
elektron



OCTATRACK

DPS-1 ||||| DYNAMIC PERFORMANCE SAMPLER

USER'S MANUAL

FCC-Konformitätserklärung

Dieses Gerät erfüllt die in Teil 15 der FCC-Bestimmungen dargestellten Regeln. Der Betrieb des Geräts unterliegt folgenden Bedingungen: (1) Das Gerät darf keine schädlichen Störungen verursachen. (2) Das Gerät muss Störungen aufnehmen, einschließlich solcher, die einen unerwünschten Betrieb verursachen können.

HINWEIS: Dieses Gerät entspricht den Bestimmungen für Grenzwerte digitaler Geräte der Klasse B nach Teil 15 der FCC-Bestimmungen und wurde entsprechend getestet. Die in diesen Vorschriften festgelegten Grenzwerte bieten angemessenen Schutz vor Funkstörungen beim Betrieb des Geräts in einer Wohngegend. Dieses Gerät erzeugt und nutzt Hochfrequenzenergie und kann diese abstrahlen und den Funkverkehr stören, wenn es nicht anweisungsgemäß installiert und betrieben wird. Der Hersteller kann jedoch nicht gewährleisten, dass im Einzelfall nicht doch Störungen auftreten können. Sollte das Gerät den Radio- und Fernsehempfang stören, was sich durch Ein- und Ausschalten des Geräts nachprüfen lässt, müssen Sie die Störungen durch eine oder mehrere der folgenden Maßnahmen beheben:

- Richten Sie die Empfangsantenne neu aus oder setzen Sie sie um.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen dem Gerät und Ihrem Empfänger.
- Schließen Sie das Gerät an eine andere Steckdose an, sodass Gerät und Empfänger über getrennte Stromkreise versorgt werden.
- Fragen Sie Ihren Händler oder einen erfahrenen Radio-/ Fernsehtechniker um Rat.

EU-Konformitätserklärung

Dieses Erzeugnis erfüllt die Anforderungen der Niederspannungsrichtlinie 2006/95/EG und der Richtlinie 2004/108/EG über die elektromagnetische Verträglichkeit von Elektro- und Elektronikprodukten.

Dieses Symbol weist darauf hin, dass dieses Produkt gemäß der jeweils geltenden örtlichen Gesetzgebung zu entsorgen ist.



Das im Lieferumfang enthaltene Schaltnetzteil erfüllt den CEC-Standard, Level V.

Das Gerät enthält eine nicht aufladbare Lithium-Knopfzelle, die getrennt gemäß den jeweils geltenden umweltgesetzlichen Bestimmungen zu entsorgen ist. Sollten Sie eine Ersatz-Knopfzelle benötigen, setzen Sie sich bitte mit Eletron oder einem örtlichen Wartungstechniker in Verbindung.

Wichtige Sicherheitshinweise für Octatrack DPS-1

Bitte beachten Sie die nachstehenden Sicherheitshinweise und speichern Sie dieses Dokument für den Fall, dass Sie später darauf zurückgreifen müssen.

Warnung

Hinweise zur Vermeidung von Bränden, elektrischen Schlägen oder Sachschäden:

- Schützen Sie das Instrument vor Regen, Feuchtigkeit, Tropf- und Spritznässe. Stellen Sie keine mit Flüssigkeit gefüllten Behälter wie Vasen u. ä. auf dem Instrument ab.
- Verwenden Sie ausschließlich das vom Hersteller empfohlene Zubehör.
- Das Gehäuse darf nicht auseinandergeschraubt werden; im Inneren des Instruments befinden sich keine Bauteile, die vom Benutzer gewartet werden können. Lassen Sie Reparaturen und sonstige Eingriffe grundsätzlich von ausgebildetem Fachpersonal durchführen.

Vermeiden Sie direkte Sonneneinstrahlung sowie Umgebungstemperaturen über 50 °C, da andernfalls Betriebsfehler auftreten können.

Achten Sie bei der Benutzung von Kopfhörern und Verstärkern auf einen angemessenen Schallpegel. Ein zu hoher Schallpegel kann Gehörschäden zur Folge haben.

Hinweise zum Betrieb des Elektron PSU-2-Netzteils

Warnung

- Das Netzteil ist nicht geerdet und darf nur in Innenräumen eingesetzt werden.
- Achten Sie darauf, das Netzteil an einem Ort zu betreiben, an dem ungehindert Luft zirkulieren kann und vermeiden Sie eine Aufstellung in engen Zwischenräumen. Stellen Sie sicher, dass die Belüftung des Netzteils nicht durch Vorhänge oder andere Gegenstände behindert wird, andernfalls besteht Brandgefahr bzw. die Gefahr elektrischer Schläge.

Vermeiden Sie direkte Sonneneinstrahlung sowie Umgebungstemperaturen über 40 °C, da sonst Betriebsfehler auftreten können.

Vermeiden Sie lange Kabelwege zwischen dem Netzteil und dem Netzanschluss.

Sobald das Netzteil an die Spannungsquelle angeschlossen ist, befindet es sich in Bereitschaft, d. h. der Hauptstromkreis steht immer unter Spannung, solange das Netzkabel mit dem Stromnetz verbunden ist. Ziehen Sie daher das Netzteil vom Stromnetz ab, sobald Sie es nicht mehr benötigen.

Verwenden Sie ausschließlich CE-geprüfte Netzkabel.

INHALT

EINFÜHRUNG	1
HINWEISE ZUM BENUTZERHANDBUCH.....	1
HINTERGRUNDINFORMATIONEN ZU OCTATRACK	2
ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN FÜR OCTATRACK.....	2
LOOPER.....	2
GROOVEBOX	2
BACKINGMASCHINE.....	3
LIVE-HUB	3
REMIXER	3
EFFEKTBATTERIE.....	3
BEDIENELEMENTE UND ANSCHLÜSSE	4
BENUTZEROBERFLÄCHE	4
RÜCKSEITIGE ANSCHLÜSSE	6
ZUBEHÖR	7
RACKEINBAU-KIT.....	7
TRAGETASCHE UND SCHUTZABDECKUNG	7
COMPACTFLASH-KARTENLESER	7
COMPACTFLASH-KARTE	7
GERÄTEANSCHLUSS	7
PFLEGEHINWEISE	8
DATENSTRUKTUR	9
SETS	9
AUDIOPOOL	9
PROJEKTE.....	9
SAMPLE-SLOT-LISTEN DER FLEX- UND STATIC-MASCHINEN	10
BÄNKE.....	10
PATTERN.....	10
PARTS	10
SZENEN	10
ARRANGEMENTS	10
SPUREN.....	10
MASCHINEN	11
DATENVERARBEITUNG	11
BENUTZEROBERFLÄCHE	12
MENÜS UND FENSTER	13
PARAMETERBEARBEITUNG	13
SCHNELLBEARBEITUNG	13
ÜBERSPRINGEN VON PARAMETERWERTEN.....	13
SCHNELLES SCROLLEN	13
KOPIEREN, LÖSCHEN UND EINFÜGEN.....	13
NAMENSEINGABE	14
NAMENSEINGABE ÜBER DAS POP-UP-MENÜ	14
SCHNELLSTART	16
DEMO-MODUS	16
ABSPIELEN DER DEMO-PATTERN	16
PARAMETEREINSTELLUNGEN.....	16
SOUNDMANGLING MITTELS SZENEN.....	16
AUFNAHME VON PATTERN IM STEP-MODUS.....	17
AUFNAHME VON PATTERN IM STEP-MODUS.....	17
PARAMETERLOCKS	17



MOUNTEN VON SETS UND LADEN VON PROJEKTEN	17
MOUNTEN VON SETS.....	17
LADEN VON PROJEKTEN.....	18
LADEN VON SAMPLES	19
BESTÜCKEN DER AUDIOSPUREN MIT DEN SAMPLEMASCHINEN	19
LADEN VON SAMPLES IN DIE SAMPLEMASCHINEN	20
SETS.....	22
ERSTELLEN UND MOUNTEN VON SETS	23
AUDIOPOOL.....	23
HINZUFÜGEN VON SAMPLES ZUM AUDIOPOOL	24
DATEIKOMPATIBILITÄT	24
PROJEKTE.....	25
PROJEKTE UND RAM	25
ERSTELLEN UND LADEN VON PROJEKTEN	26
LADEN VON SAMPLES IN DIE SAMPLE-SLOTS	26
ZUGRIFF ÜBER DAS SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ	27
ZUGRIFF ÜBER DAS WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ.....	28
DATEIBROWSER	29
PROJEKT-MENÜ	30
PROJEKTEINSTELLUNGEN	30
SYSTEMEINSTELLUNGEN	31
KONTROLLEINSTELLUNGEN.....	35
MIDI	41
MIXER-MENÜ	44
TEMPO-MENÜ	46
TAP TEMPO	46
PATTERN-TEMPO VERSETZEN	46
SAMPLE-TEMPO VERSETZEN.....	46
SPURENREKORDER UND PICKUP-MASCHINEN	47
AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜS.....	48
AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 1	49
AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 2	51
SAMPLING MIT DEN SPURENREKORDERN.....	52
MANUELLES SAMPLING	52
SAMPLING MIT REKORDER-TRIGGERN.....	53
WIEDERGABE VON REKORDER-SAMPLES	53
SAMPLING MIT DEN PICKUP-MASCHINEN	54
MASTER- UND SLAVE-MASCHINE	55
STEUERUNG DER PICKUP-MACHINEN	55
SYNCHRONISIERUNG VON SEQUENZER UND PICKUP-SAMPLES	56
SOUNDBÄNKE, PARTS UND SZENEN	59
BÄNKE	59
PARTS	59
SCHNELLAUSWAHL VON PARTS	60
BEARBEITUNG VON PARTS	60
NEULADEN VON PARTS	60
SZENEN	61
LADEN UND FEINJUSTIERUNG VON SZENEN	61
LAUTSTÄRKELOCKS	61
MUTEN VON SZENEN.....	62
KOPIEREN VON SZENEN	62
LÖSCHEN VON SZENEN	63

