度押すと、サンプルトリガーと一緒に削除されます。

12.4.5 ワンショットトリガー

ワンショットトリガーは、サンプルまたはトラックレコーダーを 1 回だけトリガーします。これにより、非常に長い Static サンプルを、一度パターンループをすると再トリガーせずにトリガーするといったことができるため、特に、Octatrack MKII を伴奏マシンとして使用する場合に便利です。このトリガータイプは、レコーダートリガーなどにも使用できます。ワンショットトリガーは、MIDIトラックには使用できません。

トラックに複数のワンショットトリガーがある場合、ワンショットトリガーのいずれかがシーケンサーでアクティブになると、そのトラックのすべてのワンショットトリガーが解除されます。これは他のパターンのトラックにも同様に適用されます。ワンショットトリガーをパターン A01 のトラック 1 でトリガーした場合、パターン A02 ~ P16 の最初のトラックにあるワンショットトリガーもすべて解除されます。

ワンショットトリガーは、[FUNC] を押しながら既存のサンプルトリガーの [TRIG] キーを押して入力します。[TRIG] キーが赤から黄色に変わり、トリガーがワンショットトリガーになったことを示します。シーケンサーでアクティブになったワンショットトリガーは、[TRIG] キーが黄色と赤で交互に点滅します。シーケンサーが停止している間に素早く [STOP] + [STOP] を押すか、Octatrack MKII の電源がオフになって再度オンにするか、プロジェクトを変更するとすべてのワンショットトリガーが解除されます。[STOP] + [STOP] の動作は、PERSONALIZE メニューで変更することができます。詳細については、33 ページの「8.5.4 PERSONALIZE」を参照してください。

ワンショットトリガーの準備および解除には複数の方法があります。GRID RECORDING モードで、RECORDING SETUP メニューまたは、REC TRIG が選択されている TRACK TRIG EDIT メニューが有効な場合、アクティブなトラックのすべてのワンショットレコーダートリガーが、[YES] を押すと再準備されます。「ARM REC TRK」というメッセージが表示されます。ワンショットレコーダートリガーは、キーを押している間準備されます。ワンショットサンプルトリガーには影響はありません。この方法による準備と準備状態の解除は、PERSONALIZE メニューで無効にできます。詳細については、33 ページの「8.5.4 PERSONALIZE」を参照してください。

[TRACK] + [YES] を押すと、トラックのすべてのワンショットレコーダートリガーを再度準備状態にできます。ワンショットレコーダートリガーは、このキーの組み合わせを押している間準備されます。[TRACK] + [NO] を押すと、トラックのすべてのワンショットレコーダートリガーの準備状態が解除されます。これらの操作は、GRID RECORDING モードがアクティブでない場合でも実行できます。また、RECORDING SETUP メニューや TRACK TRIG EDIT メニューを表示する必要はありません。

GRID RECORDING モードで特定のメニューが開いていない場合、アクティブなトラックのすべてのワンショットサンプルトリガーが、[YES] または [FUNC] + [YES] を押すことで再度準備状態になります。「ARM TRK」というメッセージが表示されます。[NO] または [FUNC] + [NO] を押すと、アクティブなトラックのワンショットサンプルトリガーの準備状態が解除されます。「DISARM TRK」というメッセージ

が表示されます。ワンショットレコーダートリガーには影響はありません。[YES] と [NO] で押して準備と準備状態の解除をする方法は、PERSONALIZE メニューで無効にできます。詳細については、33 ページの「8.5.4 PERSONALIZE」を参照してください。

GRID RECORDING モードがアクティブな場合、すべてのトラックの、すべてのワンショットトリガー、レコーダーおよびサンプルバリエーションが [YES] または [FUNC] + [YES] を押すと再度準備状態になります。「ARM ALL」というメッセージが表示されます。シーケンサーを実行している間は、この方法でワンショットトリガーを準備状態にすることができます。同様に、[NO] または [FUNC] + [NO] を使用して、すべてのワンショットトリガーの準備状態を解除することができます。[YES] と [NO] で押して準備と準備状態の解除をする方法は、PERSONALIZE メニューで無効にできます。詳細については、33 ページの「8.5.4 PERSONALIZE」を参照してください。



PROJECT メニューで、[YES] または [NO] を押すと準備状態 / 準備状態解除機能を無効にすることができます。詳細については、31 ページの「8.4 PROJECT メニュー」を参照してください。

12.4.6 スイングトリガー

スイングトリガーはサンプルトリガーのタイミングに影響を与えます。スライドトリガーは、[TRIG] キーが緑色になります。スイングトリガーは、TRACK TRIG EDIT メニューで入力します。詳しくは、72 ページの「12.9 TRACK TRIG EDIT メニュー」を参照してください。

12.4.7 スライドトリガー

スライドトリガーで、サンプルトリガーのパラメータ値を後続のサンプルトリガーのパラメータ値にスライドさせることができます。スライドトリガーは、[TRIG] キーが緑色になります。スライドトリガーは TRACK TRIG EDIT メニューで入力します。詳しくは、72 ページの「12.9 TRACK TRIG EDIT メニュー」を参照してください。スライドトリガーは MIDI トラックでは使用できません。

12.4.8 レコーダートリガー

レコーダートリガーは、トラックレコーダーのサンプリングの開始に使用します。レコーダートリガーは、[TRIG] キーが赤色になります。トラックレコーダートリガーについて詳しくは、44 ページの「9.トラックレコーダーと Pickup マシン」を参照してください。

12.5 パラメータロック

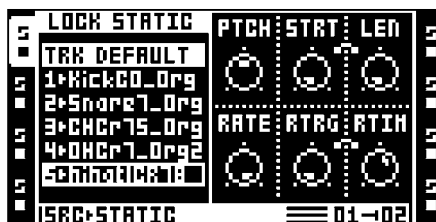
パラメータロックは、あらゆるトリガーに一意のパラメータ値を設定することができる強力な機能です。たとえば、トラックのすべてのサンプルトリガーに異なるピッチやボリュームを設定することができます。パラメータロックはサンプルトリガー、トリガレストリガー、ロックトリガー、ワンショットトリガーに適用することができます。トリガーのすべてのパラメータロックは、TRIG LOCK CLEAR コマンドを削除するか、トリガーを削除して再度入力することで削除できます。詳細については、72 ページの「12.8.10 トリガーロックのクリア」を参照してください。

パラメータロックを適用するには、GRID RECORDING モードで [RECORD] を押します。トリガーの [TRIG] キーを押したままにしてトリガーにロックを追加します。DATA ENTRY ノブを使用してロックするパラメータを調整します。ロックされたパラメータは、画面上で反転して表示され、ロックされているパラメータ値が表示されます。ロックしたトリガーの [TRIG] キーが素早く点滅を始め、このトリガーにパラメータロックが含まれていることが示されます。[TRIG] を押したまま、ロックしたパラメータの DATA ENTRY ノブを押すと、パラメータロックが1つ解除されます。

パラメータロックを適用するには、LIVE RECORDING モードで、DATA ENTRY ノブを回します。パラメータロックがアクティブなトラックに追加されます。パラメータがそれにに応じてロックされ、シーケンサーのステップでロックトリガーが入力されます。

12.6 サンプルロック

トラックのサンプルトリガーごとに別のサンプルを再生できます。これには、[TRIG] キーを押して SAMPLE LOCK メニューを開き、[UP]/[DOWN] キーを押すか、LEVEL ノブを回します。



トラックに割り当てられているマシンのサンプルスロットリストが表示されます。マシンに既に割り当てられているサンプルは、TRK DEFAULT と表示されます。サンプルトリガーの [TRIG] キーを押したまま、[UP]/[DOWN] 矢印キーまたは LEVEL ノブを使用してリスト内を移動します。サンプルトリガーにロックするサンプルを選択し、[YES] を押してロックします。サンプルロックは、[TRIG] キーが素早く赤く点滅します。

12.7 TRIGモード

各種 TRIG モードでは、RECORDING モードがアクティブになっていない場合の 16 個の [TRIG] キーの使用方法が異なります。アクティブにする TRIG モードを、[FUNC] + [UP] または [DOWN] を押して選択します。

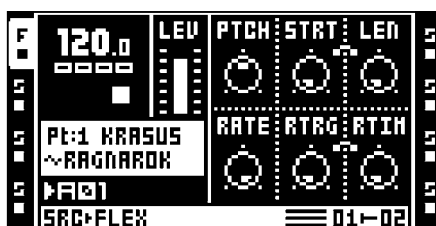


現在アクティブな TRIG モードが、画面の右下部分のシーン割り当てグラフィックの左に表示されます。各 TRIG モードは、固有のグラフィックで表示されます。

12.7.1 TRACK

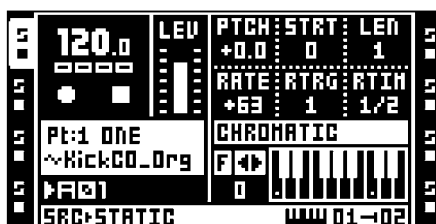
これはデフォルトの TRIG モードです。RECORDING モードでない場合に、[TRIG 1~8] キーを押すと、切断されているオーディオトラックがトリガーされ、[TRIG 9~16] を押すと、8 つのトラックのマシンがトリガーされます。マシンは [TRACK] + [PLAY] を押してもトリガーできます。[TRACK] + [STOP] を押すと、マシンの再生が停止します。MIDI モードでは、最後の 8 つの [TRIG] キーを押すと切断されている MIDI トラックがトリガーされます。トラックの切断について詳しくは、73 ページの「12.10 PATTERN SETTINGS メニュー」を参照してください。トリガレストリガーも、RECORDING モードでない時に [FUNC] + [TRIG 9~16] を押して手動でトリガーすることができます。押した [TRIG] キーに対応するトラックに対して操作が行われます。これは、たとえばフィルターや LFO をトリガーしたいが、サンプルはトリガーしない場合に便利です。

LIVE RECORDING モードでは、リアルタイム録音が可能です。[TRIG] キーを押すと、シーケンサーにサンプルトリガーを配置できます。[FUNC] を押したまま [TRIG] キーを押すとサンプルトリガーではなくトリガレストリガーを録音できます。



12.7.2 CHROMATIC

このモードでは、サンプルのクロマチック再生ができます。RECORDING モードでない時に [TRIG] キーと [PAGE] キーを押すと、ミニキーボードのように動作します。[FUNC] + [TRIG] を押すと、サンプルトリガーではなくトリガレストリガーを手動でトリガーできます。LIVE RECORDING モードでは、リアルタイム録音が可能です。[TRIG] キーを押すと、シーケンサーにサンプルトリガーを配置できます。[FUNC] を押したまま [TRIG] キーを押すとサンプルトリガーではなくトリガレストリガーを録音できます。



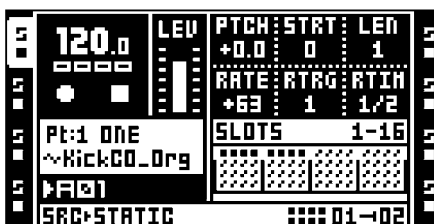
このモードでサンプルをトリガーすると、SRC MAIN ページの PTCH パラメータが一時的に、2 オクターブ範囲の半音に調整されます。2 オクターブという制限は、オーディオトラックにのみ適用されます。MIDI トラックノートはそれ以上のオクターブで再生できます。[TRIG] キーのオクターブ範囲は、[FUNC] + [LEFT]/[RIGHT] を押すと変更されます。現在のオクターブが、キーボードのイラスト表示の左側に表示されます。

[TRIG] キーは黒鍵と白鍵を示します。C 音は黄色の [TRIG] キーで、白鍵は赤の [TRIG] キーで、黒鍵は [TRIG] キーが消灯して示されます。サンプルの根音はオクターブ 0 で、[TRIG] キー 13 です。

MIDI モードの場合、[TRIG] キーで、アクティブな MIDI トラックチャンネルにノートのオン / オフコマンドを送信します。

12.7.3 SLOTS

このモードでは、Flex サンプルスロットリストと Static サンプルスロットリストに素早くアクセスできます。アクティブなトラックに割り当てられているマシンに応じて、RECORDING モードがアクティブでない場合に [TRIG] キーを押すと、Flex または Static サンプルスロットリストの特定のサンプルがトリガーされます。LIVE RECORDING モードでは、リアルタイム録音が可能です。[TRIG] キーを押すと、同じトラックで異なるサンプルを再生できます。トリガーされたサンプルは、アクティブなトラックのサンプルロックとして設定されます。



サンプルスロットは 4 行に分かれており、各行が 16 のサンプルスロットを示しています。サンプルがあるサンプルスロットには小さい黒の四角が付きます。サンプルを含まないサンプルスロットはグレイアウトします。行間を移動するには、[PAGE] を押します。サンプルを 65 個以上スロットにロードすると、さらに 4 行のサンプルスロットがあるページが追加され、[PAGE] キーを何秒か押すと表示できます。

12.7.4 SLICES

サンプルにスライスが含まれている場合、このモードを使用して個々のスライスをトリガーすることができます。LIVE RECORDING モードでは、リアルタイム録音が可能です。[TRIG] キーを押すと、スライスしたループを再配置できます。STRT パラメータがそれに応じてロックされます。

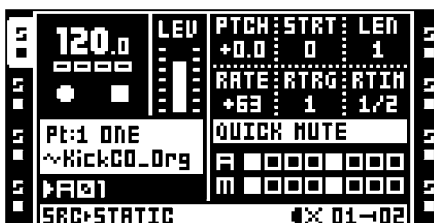


スライスは 4 つのページに分かれており、1 ページに 16 個のスライスが表示されます。使用可能なスライスには、黒い正方形が付きます。ページを切り替えるには、[PAGE] キーを押します。

トリガーする個々のスライスに対して、SRC SETUP メニューの SLIC パラメータを ON に設定する必要があります。SLIC を OFF に設定すると、スライスはトリガーされません。代わりにアクティブなトラックのサンプルがトリガーされ、[TRIG] キーを押すとサンプルの STRT 値が変更されます。各 [TRIG] キーで、異なる位置からサンプル再生を開始することができます。最初のページの最初の [TRIG] キーを押すと、STRT が 0 に設定されている場合と同じ用にサンプルがトリガーされます。STRT 値は、連続して [TRIG] キーを押すことで 2 ずつ増加します。

12.7.5 QUICK MUTE

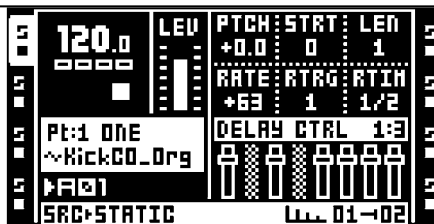
このモードは、MIXER メニューのミュート設定と同様に動作します。違いは、このモードにしてた時にも各種トラックパラメータが表示される点です。



左側の 8 つの [TRIG] キーでオーディオトラックがミュートされます。右側の 8 つの [TRIG] キーで、MIDIトラックがミュートされます。ミュートとソロ機能について詳しくは、41 ページの「8.8 MIXER メニュー」を参照してください。

12.7.6 DELAY CONTROL

このモードでは、エコーフリーズディレイの TIME パラメータを素早く設定できます。



[TRIG] キー 9～16 の上にある [TRIG] キーが緑に点灯している場合、エコーフリーズディレイエフェクトがかかっています。1つまたは複数のトラックを選択するには、対応する [TRIG] キーを押したままにします。この時、左側の 8 つの [TRIG] キーで選択したディレイの TIME パラメータを調整できます。[TRIG] キーの数字が小さくなるほど、TIME 値が低くなります。

左側の 8 つの [TRIG] キーのどれを選択するかは、選択したパラメータスケールによって異なります。2 つのスケールが存在します。デフォルトのスケールである 1:2 と、1:3 です。アクティブなスケールは、[PAGE] キーを押して選択できます。1:2 を選択した場合、[TRIG] キー 1～8 で TIME 値を 1、2、4、8、16、32、64、128 から選択できます。1:3 を選択した場合、[TRIG] キー 1～8 で TIME 値を 1、3、6、12、24、48、96、128 から選択できます。

TIME 設定に加え、2 番目のパラメータを現在の LOCK 設定に応じて設定します。この設定はエコーフリーズディレイの SETUP ページにあります。LOCK が有効な場合、SEND パラメータが 0 に設定されます。LOCK が無効な場合、VOL が 127 に設定されます。これは、ディレイをリピーターとして使用する場合に便利です。

12.8 シーケンサーのコピー、貼り付け、クリア操作

Octatrack MKII を使用しての作曲を簡単かつ高速化するため、何種類かのコピー、貼り付け、クリア操作ができます。データを誤って上書きしたり削除したりすることを防ぐため、貼り付けやクリア操作は取り消すことができます。

12.8.1 パターンのコピー

パターンは、バンク内の場所または別のバンクの場所にコピーできます。パターンのコピー操作を実行する前に、GRID RECORDING モードではないことを確認します。

コピーするパターンを選択して [FUNC] を押したまま [RECORD] を押します。「COPY PATTERN」というメッセージがディスプレイに表示されます。コピーされるパターンデータの内容はトリガーとパラメータロックです。[BANK]、[PTN] および [TRIG] キーを必要に応じて使用して、貼り付け先を選択します。[FUNC] + [STOP] キーを押してデータを貼り付けます。「PASTE PATTERN」というメッセージがディスプレイに表示されます。パターンを貼り付けると、以前のトリガーとパラメータロックは上書きされます。

パターンの貼り付け操作を取り消すには、貼り付け直後に [FUNC] + [STOP] を押します。「UNDO PATTERN」というメッセージがディスプレイに表示されます。



パターンに割り当てられたパートは、パターンのコピーコマンドを使用してもコピーされません。コピーしたパターンを別のバンクに貼り付け、同じパートを割り当てる場合は、パートを別にコピーして貼り付ける必要があります。

12.8.2 パターンのクリア

パターンをクリアすると、すべてのトリガーがすべてのトラックから削除されます。パターンのクリア操作を実行する前に、GRID RECORDING モードではないことを確認します。

クリアするパターンを選択します。[FUNC] を押したままにします。次に [PLAY] を押すとパターンがクリアされます。「CLEAR PATTERN」というメッセージがディスプレイに表示されます。

パターンのクリア操作を取り消すには、クリア直後に [FUNC] + [PLAY] を押します。「UNDO PATTERN」というメッセージがディスプレイに表示されます。

12.8.3 トラックのコピー

トラックのコピーでは、トリガー、パラメータロック、マシンおよび FX の割り当てなどの情報がコピーされます。トラックのコピー操作を実行する前に、GRID RECORDING モードになっていることを確認します。GRID RECORDING モードでない場合は [RECORD] を押します。

コピーするトラックを、該当する [TRACK] キーを押して選択します。[FUNC] + [RECORD] を押してコピー操作を実行します。「COPY TRACK」というメッセージがディスプレイに表示されます。コピーした内容を貼り付けるトラックを選択します。[FUNC] + [STOP] を押してデータを貼り付けます。「PASTE TRACK」というメッセージがディスプレイに表示されます。トラックを貼り付けると、以前のトリガー、パラメータロック、マシン、FX 割り当てが上書きされます。

トラックの貼り付け操作を取り消すには、貼り付け直後に [FUNC] + [STOP] を押します。「UNDO TRACK」というメッセージがディスプレイに表示されます。



TRACK TRIG EDIT メニューを開いている時にトラックのコピー操作を行うと、トリガーのみがコピーされます。このメニューについて詳しくは、72 ページの「12.9 TRACK TRIG EDIT メニュー」を参照してください。

12.8.4 トラックのクリア

トラックをクリアすると、すべてのトリガーがアクティブなトラックから削除されます。トラックのクリア操作を実行する前に、GRID RECORDING モードになっていることを確認します。

クリアするトラックを選択し、[FUNC] + [PLAY] を押すとトラックがクリアされます。「CLEAR TRACK TRIGS」というメッセージが表示されます。

トラックのクリア操作を取り消すには、クリア直後に [FUNC] + [PLAY] を押します。「UNDO TRACK TRIGS」というメッセージがディスプレイに表示されます。

12.8.5 トラックページのコピー

トラックページは、パターンが格納されている、最大 4 ページから構成されるシーケンサステップを記したページです。トラックページのすべてのトリガーやパラメータロック設定がコピーされます。トラックページのコピー操作を実行する前に、GRID RECORDING モードになっていることを確認します。GRID RECORDING モードでない場合は [RECORD] を押します。

コピーするデータがあるトラックを選択し、[PAGE] キーを押してコピーするトラックページを選択します。[PAGE] キーを押したまま [RECORD] を押すと、トラックページがコピーされます。「COPY PAGE」というメッセージが表示されます。[PAGE] キーを押して、コピーしたページを貼り付けるトラックページを選択します。[PAGE] を押しながら [STOP] キーを押すとデータが貼り付けられます。「PASTE PAGE」というメッセージがディスプレイに表示されます。トラックページを貼り付けると、以前のトリガー、パラメータロック、マシン、エフェクト割り当てが上書きされます。

トラックページの貼り付け操作は、[PAGE] + [STOP] で取り消すことができます。「UNDO PAGE」というメッセージがディスプレイに表示されます。



コピーしたデータは、別のトラックに貼り付けることができます。トラックページのコピーコマンドを実行した後に、新しいトラックおよび必要に応じてトラックページを選択します。次に貼り付けます。

12.8.6 トラックページのクリア

トラックページからすべてのトリガーをクリアすることができます。トラックページのクリア操作を実行する前に、GRID RECORDING モードになっていることを確認します。GRID RECORDING モードでない場合は [RECORD] を押します。

[PAGE] キーを押して、クリアするトラックページを選択します。[PAGE] + [PLAY] を押してトラックをクリアします。「CLEAR PAGE」というメッセージが表示されます。

トラックページのクリア操作は、[PAGE] + [PLAY] で取り消すことができます。「UNDO PAGE」というメッセージがディスプレイに表示されます。

12.8.7 TRACK PARAMETER ページのコピー

TRACK PARAMETER ページの設定をコピーして貼り付けることができます。この操作を実行すると、MAIN ページと SETUP ページの両方の内容がコピーされます。

コピーする TRACK PARAMETER ページを選択して [TRACK PARAMETER] + [RECORD] を押します。「COPY PAGE」というメッセージが表示されます。[TRACK PARAMETER] + [STOP] を押すとコピーしたコンテンツが貼り付けられます。

TRACK PARAMETER ページの貼り付け操作は、[TRACK PARAMETER] + [STOP] を押すと取り消すことができます。「UNDO PAGE」というメッセージがディスプレイに表示されます。

12.8.8 TRACK PARAMETER ページのクリア

TRACK PARAMETER ページをデフォルト設定に戻すことができます。

クリアする TRACK PARAMETER ページを選択して [TRACK PARAMETER] + [PLAY] を押します。「CLEAR PAGE」というメッセージが表示されます。操作を取り消すには、[TRACK PARAMETER] + [PLAY] をもう一度押します。

12.8.9 トリガーのコピー

タイプに関わらずトリガーをコピーすることができます。すべてのパラメータロック設定もコピーされます。コピーしたトリガーは別のシーケンスステップに貼り付けられます。最初に GRID RECORDING モードであることを確認します。GRID RECORDING モードでない場合は [RECORD] を押します。

コピーするトリガーを押したまま [RECORD] キーを押します。「COPY TRIG」というメッセージウィンドウが表示されます。トリガーを貼り付ける位置の [TRIG] キーを押したまま、[STOP] キーを押すと貼り付けられます。「PASTE TRIG」というメッセージウィンドウが表示されます。

12.8.10 トリガーロックのクリア

トリガーから1つずつパラメータロックを削除するのではなく、トリガーロックのクリアコマンドを使用して削除することができます。最初に GRID RECORDING モードであることを確認します。GRID RECORDING モードでない場合は [RECORD] を押します。

内容をクリアするトリガーの [TRIG] キーを押します。次に [PLAY] を押すとトリガーがクリアされます。「CLEAR TRIG LOCKS」というメッセージが表示されます。

トリガーロックの消去操作は、同じ手順をもう一度繰り返すと取り消すことができます。「UNDO TRIG」というメッセージがディスプレイに表示されます。

12.9 TRACK TRIG EDITメニュー

GRID RECORDING モードの時に [FUNC] + [BANK] を押すとこのメニューが表示されます。TRACK TRIG EDIT メニューでは、選択したトラックにあるすべてのトリガーの概要と、シーケンサーに配置可能な各種トリガーの概要を確認できます。現在選択しているパターンページにあるトリガーが表示されます。ページを切り替えるには、[PAGE] キーを押します。トラックページのステップが16未満の場合、メニューのグラフィックでそのことが示されます。



TRACK TRIG EDIT メニューでは、コピー、貼り付け、クリアコマンドを実行できます。コピーされるのはトリガーのみで、その他の設定はコピーされません。

このメニューは、MIDI モードでも使用できます。MIDI モードでは、選択した MIDI トラックに配置されているトリガーが反映されません。スライドトリガーおよびレコーダトリガーは、MIDI トラックには使用できません。

12.9.1 TRIGS

アクティブなトラックページのサンプルトリガー、ロックトリガー、トリガレストリガー、ワンショットトリガーと、シーケンサー上のこれらトリガーの位置が表示されます。この方法を選択している状態で [TRIG] キーまたは [FUNC] + [TRIG] キーを押すと、サンプルトリガー、ロックトリガー、トリガレストリガー、ワンショットトリガーをシーケンサー上に配置することができます。ロックトリガーとトリガレストリガーは、より短いトリガー記号で示されます。



このメニューで [YES] を押すと、トリガーを、元のマイクロタイミング値から約 50 パーセントクオンタイズすることができます。この操作は、マイクロタイミングを使用している箇所を厳密に設定する場合に使用します。6 回連続で操作を素早く行くと、マイクロタイミングがすべてのトリガーでクリアされます。マイクロタイミングについて詳しくは、75 ページの「12.11 マイクロタイミング」を参照してください。

12.9.2 SLIDE

アクティブなトラックのスライドトリガーと、ステップシーケンサーでの位置が表示されます。この方法を選択している状態で [TRIG] キーを押すと、スライドトリガーがシーケンサーに配置されます。スライドトリガーで、トリガーのパラメータ値を、次のトリガーのパラメータ値まで徐々にスライドさせることができます。



2つのトリガー間でパラメータ値をスライドさせるには、トリガーのいずれかをロックする必要があります。ロックされているパラメータ値をロックされていない値にスライドするか、反対にロックされていない値からロックされている値にスライドすることができます。パラメータ値をスライドするためには、スライドトリガーを、スライド元のトリガーと同じシーケンサーステップに配置します。スライドの速度は、現在のテンポに相対し、スライドは次のトリガーに達すると終了します。複数のパラメータ値を同時にスライドさせることができます。



ロックされていないロックトリガーとのパラメータのスライドはできません。

12.9.3 SWING

アクティブなトラックのスイングトリガーと、ステップシーケンサーでの位置が表示されます。この方法を選択している状態で [TRIG] キーを押すと、スイングトリガーがシーケンサーに配置されます。



スイングは、スイングトリガーと同じシーケンサーステップにあるトリガーにのみ影響します。スイングトリガーに適用するスイング量を、**LEVEL** ノブを回して選択します。値を高くすると、スイング量が多くなります。設定を 50 にするとスイングしません。

[FUNC] を押して **LEVEL** ノブを回すと、すべてのトラックのスイング量が変更されます。

12.9.4 RECORDER TRIGS

アクティブなトラックのレコーダートリガーと、ステップシーケンサーでの位置が表示されます。この方法を選択している状態で [TRIG] キーを押すと、レコーダートリガーがシーケンサーに配置されます。レコーダートリガーを押したままにすると、レコーダートリガーがサンプリングするソースの [REC1/2/3] キーが点灯します。



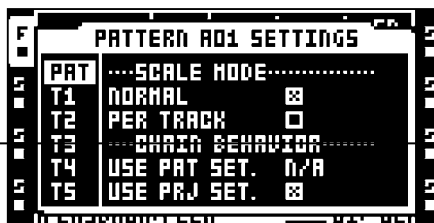
RECORDING SETUP メニューで行うやり方とは別のやり方で、レコーダートリガーを配置できます。レコーダートリガーについては詳しくは、53 ページの「レコーダートリガーのサンプリング」のセクションを参照してください。



RECORDING SETUP メニューと同様に、TRACK TRIG EDIT メニューのレコーダートリガーも、異なるサンプリングソースに割り当てることができます。[TRIG] キーを押したまま、サンプリングするソースに応じて [REC1]、[REC2] または [REC3] のいずれかを押します。それぞれのサンプリングソースについては、44 ページの「9.トラックレコーダーと Pickup マシン」で説明しています。

12.10 PATTERN SETTINGSメニュー

このメニューは [FUNC] + [PTN] を押すと表示されます。ここでは、アクティブなパターンのトラックの動作に関する設定を行えます。各パターンに個別の設定を行うことができます。また、アクティブなパターンがメニューの見出しに表示されます。メインの選択項目の設定と選択は、メインの選択項目を選択して [RIGHT] 矢印キーを押して行います。