SPUREN	64
UNTERSCHIED ZWISCHEN FLEX- UND STATIC-MASCHINE	64
BESTÜCKEN DER AUDIOSPUR MIT EINER SAMPLEMASCHINE	64
BESTÜCKEN ÜBER DAS SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ	65
BESTÜCKEN ÜBER DAS WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ	65
LADEN VON SAMPLES IN DIE FLEX- UND STATIC-MASCHINEN	66
LADEN VON SAMPLES ÜBER DAS SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ	66
LADEN VON SAMPLES ÜBER DAS WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ	66
SPURENPARAMETER	67
GESAMTPEGEL	67
CUE-PEGEL	67
WIEDERGABE-HAUPTMENÜ	67
WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ	67
AMP-HAUPTMENÜ	68
AMP-KONFIGURATIONSMENÜ	68
LFO-HAUPTMENÜ	70
LFO-KONFIGURATIONSMENÜ	70
LFO-EDITOR	71
EFFEKT-EINSTELLUNGEN	73
MUTEN VON AUDIOSPUREN	73
HAUPT- UND CUE-AUSGÄNGE	74
HAUPTAUSGÄNGE	74
CUE-AUSGÄNGE	74
PEGEL DER HAUPT- UND CUE-AUSGÄNGE	74
PATTERN	76
TRIG LED-ANZEIGE	76
GRUNDLAGEN DER PATTERNBEARBEITUNG	76
PATTERNAUSWAHL	76
PATTERNSTEUERUNG	77
PATTERNVERKETTUNG	77
AUFNAHME-MODI	77
STEP-MODUS	77
LIVE-MODUS	78
TRIGGERTYPEN	78
SAMPLE-TRIGGER	79
SAMPLE-LOCKS	79
PARAMETER-TRIGGER	79
ONE SHOT-TRIGGER	79
SWING-TRIGGER	80
SLIDE-TRIGGER	80
REKORDER-TRIGGER	80
PARAMETERLOCKS	80
SAMPLE-LOCKS	81
AUFNAHME-MODI	81
TRACK	81
CHROMATIC	82
SLOTS	82
SLICES	83
SCHNELLES MUTEN	83
DELAY-STEUERUNG	84
KOPIEREN, LÖSCHEN UND EINFÜGEN IM SEQUENZERBETRIEB	84
KOPIEREN VON PATTERN	84
LÖSCHEN VON PATTERN	85



KOPIEREN VON SPUREN.....	85
LÖSCHEN VON SPUREN	85
KOPIEREN EINZELNER SPURENPARAMETERSEITEN	85
LÖSCHEN EINZELNER SPURENPARAMETERSEITEN	86
KOPIEREN ALLER SPURENPARAMETERSEITEN	86
LÖSCHEN ALLER SPURENPARAMETERSEITEN	86
KOPIEREN VON TRIGGERN	86
LÖSCHEN VON TRIGGERLOCKS	87
TRIGGER-MENÜ	87
TRIGGER-TYPEN	87
SLIDE-TRIGGER.....	88
SWING-TRIGGER.....	88
REKORDER-TRIGGER	88
PATTERN-MENÜ	89
PATTERN.....	89
TRACK 1-TRACK 8	90
MICROTIMING	91
SCALE-MENÜ	92
NORMAL.....	92
PER TRACK	93
AUDIO-EDITOR	95
ÖFFNEN DES AUDIO-EDITORS	95
ZUGRIFF ÜBER DAS SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ	95
ZUGRIFF ÜBER DAS WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ.....	95
ZUGRIFF ÜBER DIE SPUREN UND DIE SPURENREKORDER.....	95
FUNKTIONEN DES AUDIO-EDITORS.....	95
TRIM.....	95
SLICE.....	97
EDIT.....	99
ATTRIBUTES.....	102
FILE	104
DER ARRANGER.....	106
DAS ARRANGER-MENÜ	106
EDIT.....	107
RENAME.....	108
CHANGE.....	108
CHAIN.....	109
CLEAR.....	109
SAVE.....	109
RELOAD	109
DER MIDI-SEQUENZER	110
AKTIVIEREN DES MIDI-SEQUENZERS.....	110
MIDI-ROUTING.....	110
LIVE-AUFNAHMEN IM MIDI-MODUS UND PARAMETERLOCKS	111
MIDI-SPURENPARAMETER	112
NOTEN-HAUPTMENÜ	112
NOTEN-KONFIGURATIONSMENÜ	113
ARPEGGIATOR-HAUPTMENÜ	113
ARPEGGIATOR-KONFIGURATIONSMENÜ	114
MIDI-LFO-HAUPTMENÜ	115
MIDI-LFO-KONFIGURATIONSMENÜ	115
CTRL 1-HAUPTMENÜ	115

CTRL 1-KONFIGURATIONSMENÜ	116
CTRL 2-HAUPTMENÜ	116
CTRL 2-KONFIGURATIONSMENÜ	117
SETUP-BEISPIELE FÜR OCTATRACK.....	118
OCTATRACK ALS PERFORMANCE-HUB	118
ROUTING ÜBER DIR-PARAMETER.....	118
ROUTING ÜBER THRU-MASCHINEN	119
OCTATRACK ALS EFFEKTPROZESSOR	121
OCTATRACK ALS LIVE-PROZESSOR	123
OCTATRACK ALS DJ-MIXER UND -SAMPLER	124
ROUTING ÜBER DIR-PARAMETER.....	124
ROUTING ÜBER THRU-MASCHINEN	125
OCTATRACK ALS MIDI CONTROL-CENTER	127
CC DIRECT CONNECT-EINSTELLUNGEN UND AUTO CHANNEL.....	127
TUTORIALS.....	130
SAMPLING MIT DEN SPURENREKORDERN.....	130
MANUELLES SAMPLING	130
SAMPLING MIT REKCORDER-TRIGGERN	131
WIEDERGABE VON REKORDER-SAMPLES	131
SAMPLING MIT DEN PICKUP-MASCHINEN.....	132
STEUERUNG DER PICKUP-MASCHINEN MIT DEM MIDI-FUSSSCHALTER	133
REMIXEN VON LOOPS	134
REMIXEN VON LOOPS UNTER VERWENDUNG VON SLICES.....	135
REMIXEN VON LOOPS MIT DEM CROSSFADER	135
VORBEREITUNG VON LOOPS UND SAMPLES	136
OCTATRACK ALS DJ DECK	137
OCTATRACK ALS EFFEKTGERÄT	139
STARTUP-MENÜ	140
TEST-MODUS	140
RESET	140
AKTUALISIERUNG DES BETRIEBSSYSTEMS	140
AKTUALISIERUNG SENDEN.....	141
WICHTIGE TASTENKOMBINATIONEN.....	142
TECHNISCHE ANGABEN.....	145
ELEKTRISCHE ANGABEN	145
DANKSAGUNG	146
PRODUKTDESIGN UND -ENTWICKLUNG	146
SONSTIGES DESIGN	146
WERKSEINSTELLUNGEN SOUNDDDESIGN.....	146
BENUTZERHANDBUCH	146
KONTAKT	146
ELEKTRON-WEBSITE	146
POSTANSCHRIFT	146
PHONE	146
ANHANG A: MASCHINEN-INSTANZEN	
THRU-MASCHINE.....	1
HAUPTMENÜ.....	1
KONFIGURATIONSMENÜ	1
FLEX-MASCHINE.....	2
HAUPTMENÜ.....	2



KONFIGURATIONSMENÜ	2
STATIC-MASCHINE.....	3
HAUPTMENÜ	3
KONFIGURATIONSMENÜ	3
NEIGHBOR-MASCHINE.....	4
HAUPTMENÜ	4
KONFIGURATIONSMENÜ	4
PICKUP-MASCHINE	5
HAUPTMENÜ	5
KONFIGURATIONSMENÜ	5