12.10.1 PATTERN

パターンに関連する設定があります。各設定は、選択して [YES] を押すか **LEVEL** ノブを回して変更します。



SCALE MODE NORMAL: デフォルトの設定です。このモードでは、パターンのすべてのトラックが同じ長さで拍子になります。ステップ長と拍子の設定は、SCALE SETUP メニュー（76 ページの「12.14 スケール設定」を参照）で変更します。

SCALE MODE PER TRACK: パターンのトラックごとに固有の長さで拍子を設定できます。このモードを有効にすると、複雑なポリリズムを簡単に作成できます。個々のトラック長と拍子の設定方法について詳しくは、76 ページの「12.14 スケール設定」を参照してください。

USE PAT SET.CHAIN BEHAVIOR: キューされたパターンが再生を開始する前のアクティブなパターンの再生長さを指定します。この設定を変更する場合は、後述の USE PRJ SET. 設定を選択しないでください。PLEN を選択すると、そのパターンで NORMAL または PER TRACK モードが有効になっているかどうかによって、パターンの合計ステップ長、またはチェーンパターンの再生が始まる前の設定されているマスター長に従って再生されます。他の設定可能な値は、パターンのステップ長によって表示されます。選択した値がパターンの長さを超えている場合、値が点滅を始めます。パターンは、PLAN が選択されている場合と同様に再生されます。

USE PRJ SET.CHAIN BEHAVIOR: 選択すると、CHAIN AFTER メニューで指定したチェーンの動作が適用されます。詳細については、36 ページの「8.6.3 SEQUENCER」を参照してください。

TRACK 1 ~ TRACK 8:

ここでは、現在アクティブなパターンのトラックに対する各種再生設定を行います。各トラックで、異なる設定にすることができます。設定は、選択して [YES] を押すか **LEVEL** ノブを回して変更します。MIDI モードでは、設定は MIDI トラックにのみ影響します。そのため、オーディオトラックと MIDI トラックで異なる設定にすることができます。



START SILENT: 現在アクティブなパターンの再生が始まった時に異なるパートにリンクされている前のパターンのトラックを鳴らしたままにするかどうかを設定します。設定は 3 種類あります。 **LEVEL** ノブを使用して選択します。

- **AUTO:** PROJECT メニューで指定した **SILENCE TRACKS** 設定に従って選択したトラックが動作します。このメニューについて詳しくは、36 ページの「8.6.3 SEQUENCER」を参照してください。
- **NO:** 別のパートにリンクされている前のパターンからのトラックを、現在アクティブなパターンの再生が始まった時に鳴らし続けます。前のパターンのトラックは、アクティブなパターンのトラックがシーケンサーにより有効になると、停止します。たとえばトラック 1 が選択されている場合、前のパターンのトラック 1 は、現在アクティブなパターンのトラック 1 でトリガーが発生するまで鳴り続けます。 **SILENCE TRACKS** の設定はこの設定で上書きされます。
- **YES:** 別のパートにリンクされている前のパターンのトラックを、現在アクティブなパターンの再生が始まった時に停止します。たとえばトラック 1 を選択している場合、現在アクティブなパターンの再生が始まると、前のパターンのトラック 1 のサンプルが AMP メニューで設定したリリースフェーズになります。 **SILENCE TRACKS** の設定はこの設定で上書きされます。

PLAYS FREE: トラックの動作を指定します。有効にすると、選択したトラックがシーケンサーから切断されます。[PLAY] を押してもトラックの再生は始まりません。たとえばオーディオトラック 1 の再生を開始するには、[TRIG 1] キーを押して手動でトリガーする必要があります。MIDI トラック 1 をトリガーするには、MIDI モードで [TRIG] キー 9 を押します。切断されているトラックは、[STOP] を押すと停止します。トラックのトリガーについて詳しくは、81 ページの「トラック」のセクションを参照してください。

ONESHOT TRACK:トラックをループするかどうかを指定します。この設定でトラックを有効にすると、一度再生が始まると、完全に最後まで再生してから停止します。この設定は、PLAYS FREE 設定が有効な場合にのみ指定できます。

TRIG MODE:トリガーした時のトラックの応答方法を指定します。この設定は、PLAYS FREE 設定が有効な場合にのみ指定できます。

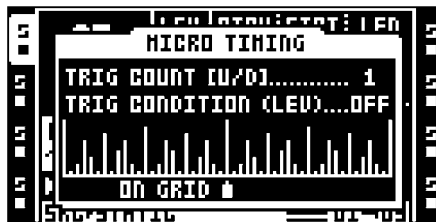
- **ONE:**トラックのトリガーを開始する [TRIG] キーを押すとトラックの再生が始まります。キーをもう一度押すと、トラックの再生が再開されます。トラックの再生を停止するには、[STOP] を押します。
- **ONE2:**トラックのトリガーを開始する [TRIG] キーを押すとトラックの再生が始まります。キーをもう一度押すか、[STOP] を押すとトラックの再生が停止します。[STOP] を押すと、シーケンサーも停止することに注意してください。
- **HOLD:** 選択したトラックのトラック再生を開始する [TRIG] キーを押している間、トラックが再生されます。トラックの再生は、キーを放すと停止します。

TRIG QUANT: PLAYS FREE 設定が有効な場合にのみ指定できます。クオンタイズの開始と、トラックの再生の停止が同時に行えます。シーケンサーが再生中の場合にのみ、この設定が有効になります。これまでに説明した TRIG MODE も、[TRIG] キーでの再生制御の方法に影響します。TRIG QUANT 設定は LEVEL ノブで選択します。

- **DIRECT:** 切断されたトラックの再生が、対応するトラックの再生を開始する [TRIG] キーを押すとただちに開始されます。
- **TR.LEN:** 切断されたトラックの開始と停止を、トラックの合計長に応じてクオンタイズします。
- **1/16...** : 切断されたトラックの開始と停止を、設定されているステップ長に応じてクオンタイズします。選択した値は、NORMAL または PER TRACK スケールのどちらが有効かによってパターンの長さまたは設定されているマスター長さのどちらかを超えていると、点滅を始めます。この場合、トラックのクオンタイズは、有効なスケールモードによってパターンの長さまたはマスター長さのどちらかに従って設定されます。

12.11 マイクロタイミング

MICRO TIMING メニューで、正確にかつ詳細にトリガーを編集できます。このメニューを使用するには、GRID RECORDING モードを有効にします。マイクロ編集するトリガーの [TRIG] キーを押したままにするとこのメニューが表示されます。表示されたら、[ARROW] 矢印の左または右を押します。



TRIG COUNT: サンプルトリガーを繰り返す回数を設定します。この設定は、[UP] および [DOWN] キーで調整します。

TRIG OFFSET: トリガーを配置する位置を、画面下に表示される 1/384 ステップの分解能の図で指定できます。[TRIG] キーを押したまま、[ARROW] キーの [LEFT] と [RIGHT] を使用してグリッド上のトリガーを動かします。トリガーは、配置しているステップに対して、時間軸の前後に微調整できます。

最初のシーケンサーステップに配置されているトリガーを後方に調整すると、パターンの最後に有効になります。

SCALE SETUP メニューでテンポを 2x に設定すると、マイクロタイミングのグリッドの分解能が 2 倍になります。

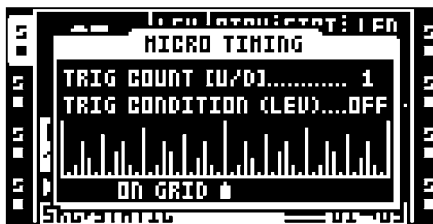
マイクロタイミングが設定されたトリガーは、TRACK TRIG EDIT メニューでクオンタイズできます。詳細については、72 ページの「12.9 TRACK TRIG EDIT メニュー」を参照してください。

12.12 条件付きロック

MICRO TIMING メニューには、TRIG CONDITION というパラメータがあります。このパラメータで、条件ルールのセットを、パラメータロックを使用してサンプル / ノートトリガー、ロックトリガー、トリガレストリガー、ワンショットトリガーに適用することができます。各設定は、シーケンサーで設定されているトリガーをトリガーするかしないかを指定する論理条件です。条件が真の場合、トリガーが有効になり、シーケンサーに適用されます。最初に、条件付きロックを適用する位置にトリガーを配置する必要があります。

このメニューを使用するには、GRID RECORDING モードを有効にします。条件付きロックを追加するトリガーの [TRIG] キーを押したままにするとこのメニューが表示されます。表示されたら、[ARROW] 矢印の左または右を押します。[TRIG] キーを押したまま、LEVEL ノブを使用して

トリガー条件を選択します。



TRIG CONDITION パラメータで以下のトリガー条件を設定できます。

FILL: フィルモードが有効な場合、真（トリガーが有効）になります（下記参照）。

FILL: FILL でない場合、真になります。

PRE: 同じトラックで直近に検証されたトリガー条件が真だった場合、真になります。

PRE: PRE でない場合、真になります。

NEI: 隣接トラックで直近に検証されたトリガー条件が真だった場合、真になります。隣接トラックは、編集しているトラックの前のトラックです。たとえば、トラック 4 の隣接トラックはトラック 3 です。

隣接トラックに条件がない場合、この条件は偽となります。

NEI: NEI でない場合、真になります。

1ST: 1 回目にパターンを再生する場合にのみ、真になります（ループ再生時）。

1ST: 1ST でない場合、真になります。

X%: 確率条件です。真である可能性は x % です。

A:B: A で、トリガー条件が真になるまでのパターンの再生回数を指定します。B で、カウントがリセットされて再開するまでのパターンの再生回数を指定します。これが無限に繰り返されます。たとえば、2:4 に設定すると、パターンが 2 回目、6 回目、10 回目 … に再生される時にトリガー条件が真になります。3:5 に設定すると、パターンが 3 回目、8 回目、13 回目 … に再生される時にトリガー条件が真になります。



- FILL という条件付きロックを有効にするには、シーケンサーが FILL モードになっている必要があります。詳細については、76 ページの「12.13 FILL モード」を参照してください。
- 条件付きパラメータロックで、パターンに多様性を追加できます。オーディオトラック間の相互に除外または最終的なサンプルトリガーのグリッドを設定し、そこに確率ロックも設定する（論理条件トリガーの配列も突然変異させる可能性があります）方法が、最小限の作曲でランダム性を発揮できる便利な方法です。
- ランダムな変化や、故意でない変化は面白く興味深いものになることもありますが、条件トリガーはこれだけにしか使用できないわけではありません。たとえば、同じトラックに異なるメロディまたはパーカッションのシーケンスがある場合に、FILL モードが有効な場合にのみどちらかを有効にするといった使い方ができます。

12.13 FILLモード

FILL モードは、ドラムフィルなどの一時的な変化をパターンに作成する場合に使用します。トリガー条件の FILL は、Octatrack MKII が FILL モードかどうかによって動作します。

[DOWN] + [PAGE] を押すと、1 つのパターンサイクルに対して FILL モードを有効にできます。パターンがループすると有効になり、再度ループするまで有効のままになります。また、パターンの再生中に [UP] + [PAGE] キーを押したままにすることで、いつでも、任意の時間 FILL モードを有効にすることができます。FILL モードはキーを押している間有効です。FILL モードを固定する場合、[UP] + [DOWN] + [PAGE] を押します。[UP] + [PAGE] を押すと、FILL モードが解除されます。

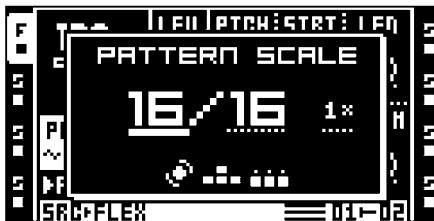
12.14 スケール設定

ここでは、パターンの長さやタイミングの全般設定を指定します。[FUNC] + [PAGE] を押して SCALE SETUP メニューにします。このメニューは、NORMAL と PER TRACK のどちらが有効かによって表示内容が異なります。これらの設定は PATTERN SETTINGS メニューで行います。

使用可能な設定を選択する方法については、73 ページの「12.10 PATTERN SETTINGS メニュー」 [LEFT] および [RIGHT] 矢印キーの使用のセクションを参照してください。 [UP] および [DOWN] 矢印キーまたは **LEVEL** ノブを使用して設定を調整します。

12.14.1 NORMAL

これはデフォルトのモードです。このモードでは、パターンのすべてのトラックが同じ長さで拍子になります。この画面は、PATTERN SETTINGS メニューの **NORMAL** 設定がすべてのトラックで有効になっている場合に表示されます。



PATTERN SCALE: パターンのステップ数を設定します。これにより、パターンページ全体のステップ数が設定されます。左端の数字で、パターンのステップ数を選択します。パターンで使用できるステップの最大数は、右端のパラメータで設定する合計の長さで決まります。このパラメータは、16、32、48 または 64 ステップのいずれかに設定できます。パターンに 17 以上のステップがある場合、GRID RECORDING モードでは、[PAGE] キーで異なるパターンページにフォーカスを切り替えることができます。

TEMPO MULTIPLIER: 1/8X、1/4X、1/2X、3/4X、1X、3/2X および 2X の 7 つから設定できます。1/8X に設定すると、パターンは元のテンポの 8 分の 1 で再生されます。3/4X では、パターンはグローバルテンポの 4 分の 3 で再生されます。3/2X では、3/4X 設定の 2 倍の速さで再生されます。2X では、BPM の 2 倍でパターンが再生されます。倍速は、ステップシーケンサーの基本分解能を 32 分音符まで増やす場合に便利です。4 分の 3 速は、Octatrack MKII を同じ BPM の他の楽器と一緒に演奏している場合に、Octatrack MKII で三連符を演奏したい場合に便利です。

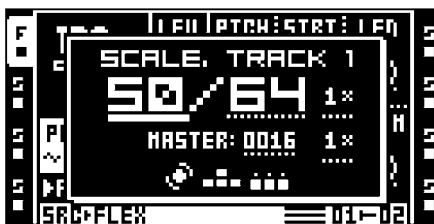


パターンの長さを拡大すると、トリガーが自動的にコピーされます。たとえば、2 ページで構成されているパターンの長さを 4 ページに増やすと、追加される 2 ページに、元の 2 ページがコピーされます。この機能は、PERSONALIZE メニューでオフにできます。詳細については、33 ページの「8.5.4 PERSONALIZE」を参照してください。

[PAGE] キーを押すと、パターンの合計長を素早く変更することができます。[TRIG] キーを押すと、パターンのステップ数を素早く変更することができます。

12.14.2 PER TRACK

このモードでは、パターンのトラックに個別の長さで拍子を設定することができます。この画面は、PATTERN SETTINGS メニューの **PER TRACK** 設定が有効になっている場合に表示されます。



SCALE TRACK: アクティブなトラックの長さを設定します。設定は、NORMAL モードの対応する設定を同様に機能します。

TEMPO MULTIPLIER: アクティブなトラックの再生速度を設定します。設定可能な選択肢は、NORMAL モードと同じです。

MASTER LENGTH: すべてのトラックを再度再生するまでにパターンで再生するステップ数を選択します。INF に設定すると、再度再生されず、パターンのトラックが無限にループします。 **LEVEL** ノブを使用して設定を調整します。マスターの長さの設定も、チェーンされているパターンの再生開始までにアクティブなパターンがどの位長く再生されるかに影響します。



INF を選択した場合は、CHAIN AFTER の長さまたは USE PAT のいずれかを指定する必要があります。長さを設定してください。そうしないと、INF が設定されているパターンの再生時に他のパターンをチェーンできません。INF パターンは無限に再生されます。CHAIN AFTER について詳しくは、36 ページの「8.6.3 SEQUENCER」を参照してください。

USE PAT.SETTING について詳しくは、74 ページの「12.10.1 PATTERN」を参照してください。

MASTER SCALE: パターンの全般的な拍子を設定します。この設定は、個々のトラックのテンポの乗数設定には関係しません。パター

ン全体の拍子の指定に使用します。この設定は、Octatrack MKII から送信する MIDI クロックにも適用されます。Octatrack MKII のアレンジを外部 MIDI 機器から制御する場合、ソングポインターの位置にも適用されます。



[PAGE] キーを押すと、トラックの合計長を素早く変更することができます。[TRIG] キーを押すと、トラックのステップ数を素早く変更することができます。

MASTER LENGTH を 16 単位で増減するには、[FUNC] + [UP]/[DOWN] を押します。

13. オーディオエディタ

オーディオエディタで、インポートまたは録音したサンプルを編集します。複数のタスクを実行できます。

13.1 オーディオエディタへのアクセス

[AED] を押すと、オーディオエディタが起動します。オーディオエディタの起動方法にはいくつかあります。

13.1.1 QUICK ASSIGN メニューからの起動

[TRACK] キーをダブルクリックして QUICK ASSIGN メニューを表示します。Flex/Static サンプルスロットリストで編集するサンプルを選択し、[FUNC] + [BANK] を押すと、オーディオエディタで開くことができます。

13.1.2 SRC SETUP メニューからの起動

Flex または Static マシンがあるトラックの SRC SETUP メニューを、[SRC] キーをダブルクリックするか [FUNC] + [SRC] を押して表示します。Flex/Static サンプルスロットリストを表示し、[FUNC] + [BANK] を押すと、オーディオエディタで開くことができます。

13.1.3 トラックおよびトラックレコーダーからの起動

[TRACK] + [BANK] を押すと、トラックのマシンに割り当てられているサンプルがオーディオエディタで開きます。トラックに Flex または Static マシンがない場合、このショートカットは動作しません。

トラックレコーダーで録音したサンプルは、オーディオエディタで直接開くことができます。最初に、レコーダーバッファを編集するトラックを、対応する [TRACK] キーを押して選択します。[REC1/2] キー + [BANK] を押してオーディオエディタでレコーダーバッファのサンプルを開きます。

オーディオエディタは、RECORDING SETUP EDIT メニューからも起動することができます。このメニューは、RECORDING SETUP メニューを開いている状態で [FUNC] + [BANK] を押すと表示できます。

13.2 オーディオエディタの機能

オーディオエディタには、5つのサブページがあります。オーディオエディタでは、[TRACK PARAMETER] キーはサブページを選択するソフトキーとして動作します。メニューウィンドウ上部には、編集中のサンプル名が表示されます。

13.2.1 TRIM

これは、オーディオエディタを起動した時にデフォルトで表示されるページです。それ以外のページからは、オーディオエディタで [SRC] を押すと表示できます。このサブページでは、サンプルのトリミングとループポイントの設定を行います。



トリミングおよびループポイントの設定は、デフォルトではサンプル自体ではなくサンプルスロットにリンクされています。そのため、同じサンプルを2つの別のスロットにロードし、まったく異なるトリミングをすることができます。トリミングとループポイント情報は、FILE メニューの保存コマンドを使用してサンプルにリンクしない限り、新しいサンプルをアクティブなサンプルのサンプルスロットの位置に割り当てると失われます。

波形内は、LEVEL ノブまたは [LEFT]/[RIGHT] キーで移動します。このノブを回すと、波形のマーカーが移動します。サンプルの正確な位置は、画面下部に表示されます。

A ノブで開始点を設定します。開始点には、「S」のマークが付きます。サンプルは、この位置から再生が開始されます。開始点を動かすと、終了点も動きます。開始点のマーカーを動かすと、サンプルの正確な開始点の位置、サンプルのBPM およびサンプルの小節の長さの変更が画面下部に表示されます。

ループには、「L」マーカーが付きます。B ノブを回してループ点を動かします。ループポイントマーカーを動かすと、サンプル上のループポイントの正確な位置と小節で表記されるループの長さが画面下部に表示されます。ループポイントを設定すると、サンプルは開始点から終了点まで再生されてから、ループポイントから終了点までループします。SRC MAIN ページの RATE パラメータを負の値に設定すると、サンプルは終了点からループポイントまで再生され、そこからループします。

終了点は **C** ノブで設定します。終了点には、「E」のマークが付きます。サンプルは、ループポイントを設定しないと、終了点に達した時に再生が停止します。終了点のマーカを動かすと、サンプルの正確な終了点の位置、サンプルの BPM およびサンプルの小節の長さの変更が画面下部に表示されます。

D ノブで、波形の Y 軸をズームします。波形の右側のスライダは、ズーム レベルを示します。

E ノブで、波形をスクロールします。波形表示の上の白いバーは、合計波形の長さに対する、現在表示されている部分のサイズを示しています。

F ノブで、波形の X 軸をズームします。波形表示の上の白いバーは、合計波形の長さに対する、現在表示されている部分のサイズを示しています。[UP] または [DOWN] 矢印キーでも、拡大 / 縮小することができます。

サンプルは、[FUNC] + [YES] を押してメイン出力でプレビューできます。サンプルのプレビューでは、サンプルの再生は開始位置から開始されます。[CUE] + [YES] を押すと、キュー出力でプレビューできます。

[FUNC] + [BANK] を押すか、[YES] を押して TRIM EDIT メニューを表示します。ここには各種オプションがあります。

SET START HERE: 波形マーカ位置に開始点を設定します。同じ操作は、A ノブを回してもできます。

SET LOOP HERE: 波形マーカ位置にループポイントを設定します。同じ操作は、B ノブを回してもできます。

SET END HERE: 波形マーカ位置に終点を設定します。同じ操作は、C ノブを回してもできます。

RESET TO DEFAULT: 開始点、終了点、ループポイントをデフォルトの位置にリセットします。開始点およびループポイントは、サンプルの一番最初に配置され、終了点はサンプルの一番最後に配置されます。

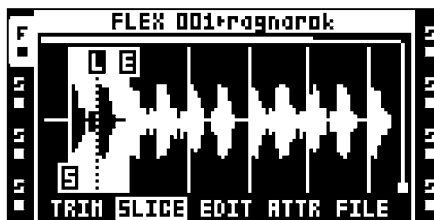
CHANGE VIEW: ステレオサンプルを使用している場合に波形の表示を変更します。左のみ、右のみ、または左と右の両方の波形を同時に表示できます。



[FUNC] を押したまま、波形、ループ、開始点または終了点を移動させると、選択した点を振幅のゼロ交差にスナップします。ゼロ交差は、マーカの中央に小さな四角形で表示されます。大規模な Static サンプルでは、ゼロ公差の検索が完了し、マーカがその位置にスナップするまでにわずかに時間がかかることがあります。

13.2.2 SLICE

オーディオエディタで [AMP] を押すと表示されます。ここでは、スライスポイントを処理します。Flex サンプルと Static サンプルの両方をスライスできます。



スライスとは、サンプルの一部です。サンプルの任意の場所から、合計 64 個のスライスを作成できます。長さの異なるスライスを作成でき、互いに重なっていても大丈夫です。スライスしたサンプルは、[TRIG] キーまたは Octatrack MKII のシーケンサーを使用して再生できます。

スライスはサンプルにリンクしている必要はありません。デフォルトでは、サンプルスロットにリンクしています。そのため、同じサンプルを 2 つの別のサンプルスロットにロードし、まったく異なるスライスをすることができます。スライスポイント情報は、FILE メニューの保存コマンドを使用してサンプルにリンクしない限り、新しいサンプルをスライスしたサンプルがあるサンプルスロットの位置に割り当てると失われます。

個々のスライスをシーケンサーで再生するには、SRC SETUP メニューにある SLIC パラメータを ON に設定する必要があります。SRC MAIN ページの STRT パラメータで、再生するスライスを選択します。選択したスライスは、開始点から再生されます。これらの設定の動作について詳しくは、116 ページの「付録 A: マシンの参考情報」を参照してください。

[FUNC] + [BANK] または [YES] を押すと、SLICE EDIT メニューが表示されます。スライスをハイライトした時に SLICE EDIT メニューが開いているかどうかによって、異なるオプションが表示されます。

ADD SLICE HERE: スライスを追加します。この選択肢は、マーカーが、波形のスライスされていない領域にある場合に表示されます。

DISABLE LOOP: 選択したスライスのループポイントを削除します。この選択肢は、波形マーカーがスライス上にある場合に表示されます。

DELETE SLICE: 選択したスライスを削除します。この選択肢は、波形マーカーがスライス上にある場合に表示されます。

REVERSE SLICE: 選択したスライスのオーディオコンテンツを反転します。

NORMALIZE SLICE: 選択したスライスにノーマライズを適用します。

DELETE ALL SLICES: すべてのスライスを削除します。

CREATE SLICE GRID: TRIM メニューで設定した開始点と終了点の間に複数のスライスを作成します。スライスのグリッドは、2、3、4、6、8、12、16、24、32、48 または 64 スライスで作成できます。スライスのグリッドを作成すると、「ALIGN MARKERS TO ZERO-CROSSES?」というメッセージが表示されます。[YES] を押すと、グリッドのスライスが、最も近い振幅のゼロ交差に調整されます。[NO] を押すと、スライスは均等に配置され、すべてのスライスがほぼ同じ長さになります。このメニューは、[FUNC] + [AED] を押しても表示できます。

CREATE LINEAR LOCKS: アクティブなトラックに Flex または Static マシンがある場合、自動的に SRC SETUP メニューの SLIC パラメータが ON に設定され、アクティブなトラックに既にあるサンプルトリガーの STRT パラメータがロックされます。最初のサンプルトリガーの STRT パラメータは SL1 に、2 番目のサンプルトリガーの STRT パラメータが SL2 にロックされます。以降も同様です。ロックされる STRT 値は、サンプルにあるスライスの数によって異なります。存在するスライスが1つのみの場合、すべてのサンプルトリガーは SL1 にロックされます。SLIC をオフにすると、STRT ロックの値は、次のようにスライスの開始点の近似値に戻ります。

SLIC を ON、STRT を SL1 に設定 = SLIC を OFF に設定すると STRT 0

SLIC を ON、STRT を SL2 に設定 = SLIC を OFF に設定すると STRT 2

SLIC を ON、STRT を SL3 に設定 = SLIC を OFF に設定すると STRT 4

SLIC を ON、STRT を SL4 に設定 = SLIC を OFF に設定すると STRT 6

SLIC をオフにすると、サンプルの構造が完全に変わってしまう可能性があります。

CREATE RANDOM LOCKS: CREATE LINEAR LOCKS コマンドと同様に動作しますが、サンプルトリガーのロックされている STRT パラメータをランダム化します。

CHANGE VIEW: ステレオサンプルを使用している場合に波形の表示を変更します。TRIM EDIT メニューの同じコマンドと同様の機能です。

波形のマーカーを使用するか、[RIGHT] または [LEFT] 矢印キーを使用してスライス間を移動します。スライスの開始点、ループポイント、終了点を設定するには、スライスがアクティブな状態（グラフィックが反転している状態）である必要があります。スライスがアクティブな状態で、開始点はノブ A で、ループポイントはノブ B で、終了点はノブ C で設定します。開始点、ループポイント、終了点を動かす際、サンプルの正確な位置が画面下部に表示されます。



コンパクトフラッシュカードの性質上、STRT パラメータにクロスフェーダーまたはトラック LFO でモジュレーションをかけた場合に Static サンプルスライスは正しく再生されないことがあります。その場合、スライスの開始点は、オフになる可能性があります。この問題は、パラメータロックを使用して解決できます。Flex サンプルは RAM メモリに保存されるため、この問題は発生しません。

スライス数を超える STRT 値では、最後のスライスが選択されます。サンプルに 16 個のスライスがある場合、SL17 ~ SL64 の STRT 値の範囲でスライス 16 が選択されます。



[FUNC] を押したまま、波形、ループ、開始マーカーまたは終了マーカーを移動させると、選択したマーカーを振幅のゼロ交差にスナップします。ゼロ交差は、マーカーの中央に小さな四角形で表示されます。大規模な Static サンプルでは、ゼロ公差の検索が完了し、マーカーがその位置にスナップするまでにわずかに時間がかかることがあります。

アクティブなスライスは、[FUNC] + [YES] を押してメイン出力でプレビューできます。スライスが選択されていない場合、波形マーカーの位置からプレビュー再生が始まります。[CUE] + [YES] を押すと、キュー出力でプレビューできます。

13.2.3 EDIT

オーディオエディタで [LFO] を押すと表示されます。ここで、各種のサンプル編集コマンドを実行できます。Static サンプルの場合、使用できるメニューオプションはほとんどありません。



A および C ノブを使用して、編集するオーディオファイルを選択します。この選択内容により、TRIM や SLICE メニューで設定した開始点または終了点は変更されません。TRIM または SLICE ページで作業する場合、選択したサンプルスパンが自動的に EDIT ページにコピーされます。したがって、たとえばスライスに操作を適用するには、SLICE ページでスライスを選択して EDIT ページを開きます。

[FUNC] + [BANK] または [YES] を押すと、使用可能な編集コマンドがウィンドウに表示されます。



Flex サンプルに適用されるすべての操作は、現在のセッションのみに記録されます。Octatrack MKII を再起動したり、別のプロジェクトをロードすると、適用したすべてのサンプル編集内容が失われます。ですから、適用した編集内容を保持しておくには、サンプルを保存します。Flex サンプルスロットのリストで、サンプル名の横に星マークが点滅しているサンプルは、編集後保存されていません。

SELECT ALL: ファイル全体を選択します。

CROP TO SELECTION: 選択していないすべてのオーディオデータを削除し、トリムポイントが選択したセクション全体にまたがるようにリセットします。選択範囲外のスライスは、トリミング操作の前に選択範囲内に移動します。この移動が行われることを通知する警告が表示されます。設定したトリムポイントに従ってサンプルを素早くトリミングするには、TRIM メニューから EDIT メニューに移動します。そうすると、トリミングセクションがあらかじめ選択されています。

DELETE SELECTION: サンプルの始めまたは最後のみ使用できます。選択範囲内のオーディオが削除されます。

SAVE SELECTION AS SAMPLE: 選択範囲内のオーディオが新しいサンプルとして保存されます。サンプルの形式は、編集するサンプルと同じです。この操作は、ループからカットまたはスライスした内容を個々のサンプルとして保存する場合に便利です。

REVERSE SELECTION: 選択したセクションを反転します。

FADE IN SELECTION: 線形のフェードインを選択したセクションにかけます。

FADE OUT SELECTION: 線形のフェードアウトを選択したセクションにかけます。

NORMALIZE SELECTION: 選択したセクションの振幅を、最大ピークが 0 dBfs になるまで増幅します。

SELECTION +3dB: 選択したセクションのボリュームを 3 dB ブーストします。サンプルの元々のボリュームが非常に大きい場合、クリッピング発生することがあります。

SELECTION -3dB: 選択したセクションのボリュームを 3 dB 下げます。

SELECTION TO SILENCE: 選択内容をサイレントにします。[FUNC] + [PLAY] を押しても、この操作を実行できます。

COPY SELECTION: 選択したセクションをコピーします。[FUNC] + [RECORD] を押して選択内容をコピーすることもできます。ある Flex サンプルで選択した箇所をコピーして、別の Flex サンプルに貼り付けることができます。

PASTE SELECTION: コピーしたセクションを、A ノブで設定した位置に貼り付けます。[FUNC] + [STOP] を押しても貼り付けコマンドを実行することができます。サンプルの長さは変更されません。コピーしたデータと重複するオーディオは貼り付けることができます。貼り付け操作は、CHANGE PASTE MODE 設定に応じて異なる動作になります。

DUPLICATE SELECTION ->: 選択したセクションをコピーして、選択範囲の直後に貼り付けます。サンプルのトータルの長さは変更されません。このモードは、自動コピー / 貼り付け機能と同様に動作するため、**CHANGE PASTE MODE** 設定に影響されます。このコマンドは、ローリング / スタッターエフェクトの作成時に便利です。

DUPLICATE SELECTION <-: 選択したセクションをコピーして、選択範囲の直前に貼り付けます。サンプルのトータルの長さは変更されません。このモードは、自動コピー / 貼り付け機能と同様に動作するため、**CHANGE PASTE MODE** 設定に影響されます。

CHANGE PASTE MODE: 複数の設定があります。ここで選択した設定は、**PASTE SELECTION** コマンドと 2 つの **DUP SELECTION** コマンドの両方に影響します。

- **PASTE 0dB**: デフォルトで選択されています。貼り付けた内容は、既にある内容を上書きします。
- **PASTE -6dB**: 内容を 6 dB 減衰して貼り付けます。
- **MIX 0dB**: 貼り付けた内容と既にある内容をミックスします。
- **MIX -6dB**: 貼り付けた内容と既にある内容をミックスします。同時にミックスしたオーディオを 6 dB 減衰します。

ROTATE POS TO START: オーディオデータを回転し、カーソルの位置がサンプルの新しい開始位置になるようにします。

MIX CHANNELS: 複数の設定があります。

- **ADD CH L+R**: 選択したセクションの左チャンネルと右チャンネルを1つにし、そのオーディオを左右のチャンネルに再度分配します。
- **SUBTRACT CH L-R**: 右チャンネルを左チャンネルから差し引き、差し引いた後の内容を左右のチャンネルに分配します。
- **SUBTRACT CH R-L**: 左チャンネルを右チャンネルから差し引き、差し引いた後の内容を左右のチャンネルに分配します。
- **SWAP CH L/R**: 左チャンネルを右チャンネルに、右チャンネルを左チャンネルに交換します。

INVERT CHANNEL: 選択したセクションの位相を反転します。

- **INVERT CH L&R**: 選択したセクションの左右両方のチャンネルの位相を反転します。
- **INVERT CH L**: 選択したセクションの左のチャンネルの位相を反転します。
- **INVERT CH R**: 選択したセクションの右のチャンネルの位相を反転します。

CAL BPM FROM SELECTION: 0.5 小節、1 小節、2 小節などの長さがあると仮定して選択範囲の BPM を計算します。計算された BPM は、ATTRIBUTES メニューの **ORIGINAL TEMPO** 設定に適用されます。トラック全体の BPM を計算する場合に便利です。たとえば 1 小節を選択し、このコマンドを実行します。

CHANGE PREVIEW MODE: プレビューの再生モードを選択します。**[FUNC] + [YES]** を押すとメイン出力でプレビューが再生されます。**[CUE] + [YES]** を押すとキュー出力でプレビューが再生されます。

- **PLAY ONCE**: 選択したセクションを 1 度プレビュー再生します。
- **LOOP SELECTION**: 選択したセクションのプレビュー再生を連続してループします。

CHANGE VIEW: オーディオファイルの画面での表示方法を選択します。この設定はステレオのサンプルに対してのみ有効です。

- **CH L VIEW**: オーディオファイルの左チャンネルのみを表示します。
- **CH R VIEW**: オーディオファイルの右チャンネルのみを表示します。
- **STEREO VIEW**: 左右両方のチャンネルを表示します。

13.2.4 ATTRIBUTES

オーディオエディタで **[FX1]** を押すと表示されます。ここでは、選択したまたはアクティブなサンプルに関する全般情報が表示されます。ここで行った設定は、FILE メニューの保存コマンドでサンプルに恒久的にリンクすることができます。詳細については、85 ページの「13.2.5 FILE」を参照してください。



GAIN: 各サンプルを、トラックパラメータやロックに影響せずに増幅または減衰させることができます。レコーダーバッファでは、この設定のデフォルトは +12dB で、オーディオエンジンが与えるヘッドルームの減衰を補正します。この値は、サンプルがトリガーされた時のみ適用されます。編集中のサンプルが長い場合、サンプルの再生中にこのパラメータを調整することで、再トリガーするまでゲインの変更が行われないようにすることができます。

LOOP MODE: サンプルのループ動作を設定します。設定は 3 種類あります。

- **OFF:** 設定されているすべてのループを無視します。サンプルまたはスライスはループしません。
- **ON:** ループマーカーを含むサンプルまたはサンプルスライスがループします。ループポイントのないサンプルスライスはループしません。ループポイントについて詳しくは、79 ページの「13.2.1 TRIM」を参照してください。
- **PINGPONG:** ループポイントから終了点までループします。その後、終了点からループポイントまでループします。サンプルは、正の方向と逆の方向に交互に再生されます。



FLEX/STATIC SRC SETUP メニューの LOOP パラメータが AUTO に設定されている場合、トラックで使用されているサンプルごとに異なるループ設定を適用することができます。

TIMESTRETCH: タイムストレッチをサンプルに適用するかどうかを設定します。タイムストレッチアルゴリズムには、異なる種類が存在します。

- **OFF:** タイムストレッチをサンプルに適用しません。
- **NORMAL:** 多くの素材に適したアルゴリズムです。
- **BEAT:** リズムのある素材に特に便利なタイムストレッチアルゴリズムです。



FLEX/STATIC SRC SETUP メニューの TSTR パラメータが AUTO に設定されている場合、トラックで使用されているサンプルごとに異なるタイムストレッチ設定を適用することができます。

ORIGINAL TEMPO: サンプルの計算された BPM が表示されます。正しくない場合、**LEVEL** ノブを使用して変更できます。この設定は、タイムストレッチがかかったサウンドに影響します。正しい設定にするには、サンプルの元の BPM を合わせて設定する必要があります。この設定を変更すると、**TRIM LEN (BARS)** および **LOOP LEN (BARS)** 設定が変更されます。この設定が優先されていることを示す矢印が、**ORIGINAL TEMPO** 設定の横に表示されます。編集中のサンプルの小節数が不明な場合で、BPM が分かっている場合は、この設定を優先することをお勧めします。



テンポ判別アルゴリズムで、サンプルファイルのテンポの数値を分析し、当初の予測値から外れているかを係数 0.5 または 2.0 でチェックします。初期の BPM 推定に Octatrack MKII で使用される「通常の」BPM 範囲は 85 BPM ~ 170 BPM です。この範囲を外れるテンポのループがある場合、ファイル名に BPM 値を入力しておくことをお勧めします。通常、70 BPM のループは、最初に 140 BPM のループとして読み込まれますが、ファイル名に 70 という数字が入っている場合、Octatrack MKII で 70 BPM が使用されます。

TRIM LEN (BARS): サンプルの長さを小節数で表します。この設定を変更すると、**ORIGINAL TEMPO** および **LOOP LEN (BARS)** 設定が変更されます。この設定が優先されていることを示す矢印が、**TRIM LEN (BARS)** 設定の横に表示されます。編集中のサンプルの完全な小節数が分かる場合は、この設定を優先することをお勧めします。

LOOP LEN (BARS): サンプルのループセクションの小節数が表示されます。この設定を変更すると、**ORIGINAL TEMPO** および **TRIM LEN (BARS)** 設定が変更されます。この設定が優先されていることを示す矢印が、**LOOP LEN (BARS)** 設定の横に表示されます。

QUANTIZED TRIG: レコーダーバッファ、Pickup マシン、Flex および Static サンプルとスライスの手動トリガーをクオンタイズできます。[TRACK] + [PLAY] を押すか、最後の 8 つの [TRIG] キーを押すなどすると手動トリガーが発動します。シーケンサーで再生したサンプルはクオンタイズされません。この設定を変更するには、**LEVEL** ノブを使用します。レコーダーバッファの編集中にこのパラメータを変更すると、RECORDING SETUP 2 メニューの **QPL** 設定が同じ値に設定されます。したがって、**QPL** 設定は **QUANTIZED TRIG** パラメータのミラーと考えることができます。

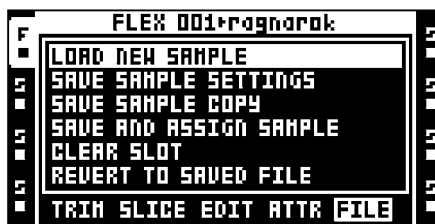
- **DIRECT**: トリガーするとただちにサンプルが再生されます。これはデフォルトの選択肢です。
- **PAT.LEN**: サンプルをトリガーすると、パターン全体が 1 回再生された後にサンプルの再生が始まります。
- **1/16...**: 設定したシーケンサーステップ数再生された後にサンプルの再生が始まります。



クオンタイズトリガーは、パターンの他のトラックと同期して手動でサンプルをトリガーできる非常に便利な方法です。これは、フィルインループやレコーダーバッファを手動でトリガーする場合に便利です。

13.2.5 FILE

このメニューのコマンドは、編集しているサンプルが Flex か Static かによって異なります。オーディオエディタで **[FX2]** を押すと表示されず。



LOAD NEW SAMPLE: ファイルブラウザが開き、現在サンプルスロットにあるサンプルを置き換えることができます。

SAVE SAMPLE SETTINGS: トリム、スライス、属性設定を個別のファイルに保存し、現在編集中のサンプルにリンクします。次回、サンプルを Flex または Static サンプルにロードすると、保存されているサンプル設定も一緒にロードされます。サンプルを別のプロジェクトにロードした場合でも同じです。したがってこのコマンドは、たとえばロードした時に常にスライス設定が同じループにしたい場合に非常に便利です。

SAVE SAMPLE COPY: 完全なサンプルをコンパクトフラッシュカードに新しいファイルとして保存します。トリムセクション外のオーディオも含まれます。モノラルとステレオの両方のサンプルを、元のサンプル形式に応じて、16 ビットまたは 24 ビットのいずれかの形式で保存できます。レコーダーバッファの内容は常にステレオサンプルとして保存されます。また、保存ファイルのビット深度は、MEMORY メニュー (39 ページ参照) で行った設定に従います。Flex サンプルを 16 ビットでロードすると、元のファイルを上書きする際に 24 ビットのサンプルは 16 ビットで保存されます。サンプルの自動保存でも、サンプル設定が保存されます。そのため、すべてのサンプルプロパティを完全に保存するには、**SAVE SAMPLE COPY** を行った後 **SAVE SAMPLE SETTINGS** を使用する必要があります。このオプションは Static サンプルには使用できません。

SAVE AND ASSIGN SAMPLE: **SAVE SAMPLE COPY** コマンドと同様ですが、新しいファイルを同じサンプルスロットに割り当てることも、空いている Flex または Static サンプルスロットに割り当てることもできます。割り当て先の選択は、サンプルが正常に保存された直後に行います。このオプションは Static サンプルには使用できません。

CLEAR SLOT: サンプルスロットをクリアします。これは、Flex または Static サンプルスロットリストでサンプルスロットを強調表示し、**[FUNC] + [CLEAR]** を押す操作と同じです。

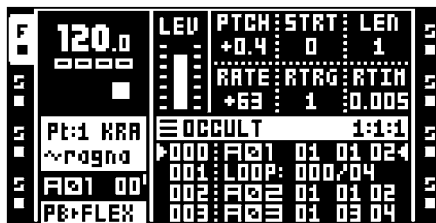
REVERT TO SAVED FILE: サンプルを元の状態に戻します。トリミング、反転、フェードといったサンプルに適用したオフライン変更を取り消します。トリミングしたサンプルを再ロードした後に、ATTRIBUTES メニューの BPM 設定を変更して新しいサンプルの長さに合わせる必要がある場合があります。このコマンドを実行すると、トリムポイントはリセットされ、サンプル全体の長さに拡張されます。サンプルの設定が既に保存されている場合、合わせてリロードされます。そのため、保存されていないサンプル属性の変更内容は失われます。このオプションは Static サンプルには使用できません。



トラックレコーダーで録音したサンプルを保存する場合は、オーディオエディタでレコーダーバッファを開き、**SAVE TRIM AS NEW SAMPLE** または **SAVE TRIM AND AUTO-ASSIGN** コマンドを使用します。また、**RECORDING SETUP** メニューからレコーダーバッファを保存することもできます。**[FUNC] + [REC3]** を押して **RECORDING SETUP EDIT** メニューを開きます。このメニューに保存コマンドがあります。

14. アレンジャー

アレンジとは基本的に、再生順にいくつかのパターンを並べていくことです。アレンジの各行には、パターンのオフセットと長さ、シーンの割り当て、テンポ、ミュートを設定できます。また、アレンジをループしたり、アレンジ行をジャンプすることができます。これらの強力な機能で、パターンをアレンジすることができます。アレンジは最大 256 行の長さにすることができます。また、各プロジェクトで 8 つのアレンジを作成できます。



[FUNC] + [ARR] を押して ARRANGEMENT モードにします。[ARR] キーが点灯し、画面が現在アクティブなアレンジに対応した表示に変わります。

[PLAY] を押してアレンジを始めます。現在再生中の行の各側には 2 つの白い矢印が表示されます。アレンジの名前は、アレンジの見出しに表示されます。また、右側のカウンタに、再生されている小節数とビート数が表示されます。

[UP] および [DOWN] キーを使用して、2 つのインジケータを操作します。現在再生されている行とは別の行にインジケータがある場合、インジケータは黒色です。新しい行に移動して [YES] を押すと、現在再生中の行の再生が終了すると選択した行が 1 回再生されます。

行に繰り返しがある場合は、繰り返しの回数が行の右側に示されます。詳細については、86 ページの「14.1.1 EDIT」を参照してください。

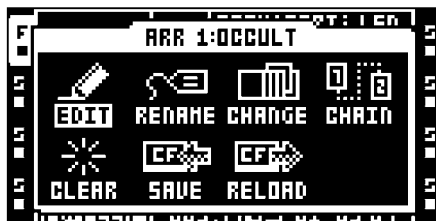
[STOP] を押すと再生が停止し、もう一度押すと、位置ポインタがアレンジの最初に移動します。



Octatrack MKII のアレンジャーは、MIDI ソングポイント位置の送受信が可能です。

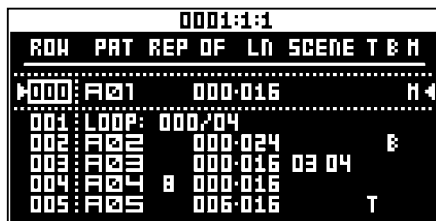
14.1 ARRANGERメニュー

[ARR] を押すと、ARRANGER メニューが表示されます。ここでは、現在のアレンジの編集と、さまざまなアレンジの操作ができます。



14.1.1 EDIT

アレンジエディタでアレンジを作成します。ARRANGER メニューで EDIT を選択し、[YES] を押すとこのメニューが表示されます。



行の両側にある 2 つの塗り潰し矢印が位置ポインタです。シーケンサーで現在再生されているアレンジ行を示します。行の任意の位置から再生を開始できます。編集フォーカスを再生開始位置の行に動かして [YES] キーを押します。アレンジが現在再生中の場合、別の行を選択すると、新しく選択した行の両側には白抜き矢印が表示されます。現在の行の再生が終わった後に、選択した行の再生が始まることを示します。

アレンジの再生時は、メニューの見出しに、再生された小節数とビート数を示すカウンタが表示されます。

アレンジ行を挿入するには、[FUNC] + [DOWN] を押します。行を削除するには、[FUNC] + [UP] を押します。編集するアレンジ行は、[UP] および [DOWN] キーを使用して選択します。[LEFT] および [RIGHT] キーで、フォーカスを列間で移動します。

ROW: 使用可能なアレンジ行の一覧です。アレンジは最大 256 行まで作成できます。アレンジは行 0 から最終行まで再生されます。

PAT: 行に割り当てるパターンを表示します。この列にフォーカスを移動するには [ARROW] キーを使用します。アレンジ行で再生するパターンを、**LEVEL** ノブを使用するか、該当する [BANK]/[PTN]+[TRIG] キーの組み合わせを押して設定します。PAT 列でさまざまな特殊コマンドを使用できます。

- **HALT:** アレンジを指定した行で停止させます。パターン A01 以前の場所まで、**LEVEL** ノブを反時計回りに回します。“HALT:” と表示されます。
- **LOOP:** 選択したアレンジを、無限または指定した回数ループさせます。パターン A01 以前の場所まで、**LEVEL** ノブを反時計回りに回します。“HALT:” が表示されたら、フォーカスを“HALT:”の後ろの値に移動させます。**LEVEL** ノブを1ステップ反時計回りに回すと“LOOP:”と表示されます。アレンジセクションが行000からループコマンドのある行まで無限にループするようになります。ループ回数を固定するには、フォーカスを無限のマークに移動し、**LEVEL** を使用して値を設定します。アレンジセクションは、指定した回数ループし、ループが終了すると、ループポイント以降にあるアレンジ行の再生が始まります。ループは入れ子にすることができます。
- **JUMP:** アレンジを新しい位置にジャンプさせます。パターン A01 以前の場所まで、**LEVEL** ノブを反時計回りに回します。“HALT:” が表示されたら、フォーカスを“HALT:”の後ろの値に移動させます。**LEVEL** ノブを時計回りに回すと“HALT:”が“JUMP:”に変わります。アレンジのジャンプ先の行番号を、**LEVEL** ノブを使用して設定します。
- **REM:** テキストをアレンジに追加します。これは視覚的なマークであり、アレンジのタイミングに影響するものではありません。パターン A01 以前の場所まで、**LEVEL** ノブを反時計回りに回します。“HALT:” が表示されたら、ノブをもう1ステップ反時計回りに回して“REM:”を表示します。[RIGHT] 矢印キーを押して [YES] を押します。名前付けウィンドウが開きます。ここにテキストを入力します。

REP: アレンジ行を繰り返す回数を設定します。[ARROW] キーを使用してこの列にフォーカスを移動します。**LEVEL** ノブを使用して繰り返し回数を変更します。

OF: パターンのオフセットを設定します。パターンは、設定したステップから再生が始まります。

LN: 行のパターンの長さを書きできます。デフォルトの長さは、パターンのスケールセットアップ設定から取得されます。[ARROW] キーを使用してこの列にフォーカスを移動します。この設定を変更するには、**LEVEL** ノブを使用します。PER TRACK モードの場合は、LN では **MASTER LENGTH** 設定を指定します。詳細については、76 ページの「12.14 スケール設定」を参照してください。

SCENE: 行単位でシーンを割り当てることができる 2 つの列があります。最初の列で、シーン A スロットのシーンを設定します。2 番目の列で、シーン B スロットのシーンを設定します。[ARROW] キーを使用してこれらの列にフォーカスを移動します。**LEVEL** ノブを使用するか、[SCENE A]/[SCENE B] + [TRIG] を押してシーンを割り当てます。シーンは、アレンジ行のパターンにリンクされているパートから選ばれます。

T は、パターンの MIDIトラックにトランスポーズ値が設定されている箇所です。**T** 列にフォーカスを移動し、[YES] を押すと MIDI TRANSPOSE ウィンドウが表示されます。左右の [ARROW] キーを使用して MIDIトラック間を移動します。**LEVEL** ノブを使用して、トランスポーズ値を設定します。MIDIトラックのトランスポーズが行に設定されている場合、**T** 列に“T”が表示されます。

B では、アレンジ行に個別の BPM を設定できます。**B** 列にフォーカスを移動し、[YES] を押すと ROW TEMPO ウィンドウが表示されます。**LEVEL** ノブで BPM を設定します。個別に BPM 設定された行には“B”が表示されます。この列を設定しないと、パターンはメインの BPM 設定に従って再生されます。

M では、アレンジ行単位でミュート設定を行います。**M** 列にフォーカスを移動し、[YES] を押すと ROW MUTE ウィンドウが表示されます。[TRIG] キーを押すとミュートします。前の 8 個のキーでオーディオトラックをミュートします。後ろの 8 個のキーで MIDIトラックをミュートします。ミュート設定された行には“M”が表示されます。



ARRANGEMENT EDIT メニューではコピー、貼り付け、クリア、元に戻す機能を使用できます。

14.1.2 RENAME

このコマンドを選択して [YES] を押すと、アレンジの名前を変更できる名前付けウィンドウが表示されます。

14.1.3 CHANGE

このコマンドを選択して [YES] を押すと、プロジェクトのすべてのアレンジが表示されるメニューが表示されます。変更するアレンジを選択して [YES] を押します。アクティブなアレンジは、ARRANGER メニューの見出しに常に表示されます。アレンジに未保存の設定がある場合は、アレンジの横にアスタリスクが付きます。

14.1.4 CHAIN

このメニューで選択したアレンジは、現在再生しているアレンジの再生が終わるとただちに再生されます。これは、パターンチェーンと同様ですが、このメニューでは一度に1つしかチェーンできません。チェーンされたアレンジは、デフォルトで、現在アクティブなアレンジの最後の行の後ろにあるアレンジ画面に表示されます。

14.1.5 CLEAR

このコマンドを選択して [YES] を押すとアクティブなアレンジが消去されます。

14.1.6 SAVE

保存コマンドで、アクティブなアレンジをアクティブなアレンジスロットに保存します。このコマンドを選択して [YES] を押すと名前付けのメニューが表示されます。アレンジに名前を付けたら、[YES] を押して保存します。

14.1.7 RELOAD

このコマンドを選択して [YES] を押すと、アクティブなアレンジが保存された状態に戻ります。

15.MIDI シーケンサー

Octatrack MKII MIDI シーケンサーには、8 つの専用 MIDIトラックがあります。このシーケンサーで、外部の MIDI 搭載機器を制御します。各 MIDIトラックは、最大 4 音のコードをトリガーでき、速度や長さ、コントロールピッチ、アフタータッチの調整のほか、自由に割り当て可能なコントロール変更パラメータを 10 個設定できます。MIDI チャンネルを MIDIトラックに割り当てることができます。また、複数のトラックで同じチャンネルを共有できます。同じ MIDIチャンネルに複数のトラックを割り当てた場合、パラメータの競合時は最も数字の小さいトラックが優先されます。

MIDIトラックの機能は、オーディオトラックとほぼ同じです。パラメータロック、LFO モデュレーション、コピーおよび貼り付けコマンドを使用できます。また、各 MIDIトラックにはマイクロ タイミング、条件付きロック、個々のトラック長、および拍子を設定できる機能を備えています。MIDIトラックではサウンドは生成されず、MIDI OUT ポート経由でデータのみが送信される点が主な違いです。MIDIトラックのパラメータはシーンに割り当ててはできません。



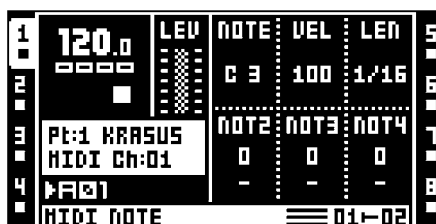
MIDI モードで、GRID RECORDING モードも LIVE RECORDING モードもアクティブでない場合、[TRIG] キーを使用して、シーケンサーから切断されたトラックをトリガーできます。[TRIG 1～8] キーでオーディオトラック、[TRIG 9～16] キーで MIDIトラックをトリガーできます。

[STOP] を押すと、再生中の MIDI ノートのノートオフコマンドが送信されます。シーケンサーが停止している場合、素早く [STOP] + [STOP] を押すと、すべてのノートオフコマンドが送信され、CC パラメータ値および MIDI チャンネルが割り当てられているすべてのトラックのプログラム変更値が再送信されます。

MIDI ポートの動作状況は、画面の左上隅の 2 ピクセルで表示されます。MIDI データの受信時は左のピクセルが、MIDI データの送信時は右のピクセルが点滅します。

15.1 MIDIシーケンサーへのアクセス

[MIDI] キーを押して、MIDI モードを表示します。[MIDI] キーが点灯し、トラックに MIDIトラックと属しているシーケンサーデータが反映されます。



アクティブなパートの名前の下に、アクティブなトラックが MIDI データを送信した MIDI チャンネルが表示されます。左右のトラックアイコンで、各トラックに割り当てられた MIDI チャンネルが表示されます。「X」は、トラックが MIDI チャンネルにデータを送信していないことを意味します。

15.2 MIDIのルーティング方法

オーディオトラックと MIDIトラックで同じ MIDI チャンネルを共有している場合、MIDIトラックはオーディオトラックからのデータの送信をブロックし、オーディオトラックは MIDIトラックのデータの受信をブロックします。PROJECT メニューに、オーディオトラックに割り当てられている MIDI チャンネルが表示されます。詳しくは、41 ページの「MIDI」のセクションを参照してください。

MIDI モードでは、アクティブなトラックの自動チャンネルまたは MIDI チャンネルで受信した音は、トラックから送信された MIDI データとミックスされます。入力ノートも、MIDIトラックのアルベジエーターの設定に従ってアルベジオになります。CC DIRECT CONNECT 設定によって、入力 MIDI メッセージの処理方法が異なります。CC DIRECT CONNECT について詳しくは、37 ページの「8.6.4 MIDI SEQUENCER」を参照してください。

設定が有効な場合、自動チャンネルまたはアクティブな MIDIトラックの MIDI チャンネルに送信される MIDI CC メッセージは MIDI 出力ポートに直接送信されます。LIVE RECORDING モードの場合、CTRL 1 および CTRL 2 SETUP ページで指定した CC はシーケンサーで録音できます。

設定が無効な場合、MIDI MODE MAPPINGS の表（付録 C: MIDI コントロールの参考情報）の通りに、MIDI CC メッセージに自動チャンネルが従うようになります。自動チャンネルで送信された MIDI CC 36～45 は、CTRL 1 および CTRL 2 SETUP ページで指定した CC メッセージに従って再割り当てされます。唯一の例外は、MIDI CC メッセージがアクティブなトラックの MIDI チャンネルに送信される場合です。その場合、Octatrack MKII は CC DIRECT CONNECT が有効な場合と同様に動作します。

15.3 MIDIモードのLIVE RECORDINGとパラメータロック

MIDIモードでは、音符データおよびCC値をリアルタイムでアクティブなMIDIトラックに録音できます。LIVE RECORDINGモードにするには、[RECORD] + [PLAY]を押します。MIDIトラックで入力MIDIデータを登録する場合、ノートまたはCCデータをCHANNELSメニューで設定できる自動チャンネルまたはアクティブなトラックのMIDIチャンネルに送信する必要があります。

音符データの録音時は、最大4音までの和音を録音できます。音符の長さ、速度、アフタータッチも同様に録音されます。

自動チャンネルを使用したCCの録音には、2通りの方法があります。CC DIRECT CONNECTを有効にすると、CTRL 1およびCTRL 2 SETUPメニューで指定したCCのみを録音できます。他のすべてのMIDIメッセージは、MIDI出力ポートに直接送信されます。CC DIRECT CONNECTを無効にすると、CCメッセージ16～45を録音できます。CCメッセージ36～45は、10個の使用可能なCTRL 1およびCTRL 2 SETUPパラメータに直接リンクされます。たとえば、CCメッセージ36をOctatrack MKIIに送信すると、CTRL 1 SETUPメニューのCC#1パラメータが影響を受けます。CCメッセージは、CC #1で指定したCC値に変換され、MIDI出力ポートに送信されます。自動チャンネルの設定方法について詳しくは、39ページの「8.7 MIDI」を参照してください。