ANHANG B: EFFEKTE IM ÜBERBLICK

NONE.....	1
HAUPTMENÜ	1
KONFIGURATIONSMENÜ	1
12/24DB MULTI MODE FILTER.....	2
HAUPTMENÜ	2
KONFIGURATIONSMENÜ	2
2-BAND PARAMETRIC EQ	3
HAUPTMENÜ	3
KONFIGURATIONSMENÜ	3
DJ STYLE KILL EQ.....	4
HAUPTMENÜ	4
KONFIGURATIONSMENÜ	4
2-10 STAGE PHASER.....	5
HAUPTMENÜ	5
KONFIGURATIONSMENÜ	5
FLANGER.....	6
HAUPTMENÜ	6
KONFIGURATIONSMENÜ	6
2-10 TAP CHORUS.....	7
HAUPTMENÜ	7
KONFIGURATIONSMENÜ	7
DYNAMIX COMPRESSOR.....	8
HAUPTMENÜ	8
KONFIGURATIONSMENÜ	8
LO-FI COLLECTION.....	9
HAUPTMENÜ	9
KONFIGURATIONSMENÜ	9
ECHO FREEZE DELAY	10
HAUPTMENÜ	10
KONFIGURATIONSMENÜ	10
GATEBOX PLATE REVERB	11
HAUPTMENÜ	11
KONFIGURATIONSMENÜ	11
COMB FILTER	12
HAUPTMENÜ	12
KONFIGURATIONSMENÜ	12

ANHANG C: MIDI-CCS

MIDI-NOTEN-BEFEHLE	1
CTRL CHANGE-BEFEHLE.....	2
CTRL-CHANGE-BEFEHLE IM MIDI-MODUS	2

EINFÜHRUNG

Vielen Dank, dass Sie sich für Octatrack DPS-1 entschieden haben. Als dynamischer Performance-Sampler ist Octatrack das ideale Tool für die Audio-Bearbeitung in Echtzeit: ob Sampling oder Remixen – im Live-Betrieb mit Octatrack haben Sie Ihr Audiomaterial voll im Griff. Zudem lässt Ihnen Octatrack als Step-Sequencer freie Hand in Sachen kreativer Klanggestaltung und -verarbeitung. Wir empfehlen Ihnen, das vorliegende Handbuch aufmerksam durchzuarbeiten, damit Sie das Beste aus Octatrack herausholen können. Zusätzlich zu diesem Handbuch stehen Ihnen diverse Video-Anleitungen auf den Webseiten von Elektron zur Verfügung. Die Videos geben Ihnen einen Überblick über die Grundfunktionen von Octatrack und sind eine praktische Hilfe für das eigene Experimentieren mit dem Gerät.

HINWEISE ZUM BENUTZERHANDBUCH

Dieses Handbuch folgt bestimmten Gestaltungsregeln.

Tastenbezeichnungen sind in eckige Klammern gesetzt und erscheinen fett gedruckt und in Großbuchstaben. Beispiel: **[FUNCTION]** bezieht sich auf die "Function"-Taste von Octatrack.

Für Menü-Bezeichnungen werden Großbuchstaben verwendet (z. B. WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ).

Parameterbezeichnungen und Bezeichnungen von Menüs, über die Parameter geändert oder bestimmte Vorgänge ausgelöst werden können, erscheinen fett gedruckt und in Großbuchstaben, z. B. **HEADPHONES MIX**.

In Großbuchstaben gesetzt sind ebenso Parameteroptionen wie z. B. ONE, sowie bestimmte Menüoptionen, wie z. B. EXTERNAL.

Displaymeldungen sind in Anführungszeichen gesetzt, z. B. "CHOOSE BANK".

Drehreglerbezeichnungen erscheinen fett gedruckt, in Kursivschrift und Großbuchstaben. (**LEVEL** meint den "Level"-Regler.)

Zur Bezeichnung der LEDs werden spitze Klammern verwendet, z. B. <RECORD>.

Folgende Symbole werden durchgängig verwendet:



Informationen, die Sie beachten sollten



Tipps zur einfachen Handhabung von Octatrack



Dieses Symbol zeigt ein sympathisches, wohlgeformtes Ohr. Es wird in diesem Handbuch leider nicht verwendet.

HINTERGRUNDINFORMATIONEN ZU OCTATRACK

Die ersten relativ erschwinglichen Hardware-Sampler kamen in den 80er Jahren auf den Markt und beeinflussten die damalige Musikszene nachhaltig. Soundelemente aus den unterschiedlichsten Quellen konnten ganz plötzlich zu essenziellen Bestandteilen von Songs werden – eine Möglichkeit, die verschiedene Genres wie z. B. den Hip-Hop entstehen ließ. Seitdem hat sich die Entwicklung der Sampler verzweigt: die heutigen Software-Sampler beispielsweise sind in der Lage, enorm große Mengen an mehrfach gesampelten Sounds und Soundbibliotheken zu verwalten, während Hardware-Sampler hierfür weniger geeignet sind. Hardware-Sampler bewähren sich vor allem dann, wenn ihr Konzept radikal neue Möglichkeiten des Sampling eröffnet.

Bereits mit der Entwicklung von Machinedrum UW verfolgte Elektron das Ziel, einen kreativen Umgang mit Samples zu ermöglichen. Als Machinedrum UW dann auf dem Markt war, zeigte es sich, dass insbesondere die RAM-basierten Sampler, mit denen Live-Aufnahmen erstellt und sofort abgespielt werden konnten, derart kreativ eingesetzt wurden, wie es sich Elektron ursprünglich gar nicht vorzustellen wagte. Musiker rund um die Welt nutzen diese RAM-Geräte, um live gesampelte Kurzwellenradiosounds in ihre Performance einzubinden oder 12"-Platten zu remixen und damit mehr oder minder neue Genres zu prägen. Das Potenzial der RAM-basierten Sampler wurde augenfällig, und dies war der Startschuss für die Entwicklung von Octatrack. Elektron wollte sich an ein Gerät wagen, mit dem das aufgenommene Material nicht einfach nur abgerufen, sondern mit der größtmöglichen Flexibilität geformt werden konnte. Aus dieser Motivation heraus ist Octatrack entstanden.

Auch sollte die Live-Performance im Mittelpunkt stehen. Live-Setups werden zunehmend von Notebooks getragen. Obgleich sich Notebooks als leistungsstarke und hochgradig anpassungsfähige Instrumente auf der Bühne etabliert haben, ist ihre Multifunktionalität zugleich auch ein Nachteil: ein Notebook kann sich zwar auch Audio-Bereich als Hans Dampf in allen Gassen erweisen, gelangt hier jedoch des Öfteren an seine Grenzen. Mit Octatrack hingegen bekommen Live-Performer ein schlankes, zuverlässiges und problemlos integrierbares Instrument an die Hand, mit dem die Sessions den ultimativen Schliff erhalten. Octatrack fungiert als Backingmaschine, als zweites Turntable, als Quelle experimenteller Soundlandschaften oder ganz einfach als Instrument, das für Improvisation und Spaß an den Sessions sorgt.

Größtmögliche Flexibilität bei der Klangerzeugung plus Optimierung für den Live-Einsatz: diese beiden Aspekte sind bei der Entwicklung von Octatrack zusammengefließen und bilden die Grundlage für die Mission von Octatrack: Sampling als Kunstform zu reetablieren. Wir hoffen, dass Ihnen Octatrack ein zuverlässiger Begleiter auf der Bühne sein wird.

ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN FÜR OCTATRACK

Octatrack vereint mehrere Instrumente unter einer einzigen Benutzeroberfläche und bietet daher flexible Möglichkeiten der Klanggestaltung. Sie können Octatrack wie folgt nutzen:

LOOPER

Octatrack ist der ideale Begleiter für DJs und Live-Performer, die auf der Bühne direkt von Vinyl oder anderen Soundquellen sampeln und loopen wollen. Mit Octatrack lassen sich vorhandene Loops und Sounds in Echtzeit in die Samples einspielen. Damit gewinnt jede

Live-Performance eine neue Qualität. Noch dazu bleiben die Samples auch beim Time-stretching jederzeit synchron mit dem gerade anliegenden Tempo.

GROOVEBOX

Dank der Kombination aus Sampler, Sequenzer und FX-Blöcken bekommen Sie mit Octatrack einen gut geschliffenen Sound-Fleischwolf an die Hand, der sich auch bei der Studioproduktion von neuen Sounds und Texturen hervorragend bewährt.

BACKINGMASCHINE

Octatrack bietet 8 diskrete Stereospuren, auf denen sich problemlos auch Samples in Gigabyte-Größe streamen und timestretchen lassen. Bei einem Tempowechsel wird die Wiedergabegeschwindigkeit der Background-Samples automatisch angepasst. Obendrein können Sie Ihre Samples mit Effekten ausstatten und mit dem Sequenzer per Trigger-Impuls verändern.

LIVE-HUB

Zwei Eingangspaare und zahlreiche Routingmöglichkeiten gestatten den Einsatz von Octatrack als Mischgerät. Wenn Sie Octatrack beispielsweise zusammen mit Machinedrum und Monomachine betreiben, schaffen Sie ein Live-Setup mit extrem ausgefuchsten Möglichkeiten.