Octatrack MKIIシーケンサーのMIDIノートおよびMIDIパラメータロックをトリガー単位で追加するには、データの入力先のトラックを選択し、[TRIG]キーを押したまま音符データまたはCCメッセージをアクティブなトラックの自動チャンネルまたはMIDIチャンネルに送信します。CC DIRECT CONNECT設定は、前述のライブレコーディングと同じようにCCの受信に影響します。



複数のMIDIトラックが同じMIDIチャンネルに割り当てられている場合、アクティブなトラックのみに音符またはCCデータが録音されます。

アクティブなMIDIトラックのMIDIチャンネルで受信したメッセージは、常に、CC DIRECT CONNECTが有効になっているものとして動作します。



CC DIRECT CONNECTが有効な場合、Octatrack MKIIで、外部MIDI機器で直接行ったノブの調整を録音および再生できます。たとえば、シンセサイザーをOctatrack MKIIのMIDI INとOUTの両方のポートに接続できます。その場合、できればシンセサイザーをローカルオフに設定します。シンセのノブでCCが送信されており、これらのCCメッセージがアクティブなトラックの自動チャンネルまたはMIDIチャンネルに送信されていることを確認します。また、録音するノブのCC値が、CTRL 1/CTRL 2 SETUPメニューに設定されていることを確認してください。これらのメニューで実行できるMIDI CC学習機能を使用すると、CCを簡単に設定することができます。LIVE RECORDINGモードがアクティブで、CTRL 1/CTRL 2 SETUPメニューのいずれかで指定したCC値を送信するノブをシンセサイザーでオンにすると、ノブの回転がOctatrack MKIIシーケンサーで記録されます。これは、パラメータロックの設定でも同様に適用されます。[TRIG]キーを押してCTRL 1/CTRL 2 SETUPメニューのいずれかで指定したシンセノブを回すと、シンセパラメータがこれに応じてロックされます。

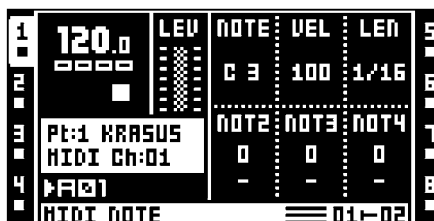
CC DIRECT CONNECTが有効な場合に、外部MIDI機器を使用してOctatrack MKIIを設定する方法については、101ページの「16.5 Octatrack MKIIをMIDIコントロールセンターとして使用する」を参照してください。

15.4 MIDI TRACK PARAMETERページ

オーディオトラックと同様、各MIDIトラックには5つのTRACK PARAMETERページがあります。それぞれに、MAINページとSETUPページが1ページずつあります。MIDIモードでは、MAINページは[TRACK PARAMETER]キーを押すと表示されます。MAINページのパラメータはパラメータロックやMIDI LFOを使用したモジュレーションが可能です。SETUPメニューにあるパラメータは、[FUNC] + [TRACK PARAMETER]を押すか、[TRACK PARAMETER]キーを素早く2回押すと使用できます。セットアップパラメータは、パラメータロックはできません。また、LFOをかけることもできません。通常、MAINメニューのパラメータの動作に対して動作します。

15.4.1 NOTE MAIN

ここでMIDIノートと速度および長さを設定します。



NOTE: MIDIトラックから送信される根音を設定します。[TRIG] キーを押したままにすると、画面下部にミニキーボードが表示されます。[TRIG] キーを押したままノブ A を回すと、キーボード上に根音が表示されます。

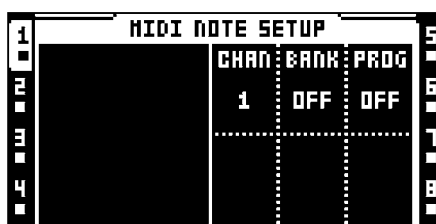
VEL: MIDIトラックが送信する音符の速度を設定します。0 は NOTE OFF コマンドに相当します。

LEN: 音符の長さを設定します。音が指定した長さに達すると、NOTE OFF コマンドが送信されます。最大に設定すると、無限の音符の長さになります。この設定で、アルペジオの長さもコントロールします。設定した時間が経過するとアルペジオはカットオフされます。

NOT2 ~ NOT4: 音符をさらに追加し、選択した値により、根音からノートトリガーまでオフセットします。これにより、MIDIトラックで4音までの和音を送信することができます。根音が変更されると、オフセット音もそれに応じて移調されます。[TRIG] キーを押して、追加した音符を押すとミニキーボードが表示されます。値を0にすると、オフセット音は削除されます。

15.4.2 NOTE SETUP

ここでは、MIDIトラックがデータを送信する MIDI チャンネルを指定します。バンクとプログラムの変更値もここで設定します。このメニューで値を選択すると、パラメータのグラフィックが反転します。これは、パラメータ値はまだ有効になっていないことを示します。対応する **DATA ENTRY** ノブまたは [YES] を押すと、パラメータの変更が有効になります。



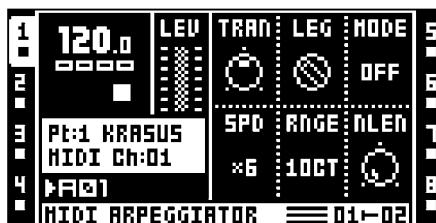
CHAN: トラックから MIDI データを送信する MIDI チャンネルを設定します。OFF に設定すると、トラックから MIDI チャンネルにデータは送信されません。

BANK: バンク変更メッセージを送信できます。バンク 0 ~ 127 までを送信できます。パラメータの最大値は OFF です。トラックからバンク変更メッセージは送信されません。ここで設定した内容は、別のパートにリンクされているパターンがアクティブになるたびに送信されます。

PROG: プログラム変更メッセージを送信できます。プログラム 0 ~ 127 までを送信できます。パラメータの最大値は OFF です。トラックからプログラム変更メッセージは送信されません。ここで設定した内容は、別のパートにリンクされているパターンがアクティブになるたびに送信されます。

15.4.3 ARPEGGIATOR MAIN

アルペジエーターは、リズムカルな音符の進行を生成する機器です。



TRAN: アルペジオを、指定した半音階分上下に移調します。この設定は、MODE 設定が OFF に設定されている場合でも、トラックのノートトリガーに適用されます。

LEG: アルペジオのレガートを設定します。この設定は、MODE 設定が OFF に設定されている場合でも、トラックのノートトリガーに適用されます。

- **ON:** オーバーラップする音符をレガートで再生します。新しい音が再生された後に古い音が消えます。NLEN 設定で、アルペジエーターが有効な場合に音符の長さを調整します。有効でない場合、LEN 設定で音符の長さを調整します。
- **OFF:** アルペジオの各音符の開始前に MIDI ノートオフメッセージを送信します。

MODE: アルペジエーターを有効にし、アルペジオの音符の並びを設定します。

- **OFF:** アルペジエーターを無効にします。
- **TRUE:** 音符を挿入した順で再生します。
- **UP:** 音符を昇順で（一番低い音から一番高い音まで、オクターブベースで）再生します。

- **DOWN:** 音符を降順で（一番高い音から一番低い音まで、オクターブベースで）再生します。
- **CYCL:** 最初は昇順で、次に降順で音符を再生します。
- **SHFL:** オクターブ範囲ベースで音符をランダムに再生します。たとえば、2 オクターブの **RNGE** が設定されているアルペジオの場合、最初のオクターブ範囲の音符はランダムに再生され、すべての音符が再生されたら、次のオクターブのすべての音符が新たにランダムな順で再生されます。
- **RANDOM:** アルペジオの音符の再生をランダムに行います。

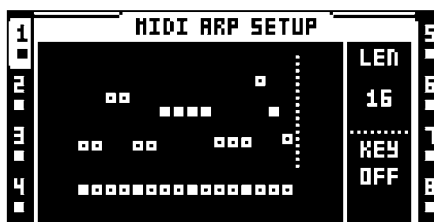
SPD: アルペジエーターの速度を設定します。それはプロジェクトの BPM と同期します。6 に設定すると 16 分音符、12 に設定すると 8 分音符に相当します。

RNGE: アルペジエーターのオクターブ範囲を設定します。それぞれのアルペジエーターのサイクルが終わると、アルペジオの構成音が 1 オクターブ上に移調します。**RNGE** 設定で指定されたオクターブのオフセットで音符がすべて再生されると、音符は初期値にリセットされます。そこから、再度オクターブの移調が始まります。

NLEN: アルペジオの音符の長さをコントロールします。

15.4.4 ARPEGGIATOR SETUP

ここでは、長さ、音符の進行、アルペジオのスケールを設定します。



このメニューでは、[TRIG] キーの点灯でアルペジオの長さを示します。アルペジオは、最大 16 ステップまで設定できます。長さは C ノブで設定します。ノブを回すと、その長さに応じて [TRIG] キーが変化します。アクティブなアルペジエーターのステップは、[TRIG] キーが緑色に点灯します。アルペジエーターのステップは、対応する [TRIG] キーを押すと無効にできます。無効なアルペジエーターのステップは、[TRIG] キーが赤色に点灯します。

アルペジオの音符のオフセットは、[TRIG] キーを押して **LEVEL** ノブを回すか、[UP]/[DOWN] 矢印キーを押して挿入できます。複数の [TRIG] キーを同時に押すと、複数のアルペジエーターステップの音符のオフセット値を一度に調整できます。

アルペジオの構成音およびすべての音符のオフセットは、指定したキーのスケールで再生することができます。F ノブでキースケールを設定します。OFF に設定すると、すべての音符と音符のオフセットが設定した音符に従って再生されます。この設定は、ARPEGGIATOR MAIN メニューの MODE 設定が OFF に設定されている場合でも、トラックのノートトリガーに適用されます。

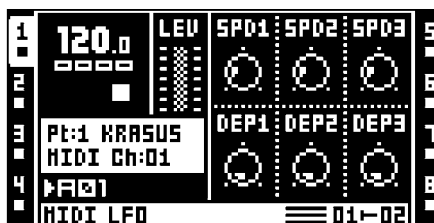


[FUNC]+[LEFT]/[RIGHT] を使用して、アルペジエーターシーケンスを回転できます。

アルペジエーターシーケンス設定はコピー、クリア、貼り付けができます。

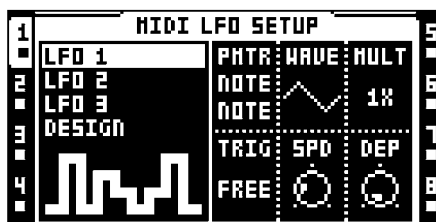
15.4.5 MIDI LFO MAIN

MIDI LFO は、オーディオ LFO とほぼ同じように動作します。違いは、MIDIトラック専用であることです。LFO パラメータの動作については、59 ページの「11.4.7 LFO MAIN」を参照してください。



15.4.6 MIDI LFO SETUP

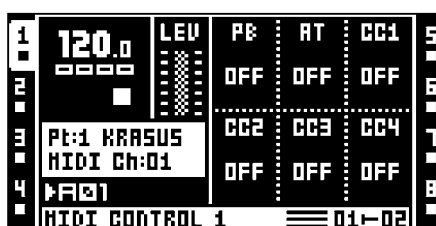
MIDI LFO SETUP ページの機能は、オーディオ LFO 向けの LFO SETUP ページの機能と同じです。詳細については、60 ページの「11.4.8 LFO SETUP」を参照してください。



MIDI LFO デザイナーの波形は、MIDIトラックにのみ適用されます。

15.4.7 CTRL 1 MAIN

ここでは、ピッチベンド、アフタータッチ、4 つまで割り当て可能な CC コマンドの値を設定できます。パラメータのデフォルト値は OFF です。これらの機能が無効になり、データは送信されません。[FUNC] を押したまま DATA ENTRY ノブを押すと有効になります。パラメータの値は、DATA ENTRY ノブを使って他と同じように設定できます。有効にする手順を繰り返すと、パラメータが無効になります。



PB: ピッチベンドの設定を制御します。

AT: アフタータッチ設定を制御します。

CC1-CC4: CTRL 1 SETUP ページで指定した CC コマンドで送信する値を設定します。

15.4.8 CTRL 1 SETUP

ここでは、CTRL 1 MAIN ページで設定する値を持つ CC コマンドを選択します。このメニューで CC コマンドを選択すると、パラメータのグラフィックが反転します。これは、パラメータ値はまだ有効になっていないことを示します。対応するノブまたは [YES] を押すと、パラメータの変更が有効になります。



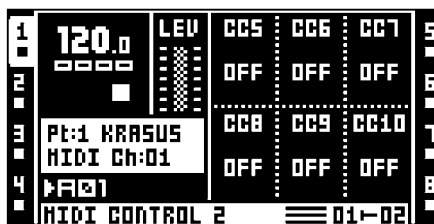
CC1-CC4: CTRL 1 MAIN ページで制御する CC コマンドを指定します。[FUNC] + ノブ C ~ F を押すと、MIDI CC LEARN モードになります。MIDI 自動チャンネルまたはアクティブなトラックの MIDI チャンネルに送信される次の CC メッセージが、選択したパラメータに割り当てられます。



MIDI CC LEARN モードは、外部シンセのカットオフパラメータなどを制御する場合に非常に便利です。MIDI CC LEARN モードを開始し、シンセサイザーのカットオフノブを回します。自動チャンネルまたはアクティブなトラックに割り当てられた MIDI チャンネルにノブで CC メッセージを送信すると、ノブの CC が自動的に、選択した CC 1 ~ 4 パラメータに割り当てられます。

15.4.9 CTRL 2 MAIN

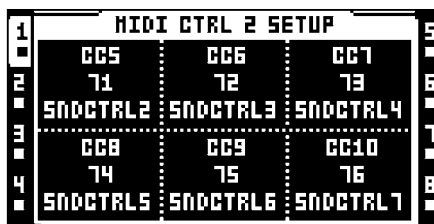
ここでは、最大 6 つの割り当て可能な CC コマンドの値を指定します。パラメータのデフォルト値は OFF です。これらの機能が無効になり、データは送信されません。[FUNC] を押したまま DATA ENTRY ノブを押すと有効になります。パラメータの値は、DATA ENTRY ノブを使って他と同じように設定できます。有効にする手順を繰り返すと、パラメータが無効になります。



CC5-CC10: CTRL 2 SETUP ページで指定した CC コマンドで送信する値を設定します。

15.4.10 CTRL 2 SETUP

ここでは、CTRL 2 MAIN ページで設定する値を持つ CC コマンドを選択します。このメニューの設定項目は、CTRL 1 SETUP と同様に調整します。

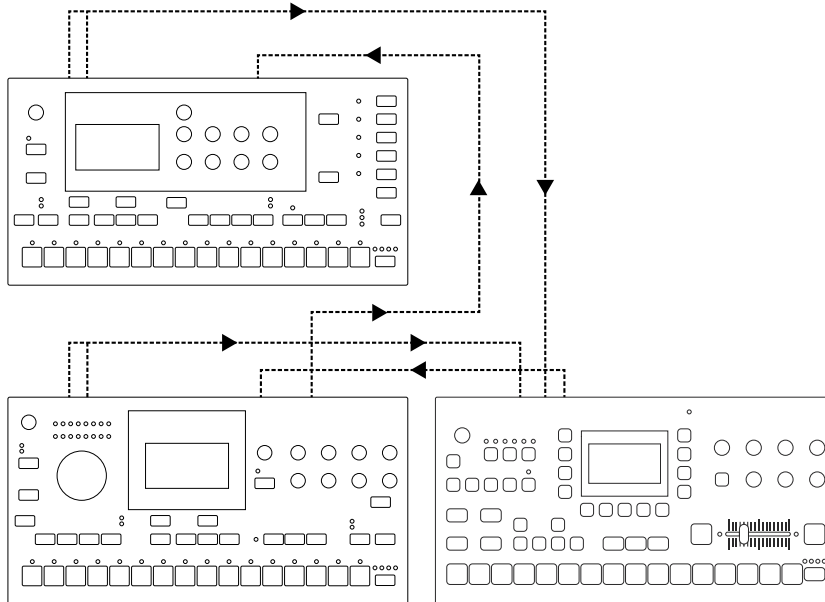


CC5-CC10: CTRL 2 MAIN ページで制御する CC コマンドを指定します。MIDI CC LEARN をここでも使用できます。

16.OCTATRACK MKII のセットアップ例

Octatrack MKII は柔軟なルーティングが可能で、様々なスタジオの機材やライブセットアップの機材を簡単に統合することができます。ここでは、外部オーディオソースとやり取りする方法について、いくつかの例を説明します。

16.1 OCTATRACK MKIIをパフォーマンスハブとして使用する

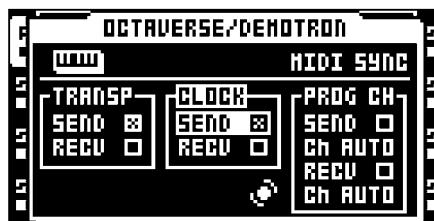


Machinedrum および Monomachine は MIDI スレーブで、Octatrack MKII の 2 つの入力ベアに接続します。そうすると、Octatrack MKII はスーパーミキサーのように使用できます。入力信号のレベルを調整し、リアルタイムで他の機器にエフェクトやサンプルを適用することができます。Octatrack MKII の設定方法は主に 2 種類あります。MIXER メニューの DIR パラメータを使用するか、Thru マシンを使用して入力オーディオを再生できます。

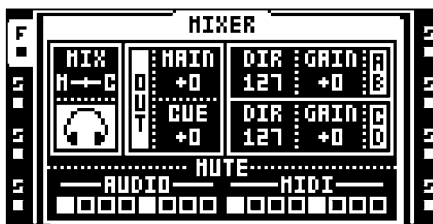
16.1.1 DIR 方式

DIR 方式で使用できるよう Octatrack MKII をセットアップするには、次の手順に従ってください。

1. Machinedrum および Monomachine の出力を、Octatrack MKII の入力ベアに接続します。Machinedrum が入力 A/B に、Monomachine が入力 C/D に接続されているとします。
2. Octatrack MKII の MIDI OUT から MIDI ケーブルを Machinedrum の MIDI IN に接続します。Machinedrum の MIDI THRU から MIDI ケーブルを Monomachine の MIDI IN に接続します。Machinedrum と Monomachine が外部 MIDI クロックをリッスンし、外部の転送コマンドにตอบสนองしていることを確認します。
3. **[PROJ]** を押して PROJECT メニューを表示します。MIDI、SYNC の順に選択します。**[YES]** を押します。TRANSPORT SEND と CLOCK SEND の両方を有効にします。Machinedrum と Monomachine は、BPM および Octatrack MKII のシーケンサー転送制御のスレーブとなります。



4. **[MIXER]** を押して MIXER メニューを表示します。AB と CD の両方の DIR が 127 に設定されていることを確認します。こうすると、入力サウンドが Octatrack MKII のメイン出力に全音量でルーティングされます。



- Octatrack MKII で [PLAY] を押します。他の機器も同様に再生すると、オーディオが Octatrack II のメイン出力から聞こえます。サウンドが入力されると、<REC> LED が点灯します。入力オーディオをトラックレコーダーを使用してサンプリングし、レコーダーバッファを使用して録音したサンプルを再生することができます。



Octatrack MKII のオーディオトラックに割り当てられた MIDI チャンネルが、Machinedrum と Monomachine がリッスンする MIDI チャンネルと競合しないようにしてください。競合していると、サウンドが予期しない時にトリガーされることがあります。オーディオトラックへの MIDI チャンネルの割り当ては、CHANNELS メニューで行います。

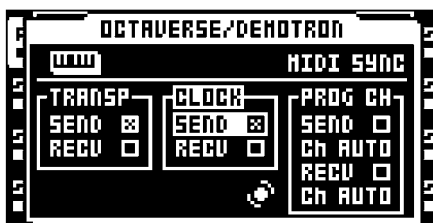


トラック 8 をマスタトラックにし、入力オーディオにマスタトラックのエフェクトをかけます。

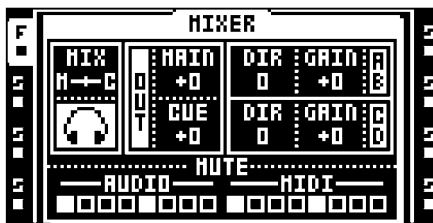
16.1.2 THRU マシン方式

次の例では、DIR 方式ではなく Thru マシンを使用します。Thru マシンは、入力オーディオにエフェクトをかけるという点ではより可能性が広がりますが、同時に、トラックが各 Thru マシンに占有されることになります。

- Machinedrum および Monomachine の出力を、Octatrack MKII の入力ペアに接続します。Machinedrum が入力 AB に、Monomachine が入力 CD に接続されているとします。
- Octatrack MKII の MIDI OUT からの MIDI ケーブルを Machinedrum の MIDI IN に接続します。Machinedrum の MIDI THRU からの MIDI ケーブルを Monomachine の MIDI IN に接続します。Machinedrum と Monomachine が外部 MIDI クロックをリッスンし、外部の転送コマンドにตอบสนองしていることを確認します。
- [PROJ] を押して PROJECT メニューを表示します。MIDI、MIDI の順に選択します。[YES] を押します。TRANSPORT SEND と CLOCK SEND の両方を有効にします。



- [MIXER] を押して MIXER メニューを表示します。AB と CD の両方の DIR が 0 に設定されていることを確認します。こうすると、入力サウンドは Thru マシンでのみ使用できるようになります。



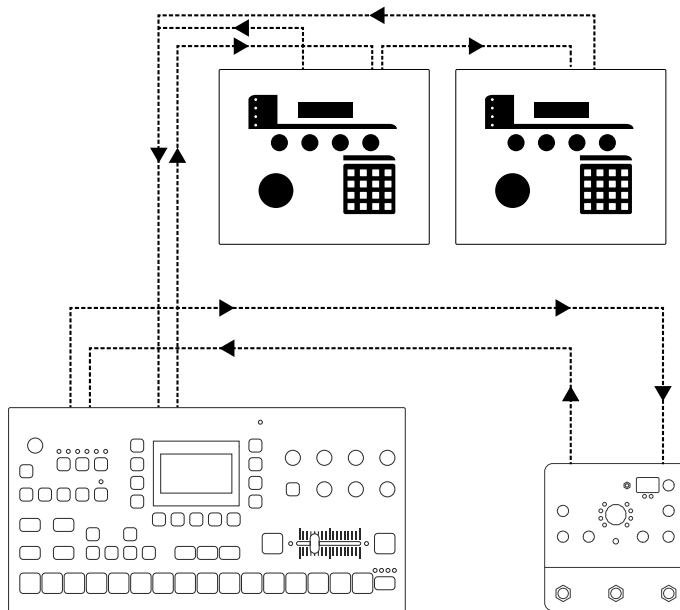
- Thru マシンをトラック 1 に割り当てます。SRC MAIN メニューで、INAB を A B に設定します。こうすると、機器で Machinedrum が接続されている入力ペアである入力 A/B がリッスンされます。Thru マシンをトラック 2 に割り当てます。INCD を CD に設定します。これにより、Monomachine が接続されている入力ペアである入力 CD をリッスンします。
- トラック 1 を選択します。シーケンサーの最初のステップにサンプルトリガーを配置します。トラック 2 に同じことを行います。入力オーディオのパススルーを開始するには、Thru マシンをトリガーする必要があります。

7. Octatrack MKII で [PLAY] を押します。他の機器も同様に再生すると、オーディオが Octatrack II のメイン出力から聞こえます。サウンドが入力されると、<REC> LED が点灯します。入力オーディオをトラックレコーダーを使用してサンプリングし、レコーダーバッファを使用して録音したサンプルを再生することができます。



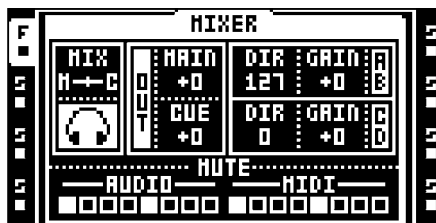
Thru マシンを使用しているため、Machinedrum はトラック 1 をミュートするとミュートされます。Monomachine は、トラック 2 をミュートするとミュートされます。また、Thru マシンのトラックにトラックエフェクトをかけたり、LFO を各種エフェクトまたは AMP メニューのパラメータに割り当てることができます。この方法で Thru マシンを使用することで、入力サウンドを大幅に変化させることができます。

16.2 Octatrack MKIIを外部エフェクトと一緒に使用する



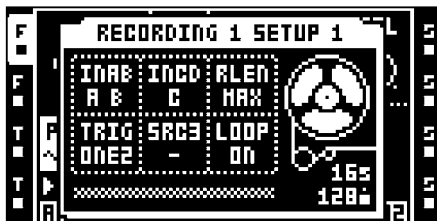
Octatrack MKII 出力ペアは、外部エフェクト機器に接続されます。外部エフェクトの出力は入力ペア AB に接続します。入力ペアは Octatrack MKII のメイン出力にルーティングされます。トラックをキューすると、外部エフェクトに送信され、エフェクトがかかった信号を、さらに Octatrack MKII で処理できます。2 つの Sidstation をサンプリングし、処理することができます。Octatrack MKII の MIDI シーケンサーで制御したサウンドはモノラルで出力されるため、入力 C および D に接続します。

1. Sidstation の出力を、Octatrack MKII の入力ペアのいずれかに接続します。最初の Sidstation は入力 C に、2 つ目の Sidstation は入力 D に接続します。Octatrack MKII キュー出力を、外部エフェクト機器の入力に接続します。外部エフェクト機器の出力を入力 A/B に接続します。
2. Octatrack MKII の MIDI OUT から MIDI ケーブルを最初の Sidstation の MIDI IN に接続します。最初の Sidstation の MIDI THRU から MIDI ケーブルを 2 つ目の Sidstation の MIDI IN に接続します。
3. [MIXER] を押して MIXER メニューを表示します。AB の DIR は 127 に設定し、CD は 0 に設定します。こうすると、エフェクト機器からのサウンドは直接 Octatrack MKII のメイン出力に全音量でルーティングされ、Sidstation のオーディオは、Thru マシンからのみ聞こえるようになります。

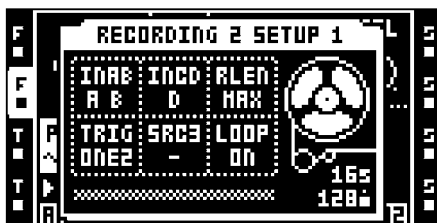


4. [MIDI] キーを押して、MIDI シーケンサーモードにします。MIDIトラック 1 を選択し、素早く [SRC] を 2 回押して、NOTE SETUP メニューを表示します。Sidstation 1 がトラック 1 から送信された MIDI データにตอบสนองするように MIDI チャンネルを設定します。Sidstation 2 がトラック 2 から送信された MIDI データにตอบสนองするように MIDI チャンネルを設定します。MIDIトラック 1 と 2 にいくつかノートトリガーを配置します。[MIDI] キーを押して、MIDI モードを終了します。

5. Thru マシンをトラック3に割り当てます。**INCD**をCに設定します。これにより、最初のSidstationが接続されている入力である入力Cをリッスンします。Thru マシンをトラック4に割り当てます。**INCD**をDに設定します。これにより、2つ目のSidstationが接続されている入力である入力Dをリッスンします。
6. レコーダーバッファ1をトラック1に、レコーダーバッファ2をトラック2に割り当てます。これらのバッファには、Sidstation からサンプリングされたオーディオが再生されます。
7. トラック1を選択して **[FUNC] + [REC1]** を押し、RECORDING SETUP 1メニューを表示します。トラックレコーダー1で入力Cをリッスンするように設定します。(INCDをCに設定)

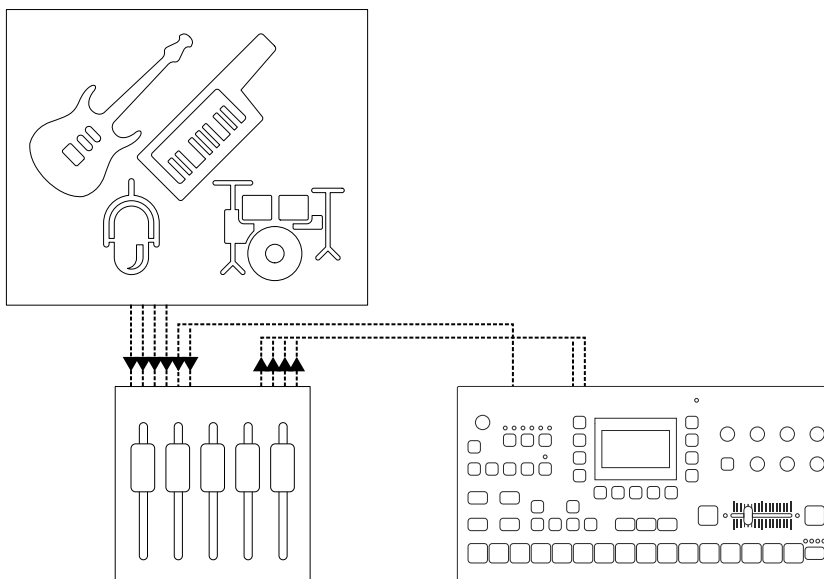


8. トラック2のトラックレコーダーで入力Dをリッスンするように設定します。(INCDをDに設定)