REMIXER

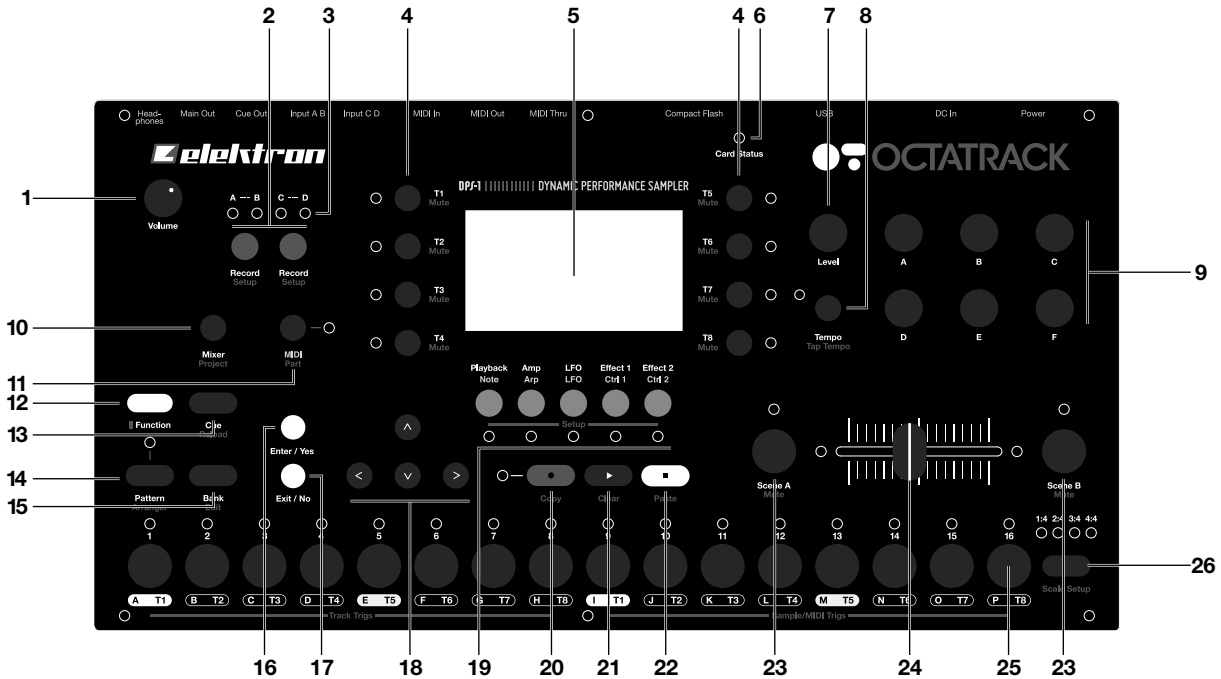
Mit Octatrack können Sie die Tonhöhe einzelner Abschnitte von Stimm-Samples modulieren, ohne deren Tempo zu verändern. LFO-Editor und Slice-Funktion verschaffen Ihnen zusätzliche Bearbeitungsmöglichkeiten und erlauben es, Samples und Loops zu zerstückeln und völlig neu anzuordnen. Damit können Sie Ihr Audiomaterial quasi in seine Bestandteile zerlegen und neu zusammenbauen.

EFFEKTBATTERIE

Mit 2 Effektblöcken pro Spur und automatisiertem Echtzeit-Sampling können Sie eingehende Audiosignale nach Belieben verdrehen und verbiegen. Beide Blöcke mit ihren jeweils 8 Simultaneffekten können gleichzeitig genutzt werden.

BEDIENELEMENTE UND ANSCHLÜSSE

BENUTZEROBERFLÄCHE



Auf der Benutzeroberfläche finden Sie folgende Bedienelemente: Für eine ausführliche Liste der Tastenkombinationen, siehe "WICHTIGE TASTENKOMBINATIONEN" on page 150.

1. Der **VOLUME**-Regler regelt die Lautstärke des Stereo-Klinken-Kopfhörerausgangs.
2. Die **[REC]**-Tasten aktivieren die Aufnahme der externen Soundquellen für das Echtzeit-Sampling. Pro Eingangspaar steht eine **[REC]**-Taste zur Verfügung. Je nachdem, ob die Spur mit einer Pickup-Maschine bestückt ist, kann die Funktion dieser Taste variieren.
3. Der Pegel der eingehenden Signale wird durch die über den <REC>-Tasten befindlichen LEDs angezeigt. Wird das **AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ** aufgerufen, zeigen die LEDs an, welche Quellen für die Aufnahme-Trigger ausgewählt sind.
4. **[TRACK]**-Tasten: Mit den **[TRACK]**-Tasten wählen Sie die Audiospuren an. Die Kombination **[TRACK] + [REC]** startet die Aufnahme für die jeweilige Spur. **[FUNCTION] + [TRACK]** mutet die jeweilige Spur. Mit **[CUE] + [TRACK]** können Sie die jeweilige Spur vorhören. Ist eine Spur aktiviert, leuchtet die entsprechende <TRACK>-LED. Die LEDs geben ebenso den Mute- und den Cue-Status der Spur an.
5. LC-Display
6. Die <CARD STATUS>-LED zeigt an, ob sich eine CompactFlash-Karte im Kartenleser befindet.
7. Der **LEVEL**-Regler steuert den Gesamtpegel der aktivierten Audiospur. **[FUNCTION] + LEVEL** steuern den Ausgangspegel.
8. **[TEMPO]**-Taste: Ruft das **TEMPO-MENÜ** auf. Das gerade anliegende Tempo wird durch die Blinkgeschwindigkeit der <TEMPO>-LED verdeutlicht. Sie können das Tempo

manuell eingeben, indem Sie bei gedrückter **[FUNCTION]**-Taste wiederholt auf die **[TEMPO]**-Taste tippen.

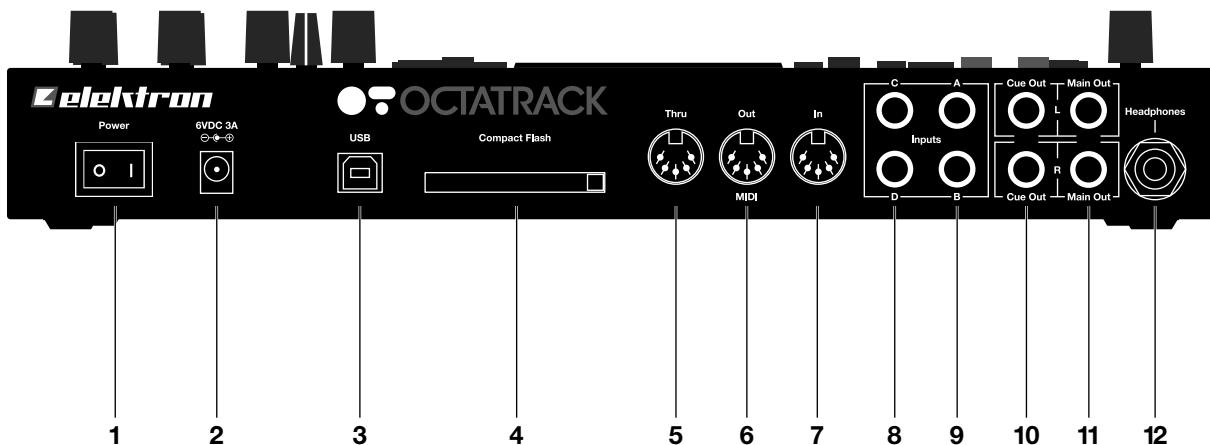
9. **ENCODER**: Über die Encoder verändern Sie die Parametereinstellungen Ihrer Samples.
10. **[MIXER]** ruft das Menü zur Einstellung der Parameter der Ein- und Ausgänge auf. Über dieses Menü können Sie einzelne Spuren muten oder solo schalten. Mit **[FUNCTION]** + **[MIXER]** gelangen Sie zum PROJEKT-MENÜ.
11. Mit der **[MIDI]**-Taste schalten Sie in den MIDI-Sequencer-Modus um. Ist der MIDI-Modus aktiviert, leuchtet die <MIDI>-LED. Wird das AUFNAHME-KONFIGURATIONS-MENÜ aufgerufen, zeigt die <MIDI>-LED sowohl den Pegel der internen Samplequelle als auch die Quellenauswahl für die Aufnahme-Trigger an. **[FUNCTION]** + **[MIDI]** öffnet das PART-MENÜ. Ist die Spur mit einer Pickup-Maschine bestückt, sendet diese Tastenkombinationen einen Befehl zum Vervielfachen.
12. Die **[FUNCTION]**-Taste gewährt Ihnen Zugriff auf die Zweitfunktion der übrigen Tasten. Die Zweitfunktion ist in der Regel in roter Schrift unter der Erstfunktion angegeben.
13. **[CUE]**-Taste: Mit **[CUE]** + **[TRACK]** können Sie die jeweils angewählte Spur vorhören. Die Signale der angewählten Spur werden dann zu den Cue-Ausgängen geroutet. Mit **[FUNCTION]** + **[CUE]** laden Sie die Parametereinstellungen des angewählten Parts neu.
14. **[PATTERN]**-Taste: **[PATTERN]** + **[TRIG]** dient der Auswahl eines aktiven Patterns aus einer Soundbank. **[FUNCTION]** + **[PATTERN]** ruft das ARRANGER-MENÜ auf.
15. **[BANK]**-Taste: **[BANK]** + **[TRIG]** dient der Auswahl einer aktiven Bank aus einem Projekt. Mit **[FUNCTION]** + **[BANK]** erhalten Sie Zugriff auf kontextabhängige Menüs.
16. Mit **[ENTER/YES]** gelangen Sie zu den Untermenüs bzw. bestätigen Sie Ihre Auswahl und Ihre Eingaben.
17. Mit **[EXIT/NO]** verlassen Sie das jeweils aktive Menü und machen die Auswahl bestimmter Optionen rückgängig.
18. Die **[PFEIL]**-Tasten dienen der Menü-Navigation. Im vorliegenden Handbuch werden sie wie folgt bezeichnet: **[AUFWÄRTS]**, **[ABWÄRTS]**, **[LINKS]**, **[RECHTS]**. Ist kein spezielles Menü geöffnet, können Sie mit **[LINKS]/[RECHTS]** das Tempo heben bzw. senken.
19. Mit den grauen **[PARAMETER]**-Tasten unter dem Display schalten zwischen den einzelnen Parameterseiten der Audiospuren um. Mit **[FUNCTION]** + den grauen **[PARAMETER]**-Tasten oder einem schnellen Doppeldrücken der **[PARAMETER]**-Tasten gelangen Sie zum KONFIGURATIONSMENÜ der entsprechenden Parameterseite. Im MIDI SEQUENCER-Modus zeigen diese Seiten die entsprechenden MIDI-Parameter an.
20. **[REC]**-Taste: Aktiviert und deaktiviert den STEP-Modus. **[REC]** + **[PLAY]** aktiviert den LIVE-Modus. Im STEP-Modus leuchtet die <RECORD>-LED dauerhaft, während sie beim LIVE RECORDING blinkt. Mit **[FUNCTION]** + **[REC]** senden Sie einen Kopierbefehl.
21. **[PLAY]**-Taste: Startet die Wiedergabe von Patterns und Arrangements. Bei erneutem Drücken der Taste wird die Wiedergabe gestoppt. Mit **[FUNCTION]** + **[PLAY]** senden Sie einen Löschbefehl.
22. **[STOP]**-Taste: Stoppt die Wiedergabe von Patterns und Arrangements. Mit **[FUNCTION]** + **[STOP]** senden Sie einen Befehl zum Einfügen.