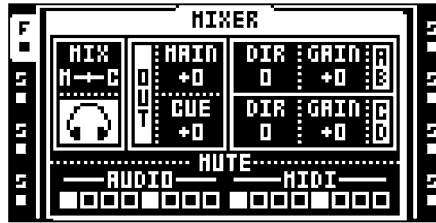
9. **[NO]**を押してRECORDING SETUP 1メニューを終了します。トラック3を選択します。**[RECORD]**を押して、シーケンサーの最初のステップにトリガーを配置します。トラック4に同じことを行います。入力オーディオのパススルーを開始するには、Thru マシンをトリガーする必要があります。
10. Octatrack MKII で **[PLAY]** を押します。他の Sidstation の再生を開始すると、オーディオが Octatrack II のメイン出力から聞こえます。サウンドが入力されると、<REC> LED が点灯します。入力オーディオをトラックレコーダーを使用してサンプリングし、トラック1と2のレコーダーバッファを使用して録音したサンプルを再生することができます。オーディオをトラックから外部エフェクト機器に送信するには、**[CUE] + [TRACK]** を押します。MIXER メニューの **DIR AB** パラメータで、AUX リターンレベルの設定を効率的に行うことができます。外部エフェクト機器からの信号が強すぎる場合は、**DIR AB** を調整して抑えます。

16.3 Octatrack MKIIで楽器をライブ処理する



4つのミキサーのAUXはOctatrack MKIIの入力に接続します。各AUXから異なる信号を送信します。Octatrack MKIIはエフェクトを適用し、入力オーディオを再構成してリアルタイム処理されたオーディオをステージミキサーに送信します。

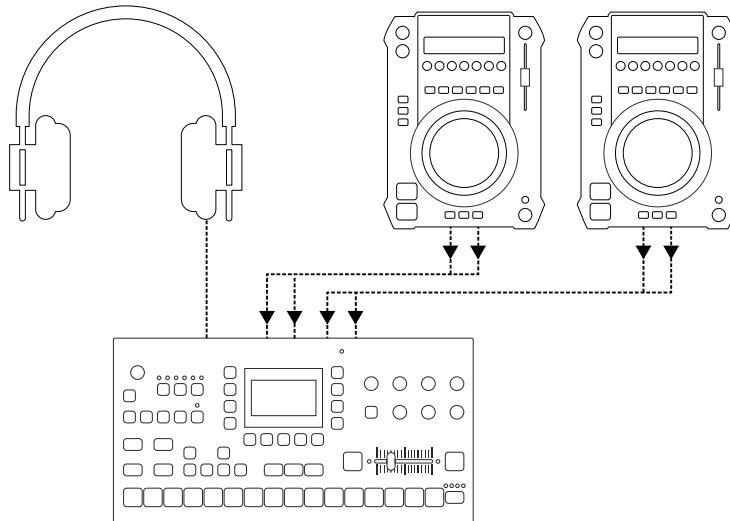
- 4つのAUXセンドをミキサーからOctatrack MKIIの4つの入力に接続します。ギターは入力Aに、ベースを入力Bに、シンセを入力Cに、ボーカルを入力Dに送信します。Octatrack MKIIのメイン出力をミキサーに接続します。
- [MIXER]**を押してMIXERメニューを表示します。ABとCDの両方のDIRが0に設定されていることを確認します。こうすると、入力サウンドがOctatrack MKIIのメイン出力に送信されなくなります。



- [CUE] + [REC1]** および **[CUE] + [REC2]**を押すと、入力オーディオが直接キュー出力にルーティングされます。このようにキューすると、入力オーディオがメイン出力に送信されなくなります。これは、サンプリングおよび処理されたオーディオのみがステージミキサーに返されるようにするために必要です。入力オーディオをOctatrack MKIIのメイン出力に直接ルーティングし、その後ステージミキサーに戻すと、位相の問題が発生する可能性があります。
- 最初の**[TRACK]**キーを押してトラック1を選択します。**[FUNC] + [REC1]**を押してトラック1のRECORDING SETUP 1メニューを表示します。**INAB**をAに設定します。**[TRACK]**キー1 + **[REC1]**を押すと、トラックレコーダーでギターの録音が始まります。トラック2でもこの手順を繰り返しますが、**INAB**はBに設定します。こうすると、ベースギターが録音されます。トラックレコーダー3と4も同様に設定すると、シンセとボーカルもサンプリングと処理ができるようになります。
- レコーダーバッファ1をトラック1に割り当てます。レコーダーバッファ2をトラック2に割り当てます。トラック3と4も同様に行います。これで、ギター、ベース、シンセ、ボーカルをサンプリングして、すぐに再生することができるようになります。

そうすると、Octatrack MKII ヘッドフォン出力に接続したヘッドフォンで入力サウンドを聴くことができます。入力サウンドはキューされているため、メイン出力からは聞こえません。サウンドをサンプリングしてエフェクトやパラメータロックなどをかけると、Octatrack MKIIのメイン出力にルーティングされるレコーダーバッファで再生できます。処理したオーディオは、ステージミキサーに送信して他のサウンドとミックスすることができます。

16.4 OCTATRACK MKIIをDJ ミキサーやサンプラーとして使用する

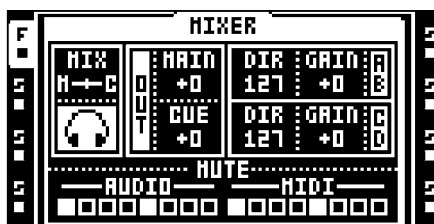


Octatrack MKIIの入力にDJデッキを2台接続します。ヘッドフォン出力を、メインおよびキュー出力両方のモニターができるよう設定します。2つの入力信号間のメイン出力のバランスを制御できるようにクロスフェーダーを割り当てます。Octatrack MKIIで、DIR方式またはThruマシ方式を使用してDJデッキ間でミックスできます。

16.4.1 DIR方式を使用したDJミキシング

- Octatrack MKII 入力ペア AB に1台目のDJデッキを接続します。2台目のDJデッキを入力ペア CD に接続します。

2. [SCENE A] + [TRIG] キーを押して、シーンをシーン A に割り当てます。[SCENE B] + [TRIG] キーを押して、シーンをシーン B に割り当てます。シーン 1 をシーン A に、シーン 2 をシーン B に割り当てたとします。
3. [MIXER] を押して MIXER メニューを表示します。AB と CD の両方の DIR が 127 に設定されていることを確認します。こうすると、入力サウンドが Octatrack MKII のメイン出力に全音量でルーティングされます。



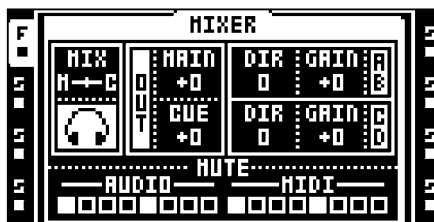
4. [SCENE A] を押したままにします。DIR パラメータを XDIR に変更する方法に注意してください。[SCENE A] を押したまま、ノブ B を XDIR AB が MAX に設定されるまで回します。ノブ E を、XDIR CD が MIN に設定されるまで回します。[SCENE A] を放し、[SCENE B] を押したままにします。ノブ B を、XDIR AB が MIN に設定されるまで回します。ノブ E を、XDIR CD が MAX に設定されるまで回します。クロスフェーダーが左端の位置にある場合、DJ デッキ 1 からのオーディオのみがメイン出力にルーティングされます。クロスフェーダーが右端の位置にある場合、DJ デッキ 2 からのオーディオのみがメイン出力にルーティングされます。他のクロスフェーダーの位置は DJ デッキ 1 と 2 からのオーディオがミックスされます。
5. クロスフェーダーを左端の位置に設定し、DJ デッキ 1 の曲の再生を開始します。Octatrack MKII のメイン出力からオーディオが聞こえます。
6. DJ デッキ 2 からのトラックをミックスする時になったら、最初に [CUE] + [REC2] を押して、ヘッドフォンを使用して DJ デッキ 2 のキューを聴きます。両方のデッキが同期して再生されるよう、DJ デッキ 2 の再生を調整します。
7. [CUE] + [REC2] を押して DJ デッキ 2 のキューを解除し、クロスフェーダーを右端の位置に動かします。Octatrack MKII で、DJ デッキ 1 と 2 のサウンドがミックスされます。



トラック 8 をマスタトラックにし、DJ デッキからの入力オーディオにマスタトラックのエフェクトをかけます。キューされている場合でも、DJ デッキをサンプリングできることを心に留めておいてください。

16.4.2 Thru 方式を使用した DJ ミキシング

1. Octatrack MKII 入力ベア AB に 1 台目の DJ デッキを接続します。2 台目の DJ デッキを入力ベア CD に接続します。
2. [MIXER] を押して MIXER メニューを表示します。AB と CD の両方の DIR が 0 に設定されていることを確認します。こうすると、入力サウンドは Thru マシンでのみ使用できるようになります。



3. Thru マシンをトラック 1 に割り当てます。INAB を A B に設定します。こうすると、機器で DJ ジャック 1 が接続されている入力ベアである入力 A/B がリッスンされます。Thru マシンをトラック 5 に割り当てます。INCD を C D に設定します。こうすると、機器で DJ ジャック 2 が接続されている入力ベアである入力 C/D がリッスンされます。Thru マシンを割り当てる方法では、どの DJ デッキがどのトラックに接続されているかが分かりやすくなります。
4. [SCENE A] + [TRIG] キーを押して、シーンをシーン A に割り当てます。[SCENE B] + [TRIG] キーを押して、シーンをシーン B に割り当てます。シーン 1 をシーン A に、シーン 2 をシーン B に割り当てたとします。
5. トラック 1 を選択して [SCENE A] を押したままにします。LEV パラメータがどのように XLV に変化するか注目します。[SCENE A] を押したまま、LEVEL ノブを XLV が MAX に設定されるまで回します。[SCENE A] を放し、[SCENE B] を押したままにします。LEVEL ノブを、XLV が MIN に設定されるまで回します。
6. トラック 5 を選択して [SCENE A] を押したままにします。[SCENE A] を押したまま、LEVEL ノブを XLV が MIN に設定されるまで回します。[SCENE A] を放し、[SCENE B] を押したままにします。LEVEL ノブを、XLV が MAX に設定されるまで回します。クロスフェーダーが左端の位置にある場合、DJ デッキ 1 からのオーディオのみがメイン出力にルーティングされます。クロスフェーダーが右端の位置にある場合、DJ デッキ 2 からのオーディオのみがメイン出力にルーティングされます。他のクロスフェーダーの位置は DJ デッキ 1 と 2 からのオーディオがミックスされます。

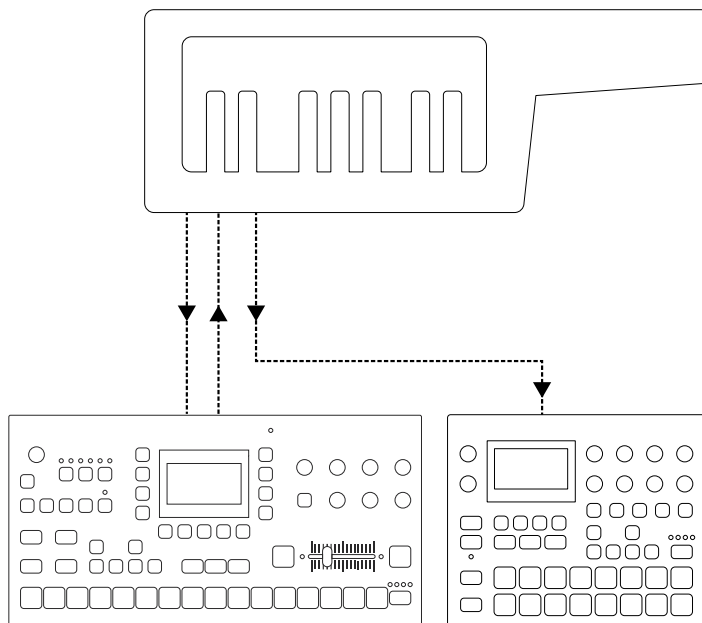
7. トラック1を選択します。シーケンサーの最初のステップにトリガーを配置します。トラック5に同じことを行います。入力オーディオのパススルーを開始するには、Thru マシンをトリガーする必要があります。
8. **[PLAY]** を押して Octatrack MKII の再生を開始し、Thru マシンをトリガーします。クロスフェーダーを左端の位置に設定し、DJ デッキ1の曲の再生を開始します。Octatrack MKII のメイン出力からオーディオが聞こえます。
9. DJ デッキ2からのトラックをミックスする時になったら、最初に **[CUE] + [TRACK 5]** を押して、ヘッドフォンを使用して DJ デッキ2のキューを聴きます。両方のデッキが同期して再生されるよう、DJ デッキ2の再生を調整します。
10. **[CUE] + [REC2]** を押して DJ デッキ2のキューを解除し、クロスフェーダーを右端の位置に動かします。Octatrack MKII で、DJ デッキ1と2のサウンドがミックスされます。



Thru マシンを使用しているため、トラックエフェクトを DJ デッキにかけることができます。エコーフリーズディレイのような、テンポに依存するエフェクトの場合、Octatrack MKII のテンポをタップすると、現在再生されている DJ デッキと同期されません。

キューされている場合でも、DJ デッキをサンプリングできることを心に留めておいてください。

16.5 Octatrack MKIIをMIDIコントロールセンターとして使用する

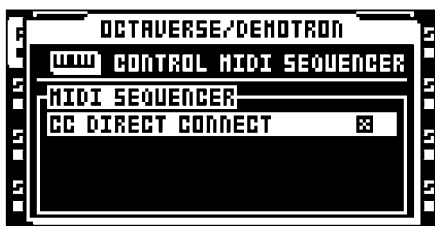


外付けシンセサイザーの MIDI OUT は Octatrack MKII MIDI IN に接続します。Octatrack MKII MIDI OUT をシンセサイザーの MIDI IN に接続します。シンセモジュールは、シンセサイザーの MIDI THRU に接続します。Octatrack MKII で、シンセサイザーとシンセモジュールの両方の MIDI を制御できます。同時に、シンセサイザーのキーボードを使用して Octatrack MKII のサンプルを再生したり、シンセサイザーやシンセモジュール自体を再生することもできます。

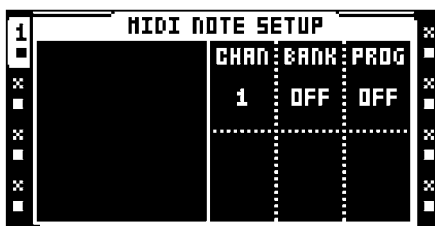
16.5.1 CC DIRECT CONNECT および自動チャンネルを使用した MIDI コントロール

CC DIRECT CONNECT 機能を利用して、より簡単に、かつより直感的に MIDI シーケンスを操作することができます。シンセのノブを直接回して、ライブ録音したり、シンセサイザーノブの CC 値のパラメータロックをするといったことが Octatrack MKII の MIDI シーケンサーでできます。

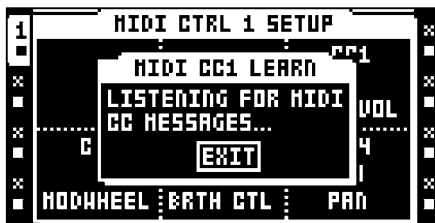
1. MIDI チャンネル1で MIDI データを受信するようにシンセサイザーを設定します。シンセモジュールは、MIDI チャンネル2を再生するようにします。シンセサイザーのノブは MIDI CC を送信し、シンセキーボードは MIDI ノートオン / オフメッセージを送信するように設定します。すべてのシンセサイザー MIDI メッセージがチャンネル16に送信されるよう設定します。シンセサイザーは、ローカルオフに設定します。もちろん、チャンネル割り当てが異なってもかまいません。ここでは、MIDI セットアップの一例としてこのように設定しています。
2. **[PROJ]** を押して PROJECT メニューを表示します。CONTROL と MIDI SEQUENCER を選択します。 **[YES]** を押します。
3. CC DIRECT CONNECT がアクティブになっていることを確認します。



4. メニューを終了し、PROJECT>MIDI>CHANNELS メニューを表示します。自動チャンネルを 16 に設定します。これで、オーディオか MIDIトラック化には関係なく現在アクティブなトラックが、このチャンネルに送信されたメッセージに常に応答ようになります。
5. [MIDI] を押して、Octatrack MKII を MIDI モードにします。
6. トラック 1 を選択し、[SRC] キーをダブルタップするか、[FUNC] + [SRC] を押して NOTE SETUP ページを表示します。ノブ A を回して CHAN を 1 に設定します。ノブを押して選択内容を確定します。MIDIトラック 1 から MIDI チャンネル 1 にデータが送信されます。このトラックは、シンセサイザーを制御します。



7. MIDIトラック 2 に対しても同じ手順を繰り返します。ただし、MIDI チャンネルは 2 に設定します。このトラックは、シンセモジュールを制御します。
8. これで、Octatrack MKII MIDI シーケンサーで録音およびロックできる CC メッセージを設定します。ここでは、シンセサイザーのカットオフノブを直接回してシンセサイザーのフィルターカットオフパラメータを録音できるよう設定します。トラック 1 を選択して、[FX1] をダブルタップするか、[FUNC] + [FX1] を押して CTRL 1 SETUP メニューを表示します。
9. シンセサイザーのカットオフノブの CC 値が手動で割り当てずにはすむよう、MIDI 学習機能を使用します。[FUNC] + ノブ C を押して、MIDI 学習機能を開始します。



10. シンセサイザーのカットオフノブを回します。CC 値は CC1 SETUP パラメータに自動的に割り当てられます。
11. トラック 2 に対しては、シンセモジュールのカットオフ CC 値を手動で割り当てる必要があります。トラック 2 の CTRL 1 SETUP メニューを表示して、シンセモジュールのカットオフノブの CC 値を手動で検索し、この値を CC1 SETUP パラメータに割り当てます。
12. これで、Octatrack MKII で MIDI シーケンサーを使用して 2 つのシンセをシーケンスできるようになりました。LIVE RECORDING モードでは、トラック 1 を選択してシンセサイザーのカットオフノブを回すと、ノブの動きが Octatrack MKII MIDI シーケンサーで録音されます。パラメータロックも同じ方法で適用できます。[TRIG] キーを押したまま、シンセサイザーのカットオフノブを回して値を選択すると、そのステップにロックされます。もちろん、CTRL 1 MAIN ページを表示している場合は C ノブを回してカットオフノブをシーケンスすることもできます。シンセモジュールのカットオフパラメータを設定するには、MIDIトラック 2 を選択して CTRL 1 ページを表示し、C ノブを回します。

シンセサイザーのキーボードで、Octatrack MKII のオーディオトラックと、シンセサイザーおよびシンセモジュールの再生メロディの両方を制御できるようになります。シンセサイザー自体を再生するには、MIDIトラック 1 をアクティブにします。MIDIトラック 2 を選択すると、キーボードを使用してシンセサイザーモジュールを再生できます。LIVE RECORDING モードでは、キーボードから入力された音符をリアルタイムで MIDIトラックに録音できます。

17. OCTATRACK MKII チュートリアル

Octatrack MKII でさまざまなことができます。ここでは、最も重要な機能についてチュートリアル形式で紹介합니다。

17.1 トラックレコーダーのサンプリング

Octatrack MKII でトラックレコーダーをサンプリングする方法は2つあります。手動サンプリングは、手動でキーを押して実行します。レコーダートリガーサンプリングは、レコーダートリガーを使用して行うサンプリングです。サンプリングは、トラックレコーダーで行います。トラックレコーダーについて詳しくは、44 ページの「9.トラックレコーダーと Pickup マシン」を参照してください。

17.1.1 手動サンプリング

簡単で分かりやすいのが Octatrack MKII で手動でサンプルを録音する方法です。

1. 外部入力からサンプリングする場合は、外部機器からのオーディオが Octatrack MKII の入力に送信されていることを確認します。入力に送信された信号の強度は <REC> LED で示されます。音は聞こえても、LED が作動しない場合は、MIXER メニューの **GAIN** パラメータを大きくするか、外部機器の音量を上げ、外部オーディオの音量を上げてください。音が聞こえない場合は、MIXER メニューの **DIR** パラメータがゼロ以外に設定されていることを確認してください。
2. 対応する **[TRACK]** キーを押して、使用するレコーダーのトラックを選択します。
3. ソース設定を詳細に行う場合は、**[FUNC] + [AUDIO RECORD AB]** を押して RECORDING SETUP 1 メニューを表示します。レコーダーがサンプリングするソースを、必要に応じて **INAB**、**INCD**、**SRC3** から選択します。必要な場合は、**RLEN** および **TRIG** の設定を調整します。この手順は、サンプリングの開始には必須ではありません。



4. 入力 A/B からサンプリングするには、**[TRACK] + [REC1]** キーを押します。**INAB** の設定によって、レコーダーで入力 A、B、A/B のいずれかがサンプリングされるか、またはまったくサンプリングされなくなります。

入力 C/D からサンプリングするには、**[TRACK] + [REC2]** キーを押します。**INCD** の設定によって、レコーダーで入力 C、D、C/D のいずれかがサンプリングされるか、またはまったくサンプリングされなくなります。

内部サウンドをサンプリングするには、**[TRACK] + [REC3]** キーを押します。レコーダーは、**SRC3** 設定に応じて、メイン出力ミックス、キュー出力ミックス、オーディオトラックのいずれかがサンプリングされるか、またはまったくサンプリングされなくなります。

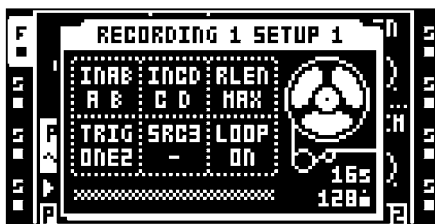


RECORDING SETUP 2 メニューに、**FIN** および **FOUT** パラメータがあります。これらのパラメータを最低値に設定すると、サンプルの最初と最後に非常に短いフェードがかかります。これにより、録音したサンプルをループする際に不要なクリックやポップが発生しなくなります。

17.1.2 レコーダートリガーを使用したサンプリング

レコーダートリガーには、強力なサンプリング機能があります。自動でサンプリングが可能です。サンプリング時にレコーダートリガーを使用するには、次の手順を行います。

1. 外部入力からサンプリングする場合は、外部機器からのオーディオが Octatrack MKII の入力に送信されていることを確認します。入力に送信された信号の強度は <REC> LED で示されます。音は聞こえても、LED が作動しない場合は、MIXER メニューの **GAIN** パラメータを大きくするか、外部機器の音量を上げ、外部オーディオの音量を上げてください。音が聞こえない場合は、MIXER メニューの **DIR** パラメータがゼロ以外に設定されていることを確認してください。
2. 対応する **[TRACK]** キーを押して、使用するレコーダーのトラックを選択します。
3. **[FUNC] + [REC1]** を押して RECORD SETUP 1 メニューを表示します。
4. レコーダーがサンプリングするソースを、必要に応じて **INAB**、**INCD**、**SRC3** から選択します。必要な場合は、**RLEN** および **TRIG** を設定します。



- GRID RECORDING モードになっていることを確認します。なっていない場合は、**[RECORD]** を押します。**[TRIG]** キーを押して、レコーダートリガーを配置します。RECORD SETUP メニューが表示されている間は、シーケンサーはレコーダートリガーに対してのみ動作します。
レコーダートリガーのデフォルトでは、すべての入力ソースからサンプリングします。RECORDING SETUP 1 メニューでは、レコーダートリガーがサンプリングするソースは、レコーダートリガーの **[TRIG]** キーを押すと表示されます。有効なソースは、画面のグラフィックが反転し、<REC> LED および **[MIDI]** キーが点灯します。録音ソースは、**[TRIG]** + **[REC1/2/3]** を押すと無効になります。
- シーケンサーの再生を開始するには **[PLAY]** を押します。シーケンサーによりレコーダートリガーをトリガーすると、トラックレコーダーがサンプリングを開始します。



レコーダートリガーは、ワンショットレコーダートリガーに変更できます。ワンショットレコーダートリガーは、1度のみサンプリングします。ライブのサンプリングで、サンプリングを開始したらレコーダートリガーを削除したくない場合に非常に便利です。ワンショットレコーダートリガーは、**[FUNC]** + **[TRIG]** を押すと入力されます。また、**[TRIG]** キーが黄色に点灯します。ワンショットレコーダートリガーについて詳しくは、48 ページの「9.2.2 レコーダートリガーのサンプリング」を参照してください。

17.1.3 録音したレコーダーサンプルの再生

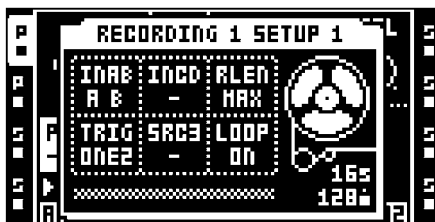
トラックレコーダーで録音したサンプルは、Flex サンプルスロットリストのレコーダーバッファに保存されます。レコーダーバッファのサンプルは、Flex サンプルと同様に使用できます。

- レコーダーバッファをトラックに割り当てるには、56 ページの「11.3 Flex および Static サンプルのマシンへの割り当て」のサンプルをマシンに割り当てる方法で説明する手順に従ってください。8 つのレコーダーバッファが、Flex サンプルスロットリストの最初の Flex サンプルの上にあります。**[UP]** 矢印キーを押してアクセスします。
- 好きなレコーダーバッファを好きなトラックに割り当てることができます。レコーダーバッファをどのトラックに割り当てたかを分かりやすくするため、トラックレコーダーが使用されるトラックのレコーダーバッファを割り当てることをお勧めします。たとえば、トラックレコーダー 1 を使用する場合、レコーダーバッファ 1 をトラック 1 に割り当てます。

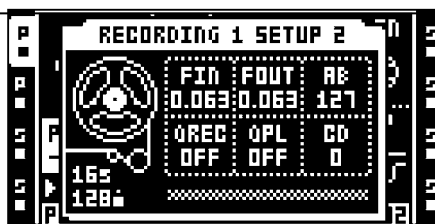
17.1.4 Pickup マシンでのサンプリング

Pickup マシンでのサンプリングは、Pickup マシンを使用して行います。これらのマシンは基本的にルーパー装置として動作し、ループベースのジャムや実験ができます。このチュートリアルでは、入力 AB に接続されているシンセのサンプリングに 2 台の Pickup マシンを使用します。

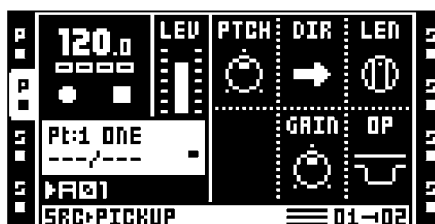
- 最初に、Pickup マシンをトラック 1 に割り当てます。**[TRACK 1]** キーをダブルタップして Pickup マシンのオプションを選択します。
- 同様に、Pickup マシンをトラック 2 にも割り当てます。
- 次に、Pickup マシンでサンプリングする内容とサンプリング方法を設定します。トラック 1 を選択して **[FUNC]** + **[REC1]** を押し、RECORDING SETUP MENU 1 を表示します。
- INAB** を A B に、**INCD** を - に、**RLEN** を MAX に、**TRIG** を ONE2 に、**SRC3** を - に、**LOOP** を ON に設定します。オーディオ入力 CD を無効にし、内部トラックをサンプリングソースとすることで、異なるソースからサンプリングされる危険性を減らします。



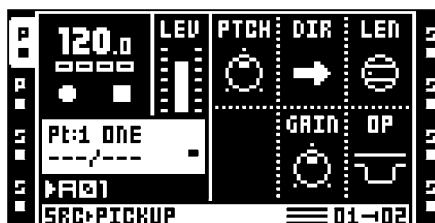
- [FUNC]** + **[REC2]** を押し、RECORDING SETUP MENU 2 を表示します。**FIN** を 0.063、**FOUT** を 0.063 に設定します。こうすると、録音されるループが非常に短くフェードイン / フェードアウトされ、サンプルのループでクリック音やポップが発生する危険性が減ります。**AB** は 127 に設定します。これにより、Pickup マシンが起動している時に入力ベア AB のダイレクトモニタリングができるようになります。**QREC** と **QPL** は OFF に設定します。**[NO]** を押してメニューを終了します。