- Die Kopier-, Löscher- und Einfügen-Funktionen stehen in mehreren Menüs zur Verfügung; siehe “KOPIEREN, LÖSCHEN UND EINFÜGEN IM SEQUENZERBETRIEB” on page 89.

23. **[SCENE A]/[SCENE B] + [TRIG]** weist eine gewünschte Szene dem A und B Szenen-Slot zu. Wenn Sie **[SCENE A]/[SCENE B]** drücken und gleichzeitig einen **ENCODER** bewegen, wird der über den ENCODER gesteuerte Parameter der Szene zugewiesen. **[FUNCTION] + [SCENE A]/[SCENE B]** mutet die Szene.
24. Mit dem Crossfader können Sie zwischen den Parametern von Szene A und Szene B überblenden.
25. **[TRIG]**-Tasten 1 - 16: Triggern die Ihnen zugewiesenen Spuren bzw. deren Maschinen-Instanzen und setzen Trigger im STEP-Modus. In Verbindung mit **[PATTERN]**, **[BANK]** und **[SCENE]** wählen die **[TRIG]**-Tasten Pattern, Bänke und Szenen aus. Die über den **[TRIG]**-Tasten befindlichen <TRIG>-LEDs geben die Position der Trigger an.
26. Im STEP-Modus schalten Sie mit **[PATTERN]** durch die einzelnen Patternseiten. Die über der **[PATTERN]**-Taste befindlichen LEDs markieren, welche Patternseite gerade bearbeitet wird. Es stehen insgesamt 4 Patternseiten mit bis zu jeweils 64 Steps zur Verfügung. Sind alle vier Pattern bzw. alle 64 Steps aktiviert, leuchten alle 4 LEDs. Wenn Sie mit einem Pattern arbeiten, das bis zu 16 Steps enthält, leuchtet die <1:4>-LED und das Betätigen der **[PATTERN]**-Taste zeitigt keinerlei Effekt. Mit **[FUNCTION] + [PATTERN]** rufen Sie das SCALE-MENÜ auf, über das Sie Länge und Takt der Pattern einstellen können.

RÜCKSEITIGE ANSCHLÜSSE



Auf der Rückseite von Octatrack finden Sie folgende Elemente:

1. Power-Wippschalter
2. DC-IN-Anschluss (6V)



- **Vorsicht! Nutzen Sie ausschließlich das im Lieferumfang enthaltene PSU-2-Netzteil für den Anschluss von Octatrack! Mit einem entsprechenden Adapterkabel können Sie das Netzteil ohne zusätzlichen Spannungswandler in jedem Land der Welt verwenden. Ein falsches Adapterkabel kann das Gerät jedoch beschädigen. Elektron übernimmt keine Haftung bei falschem Netzanschluss! (Zum Netzanschluss, siehe "TECHNISCHE ANGABEN" on page 154 .)**
3. USB 2.0-Hochgeschwindigkeitsschnittstelle
 4. CompactFlash-Kartenleser

5. MIDI Thru-Anschluss
6. MIDI Out-Anschluss
7. MIDI In-Anschluss
8. Line-Eingang (C/D)
9. Line-Eingang (A/B)
10. Cue-Ausgang (L/R)
11. Hauptausgang (L/R)
12. Kopfhörer-Anschluss

ZUBEHÖR

RACKEINBAU-KIT

Mit einem zusätzlichen Rackeinbau-Kit können Sie Octatrack in ein 19"-Standardrack einbauen. Das Rackeinbau-Kit muss separat bestellt werden. Eingebaut belegt Octatrack vier Standard-Höheneinheiten sowie 1 zusätzliche HE als Kabelstauraum.

Für die Rackmontage benötigen Sie einen passenden Philips-Schraubendreher. Sichern Sie Octatrack mit den im Kit mitgelieferten M3x6mm-Schrauben am Rack. Prüfen Sie, dass alle Schrauben fest angezogen sind.

TRAGETASCHE UND SCHUTZABDECKUNG

Die Transporttasche ist für ein Octatrack-Gerät ausgelegt. Die Vorderseite von Octatrack ist mit einer Abdeckung aus Kunststoff geschützt. Die Schutzabdeckung wird standardmäßig zusammen mit der Tragetasche ausgeliefert.

COMPACTFLASH-KARTENLESER

Die <STATUS>-LED zeigt an, ob sich eine CompactFlash-Karte im Kartenleser befindet. Beim Streamen von der Karte blinkt die LED grün auf, beim Beschreiben der Karte leuchtet die LED dauerhaft rot. Es kann vorkommen, dass Sie die **[STOP]**-Taste drücken müssen, bevor Sie die Karte beschreiben können. In diesem Fall leuchtet die LED gelb.

Die Karte wird per Druck auf den Taster rechts neben dem Kartenleser ausgegeben. Wenn Sie den Taster ein Mal drücken, steht er etwas vor. Beim zweimaligen Drücken wird die Karte ausgegeben.

COMPACTFLASH-KARTE

Für Octatrack können Sie UDMA-Karten mit einer Geschwindigkeitsklasse von mindestens 133x (~20MB/s) für Lesen und Schreiben verwenden. Die Karten müssen FAT16- oder FAT32-formatiert sein; empfohlen wird FAT32. Es können Karten bis zu 64 GB Speicherkapazität verwendet werden.



- **Entfernen Sie niemals Ihre Speicherkarte vor Abschluss des Lese- oder Schreibvorgangs. Andernfalls können Ihre Daten und Dateien beschädigt werden. Ziehen Sie die Karte erst ab, wenn die <STATUS>-LED dauerhaft mattgrün leuchtet.**

GERÄTEANSCHLUSS

Stellen Sie sicher, dass Ihre externen Geräte ausgeschaltet sind, bevor Sie sie an Octatrack anschließen.