- トラック 2 を選択し、両方の RECORDING SETUP メニューで上記のようにまったく同じ設定を行います。終了したら、[NO] を押して終了します。
- [SRC] を押して、トラック 2 に割り当てた Pickup マシンの SRC MAIN メニューを表示します。LEN を X2 に設定します。Pickup マシンはスレーブループを録音し、長さはマスターループの 2 倍になります。PTCH が 0、DIR が FWD、GAIN が 0、OP が DUB に設定されていることを確認します。



- [TRACK 1] キーを押して、トラック 1 に割り当てた Pickup マシンの SRC MAIN メニューを表示します。PTCH を 0、DIR を FWD、GAIN を 0、OP を DUB に設定します。この Pickup マシンはマスターループの録音に使用するため、LEN パラメータは機能しません。そのため値は何でも構いませんが、OFF に設定することをお勧めします。



- シンセを再生します。
- [REC1] を押して、トラック 1 の Pickup マシンでサンプリングを開始します。[REC2] を押して、録音を停止します。録音したサンプルのループが開始されます。[REC1] を押してオーバーダビングを追加します。オーバーダビングモードを終了するには [REC2] を押します。思ったようなループにならなかった場合は、再生モードで [REC2] を押して再生を停止します。その後 [REC1] を押してサンプリングを再度開始します。ループを録音したら、Octatrack MKII の BPM が録音されたループの BPM に合わせて変更されることに注意してください。
- [TRACK 2] を押して、トラック 2 の Pickup マシンをアクティブにします。上記の手順に従い、新しいループを録音します。これは、自動的に元のループの 2 倍の長さになります。



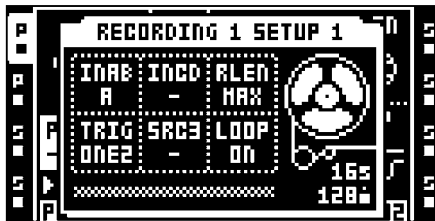
DIR を REV に設定すると、録音したループが反転します。DIR を PIPO に設定すると、ループはピンポン再生されます。

Octatrack MKII に MIDI フットペダルを接続すると、Pickup マシンを足でコントロールできます。Pickup マシンが返す音については、音符マッピング表を参照してください。136 ページの「付録 C: MIDI コントロールの参考情報」を参照してください。

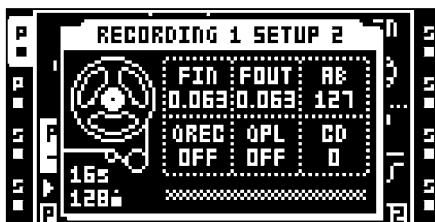
17.1.5 MIDI フットコントローラを使用した Pickup マシンの制御

Octatrack MKII を手を使わずに操作する場合、MIDI フットコントローラを使用して Pickup マシンを制御するとよいでしょう。ここでは、入力 A に接続したギターを録音するとします。

- フットコントローラの MIDI OUT を Octatrack MKII の MIDI IN に接続します。
- フットコントローラから、MIDI メッセージが Octatrack MKII の自動チャンネルに送信されていることを確認します。
- Pickup マシンをトラック 1 とトラック 2 に割り当てます。
- トラック 1 を選択し、[FUNC] + [REC1] を押して RECORDING SETUP 1 メニューを表示します。
- INAB を A に、INCD を - に、RLEN を MAX に、TRIG を ONE2 に、SRC3 を - に、LOOP を ON に設定します。



6. [FUNC] + [REC2] で RECORDING SETUP 2 メニューを表示します。FIN を 0.063、FOUT を 0.063、AB を 127、QREC を OFF、QPL を OFF、CD を 0 に設定します。



7. トラック 2 の Pickup マシンも同じ設定にします。
8. フットコント ローラの 5 つのペダルを使用します。ペダル 1 は、MIDI ノート 60 (C 音) を送信するよう設定します。これにより、コンボ録音が始まります。Pickup マシンが入力ペアと内部ソースの両方からサンプリングを開始します。INCD および SRC3 は両方とも - に設定されているため、入力ペア AB からのオーディオのみが録音されます。ここでは、ペダル 1 は、Octatrack MKII のパネルから Pickup マシンを操作する場合の [REC1] キーと同じ働きをします。
9. ペダル 2 は MIDI ノート 64 (E 音) を送信するようにします。このペダルで、Pickup マシンの再生と停止を切り替えます。このペダルは、Octatrack MKII のパネルから Pickup マシンを操作する場合の [REC2] キーと同じ働きをします。
10. ペダル 3 を、MIDI ノート 71 (B 音) を送信するよう設定します。このペダルで、シーケンサーとアクティブな Pickup マシンを同期し、同期したループが再度始まる時にシーケンサーの再生が始まります。
11. ペダル 4 を、MIDI ノート 69 (A 音) を送信するよう設定します。このペダルで、アクティブなトラックのフォーカスを前のトラックに移動します。トラック 2 がアクティブな場合、このペダルを押すとトラック 1 がアクティブになります。
12. ペダル 5 を、MIDI ノート 68 (G# 音) を送信するよう設定します。このペダルで、アクティブなトラックのフォーカスを次のトラックに移動します。トラック 2 がアクティブな場合、このペダルを押すとトラック 3 がアクティブになります。
13. トラック 1 がアクティブであることを確認します。ギターを弾きます。
14. ペダル 1 を押すと Pickup マシンのサンプリングを開始できます。ペダル 2 を押すとサンプリングが停止します。同時に、録音されたサンプルのループが始まります。ペダル 5 を押すとトラック 2 に移動します。ペダル 4 を押すとトラック 1 に戻ります。Octatrack MKII シーケンサーで Pickup マシンをループさせ、ループの最初から再生を開始するには、ペダル 3 を押します。



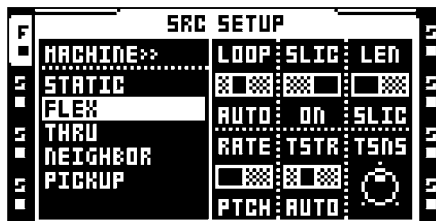
Pickup マシンを操作している時は、MIDI CC を MIDI ノートの代わりに使用できます。フットペダルで MIDI CC のみを送信している場合、CC59 を自動チャンネルに送信します。その CC メッセージは、Octatrack MKII のコマンドでは音符と解釈されず、CC 値は MIDI ノートに対応しています。例のコンボ録音を開始するには、CC 59 を値 60 で送信します。

17.2 ループのリミックス

ループのリミックスは簡単で高い効果が得られます。ここでは、付属のコンパクトフラッシュカードにあるセットとプロジェクトをロードして使用します。このセットとプロジェクトをロードする方法について詳しくは、17 ページの「セットのマウントとプロジェクトのロード」を参照してください。もちろん、好きなサンプルを使用してもかまいません。

17.2.1 スライスを使用したループのリミックス

1. パターン A01 がロードされていることを確認します。トラック 1 以外のすべてのトラックを、Flex サンプルの ACDRUM を含めてミュートします。対応する [TRACK] キーを押してトラック 1 を選択します。
2. [FUNC] + [PAGE] を押して、SCALE SETUP メニューを押します。トラック長を 16/16 に設定します。
3. [RECORD] を押して GRID RECORDING モードにします。[RECORD] キーが点灯していることを確認します。[FUNC] + [PLAY] を押して、トラックのすべてのトリガーをクリアします。
4. シーケンサーのステップごとに新しいサンプルトリガーを配置します。ステップ 1、2、3... と順番に配置してください。
5. [SRC] を 2 回押して、SRC SETUP メニューを表示します。SLIC を ON に設定します。スライスの再生機能が有効になります。



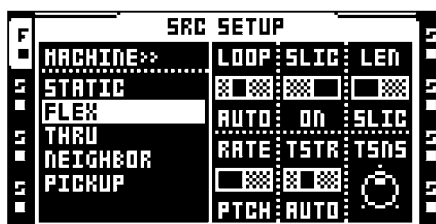
6. [TRACK 1] + [BANK] を押して、オーディオエディタでサンプルを開きます。[SRC] キーを押して TRIM メニューを表示します。開始点がサンプルの一番最初に、終了点はサンプルの一番最後に配置されていることを確認します。
7. [AMP] キーを押して SLICE メニューを表示します。[YES] を押して SLICE EDIT メニューを表示します。CREATE SLICE GRID を選択して [YES] を押します。16 スライスを選択して [YES] を押します。ドラムのループが 16 個のスライスに分割されます。



8. [YES] を押して SLICE EDIT メニューを再度表示します。CREATE RANDOM LOCKS を選択し、[YES] を押します。「ALTER TRIGGS?SURE?」というメッセージが表示されます。[YES] を押して、ロックをランダム化して続行します。サンプルトリガーは、ループのスライスとしてランダムに再生されます。
9. [PLAY] を押すと、結果が再生されます。やり直す場合は、CREATE RANDOM LOCKS コマンドを実行してください。

17.2.2 クロスフェーダーを使用したループのリミックス

1. パターン A01 がロードされていることを確認します。トラック 1 以外のすべてのトラックを、Flex サンプルの ACDRUM を含めてミュートします。対応する [TRACK] キーを押してトラック 1 を選択します。
2. [FUNC] + [PAGE] を押して、SCALE SETUP メニューを押します。トラック長を 16/16 に設定します。
3. [RECORD] を押して GRID RECORDING モードにします。[RECORD] キーが点灯していることを確認します。[FUNC] + [PLAY] を押して、トラックのすべてのトリガーをクリアします。
4. シーケンサーのステップごとに新しいサンプルトリガーを配置します。ステップ 1、2、3、4、5... と順番に配置してください。
5. [SRC] を 2 回押して、SRC SETUP メニューを表示します。SLIC を ON に設定します。こうすると、使用可能なスライス間で STRT パラメータを選択できます。



6. [TRACK 1] + [BANK] を押して、オーディオエディタでサンプルを開きます。[AMP] キーを押して SLICE メニューを表示します。
7. [YES] を押してスライスを開き、SLICE EDIT メニューを表示します。CREATE SLICE GRID を選択して [YES] を押します。16 スライスを選択して [YES] を押します。ドラムのループが 16 個のスライスに分割されます。



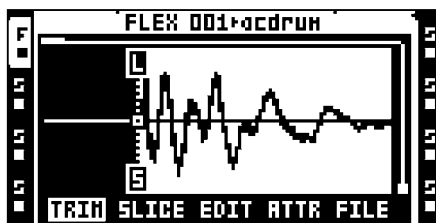
8. [NO] を押してオーディオエディタを終了します。

9. [SCENE A] を押したままシーンを割り当てる [TRIG] キーを押します。ここではシーンが空であり、シーン1を割り当てたとして、シーンスロット B に対しても同じ操作を行います。ここではシーン 2 を割り当てたとしてします。
10. [SRC] を押すと SRC MAIN メニューが表示されます。[SCENE A] を押したまま、SRC MAIN メニューの **STRT** パラメータを SL1 に設定します。次に、[SCENE B] を押したまま、**STRT** パラメータを SL16 に設定します。ループの最初のスライスと最後のスライス間をクロスフェーダーで補間されます。
11. [PLAY] を押して Octatrack MKII シーケンサーを開始します。クロスフェーダーをさまざまに動かして新しいリズムを作成します。

17.3 ループとサンプルの準備

Octatrack MKII の BPM が変更されても、サンプルの BPM が同期されたままにするには、サンプルの元の BPM を正しく設定しておく必要があります。サンプルを同期しやすくするには、その開始点を相対位置に配置します。ここでは、定番の方法について説明します。ルールが分かれば、違う方法でも行ってみましょう。元の BPM 以外の BPM をサンプルに割り当て、開始点を独創的に用いてみましょう。

1. Flex マシンまたは Static マシンをトラックにロードします。ドラムのループサンプルをマシンにロードします。このサンプルは 4/4 拍子とします。他のすべてのトラックをミュートします。
2. [SRC] を押して SRC SETUP メニューを表示します。TSTR を OFF に設定します。トラックのタイムストレッチがオフになり、サンプルに影響しなくなります。
3. [RECORD] を押して、ステップシーケンサーの最初のステップにサンプルトリガーを配置します。
4. [FUNC] + [PAGE] を押して、SCALE SETUP メニューを押します。16/16 スケールを設定します。[NO] を押してメニューを終了します。
5. [TRACK] + [BANK] を押して、オーディオエディタでサンプルを開きます。[SRC] を押して TRIM メニューを表示します。F ノブを使用してサンプルをズームインし、ノブ A で開始点を設定します。ダウンビートの直前の位置が最適です。[FUNC] + [YES] を押して、開始点からサンプルをプレビューします。



6. [PLAY] を押して Octatrack MKII のシーケンサーを開始します。
7. [TEMPO] を押して TEMPO メニューを表示します。LEVEL ノブを回してテンポを調整します。サンプルがスムーズにループした場合、この BPM がサンプルの元のテンポということになります。



8. [NO] を押して TEMPO メニューを終了します。[FX1] を押してオーディオエディタの ATTRIBUTES メニューを表示します。ORIGINAL TEMPO を選択し、現在の Octatrack MKII の BPM を設定します。サンプルの性質により、TIMESTRETCH を NORMAL または BEATS に設定します。



9. [NO] を押してオーディオエディタを終了します。SRC SETUP メニューで TSTR を AUTO に設定します。Octatrack MKII シーケンサーの BPM に関わらず、ループはタイムストレッチまたはタイムコンプレッスされ、同期が保たれます。

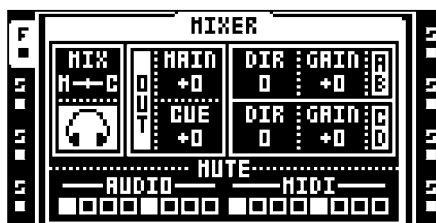


開始点と ORIGINAL TEMPO 設定をサンプルに永久的にリンクするには、FILE メニューの SAVE SAMPLE SETTINGS コマンドを使用します。

17.4 Octatrack MKIIをDJデッキとして使用する

Octatrack MKII は、完全な DJ セットアップとして使用できます。そのため、DJ デッキや DJ ミキサーが不要になります。

- ヘッドフォンを Octatrack MKII ヘッドフォン出力に接続します。
- [TRACK 1] を 2 回押して QUICK ASSIGN メニューを表示します。Static マシンをトラック 1 に割り当てます。[TRACK 5] を押し、Static マシンをトラック 5 に割り当てます。こうすると、ミックスしようとしている個々のトラックの場所が分かりやすくなります。トラックの左側のブロックが 1 台の DJ デッキ、右側のブロックがもう 1 台のデッキに当たります。トラックにトリガーが含まれていないことを確認します。
- [TRACK 1] または [TRACK 5] をダブルクリックして、Static サンプルスロットリストを表示します。空のサンプルスロットを選択して、[YES] を押し、ファイルブラウザが開きます。できればまるまる 1 曲といった長めのサンプルを選択し、[YES] を押してサンプルスロットにロードします。3 ~ 4 曲、Static サンプルスロットリストにロードします。
- 曲については、136 ページの「ループとサンプルの準備」を参照してください。そうすると、タイムストレッチまたはタイムコンプレスを、Octatrack MKII BPM と同期して再生されるようになります。
- [TRACK 1] をダブルクリックして、Static サンプルスロットリストを表示します。曲のいずれかをトラック 1 の Static マシンに割り当てます。[TRACK 5] を押して、別の曲をトラック 5 の Static マシンに割り当てます。
- [MIXER] を押して、MIXER メニューを表示します。MIX が、トラックがキューされた時にキュー信号が聴こえるように設定します。



- [SCENE A] + [TRIG] キーを押して、シーンをシーン A に割り当てます。[SCENE B] + [TRIG] キーを押して、シーンをシーン B に割り当てます。シーン 1 をシーン A に、シーン 2 をシーン B に割り当てたとしてします。
- トラック 1 を選択して [SCENE A] を押したままにします。LEV パラメータがどのように XLV に変化するかに注目します。[SCENE A] を押したまま、LEVEL ノブを XLV が MAX に設定されるまで回します。[SCENE A] を放し、[SCENE B] を押したままにします。LEVEL ノブを、XLV が MIN に設定されるまで回します。
- トラック 5 を選択して [SCENE A] を押したままにします。[SCENE A] を押したまま、LEVEL ノブを XLV が MIN に設定されるまで回します。[SCENE A] を放し、[SCENE B] を押したままにします。LEVEL ノブを、XLV が MAX に設定されるまで回します。クロスフェーダーが左端の位置にある場合、トラック 1 からのオーディオのみがメイン出力にルーティングされます。クロスフェーダーが右端の位置にある場合、トラック 2 からのオーディオのみがメイン出力にルーティングされます。他のクロスフェーダーの位置はトラックのオーディオがミックスされます。
- クロスフェーダーを左端の位置に設定します。GRID RECORDING モードがアクティブでないことを確認し、[TRIG 9] を押してトラック 1 のマシンをトリガーします。マシンに割り当てられているサンプルは、メイン出力から再生が始まります。
- [CUE] + [TRACK 5] を押して、ヘッドフォンを使用して他の曲をキュー再生します。曲 2 のミックスでは、最初に曲 1 の下拍で [TRIG 13] を押して曲 2 をトリガーします。次に、クロスフェーダーを左から右にスライドします。曲 2 が、曲 1 と同期してミックスされた状態で聴こえます。[CUE] + [TRACK 5] を押すと、曲 2 のキューが解除されます。
- 新しいサンプルをトラック 1 の Static マシンに割り当てます。[CUE] + [TRACK 1] を押して、新しい曲をキューします。曲 2 の下拍で [TRIG 9] を押してトリガーします。クロスフェーダーを右から左にスライドさせて、新しい曲にミックスします。



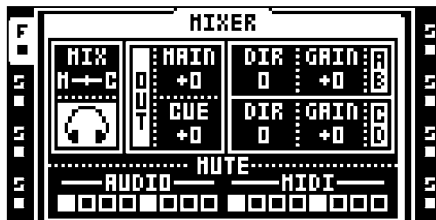
Static サンプルリストに、たくさんの曲をロードすることで DJ セットを準備できます。曲は、108 ページの「17.3 ループとサンプルの準備」に従って準備してください。そうすることで、曲間のミックスが簡単になります。

2 つの曲をミックスする場合に、たとえばフィルタースイープトランジションを行うトラックエフェクトを使用します。

17.5 エフェクトプロセッサとしてOctatrack MKIIを使用する

Neighbor マシンで、トラックをチェーンすることができます。チェーンの最初のトラックからのサウンドは、他のチェーンされているトラックおよびそれぞれにかかっているトラックエフェクトにルートされるため、非常に強力なエフェクトチェーンを作ることができます。この例では、外部音源に最大 8 つのトラックエフェクトをかけます。

1. Octatrack MKII の入力ペア AB に外部音源を接続します。<REC> LED でオーディオ信号が入力ペアに送信されていることを確認します。
2. [MIXER] を押して MIXER メニューを表示します。AB と CD の両方の DIR が 0 に設定されていることを確認します。こうすると、入力サウンドは Thru マシンでのみ使用できるようになります。



3. [TRACK 1] をダブルクリックして QUICK ASSIGN メニューを表示します。Thru マシンをトラック 1 に割り当てます。SRC MAIN メニューで、INAB を A B に設定します。こうすると、入力ペア A/B がマシンでリッスンされます。
4. [TRACK 2] をダブルクリックして Neighbor マシンをトラック 2 に割り当てます。トラック 3 と 4 に同じことを行います。
5. トラック 1 を選択します。[FX1] を 2 回押し、リストからエフェクトを選択して、[YES] を押してトラックを割り当てます。エフェクトを 2 番目のトラックエフェクトブロックにも割り当てます。トラック 2、3、4 の手順を繰り返します。これで、エフェクトチェーンが作成されます。
6. トラック 1 を選択し、[RECORD] を押して GRID RECORDING モードにしてシーケンサーの最初のステップにトリガーを配置します。入力オーディオのバススルーを開始するには、Thru マシンをトリガーする必要があります。
7. [PLAY] を押します。トラックエフェクトがかかった外部サウンドが、Octatrack MKII のメイン出力から聴こえるはずですが、



シーンとクロスフェーダーを使用して、リアルタイムで複数のエフェクトパラメータを操作します。リズミカルにエフェクトをかけられるよう、パラメータロックを追加します。

風変わりな面白い結果にするため、Thru マシンをトラック 1 から取り外し、レコーダーバッファ 1 がロードされる Flex マシンに割り当てます。RECORDING SETUP メニューのいずれ化を表示し、シーケンサーでいくつかレコーダートリガーを配置します。トリガーの録音先が入力 AB であることを確認します。トラック 1 にサンプルトリガーを配置して、レコーダーバッファをトリガーします。録音したオーディオのピッチが上下するようなパラメータロックのサンプルトリガーは、さまざまな方法などでエフェクトをかけることができます。LFO を使用してさらにトラックパラメータをモジュレーションします。[PLAY] を押すと、自動リアルタイムサンプリングと幅広いオーディオ操作を行うことができます。

18.STARTUPメニュー

このメニューを表示するには、[FUNC] キーを押したまま Octatrack MKII の電源を入れます。ここで、さまざまな作業を行います。異なる選択肢を選択するには、対応する [TRIG] キーを押します。



18.1 TESTモード

このモードにするには、[TRIG 1] キーを押します。Octatrack MKII にトラブルが発生し、そのトラブルの原因がハードウェアの問題だと思われる場合は、このセルフテストを行ってください。すべてが、以下のように表示されるか確認してください。表示が異なる場合は、Elektron サポートまたは Octatrack MKII を購入した販売店にお問い合わせください。



18.2 EMPTY RESET

この操作を実行するには、[TRIG 2] キーを押します。この操作で、バッテリーバックアップ RAM を再初期化し、すべてのデータを消去します。コンパクトフラッシュカードの内容には影響しません。

18.3 MIDI UPGRADE

このオプションを選択するには [TRIG 3] キーを押します。ここで、Octatrack MKII に MIDI 経由で OS アップグレードを受信する準備を行います。

1. すべての MIDI ケーブルが正しく接続されていることを確認します。
2. 新しい OS を、sysex ファイルを送信できる適切なプログラムにロードします。Elektron Web サイトから入手できるプログラム C6 をお勧めします。
3. 3 番目の [TRIG] キーを押して MIDI UPGRADE を選択します。Octatrack MKII は、OS が送信されるのを待機し、画面に「READY TO RECEIVE MIDI UPGRADE…」と表示されます。
4. Octatrack MKII で OS を受信すると、[TRIG] キーが順番に点灯します。この動作には少し時間がかかります。
5. 転送が終了すると、「PREPARING FLASH」というメッセージが表示されます。
6. 「PREPARING FLASH」はまもなく「UPDATING FLASH」に変わります。この処理が完了すると、OS が更新されます。オペレーティングシステムのアップグレード後、ブートストラップがアップグレードされることがあります。このスタートアップシーケンスが終わるまで、または再起動の指示が表示されるまでは、**本体の電源を切らないでください。**

18.4 SEND UPGRADE

このオプションでは、Octatrack MKII にインストールされている OS を他の人の本体に送信することができます。このオプションを選択するには [TRIG 4] キーを押します。

1. 最新の OS が搭載されている Octatrack MKII の MIDI OUT をアップグレードする Octatrack MKII の MIDI IN に接続します。両方のマシンを EARLY STARTUP にします。
2. アップグレードする Octatrack MKII の 3 番目の [TRIG] キーを押して、MIDI UPGRADE モードにします。画面に「READY TO RECEIVE MIDI UPGRADE…」というメッセージが表示されていることを確認します。
3. OS のアップグレードを送信する Octatrack MKII の 4 番目の [TRIG] キーを押します。他の Octatrack MKII への OS の送信が開始されます。

18.5 EXIT

STARTUP メニューを終了するには [TRIG 5] キーを押します。



高速で OS をアップグレードするには、Elektron TurboCharge プロトコルを利用します。利用には、受信する側のマシンの MIDI IN ポートと、送信する側の MIDI OUT ポートを接続する必要があります。

OS をアップグレードする最も便利な方法は、コンパクトフラッシュカードを使用して更新する方法です。これは、OS UPDATE メニューで行います。このメニューについて詳しくは、32 ページの「8.5 SYSTEM」を参照してください。

19. キーの組み合わせの概要

[REC1/2/3] + [BANK]: オーディオエディタでアクティブなトラックに対応するレコーダーバッファが開きます。

[BANK] + [TRIG]: アクティブなバンクを選択します。

[CUE] + [YES]: オーディオエディタ、Flex または Static サンプルスロットリスト、ファイルブラウザで、選択したサンプルをキュー出力からレビューします。

[CUE] + [AUDIO RECORD AB/CD]: 選択したオーディオ入力をキューします。

[CUE] + [TRACK]: 選択したトラックをキューします。

[CUE] + *LEVEL*: トラックのキューレベルを設定します。

[NO] + [TRACK]: LIVE RECORDING モードで、トラック上のトリガーを消去します。

[NO] + ノブを押す: LIVE RECORDING モードで、トラック上のパラメータロックを消去します。

[FUNC] + [REC1/2]: RECORDING SETUP を表示します。

[FUNC] + [REC3]: RECORDING EDIT メニューを表示します。

[FUNC] + [BANK]: TRACK TRIG EDIT メニューを表示します。GRID RECORDING モードがアクティブでない場合、PATTERN SETTINGS メニューが表示されます。QUICK ASSIGN または SRC SETUP メニューを表示している場合、選択したサンプルがオーディオエディタで開きます。ARRANGER モードがアクティブな場合、各種オプションが表示されます。PARTS メニューがアクティブな場合、パートに関する各種オプションが表示されます。

[FUNC] + [CUE]: アクティブなパートを保存した設定にリロードします。

[FUNC] + [PROJ]: プロジェクトを保存します。

[FUNC] + [PART]: 現在のパートを編集します。

[FUNC] + [AED]: CREATE SLICE GRID メニューを表示します。

[FUNC] + [MIX]: メトロノームのオン / オフを切り替えます。

[FUNC] + [MIDI]: MIDI 同期設定を表示します。

[FUNC] + [TRACK]: 選択したトラックをミュートします。

[FUNC] + [PTN]: ARRANGER メニューを表示します。

[FUNC] + [TRACK PARAMETER]: TRACK PARAMETER ページの SETUP メニューを表示します。

[FUNC] + [SCENE A/B]: シーン A または シーン B をミュートします。

[FUNC] + [PAGE]: SCALE SETUP メニューを表示します。

[FUNC] + [TRIG]: GRID RECORDING モードがアクティブな場合にロックトリガーおよびワンショットトリガーをシーケンサーに配置します。

[FUNC] + [TRIG 9...16]: RECORDING モードがアクティブでない場合に、手動でサンプルトリガーではなくトリガレストリガーをトリガーします。これは、TRACKS または CHROMATIC トリガーモードがアクティブの場合にのみ適用されます。

[FUNC] + [TEMPO]: 繰り返し [TEMPO] キーを押して、シーケンサーの BPM をタップすることができます。

[FUNC] + [RECORD]: コピーコマンドを実行します。コピーされる内容は、現在アクティブなメニューまたは Octatrack MKII のモードによって異なります。

[FUNC] + [PLAY]: クリアコマンドを実行します。クリアされる内容は、現在アクティブなメニューまたは Octatrack MKII のモードによって異なります。

[FUNC] + [STOP]: 貼り付けコマンドを実行します。貼り付けられる内容は、コピーされた内容によって異なります。

[FUNC] + [UP]/[DOWN]: 各種メニューリストのスクロール速度を上げます。

[FUNC] + [UP]/[DOWN]: スクロール可能なメニューがアクティブでない場合、アクティブな TRIG モードを変更します。

[FUNC] + [LEFT]/[RIGHT]: GRID RECORDING モードで、1つのステップでトリガーの位置を前後に微調整します。

[FUNC] + [YES]: オーディオエディタ、Flex または Static サンプルスロットリスト、ファイルブラウザで選択したサンプルをメイン出力からレビューします。