1. Verbinden Sie Octatrack über das mitgelieferte DC-Adapterkabel und den DC-In-Anschluss mit dem Stromnetz.
2. Schließen Sie Ihren Mixer oder Verstärker an den Hauptausgang (L/R) von Octatrack an.
3. Wenn Sie ein externes MIDI-Gerät ansteuern wollen, verbinden Sie den MIDI OUT-Anschluss von Octatrack mit dem MIDI IN-Anschluss des entsprechenden Geräts. Wenn Sie Daten von einem externen MIDI-Gerät empfangen wollen, verbinden Sie den MIDI IN-Anschluss von Octatrack mit dem MIDI OUT-Anschluss des entsprechenden Geräts. Über den MIDI THRU-Anschluss werden die gleichen Daten geroutet, die auch am MIDI IN-Anschluss ankommen, sodass sie an andere MIDI-Geräte weitergereicht werden können.
4. Schalten Sie alle Geräte ein.



- **Über den USB-Anschluss können Computerstörgeräusche an die Ausgänge von Octatrack weitergeleitet werden. Sollte dies der Fall sein, verwenden Sie bitte symmetrische Kabel oder benutzen Sie Ihr Notebook im Akkubetrieb. Betreiben Sie Ihren Computer keinesfalls ohne Erdung! Die Erdung schützt Sie vor elektrischen Schlägen.**

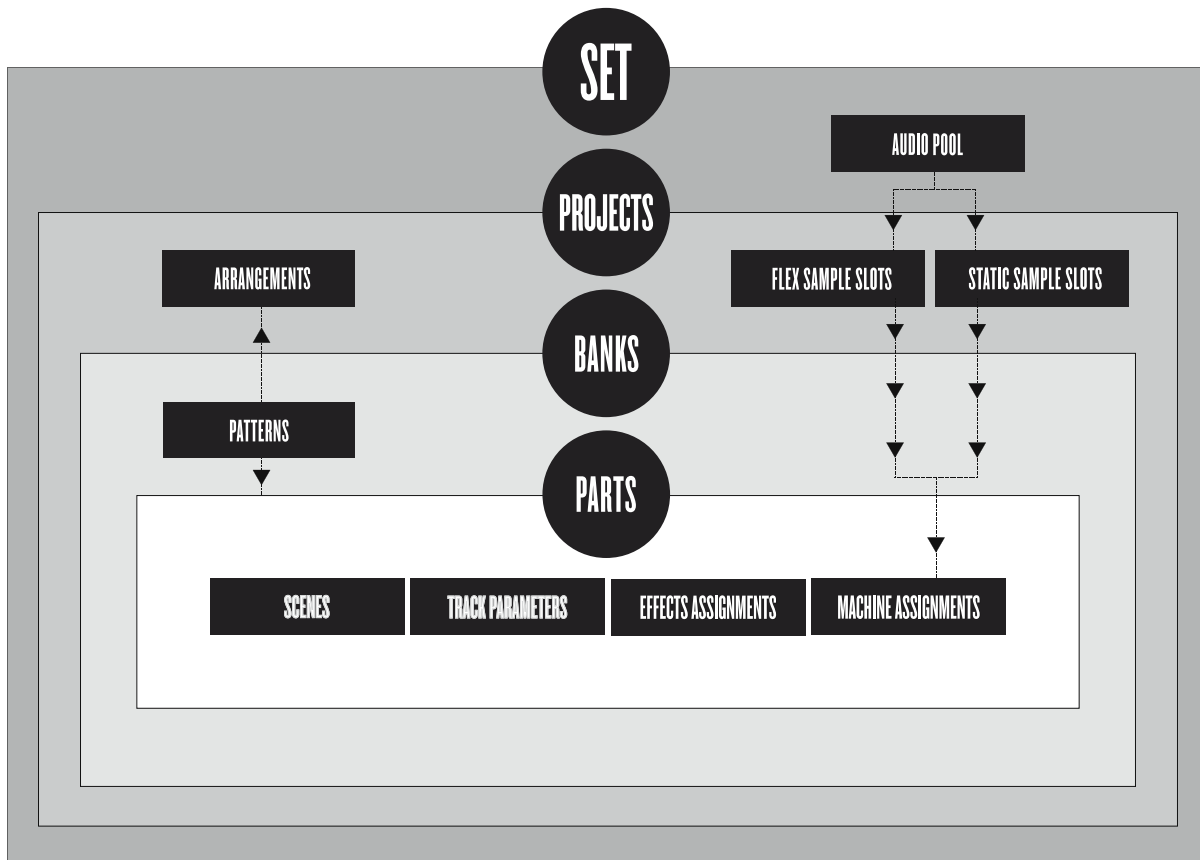
PFLEGEHINWEISE

Voraussetzung für eine lange Lebensdauer von Octatrack ist unter anderem eine optimale Pflege.

- **Benutzen Sie keine aggressiven Reinigungsmittel zur Säuberung des Gehäuses und des Displays. Staub, sonstige Verschmutzungen und Fingerabdrücke lassen sich mit einem weichen Tuch entfernen. Bei stärkeren Verschmutzungen können Sie ein leicht mit Wasser angefeuchtetes Tuch verwenden.**
- **Vermeiden Sie das Hantieren mit spitzen Gegenständen, um eine Beschädigung des Displays zu verhindern. Setzen Sie das Display keinerlei Druck aus.**
- **Wenn Sie Octatrack transportieren müssen, nutzen Sie hierzu vorzugsweise die Originalverpackung und das Originalfüllmaterial.**
- **Betreiben Sie Octatrack auf einer stabilen Fläche. Sollten einen Rackaufbau planen, stellen Sie sicher, dass alle 4 Schrauben an Octatrack fest gesichert sind.**
- **Der Arbeitsspeicher für Pattern und Parts wird durch eine interne Batterie gesichert. Diese hat eine Lebensdauer von mindestens 6 Jahren. Falls die Batterie ausgetauscht werden muss, erscheint auf dem Display die Meldung "BATTERY LOW". Setzen Sie sich in diesem Fall mit dem Support von Elektron oder Ihrem Reparaturservice in Verbindung.**
- **Schalten Sie Octatrack stets über den Power-Wippschalter aus, wenn Sie das Gerät nicht nutzen.**

DATENSTRUKTUR

Die Datenstruktur von Octatrack ist hierarchisch organisiert. Die nachfolgende Grafik verdeutlicht diese Datenhierarchie.



SETS

Auf der obersten Ebene der Datenhierarchie rangiert das Set. Ein Set kann eine nahezu unbegrenzte Anzahl an Projekten beherbergen, denen ein Audiopool beigeordnet ist. Die Anzahl der im Audiopool enthaltenen Samples und die Anzahl der Projekte wird lediglich durch die Größe der verwendeten CompactFlash-Karte begrenzt. Die im Audiopool verwalteten Samples stehen für alle Projekte eines Sets zur Verfügung. Auf der CompactFlash-Karte werden Ihre Daten als Sets abgelegt. Da einem Set prinzipiell eine unbegrenzte Anzahl an Projekten zugeordnet werden kann, kommen viele Octatrack-Nutzer mit einem einzigen Set zur Verwaltung ihrer Daten aus. Zu den Sets, siehe Seite 23.

DER AUDIOPOOL

Jedem Set ist ein Audiopool zugeordnet, der auf der CompactFlash-Karte abgelegt wird. Der Audiopool liefert die Samples für die Flex- und die Static-Maschinen. Zum Laden der Samples in den Audiopool, siehe Seite 25.

PROJEKTE

Damit Sie Ihre laufenden Projekte speichern und Samples in die Flex- und Static-Maschinen laden können, müssen Sie zunächst ein Set laden. Pro Projekt können 16 Bänke, 8 Arrangements, 8 Aufnahmespuren und deren Buffer, 128 Sample-Slots für die Flex-Maschine, 128 Sample-Slots für die Static-Maschine, die entsprechenden Projekteinstellungen sowie die Tempo-Einstellungen für sämtliche im Projekt zusammengefassten Pattern verwaltet werden. Ein Projekt ist quasi die Datenverwaltungseinheit für Ihre Kompositionen.

Die Samples für die Flex- und die Static-Maschine werden aus dem Audiopool gezogen. Sie können die in einem Projekt verarbeiteten Samples ebenso in einem Projektordner ablegen. Nutzen Sie hierzu den Befehl COLLECT SAMPLES. Siehe "PROJEKTE" on page 26 für weitergehende Informationen. Für eine übersichtlichere Sample-Verwaltung empfehlen wir Ihnen jedoch, die Samples ausschließlich im Audiopool zu belassen.

SAMPLE-SLOT-LISTEN DER FLEX- UND STATIC-MASCHINEN

Bevor die Samples in die Flex- und Static-Maschinen geladen werden können, müssen sie aus dem Audiopool in die entsprechenden Sample-Slot-Listen geladen werden; erst dann können sie über die Maschinen-Instanzen verarbeitet werden. Zum Laden der Samples aus dem Audiopool in die Sample-Slot-Listen der Maschinen-Instanzen, siehe "LADEN VON SAMPLES IN DIE SAMPLE-SLOTS" on page 28. Zur Zuweisung der Samples zu den Maschinen-Instanzen, siehe "LADEN VON SAMPLES IN DIE FLEX- UND STATIC-MASCHINEN" on page 70.

BÄNKE

Pro Projekt können 16 Bänke mit je 16 Pattern und 4 Parts erfasst werden. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Pattern und Parts lässt zahlreiche Songvariationen zu, sodass sie mit einem einzigen Projekt bereits eine vollständige Komposition verwalten können. Zwischen den einzelnen Bänken können Sie stufenlos umschalten, ohne dass das Streaming abgebrochen oder unterbrochen wird. Zu den Bänken, siehe Seite page 63.

PATTERN

Jede Bank beherbergt 16 Pattern. Pro Projekt können Sie damit auf insgesamt 256 Pattern zugreifen. Der einem Pattern zugeordnete Datensatz enthält Sequenzerdaten wie z. B. Informationen zu den Triggern und den Parameterlocks, sowie zu Länge und Takt der 8 Audiospuren und der 8 MIDI-Spuren; siehe auch "PATTERN" on page 80 .

PARTS

Jede Bank kann 4 Parts enthalten. Der einem Part zugeordnete Datensatz enthält die Maschinen- und Samplezuweisungen, die Parametereinstellungen für die Audiospuren, die FX-Zuweisungen, sowie 16 Szenen. Jedes Pattern ist Teil eines Parts. Sobald Sie Änderungen an einem Part vornehmen, werden die neuen Pattern-Zuweisungen aktiviert. Zu den Parts, siehe Seite page 64.

SZENEN

Die Szenen werden in die Scene A- und Scene B-Slots geladen. Eine Szene enthält einen Snapshot mehrerer Parameter, die mit dem Crossfader gesteuert werden können. Ausführliche Erläuterungen zu dieser Funktion finden Sie in Abschnitt "SZENEN" on page 65 .

ARRANGEMENTS

Innerhalb eines Projekts sind 8 Arrangements möglich. Ein Arrangement legt fest, wie die Wiedergabe der Pattern strukturiert ist. Innerhalb eines Arrangements können Sie verschiedene Pattern zu einer langen Sequenz verketten. Ausführliche Erläuterungen finden Sie in Abschnitt "DER ARRANGER" on page 111.

AUDIOSPUREN

Jedem Octatrack-Pattern können 8 interne Audiospuren und 8 MIDI-Spuren zugewiesen werden. Jede Audiospur kann mit einer Samplemaschine bestückt werden. Mit Ausnahme der Neighbor-Maschine sind alle Octatrack-Maschinen frei zuweisbar. Ausführliche Erläuterungen hierzu finden Sie in Abschnitt "AUDIOSPUREN" on page 68.

SAMPLEMASCHINEN

Jede interne Audiospur kann mit einer Samplemaschine bestückt werden. Insgesamt stehen 4 Maschinentypen für die Spuren zur Verfügung; siehe auch "Anhang A: MASCHINEN-INSTANZEN". Für die Maschinenzuweisung, siehe "BESTÜCKEN DER AUDIOSPUR MIT EINER SAMPLEMASCHINE" on page 68.

Mit der Flex-Maschine können Sie Ihre Samples auf vielfältige Art und Weise bearbeiten. Die in die Flex-Maschine geladenen Samples werden ins RAM übertragen, sodass Sie extrem schnell auf Ihr Material zugreifen können. Eingespeist werden diejenigen Samples, die Sie zuvor in die Sample-Slot-Liste der Maschine aufgenommen haben. Die Liste fasst bis zu 128 Samples, die aus dem RAM wiedergegeben werden.

Die Static-Maschine ist ebenso für die Bearbeitung von Samples konzipiert. Auch hier müssen die Samples zunächst in die entsprechende Sample-Slot-Liste aufgenommen werden. Die Liste fasst bis zu 128 Samples, welche von der CF-Karte gestreamt werden. Static-Samples können bis zu 2 GB umfassen.

Die Thru-Maschine empfängt das über die Eingänge von Octatrack eingespeiste Audiomaterial, das Sie mittels Filter und Effekten verfremden können.

Die Neighbor-Maschine gibt das Signal des benachbarten Kanals weiter, wodurch sich eindrucksvolle Effektketten erstellen lassen.

Die Pickup-Maschine ist ideal, wenn Sie Octatrack als Looper einsetzen wollen.

DATENVERARBEITUNG

Mit Octatrack werden alle Ihre Projektdaten automatisch auf der CompactFlash-Karte zwischengespeichert, sodass sie beim Wiedereinschalten sofort geladen werden können. Sie müssen Ihre Daten lediglich von Hand speichern, bevor Sie Ihre CompactFlash-Karte entfernen, denn sonst werden Ihre Projekte nicht mit dem aktuellen Stand auf die Karte übernommen; siehe auch page 32.

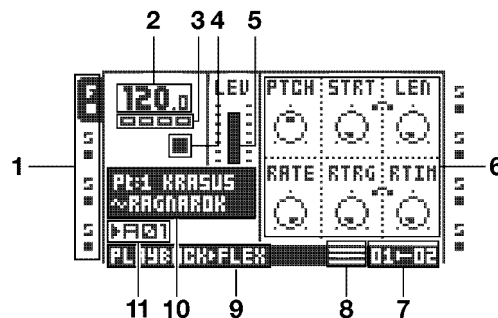
Dessen ungeachtet können Sie Ihre Projekte auch mit dem Befehl **SAVE** speichern. Dies empfiehlt sich sogar, wenn Sie mit Ihrer bisherigen Arbeit zufrieden sind. Ist das Projekt mit **SAVE** gespeichert, können Sie es jederzeit mit dem Befehl **RELOAD** neu laden, wenn Sie zwischenzeitlich weitere Änderungen vorgenommen haben, die Ihnen im Endergebnis nicht gefallen. Für weitere Informationen zu diesen Befehlen, siehe "PROJECT" on page 32.



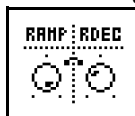
- **Schalten Sie Octatrack niemals aus, solange die <CARD STATUS>-LED blinkt. Solange die LED blinkt, werden Ihre Daten auf die CF-Karte geschrieben. Wenn Sie Octatrack hierbei ausschalten, besteht die Möglichkeit, dass die auf der Karte gesicherten Daten beschädigt sind. Ziehen Sie die Karte erst ab, wenn die <STATUS>-LED dauerhaft mattgrün leuchtet.**

BENUTZEROBERFLÄCHE

Blickfang von Octatrack ist das LC-Display. Die nachfolgende Grafik zeigt eine Ansicht des Hauptfensters.



1. Maschinenzuweisungen und Status der Audiospuren werden mittels Symbolen angezeigt. Die jeweils aktivierte Spur ist hinterleuchtet. Die entsprechenden Zuweisungen sind wie folgt abgekürzt: "F" = Flex-Maschine, "S" = Static-Maschine, "T" = Thru-Maschine, "N" = Neighbor-Maschine, "P" = Pickup-Maschine, "M" = Master Track. Neben den Symbolen ist der Status der Audiospur angegeben. Das Wiedergabesymbol zeigt an, dass ein Sample auf der Spur läuft. Erscheint das Stoppsymbol, ist die Spur nicht für die Wiedergabe ausgewählt. Das Wiedergabesymbol mit dem Pluszeichen gibt an, dass auf der entsprechenden Spur gerade eine Aufnahme mit dem Rekorder oder der Pickup-Maschine erfolgt. Für die Pickup-Maschine existieren mehrere Symbole. Für eine vollständige Liste, siehe "SAMPLING MIT DEN PICKUP-MASCHINEN" on page 58. Im MIDI-Modus zeigen die Symbole die gerade belegten MIDI-Kanäle an.
2. Das gerade anliegende Tempo wird mit einer Dezimalstelle angezeigt.
3. Diese vier Kästchen zeigen die Wiedergabeposition an. Jedes Kästchen entspricht einem Downbeat.
4. Der Wiedergabe/Aufnahme-Status wird durch die Standardsymbole für "Record", "Play", "Pause" und "Stop" angegeben. (●, ▶, ■ und ■.)
5. Diese Säule zeigt den Gesamtpegel der der Audiospur zugewiesenen Maschinen-Instanz an.
6. In diesem Abschnitt werden bis zu 6 Parametereinstellungen eingeblendet, die mit den entsprechenden **ENCODERN** bearbeitet werden können. Zusammenhängende Parameter sind, wie in der folgenden Abbildung dargestellt, mit einem Clip markiert:



7. Gibt die zugewiesenen Szenen und die aktuelle Position des Crossfaders an.
8. Zeigt an, welcher TRIG-Modus gerade aktiviert ist.
9. Zeigt an, welche Parameterseite gerade aktiviert ist.
10. In dieser Infobox erscheinen der Name des gerade laufenden Parts sowie der Name des in der Maschine laufenden Samples.
11. Zeigt das gerade laufende Pattern an.