[FUNC] + [NO]: LIVE RECORDING モードで、アクティブなトラックからすべてのパラメータロックを削除する場合に押し続けます。

[FUNC] + *LEVEL*: MIXER メニューの MAIN パラメータを調整します。

[PTN] + [TRIG]: アクティブなパターンを選択します。

[PAGE] + [RECORD]: アクティブなパターンページをコピーします。

- [PAGE] + [PLAY]: アクティブなパターンページを消去します。
- [PAGE] + [STOP]: コピーしたパターンページをアクティブなパターンページに貼り付けます。
- [SCENE A/B] + [TRIG]: シーンを選択したシーンスロットに割り当てます。
- [TRACK] + [PLAY]: トラックのマシンに割り当てたサンプルをトリガーします。
- [TRACK] + [STOP]: トラックのマシンに割り当てたサンプルの再生を停止します。
- [TRACK] + [BANK]: トラックに割り当てたサンプルをオーディオエディタで開きます。
- [TRACK] + [REC1/2]: オーディオ入力からのサンプリングを開始します。
- [TRACK] + [REC3]: オーディオトラックの内部サンプリングを開始します。
- [TRACK] + [YES]: [TRACK] キーを押したトラックのワンショットレコーダトリガーを再度準備状態にします。
- [TRACK] + [NO]: [TRACK] キーを押したトラックのワンショットレコーダトリガーの準備状態を解除します。
- [TRACK] + [LEFT]/[RIGHT]: トラックのサンプルの BPM を微調整します。
- [TRACK PARAMETER] + [RECORD]: TRACK PARAMETER ページのパラメータ設定をコピーします。
- [TRACK PARAMETER] + [STOP]: TRACK PARAMETER ページのコピーしたパラメータ設定を貼り付けます。
- [TRACK PARAMETER] + [PLAY]: TRACK PARAMETER ページの設定を初期化します。
- [SCENE] + [RECORD]: 割り当てられているシーンをコピーします。
- [SCENE] + [PLAY]: 割り当てられているシーンを消去します。
- [SCENE] + [STOP]: シーンスロットに割り当てられているシーンにコピーしたシーンを貼り付けます。
- [TRIG] + [YES]: ロックトリガーをトリガレストリガーに変更します。
- [TRIG] + [NO]: サンプルトリガーをトリガレストリガーに変更します。トリガレストリガーはロックトリガーに変更されます。
- [TRIG] + [UP]/[DOWN]: GRID RECORDING モードで、SAMPLE LOCK メニューを表示します。
- [TRIG] + [LEFT]/[RIGHT]: GRID RECORDING モードで、MICRO TIMING メニューを表示します。
- [TRIG] + [RECORD]: 選択したトリガーをコピーします。
- [TRIG] + [PLAY]: 選択したトリガーからすべてのパラメータロックを消去します。
- [TRIG] + [STOP]: 以前にコピーしたトリガーを貼り付けます。

20. 技術情報

電氣的仕様

インピーダンスバランスドオーディオ出力

メイン出力レベル: +17 dBu ピーク

出力インピーダンス: 440 Ω アンバランスド

デジタル S/N 比: 104 dB (20 ~ 20,000 Hz)

ヘッドフォン出力

ヘッドフォン出力レベル: +17 dBu ピーク

出力インピーダンス: 55 Ω

バランスドオーディオ入力

入力レベル: +17 dBu ピーク

オーディオ入力インピーダンス: 21 kΩ

デジタル S/N 比: 106 dB (20 ~ 20,000 Hz)

本体の消費電力: 7 W ティピカル

対応する Elektron 社製電源: PSU-3b

ハードウェア

128 × 64 ピクセル OLED 画面

MIDI In/Out/Thru

2 × 1/4" インピーダンスバランスドメインオーディオ出力ジャック

2 × 1/4" インピーダンスバランスドキューオーディオ出力ジャック

4 × 1/4" バランスド / アンバランスド外部入力ジャック

1 × 1/4" ステレオヘッドフォンジャック

44.1 kHz、24 ビット D/A、A/D コンバーター

高速 USB 2.0 ポート

電源: 中央正極 5.5 × 2.5 mm パレルジャック、12 V DC、2 A

物理的仕様

頑丈なスチール筐体

寸法: W 340 × D 184 × H 63 mm (13.3" × 7.2" × 2.5") (ノブ、ジャック、ゴム足を含む)

重量: 約 2.3 kg (5 ポンド)

推奨最高周囲温度: 40 °C (+104 °F)

21. クレジットと連絡先情報

クレジット

製品設計・開発

Oscar Albinsson

Ali Alper Çakır

Magnus Forsell

Anders Gärder

Jimmy Myhrman

Jon Mårtensson

David Revelj

Mattias Rickardsson

Daniel Troberg

その他設計

Johan Damerau

Ufuk Demir

Thomas Ekelund

Simon Mattisson

Olle Petersson

Cenk Sayinli

ドキュメント

Erik Ångman

連絡先情報

Elektron Web サイト

<https://www.elektron.co.jp>

会社所在地

〒151-0053

東京都渋谷区代々木 4-28-8

村田マンション 311 号

電話

03 6300 7601

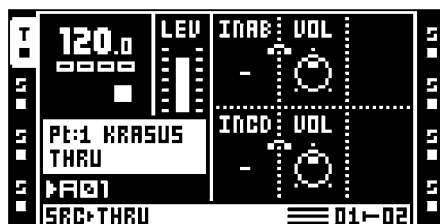
付録 A: マシンの参考情報

この付録では、Octatrack MKII マシンについて説明します。個々のマシンパラメータを参考情報として記載しています。

A.1 Thruマシン

Thruマシンはユーティリティマシンです。Octatrack MKIIを使用して外部オーディオ信号をリルートしたり、エフェクトをかける場合にライブセットアップで非常に重宝します。サウンドのバスを開始するには、Thruトラックをトリガーする必要があります。Thru マシンの再生は [TRACK] + [STOP] を押すと停止できます。

THRU MAIN



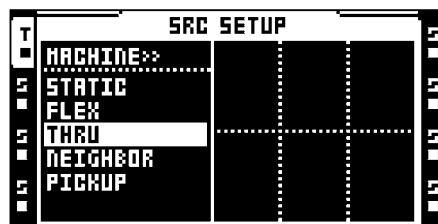
INAB: 入力ペア AB をどのように再生するかを設定します。

VOL: INAB 設定で選択した入力からの信号の音量を設定します。最大に設定すると +12 dB 増幅されます。最小に設定するとミュートされます。

INCD: 入力ペア CD をどのように再生するかを設定します。

VOL: INCD 設定で選択した入力からの信号の音量を設定します。最大に設定すると +12 dB 増幅されます。最小に設定するとミュートされます。

THRU SETUP

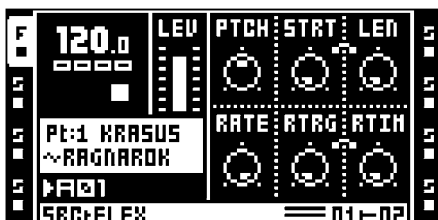


使用できるセットアップパラメータはありません。

A.2 Flexマシン

Flex マシンでは、非常に幅広いサウンド操作が可能です。Flex マシンで使用するサンプルは、Octatrack MKII の RAM メモリにロードします。ここから、いろいろな方法でツイスト、ストレッチ、再組み立てを行います。Flex マシンは他に勝るもののない優れたサウンドプロセッサです。

FLEX MAIN



PTCH: サンプルのピッチを調整します。最大に設定すると、サンプルのピッチを1オクターブ上げます。最小に設定すると、サンプルのピッチを1オクターブ下げます。整数の変化が半音に相当します。

STRT: サンプルの開始点を線形に操作します。サンプルにスライスがある場合で、FLEX SETUP メニューの **SLIC** パラメータが ON に設定されている場合、このパラメータでスライスを選択します。**STRT:** 値が実際のサンプルのスライス数よりも大きい場合は、最後のサンプルスライスが選択されます。

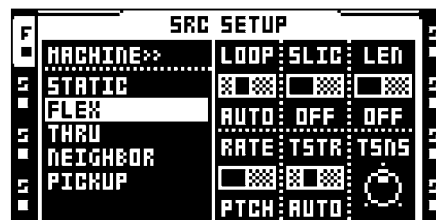
LEN: サンプルまたはスライスの長さをコントロールします。この動作は FLEX SETUP メニューの **LEN** パラメータで設定します。

RATE: 再生速度を調整します。この速度変更の動作は、FLEX SETUP メニューの **RATE** 設定によって異なります。0 に設定すると、サンプルは再生されません。負の値に設定すると、サンプルは逆再生します。

RTRG: ノートをトリガーした時に発生するリトリガー回数を設定します。

RTIM: 各リトリガー間の時間を設定します。時間は、テンポを基準にし、シーケンサーのステップ数に対する相対値で表されます。

FLEX SETUP



LOOP: トラックのマスタループモード設定を設定します。AUTO に設定すると、オーディオエディタで個々に設定したループが適用されます。トラックの各サンプルに、独自のループを設定することができます。

SLIC: FLEX MAIN ページの **STRT** パラメータでスライスを選択するかしないかを設定します。

LEN: **SLIC** がアクティブかどうかに応じて、設定内容が異なります。**SLIC** を ON に設定している場合、**LEN** で **SLIC** または **TIME** を設定できます。**SLIC** に設定すると、FLEX MAIN ページの **LEN** パラメータで **STRT** のスライスから再生を行うスライス数を設定できるようになります。**TIME** に設定すると、**LEN** で特定のスライスの長さを操作できます。**SLIC** を OFF に設定すると、**LEN** は OFF または **TIME** のいずれかに設定できます。OFF に設定すると、FLEX MAIN **LEN** パラメータが無効になります。**TIME** に設定すると、**LEN** で再生されるサンプルの長さが直線的に操作されます。開始点は **STRT** 値になります。

RATE: メインメニューで設定された **RATE** パラメータがサンプルのタイムストレッチまたはピッチに影響します。

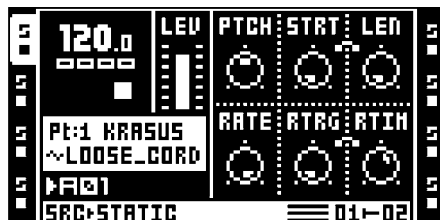
TSTR: トラックのマスタタイムストレッチ設定を設定します。AUTO に設定すると、オーディオエディタで個々に設定したタイムストレッチが適用されます。トラックの各サンプルに、独自のタイムストレッチを設定することができます。

TSNS: タイムストレッチアルゴリズムが **BEAT** に設定されている場合の、トランジェントの検出を調整します。設定を高くするほど、アルゴリズムのトランジェント検出感度が高まります。

A.3 Staticマシン

Staticマシンは、非常に大きいサンプルの処理を簡単に行えます。Staticマシンに割り当てたサンプルはコンパクトフラッシュカードからストリーミングされるため、ギガバイト単位のサイズのサンプルも処理できます。また、必要に応じてタイムストレッチやピッチ調整を行うことができます。

STATIC MAIN



PTCH: サンプルのピッチを調整します。最大に設定すると、サンプルのピッチを1オクターブ上げます。最小に設定すると、サンプルのピッチを1オクターブ下げます。整数の変化が半音に相当します。

STRT: サンプルの開始点を線形に操作します。サンプルにスライスがある場合で、STATIC SETUPメニューの**SLIC**パラメータがONに設定されている場合、このパラメータでスライスを選択します。

STRT: 値が実際のサンプルのスライス数よりも大きい場合は、最後のサンプルスライスが選択されます。

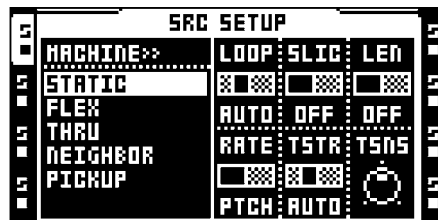
LEN: サンプルまたはスライスの長さをコントロールします。この動作はSTATIC SETUPメニューの**LEN**パラメータで設定します。

RATE: 再生速度を調整します。この速度変更の動作は、STATIC SETUPメニューの**RATE**設定によって異なります。0に設定すると、サンプルは再生されません。負の値に設定すると、サンプルは逆再生します。

RTRG: ノートをトリガーした時に発生するリトリガー回数を設定します。

RTIM: 各リトリガー間の時間を設定します。時間は、テンポを基準にし、シーケンサーのステップ数に対する相対値で表されます。

STATIC SETUP



LOOP: トラックのマスタループモード設定を設定します。AUTOに設定すると、オーディオエディタで個々に設定したループが適用されます。トラックの各サンプルに、独自のループを設定することができます。

SLIC: STATIC MAINページの**STRT**パラメータでスライス进行操作できるようにするかしないかを設定します。

LEN: **SLIC**がアクティブかどうかに応じて、設定内容が異なります。

SLICをONに設定している場合、**LEN**で**SLIC**または**TIME**を設定できます。**SLIC**に設定すると、STATIC MAINページの**LEN**パラメータで**STRT**のスライスから再生を行うスライス数を設定できるようになります。**TIME**に設定すると、**LEN**で特定のスライスの長さを操作できます。**SLIC**をOFFに設定すると、**LEN**はOFFまたは**TIME**のいずれかに設定できます。OFFに設定すると、STATIC MAIN **LEN**パラメータが無効になります。**TIME**に設定すると、**LEN**で再生されるサンプルの長さが直線的に操作されます。開始点は**STRT**値になります。

RATE: メインメニューで設定された**RATE**パラメータがサンプルのタイムストレッチまたはピッチに影響します。

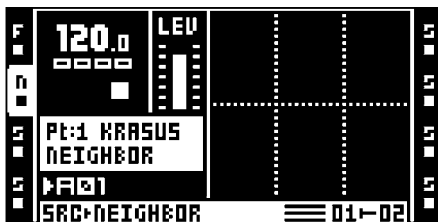
TSTR: トラックのマスタタイムストレッチ設定を設定します。AUTOに設定すると、オーディオエディタで個々に設定したタイムストレッチが適用されます。トラックの各サンプルに、独自のタイムストレッチを設定することができます。

TSNS: タイムストレッチアルゴリズムがBEATに設定されている場合の、トランジェントの検出を調整します。設定を高くするほど、アルゴリズムのトランジェント検出感度が高まります。

A.4 Neighborマシン

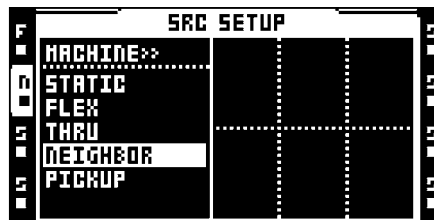
Neighbor マシンは、前のトラックの出力をリッスンします。Neighbor マシンを含むトラックが複数あると、非常に強力なエフェクトチェーンが形成されます。Neighbor マシンはトラック 1 または 5 には割り当てられません。

NEIGHBOR MAIN



使用できるメインパラメータはありません。

NEIGHBOR SETUP

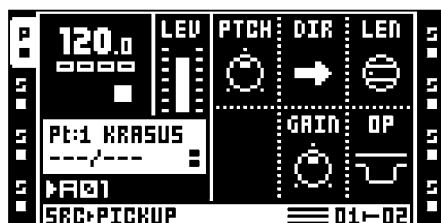


使用できるセットアップパラメータはありません。

A.5 Pickupマシン

Pickupマシンは録音ループ専用です。Pickupマシンは、トラックのレコーダーと、そのトラックの割り当てられているレコーダーバッファの両方にハードリンクされます。[REC1/2]キーの機能は、Pickupマシンが割り当てられているトラックでは異なります。Pickupマシンのパラメータはロックできます。Pickupマシンの操作方法について詳しくは、104ページの「17.1.4 Pickupマシンでのサンプリング」を参照してください。

PICKUP MAIN



PTCH: サンプルのピッチを調整します。最大に設定すると、サンプルのピッチを1オクターブ上げます。最小に設定すると、サンプルのピッチを1オクターブ下げます。整数の変化が半音に相当します。オーバーダビングと置き換えを可能にするには、このパラメータを0に設定します。

DIR: サンプルの再生方向を制御します。開始から終了まで、ピンポンまたは逆再生で再生できます。

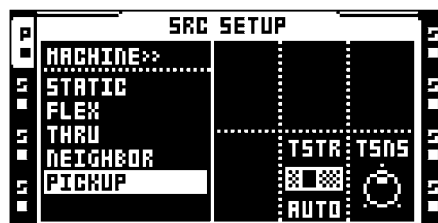
LEN: マスタループに対するスレープルの長さを選択します。この設定は新しいスレープルを録音するときのみ使用されます。マスタループ（最初に録音されるループ）には、このパラメータは影響しません。

GAIN: 録音またはオーバーダビングの音量を減衰または往復させ、ゆるやかなフェードアウトを実現します。値はdBで指定します。

OP: 録音の挙動をコントロールします。**GAIN**を選択すると、Pickupマシンで録音ができなくなります。**GAIN**パラメータで指定した値分、すでに録音されているループの音量を変更することのみできます。

DUBを選択した場合、元のループにオーバーダビングすることができます。オーバーダビングの音量は**GAIN**パラメータでコントロールします。

PICKUP SETUP



TSTR: トラックのマスタタイムストレッチ設定を設定します。AUTOに設定すると、オーディオエディタで個々に設定したタイムストレッチが適用されます。Pickupマシンのタイムストレッチをオフにすることはできません。

TSNS: タイムストレッチアルゴリズムがBEATに設定されている場合の、トランジェントの検出を調整します。設定を高くするほど、アルゴリズムのトランジェント検出感度が高まります。

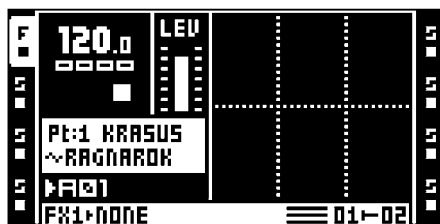
付録 B: エフェクトの参考情報

この付録では、Octatrack MKII のエフェクトについて説明します。個々のエフェクトパラメータを参考情報として記載しています。

B.1 NONE

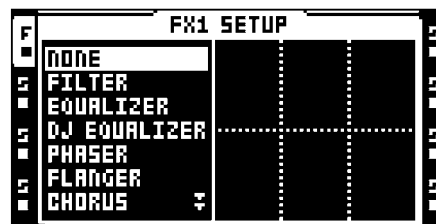
NONE エフェクトはブランクエフェクトです。トラックのオーディオに一切のエフェクトをかけない場合に使用します。

NONE MAIN



使用できるメインパラメータはありません。

NONE SETUP

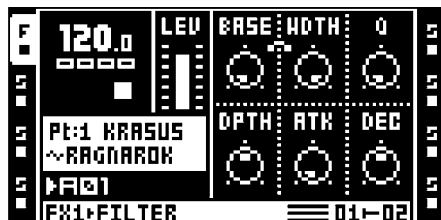


使用できるセットアップパラメータはありません。

B.2 12/24dBマルチモードフィルター

レゾナント 12/24 dB ロー/ハイ/バンドパスフィルターで、ローフィルターカットアウトとハイフィルターカットアウトの両方をコントロールします。柔軟性を備えており、可変ギャップバンドパスフィルターとしても使用できます。

MULTI MODE FILTER MAIN



BASE: フィルターの基本カットオフ周波数を設定します。WIDTH を最大値に設定してこのパラメータをスワイプすると、マルチモードフィルターはハイパスフィルターとして動作します。

WIDTH: ローパスカットオフ周波数とハイパスカットオフ周波数間の幅をコントロールします。**BASE** を最小値に設定してこのパラメータをスワイプすると、マルチモードフィルターはローパスフィルターとして動作します。

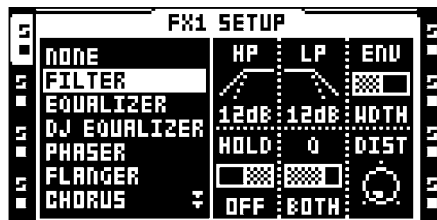
Q: マルチモードフィルターの SETUP メニューで設定したカットオフ周波数に欠けるレゾナンスの量を設定します。

DEPTH: カットオフ周波数にかけるフィルターエンベロープの量を設定します。負の値にするとエンベロープが反転します。

ATK: フィルターエンベロープのアタック時間を設定します。

DEC: フィルターエンベロープのディケイ時間を設定します。

MULTI MODE FILTER SETUP



HP: ハイパスフィルターのスロープを設定します。12 dB または 24 dB から選択します。

LP: ローパスフィルターのスロープを設定します。12 dB または 24 dB から選択します。

ENV: フィルターエンベロープをかけるパラメータを選択します。

HOLD: AMP MAIN ページの HOLD パラメータ値をフィルターエンベロープに適用するかしないかを設定します。

Q: カットオフ周波数にレゾナンスをどのようにかけるかを選択します。

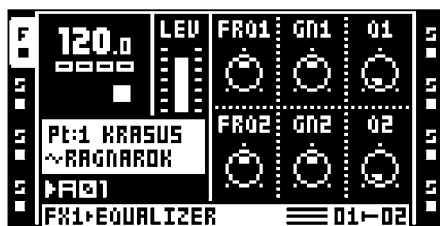
BASE または **WIDTH**、あるいは両方にかけるか、まったくかけないことも可能です。

DIST: フィルターのヘッドルームを設定します。値を高くすると、ヘッドルームは小さくなります。

B.3 2バンドパラメトリックEQ

パラメトリックEQは、音の音色を形成するために使用します。2つの周波数バンドを減衰または増幅できます。

PARAMETRIC EQ MAIN



FRQ1: EQ をかける最初のバンドの中心周波数を設定します。

GN1: 設定した周波数を減衰または増幅します。

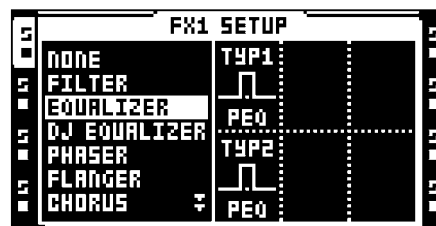
Q1: GN1 設定を適用する周波数範囲の幅を設定します。値が高いほど、周波数曲線が狭くなります。

FRQ2: EQ をかける2番目の帯域の中心周波数を設定します。

GN2: 設定した周波数を減衰または増幅します。

Q2: GN2 設定を適用する周波数範囲の幅を設定します。値が高いほど、周波数曲線が狭くなります。

PARAMETRIC EQ SETUP



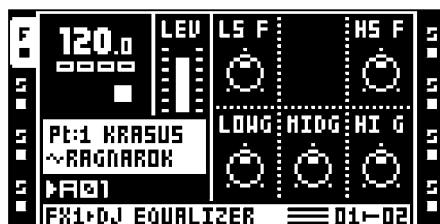
TYP1: フィルターの最初のバンドの動作を設定します。これは、ローシェルフシェルピングフィルター、フルパラメトリックEQ、ハイシェルフシェルピングフィルターとして動作します。

TYP2: フィルターの2番目のバンドの動作を設定します。これは、ローシェルフシェルピングフィルター、フルパラメトリックEQ、ハイシェルフシェルピングフィルターとして動作します。

B.4 DJスタイルKill EQ

これは、フィルターとEQを合わせたEQです。3バンドEQで、バンドを完全にフィルタリングすることができます。

DJ EQ MAIN



LS F: ローシェルフフィルターの周波数を設定します。

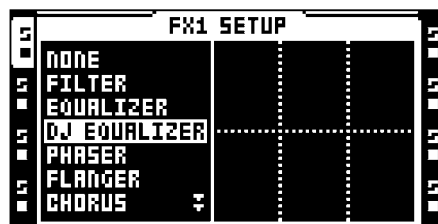
HS F: ハイシェルフフィルターの周波数を設定します。

LOWG: EQの最初のバンドのゲインを設定します。最大に設定すると、信号は +12 dB ブーストされます。最小に設定すると、完全にバンドはオフになります。

MIDG: EQの2番目のバンドのゲインを設定します。最大に設定すると、信号は +12 dB ブーストされます。最小に設定すると、完全にバンドはオフになります。

MIDG: EQの3番目のバンドのゲインを設定します。最大に設定すると、信号は +12 dB ブーストされます。最小に設定すると、完全にバンドはオフになります。

DJ EQ SETUP

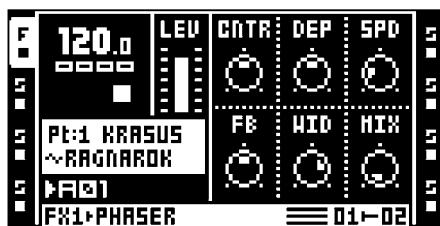


使用できるセットアップパラメータはありません。

B.5 2~10段階フェイザー

フェイザーは、スweepエフェクトをサウンドにかけます。このエフェクトをかけると、サウンドに広がりを持たせることができます。

PHASER MAIN



CNTR: 位相モデューレーションの中心位相を選択します。

DEP: 位相モデューレーションの深さを設定します。

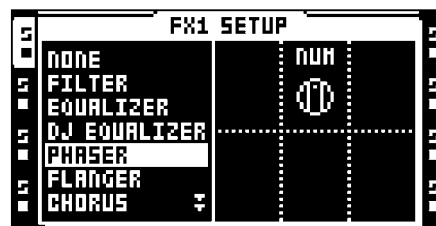
SPD: 位相深さモデューレーションの速さを調整します。

FB: 元の信号のフィードバックを設定します。

WID: エフェクトを掛ける信号のステレオ幅を設定します。

MIX: 元のドライ信号とフェイズをかけた信号間の出力を調整します。

PHASER SETUP

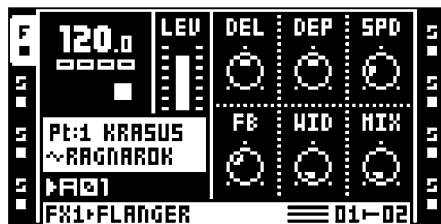


NUM: 使用するステージ数を選択します。

B.6 フランジャー

フランジャーは、フェイザーと似たエフェクトです。周波数スペクトルにノッチが均等に配分される点が異なります。

FLANGER MAIN



DEL: フランジをかけた信号のディレイ量を設定します。

DEP: フランジャーの深さを設定します。

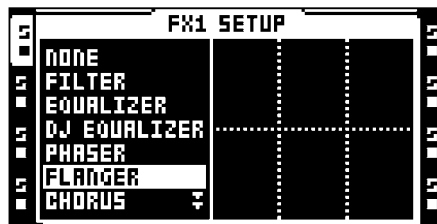
SPD: フランジャーの速さを調整します。

FB: 元の信号のフィードバックを設定します。

WID: エフェクトを掛ける信号のステレオ幅を設定します。

MIX: 元のドライ信号とフランジをかけたウェット信号間の出力を調整します。

FLANGER SETUP

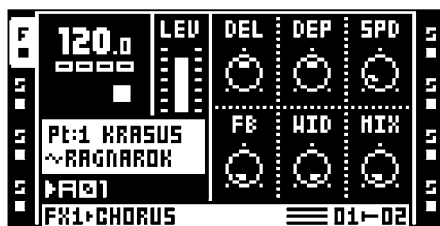


使用できるセットアップパラメータはありません。

B.7 2~5タップコーラス

可変タップステレオコーラスを使用して、サウンドのステレオイメージを広げたり、サウンドをよりソフトかつスムーズにすることができます。

CHORUS MAIN



DEL: タップのディレイ時間を設定します。

DEP: コーラスタップのモジュレーションの深さを設定します。

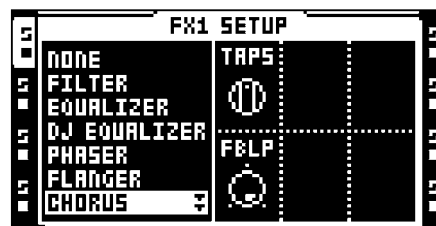
SPD: タップの低周波数のモジュレーションの速さを設定します。

FB: デレイタップのフィードバックを設定します。

WID: コーラスの出力のステレオ幅を設定します。

MIX: 元のドライ信号とコーラスをかけたウェット信号間の出力を調整します。

CHORUS SETUP



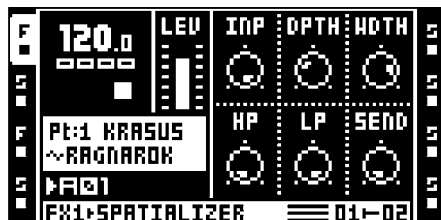
TAPS: 使用するコーラスタップ数を設定します。

FBLP: フィードバック信号のローパスフィルタリングをコントロールします。

B.8 スパシャライザー

スパシャライザーエフェクトは、ステレオイメージにかけ、サウンドに広がりを持たせる他にもいろいろな効果を得られるエフェクトです。また、モノラルサンプルから擬似ステレオイメージを生成することもできます。

SPATIALIZER MAIN



INP: ドライ信号のゲインを調整します。

DPTH: ワイドにした信号の深さを設定します。このパラメータは **WDTH** 設定と一緒に使用します。

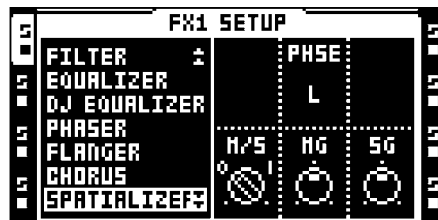
WDTH: ステレオの広がり量を設定します。このパラメータは **DPTH** 設定と一緒に使用します。

HP: ワイドにした信号のハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

LP: ワイドにした信号のローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

SEND: ワイドにした信号のレベルを調整します。

SPATIALIZER SETUP



PHSE: ウェット信号のフェイズを逆転します。対象を、どのチャンネルも逆転しない (NONE)、左チャンネル (L)、右チャンネル (R)、左右両方のチャンネル (L,R) から選択します。

M/S: **MG** および **SG** 設定を有効 / 無効にします。

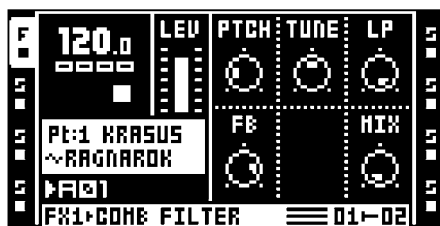
MG: ミッドゲインの量をコントロールします。

SG: サイドゲインの量をコントロールします。

B.9 コムフィルター

コムフィルターは、メタリックサウンド、ピッチ調整、レゾナント倍音をサウンドやサンプルに加えます。

COMB FILTER MAIN



PTCH: コムフィルターのレゾナント周波数を設定します。

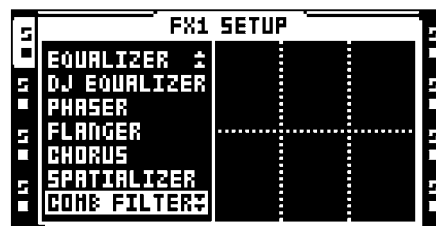
TUNE: ピッチを2半音階上下に変更します。

LP: フィードバック信号に適用するローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

FB: フィードバック信号のゲインを設定します。

MIX: ドライ / ウェット信号をコントロールします。

COMB FILTER SETUP

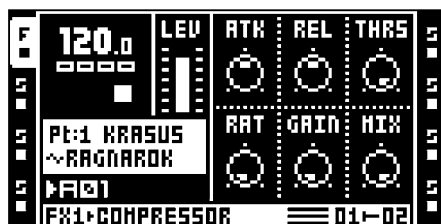


使用できるセットアップパラメータはありません。

B.10 ダイナミクスコンプレッサー

ダイナミクスプロセッサを使用して、トラックやパターンサウンド全体のレベルを上げることができます。また、トランジェントの増減もできます。

COMPRESSOR MAIN



ATK: 0.5 ミリ秒～ 100 ミリ秒でアタック時間を設定します。

REL: 50 ミリ秒～ 5 秒でリリース時間を設定します。

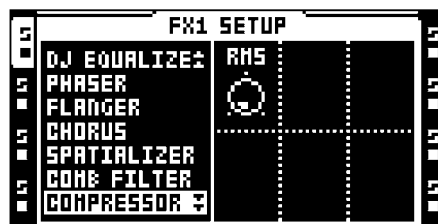
THRS: コンプレッサーのニースレッシュヨルドを設定します。

RAT: 1:1 ～ 1:255 の範囲でコンプレッション比を設定します。

GAIN: コンプレッサーの出力レベルを調整します。

MIX: コンプレッサーをかけていないドライ信号とコンプレッサーをかけたウェット信号間の出力を調整します。

COMPRESSOR SETUP

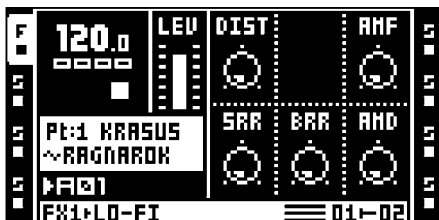


RMS: コンプレッサーの動作方法を調整します。ゼロに設定すると、コンプレッサーは振幅ピークを対象にします。最大に設定すると、信号の全体エネルギーレベルに反応します。

B.11 Lo-fiコレクション

Lo-fi コレクションは、サウンドに艶を与えたり耳障りなサウンドにする、複数のエフェクトから構成されます。これらのエフェクトを使用すると、押しの強いサウンドになります。

LO-FI MAIN



DIST: 信号のオーバーロードディストーションを設定します。

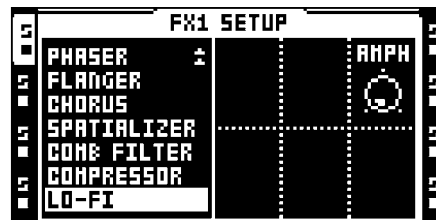
AMF: 振幅モジュレーターのモジュレーション周波数を設定します。振幅モジュレーターは基本的に、低周波数オシレーターで制御されるボリュームコントロールです。高く設定すると、サウンドの音色が極端に変化します。

SRR: サンプルレートの減少量を設定します。

BRR: ビットレートの減少量を選択します。

AMD: 振幅モジュレーターのモジュレーション深さを設定します。

LO-FI SETUP

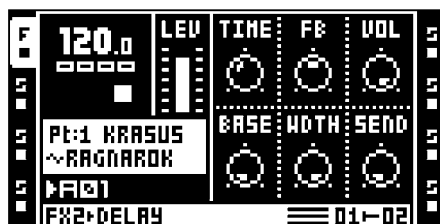


AMPH: 振幅モジュレーションの開始位相を設定します。調整単位は度です。90 に設定すると、モジュレーターはハイから開始されます。270 に設定すると、ローから開始されます。

B.12 エコーフリースディレイ

ディレイをかけた信号にエコーを追加します。特殊なエコーフリースをかけることで、サウンドの一部を繰り返すことができます。

DELAY MAIN



TIME: デレイループのデレイ時間を設定します。実際のデレイ時間は現在のテンポを基準にし、256分音符で計測します。たとえば、ビート1つ分のデレイ（16分音符4つ分）にするとデレイ時間は64に設定されます。**SYNC**をオフに設定すると、デレイ時間はテンポを基準にしません。

FB: デレイ出力サウンドをデレイの入力にフィードバックする量を設定します。デレイフィードバックを使用すると、複数回または無限のエコーがかかったデレイにすることができます。

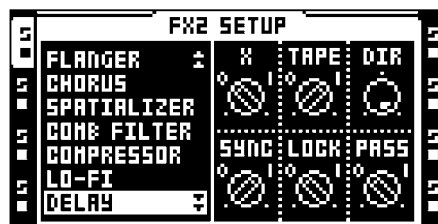
VOL: デレイ出力のメイン音量を設定します。

BASE: デレイフィードバックループからの信号のハイパスフィルターを設定します。

WDTH: デレイフィードバックループからの信号のローパスフィルターを、**BASE**パラメータを基準に設定します。

SEND: デレイに送信される信号の量を設定します。

DELAY SETUP



X: デレイをピンポンデレイにするか銅貨を設定します。

TAPE: デレイのモードを設定します。ONに設定すると、DELAY MAINページの**TIME**パラメータを変更した時に、デレイ時間の間を補間します。OFFに設定すると、**TIME**パラメータを変更してもデレイ時間の間は補間されません。

DIR: デレイ信号にドライ信号をミックスする量を設定します。最小に設定すると、デレイ信号のみが聴こえます。

SYNC: デレイをテンポに同期するかしないかを設定します。

LOCK: 有効にすると、デレイをリピーターエフェクトのように使用することができます。DELAY MAINページの**FB**パラメータを127に設定している場合、**SEND**を0に設定するとデレイバッファの内容が無限にリポートします。**FB**値を小さくすると、バッファは徐々にフェードアウトします。**SEND**を0以外に設定すると、リポートしません。

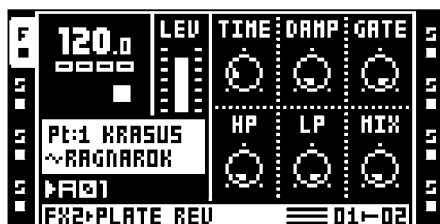
TIMEで、リピートの長さを設定します。**PASS**を0に設定した場合、DELAY MAINページの**VOL**は、デレイバッファ信号の振幅には適用されません。

PASS: **LOCK**設定が有効な場合に、ドライ信号のルート方法を設定します。1に設定すると、ドライ信号がミックスされます。0に設定すると、デレイバッファのみが聴こえます。リピーターとして使用する場合は0に設定するとよいでしょう。ドライ信号のボリュームは、**DIR**で設定します。**PASS**を有効にすると、デレイバッファの音量をDELAY MAINページの**VOL**パラメータで調整できます。無効にすると、**VOL**はバッファ信号には適用されません。

B.13 Gateboxプレートリバーブ

Gatebox プレートリバーブは、信号にリバーブを追加します。このエフェクトは、ゲート機能を追加できるためいろいろな場面で使用できます。

PLATE REVERB MAIN



TIME: デイケイ時間（リバーブをかけた信号がドライアウトするまでにどの位長く残存するか）を設定します。

DAMP: 「ソフトウォール」のエフェクトであるリバーブダンピングを設定します。パラメータの値を高くすると、サウンドの消失速度が速くなります。

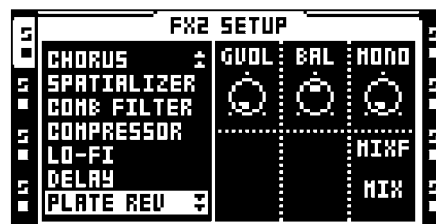
GATE: ゲート時間を設定します。信号レベルが低い場合、リバーブを掛けた信号はこの時間経過後にゲートされます。このパラメータを最大値に設定すると無限、つまりゲートがオフになります。

HP: リバーブ信号のハイパスフィルターを設定します。

LP: リバーブ信号のローパスフィルターを設定します。

MIX: 元のドライ信号とリバーブをかけたウェット信号間の出力を調整します。REVERB SETUP ページの MIXF が SEND に設定されている場合、MIX パラメータはミキサーの AUX センドノブと同様に動作します。

PLATE REVERB SETUP



GVOL: ゲートした信号のスレッショルド音量を設定します。

BAL: リバーブをかけた信号の左 / 右チャンネル間のバランスを設定します。

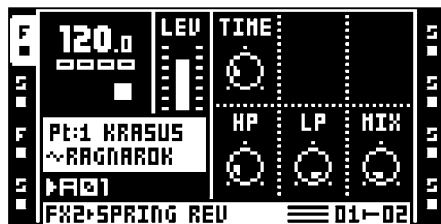
MONO: リバーブをかけた信号の幅をステレオからモノに連続的に調整します。

MIXF: REVERB MAIN ページの MIX コントロールの機能を、MIX または SEND のいずれかに定義します。

B.14 スプリングリバーブ

このエフェクトは、クラシックなスプリングリバーブを基にしています。入力信号に、グランジ感と「トゥワンギー感」を持つリバーブを加えます。

SPRING REVERB MAIN



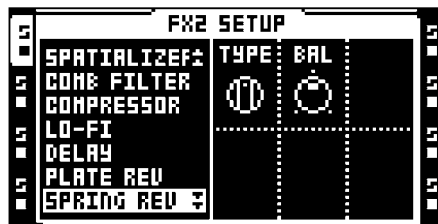
TIME: スプリングのディケイ時間を設定します。

HP: スプリングのハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

LP: スプリングのローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

MIX: ドライ信号とリバーブをかけた信号間のバランスを調整します。

SPRING REVERB SETUP



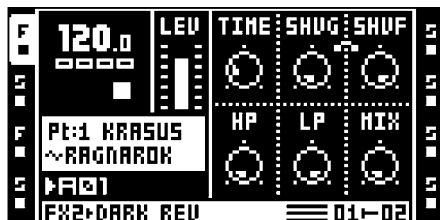
TYPE: スプリングのタイプを、わずか~多めまで、3段階で設定します。

BAL: リバーブをかけた信号の左 / 右チャンネル間のバランスを設定します。

B.15 ダークリバーブ

ダークリバーブで、豊かで幅広いステレオリバーブを長いディケイ時間かけることができます。サウンドにスペーシーな雰囲気を追加することができます。

DARK REVERB MAIN



TIME: リバーブをかけた信号のディケイ時間を設定します。

SHVG: リバーブをかけた信号が、**SHVF** パラメータで設定したシェルビング周波数を越えた分を減衰します。最大値では高音がリバーブに含まれます。値を下げていくと、徐々に高音が減衰します。

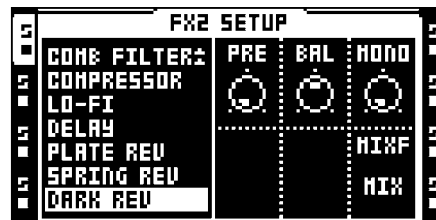
SHVF: リバーブ内部のシェルビングフィルターの周波数を設定します。**SHVG** パラメータと一緒に使用して、リバーブをかけた信号の選択した周波数を越える分を減衰し、リバーブサウンドを暗くするために使用できます。

HP: 入力信号にかかるハイパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

LP: 入力信号にかかるローパスフィルターのカットオフ周波数を設定します。

MIX: 元のドライ信号とリバーブをかけた信号間のミックスを調整します。DARK REVERB SETUP ページの **MIXF** が SEND に設定されている場合、**MIX** パラメータはミキサーの AUC センドノブと同様に動作します。

DARK REVERB SETUP



PRE: 信号がリバーブに達するまでのショートディレイの長さを調整します。

BAL: リバーブをかけた信号の左 / 右チャンネル間のバランスを設定します。

MONO: リバーブをかけた信号の幅をステレオからモノに連続的に調整します。

MIXF: DARK REVERB MAIN ページの **MIX** コントロールの機能を、**MIX** または **SEND** のいずれかに定義します。

付録 C:MIDI コントロールの参考情報

TRACK PARAMETER MAIN ページのすべてのパラメータは、MIDI コントロール変更メッセージで制御可能です。また、トラック、サンプル、トラックレコーダーのトリガーや、外部 MIDI 機器からクロマチックにサンプルを再生することができます。

どのトラックがどの MIDI チャンネルに対応するかは、PROJECT>MIDI>CHANNELS メニューで設定します。

C.1 ノートのマッピング

Octatrack MKII は MIDI ノートに次のように応答します。

オクターブ (ノート)	機能
#1 (0-11)	-
#2 (12-23)	-
#3 (24-35)	Track Trigs (& Transport)
#4 (36-47)	Sample Trigs
#5 (48-59)	MIDI Track Trigs
#6 (60-71)	Track recorders/Pickup machine
#7 (72-83)	Chromatic trig channel n, octave 1
#8 (84-95)	Chromatic trig channel n, octave 2
#9 (96)	Chromatic trig channel n, octave 3

アクティブなトラックの自動チャンネルまたは MIDI チャンネルに送信されたクロマチックトリガーキーは、LIVE RECORDING モードの場合やノートトリガーを押し続けると、ロックされた PTCH パラメータでノートトリガーを配置するために使用されます。

アクティブなトラックの自動チャンネルまたは MIDI チャンネルに送信された CC メッセージは、パラメータおよびシーンロックを入力すると録音されます。

トラックトリガーとサンプルトリガーは、次のように MIDI ノートにマップされます。

TRACK	NOTE
#1	C (+0)
#2	C# (+1)
#3	D (+2)
#4	D# (+3)
#5	F (+5)
#6	F# (+6)
#7	G (+7)
#8	G# (+8)

シーケンサーは次のようにして、MIDI ノートで操作できます。

ACTION	NOTE
Seq stop	A (33)
Seq Strt/Stop	A# (34)
Seq Strt/Restrt	B (35)

トラックレコーダー / Pickup マシンの操作は次のように MIDI ノートにマップされています。アクティブなトラックの上下は、自動チャンネルでのみ動作します。

ACTION	NOTE
Combo rec	C (60)
INAB rec	C# (61)
INCD rec	D (62)

ACTION	NOTE
SRC3 rec	D# (63)
Pickup Play/Stop	E (64)
Multiply	F (65)
Mute active track	F# (66)
Cue active track	G (67)
Active track up	G# (68)
Active track down	A (69)
Toggle Seq sync	A# (70)
Toggle Seq sync+start	B (71)

C.2 コントロール変更のマッピング

HEX	DEC	CTRL PARAMETER	TRN	REC
\$07	07	Track level		X
\$08	08	Track balance		X
\$10	16	Playback param #1	X	X
\$11	17	Playback param #2	X	X
\$12	18	Playback param #3	X	X
\$13	19	Playback param #4	X	X
\$14	20	Playback param #5	X	X
\$15	21	Playback param #6	X	X
\$16	22	Amp param #1 (Attack)	X	X
\$17	23	Amp param #2 (Hold)	X	X
\$18	24	Amp param #3 (Release)	X	X
\$19	25	Amp param #4 (Volume)	X	X
\$1A	26	Amp param #5 (Balance)	X	X
\$1B	27	Amp param #6 (N/A)	X	X
\$1C	28	LFO param #1 (Speed 1)	X	X
\$1D	29	LFO param #2 (Speed 2)	X	X
\$1E	30	LFO param #3 (Speed 3)	X	X
\$1F	31	LFO param #4 (Depth 1)	X	X
\$20	32	LFO param #5 (Depth 2)	X	X
\$21	33	LFO param #6 (Depth 3)	X	X
\$22	34	FX1 param #1	X	X
\$23	35	FX1 param #2	X	X
\$24	36	FX1 param #3	X	X
\$25	37	FX1 param #4	X	X
\$26	38	FX1 param #5	X	X
\$27	39	FX1 param #6	X	X
\$28	40	FX2 param #1	X	X
\$29	41	FX2 param #2	X	X
\$2A	42	FX2 param #3	X	X
\$2B	43	FX2 param #4	X	X
\$2C	44	FX2 param #5	X	X

HEX	DEC	CTRL PARAMETER	TRN	REC
\$2D	45	FX2 param #6	X	X
\$2E	46	Track level	X	X
\$2F	47	Cue level	X	X
\$30	48	Crossfader	X	X
\$31	49	Track Mute [0]=Unmuted, [1-127]=Muted	X	X
\$32	50	Track Solo [0]=No solo, [1-127]=Soloed	X	X
\$33	51	Track Cue [0]=Not Cued, [1-127]=Cued	X	X
\$34	52	Track Arm [0]=Trk disarm, [1-127]=Arm	X	X
\$35	53	Recrdr Arm [0]=Rec disarm, [1-127]=Arm	X	X
\$36	54	All Arm [0]=All disarm, [1-127]=Arm	X	X
\$37	55	Scene A Select	X	X
\$38	56	Scene B Select	X	X
\$39	57	Pickup SRC AB level		X
\$3A	58	Pickup SRC CD level		X
\$3B	59	Note on [0]=C-1, 127=G9)		X
\$3C	60	Note off [0] =C-1, 127=G9)		X
\$3D	61	Send request, 0 = all audio CC		X
\$70	112	MIDI Trk 1 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute	X	X
\$71	113	MIDI Trk 2 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute	X	X
\$72	114	MIDI Trk 3 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute	X	X
\$73	115	MIDI Trk 4 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute	X	X
\$74	116	MIDI Trk 5 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute	X	X
\$75	117	MIDI Trk 6 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute	X	X
\$76	118	MIDI Trk 7 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute	X	X
\$77	119	MIDI Trk 8 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute	X	X
\$78	120	MIDI Trk 1 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo	X	X
\$79	121	MIDI Trk 2 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo	X	X
\$7A	122	MIDI Trk 3 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo	X	X
\$7B	123	MIDI Trk 4 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo	X	X
\$7C	124	MIDI Trk 5 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo	X	X
\$7D	125	MIDI Trk 6 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo	X	X
\$7E	126	MIDI Trk 7 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo	X	X
\$7F	127	MIDI Trk 8 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo	X	X

C.3 MIDIモードコントロール変更のマッピング

MIDIモードとCC DIRECT CONNECTが無効になっている場合、自動チャンネルでは次のCCメッセージに応答します。

HEX	DEC	CTRL PARAMETER	TRN	REC
\$10	16	Playback param #1 (Note)		X
\$11	17	Playback param #2 (Velocity)		X
\$12	18	Playback param #3 (Length)		X
\$13	19	Playback param #4 (Note 2)		X
\$14	20	Playback param #5 (Note 3)		X
\$15	21	Playback param #6 (Note 4)		X

HEX	DEC	CTRL PARAMETER	TRN	REC
\$16	22	Amp param #1 (Transpose)		X
\$17	23	Amp param #2 (Legato)		X
\$18	24	Amp param #3 (Mode)		X
\$19	25	Amp param #4 (Speed)		X
\$1A	26	Amp param #5 (Octave Range)		X
\$1B	27	Amp param #6 (Arp Note Length)		X
\$1C	28	MIDI LFO param #1 (Speed 1)		X
\$1D	29	MIDI LFO param #2 (Speed 2)		X
\$1E	30	MIDI LFO param #3 (Speed 3)		X
\$1F	31	MIDI LFO param #4 (Depth 1)		X
\$20	32	MIDI LFO param #5 (Depth 2)		X
\$21	33	MIDI LFO param #6 (Depth 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
\$31	49	MIDI Track Mute [0]=Unmuted, [1-127]=Muted		X
\$32	50	MIDI Track Solo [0]=No solo, [1-127]=Soloed		X
\$36	54	All Arm [0]=All disarm, [1-127]=Arm		X
\$37	55	Scene A Select		X
\$38	56	Scene B Select		X
\$70	112	MIDI Trk 1 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute		X
\$71	113	MIDI Trk 2 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute		X
\$72	114	MIDI Trk 3 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute		X
\$73	115	MIDI Trk 4 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute		X
\$74	116	MIDI Trk 5 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute		X
\$75	117	MIDI Trk 6 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute		X
\$76	118	MIDI Trk 7 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute		X
\$77	119	MIDI Trk 8 Mute [0]=Unmute, [1-127]=Mute		X
\$78	120	MIDI Trk 1 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo		X
\$79	121	MIDI Trk 2 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo		X
\$7A	122	MIDI Trk 3 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo		X
\$7B	123	MIDI Trk 4 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo		X
\$7C	124	MIDI Trk 5 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo		X
\$7D	125	MIDI Trk 6 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo		X
\$7E	126	MIDI Trk 7 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo		X
\$7F	127	MIDI Trk 8 Solo [0]=Unsolo, [1-127]=Solo		X

索引

かな

ア

アクセサリ 14

- キャリーバックおよび保護ふた 14
- ラックマウントキット 14

アルペジエーター 91

- セットアップ 92

アレンジャー 86

エ

エフェクト

- エフェクトの参考情報 121
- トラックエフェクト 61

オ

オーディオエディタ 79

- ATTRIBUTES 83
- EDIT 82
- FILE 85
- SLICE 80
- TRIM 79
- アクセス 79

オーディオブール 27

- コンテンツの追加 27
- ファイルの互換性 27

オーディオファイルの互換性 27

おすすめのアプリケーション 11

お手入れのしかた 15

キ

技術情報 115

キューレベル 57

キュー出力 62

ク

クイックスクロール 20

クイックスタート 22

クリア

- TRACK PARAMETERページ 71
- シーン 54
- トラック 71
- トラックページ 71
- トリガーロック 72
- パターン 70

クレジットと連絡先情報 115

コ

コピー

- TRACK PARAMETERページ 71
- シーン 54
- トラックページ 71
- トリガー 71
- パターン 70

コピー、クリア、貼り付け 20

コンパクトフラッシュカード 14

- カードツール 34
- カードのフォーマット 35

サ

サンプリング

- Pickupマシンでのサンプリング 49
- レコーダーサンプルの再生 48
- レコーダートリガーのサンプリング 48
- 手動サンプリング 47

サンプルのロード 24, 29

サンプルロック 67

シ

シーケンサー

- 条件付きロック 76

シーン 53

- クリア 54
- コピー 54
- ボリュームのロック 54
- ミュート 54
- 割り当てと調整 53

システム 32

- OSのアップグレード 33
- PERSONALIZE 33
- USB DISK MODE 32
- 日付/時刻 33

自動チャンネル 41

出力のルーティング 35

条件付きロック 76

ス

スイングトリガー 67

スライドトリガー 67

セ

セット 26

- オーディオブール 27
- セットの変更 32
- 作成とマウント 26

セットアップ例 95

- DJ ミキサー、サンブラー 99
- MIDIコントロールセンター 101
- パフォーマンスハブ 95
- ライブでの楽器の処理 98
- 外部エフェクトの使用 97

ソ

ソロトラック 42

チ

チュートリアル 103

- DJデッキとしてのOctatrackの使用 109

エフェクトプロセッサとしてのOctatrack MKIIの使用 110
 トラックレコーダーサンプラー 103
 ループとサンプルの準備 108
 ループのリミックス 106

テ**ディレイ補正 36****電気的仕様 115****テンポ 43**

テンポのタップ 43
 微調整 43

ト**トラック 55**

FlexおよびStaticサンプルのマシンへの割り当て 56
 ソロ 42
 トラックのダイレクトミュート 62
 パラメータページ 57
 マシンの割り当て 55
 ミキサーミュート 42
 メインおよびキュー出力のルーティング 62

トラックのミュート

ダイレクトミュート 62
 トリガーモードクイックミュート 69
 ミキサーミュート 42

トラックのメインレベル 57**トラックレコーダー 44**

サンプリング方法 47

トリガー 66

サンプルトリガー 66
 スイングトリガー 67
 スライドトリガー 67
 トリガレストリガー 66
 レコーダートリガー 67
 ロックトリガー 66
 ワンショットトリガー 66

トリガーのLEDインジケータ 64**トリガー条件 76****ノ****ノイズゲート 36****ハ****パート 52**

クイック選択 52
 パートメニューの編集 53
 リロード 53

パターン 64

GRID RECORDINGモード 65
 LIVE RECORDINGモード 65
 PATTERN SETTINGSメニュー 73
 SCALE SETUP 77
 TRACK TRIG EDITメニュー 72
 TRIGモード 68
 サンプルロック 67
 シーケンサーのコピー、貼り付け、クリア操作 70

チェーン 64
 トリガータイプ 66
 トリガーのLEDインジケータ 64
 パターン制御 64
 パラメータロック 67
 マイクロタイミング 75, 76
 レコーディングモード 65
 基本的なパターンの操作 64
 選択 64

パネルのレイアウトと接続 12

フロントパネル 12
 リアコネクタ 14

パラメータの編集 20

クイックパラメータの編集 20
 パラメータ値のジャンプ 20

パラメータロック 67

MIDI 90

バンク 52**フ****ファイルブラウザ 30****物理的仕様 115****プロジェクト 28**

PROJECTメニュー 31
 RAMメモリ 28
 テンポ 43
 トラックレコーダー 44
 プロジェクトカードの同期 32
 プロジェクトの変更 32
 ミキサー 42
 リロード 32
 ロードと作成 28

マ**マスタートラック 35****ミ****ミキサー 42****ミュート**

シーン 54

メ**メイン出力 62****モ****元に戻す**

TRACK PARAMETERページのクリア 71
 スイングトリガーのクリア 73
 スライドトリガーのクリア 72
 トラックのクリア 71
 トラックのコピー 70
 トラックページのクリア 71
 トリガーロックのクリア 72
 パターンのクリア 70
 パターンのコピー 70
 パラメータロックのクリア 72
 レコーダートリガーのクリア 73

ユ**ユーザーインターフェイス 19****ユニットの接続 15****ラ****ラックマウントキット 14****ル****ルーティング**

メインおよびキュー出力 62

ルーティングの例 95

レ**レコーディングモード 65**

GRID RECORDINGモード 65

LIVE RECORDINGモード 65

レベル

Cue level 57

トラックのメインレベル 57

アルファベット**A****AMP**

AMP MAIN 58

AMP SETUP 58

C**CHROMATICモード 68****D****DATE/TIMEの設定 33****E****EARLY STARTUPメニュー 111****EMPTY RESET 111****F****FILLモード 76****FlexマシンとStaticマシン 55****G****GRID RECORDINGモード 65****L****LFO**

LFO MAIN 59

LFO SETUP 60

LFOデザイナー 61

LIVE RECORDINGモード 65**M****METRONOME 39****MICRO TIMING 75, 76****MIDI**

クロック受信 40

クロック送信 40

トランスポート受信 40

トランスポート送信 40

トリガーチャンネル 41

自動チャンネル 41

設定 39

MIDI CC LEARN 93**MIDIコントロールの参考情報 136****MIDIシーケンサー 89**

MIDI TRACK PARAMETERページ 90

MIDIのルーティング 89

MIDIモードのLIVE RECORDINGとパラメータロック 90

アクセス 89

MIDIトラックのパラメータ 90

ARPEGGIATOR MAIN 91

ARPEGGIATOR SETUP 92

CTRL 1 MAIN 93

CTRL 1 SETUP 93

CTRL 2 MAIN 93

CTRL 2 SETUP 94

MIDI LFO MAIN 92

MIDI LFO SETUP 92

NOTE MAIN 90

NOTE SETUP 91

N**NAMINGメニュー 20****O****Octatrackの構造 16****OSのアップデート**

MIDI経由 111

Octatrack間 111

コンパクトフラッシュ経由 33

P**PERSONALIZEメニュー 33****Pickupマシン 44**

サンプリング 49

PROJECTメニュー 31

CONTROL 35

SYSTEM 32

R**RAMメモリ 28****S****SCALE SETUP 77**

NORMAL 77

PER TRACK 77

マスタースケール 78

SLICES 69**SRC**

SRC MAIN 57

SRC SETUP 57

T**TESTモード 111****TRACK PARAMETERページ 57**

AMP MAIN 58
AMP SETUP 58
Cue level 57
FX1とFX2 61
LFO MAIN 59
LFO SETUP 60
LFOデザイナー 61
SRC MAIN 57
SRC SETUP 57
メインレベル 57

TRACK TRIG EDITメニュー 72

SLIDE 72
SWING 73
TRIGS 72
レコーダートリガー 73

TRIGモード 68

CHROMATIC 68
QUICK MUTE 69
SLICES 69
SLOTS 69
TRACK 68

U**USB DISK MODE 32**

 **elektron**