MENÜS UND FENSTER

In Abhängigkeit vom jeweils geöffnetem Menü kann sich die Belegung der Tasten und Drehregler ändern. Die Parameter, die über das gerade geöffnete Menü bearbeitet werden können, werden mit den Symbolen der ihnen zugeordneten Controller bzw. Bedienelemente angezeigt. Die Symbole sehen wie folgt aus:

 [PFEIL]-Tasten

 [FUNCTION]-Taste

 [TRIG]-Tasten

 LEVEL-Regler



- Alle Fenster können mit der [EXIT/NO]-Taste verlassen werden.
- Bedienelemente, die nicht über das gerade geöffnete Menü zur Verfügung stehen, behalten ihre ursprüngliche Funktion. So beispielsweise können Sie im TEMPO-Menü das Tempo mit dem LEVEL-Regler bearbeiten. Dessen ungeachtet können Sie weiterhin die benachbarten ENCODER für die Bearbeitung der Parameter der gerade laufenden Audiospur verwenden.

PARAMETERBEARBEITUNG

Die Parameter der Spuren werden mit den **ENCODERN** gesteuert. Die Position der ENCODER auf der Oberfläche von Octatrack entspricht der Anordnung der den ENCODERN zugewiesenen Parameter auf dem Display. Das heißt, der **ENCODER A** steuert den Parameter, der oben links im Display erscheint; der **ENCODER B** steuert den Parameter in der Mitte der oberen Reihe, usw. Bleibt auf dem Display eine Parameterfläche frei, so ist dem entsprechenden **ENCODER** keine Funktion im gerade aktivierten Menü zugewiesen.

SCHNELLE PARAMETERBEARBEITUNG

Sie können die Parameterwerte in 7-er Schritten verändern, indem Sie den entsprechende **ENCODER** herunterdrücken, während Sie ihn bewegen. Damit geht Ihnen die Steuerung schneller von der Hand.

ÜBERSPRINGEN VON PARAMETERWERTEN

Sie können direkt zu den Extremwerten der Parameter springen, indem Sie **[FUNCTION]** drücken, während Sie die ENCODER bewegen. Für Parameter mit dem Wertebereich 0 bis 127 gelangen Sie auf diese Art und Weise direkt zu den Werten 0 oder 127. Für Parameter mit dem Wertebereich -64 bis 63 springen Sie zu -64, 0 und +64. Bei der Steuerung des Parameters **TIME** für den Echo Freeze Delay können Sie den jeweils gewählten Wert mit diesem Verfahren verdoppeln. Diese Option ist insbesondere dann von Nutzen, wenn Sie den Effekt als Repeater einsetzen wollen.

SCHNELLES SCROLLEN

Für die Navigation in Menüs, die Listen enthalten (z. B. der Datei-Browser oder die Sample-Slot-Listen), steht Ihnen eine Quick-Scroll-Funktion zur Verfügung. Mit **[FUNCTION]** + der **[AUFWÄRTS]**- bzw. **[ABWÄRTS]**-Taste können Sie zwischen den einzelnen Menü-Seiten vor- und zurückspringen.



- **Hinweis:** Beim Abhören von Samples aus der Slot-Liste oder dem Dateibrowser ist die Quick-Scroll-Funktion deaktiviert, solange die [FUNCTION]-Taste gedrückt wird.

KOPIEREN, LÖSCHEN UND EINFÜGEN

Die Kopier-, Löschen- und Einfügen-Funktionen stehen in mehreren Menüs zur Verfügung. Zum Kopieren drücken Sie [FUNCTION] + [REC]. Zum Einfügen drücken Sie [FUNCTION] + [STOP]. Zum Löschen drücken Sie [FUNCTION] + [PLAY]. Einfügen und Löschen können durch erneutes Drücken der entsprechenden Tastenkombination rückgängig gemacht werden. Weitere Informationen zu diesem Punkt finden Sie in den Abschnitten zu den Menüs, in denen Kopieren, Löschen und Einfügen möglich ist.

NAMENSEINGABE

Die Namenseingabe erfolgt in allen Menüs auf ähnliche Art und Weise.



Mit der [LINKS]- und [RECHTS]-Pfeiltaste bewegen Sie sich durch die Buchstaben. Mit dem **LEVEL**-Regler oder mit der [AUFWÄRTS] bzw. der [ABWÄRTS]-Taste wählen Sie die Buchstaben aus. Mit [FUNCTION] + [EXIT/NO] löschen Sie die ausgewählten Buchstaben. Gleiches gilt für [CUE] + [EXIT/NO]. Der Unterschied zwischen beiden Tastenkombinationen besteht darin, dass sich mit [CUE] + [EXIT/NO] kein Fenster für die Namenseingabe öffnet.

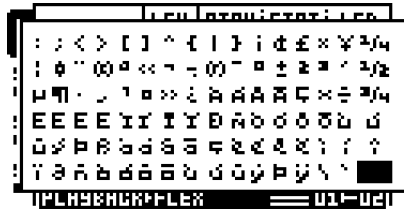
NAMENSEINGABE ÜBER DAS POP-UP-MENÜ

Für die Eingabe von Namen, Symbolen und Zahlen können Sie ebenso das Pop up-Menü verwenden. Damit kommen Sie in der Regel schneller voran. Öffnen Sie das entsprechende Menü für die Namenseingabe und drücken Sie anschließend die [FUNCTION]-Taste. Nun erscheint das Pop-up-Menü.



Halten Sie die [FUNCTION]-Taste gedrückt und navigieren Sie mit den [PFEIL]-Tasten durch die Zeichenliste. Beim Loslassen der [FUNCTION]-Taste wird das gewünschte Zeichen eingefügt.

Für Projekte, Sets und Samples sind insgesamt zwei längere Seiten mit Zeichen im Pop-up-Menü verfügbar. Sie können mit dem Cursor zwischen beiden Seiten blättern.



Für Parts und Arrangements ist die Zeichenauswahl auf eine Seite begrenzt.



- In den Menüs für die Namenseingabe können Sie mit den Kopier-, Lösch- und Einfügen-Funktionen arbeiten. Bitte beachten Sie, dass kein Pop-up-Menü erscheint, wenn Sie [CUE] statt [FUNCTION] drücken.

SCHNELLSTART-ANLEITUNG

Diese Schnellstart-Anleitung führt Sie in einige der grundlegenden Funktionen von Octatrack ein, damit Sie sich sofort mit dem Instrument vertraut machen können. Schließen Sie Octatrack wie in Abschnitt section "GERÄTEANSCHLUSS", on page 8 beschrieben an.

DEMO-MODUS

Im DEMO-Modus können Sie ein Set mit 16 Demo-Pattern ohne CompactFlash-Karte abspielen. Sie können den DEMO-Modus nutzen, um sich mit den grundlegenden Funktionen von Octatrack vertraut zu machen. Hinweis: Im DEMO-Modus können Sie an den Sounds und Pattern vorgenommene Änderungen nicht abspeichern!

1. Stellen Sie sicher, dass keine CompactFlash-Karte einliegt. Schalten Sie Octatrack ein und halten Sie dabei die **[ENTER/YES]**-Taste gedrückt. Auf dem Display erscheint die Meldung, dass der DEMO-Modus aktiviert ist.

ABSPIELEN DER DEMO-PATTERN

Im DEMO-Modus können Sie mit 16 Demo-Pattern (A01 bis A16) arbeiten.

1. Drücken Sie **[PLAY]**, um Pattern A01 abzuspielen.
2. Zum Abspielen von Pattern A02 drücken Sie **[PATTERN]** + **[TRIG] 2**. Zum Abspielen von Pattern A03 drücken Sie **[PATTERN]** + **[TRIG] 3**, usw.
3. Zum Muten einzelner Audiospuren drücken Sie **[FUNCTION]** + die der Spur zugeordnete **[TRACK]**-Taste. Wenn Sie die Spur wieder zuschalten wollen, drücken Sie erneut **[FUNCTION]** + die entsprechende **[TRACK]**-Taste.

PARAMETEREINSTELLUNGEN

Für jede Audiospur sind jeweils fünf Parameterseiten verfügbar, über die Sie Ihre Samples trimmen können. Sie aktivieren die entsprechende Parametermenüs über die grauen Tasten unter dem LC-Display.

1. Spielen Sie das Pattern ab (siehe oben).
2. Drücken Sie die **[TRACK]**-Taste der Audiospur, auf der das Sample wiedergegeben wird.
3. Sie wollen die Tonhöhe verändern? Drücken Sie die **[PLAYBACK]**-Taste. Nun erscheint das WIEDERGABEMENÜ. Suchen Sie den Parameter **PTCH**. Bewegen Sie den **ENCODER A**, um die Tonhöhe zu ändern.
4. Experimentieren Sie ebenso mit allen weiteren Einstellungen auf den übrigen Parameterseiten.
5. Mit **[FUNCTION]** + **[CUE]** können Sie sämtliche vorgenommenen Änderungen rückgängig machen.

SOUNDMANGLING MITTELS SZENEN

Eine Szene stellt einen Snapshot mehrerer Parameterwerte dar, die mit Parameterlocks versehen sind. Mit dem Crossfader können Sie dynamisch zwischen den einzelnen Parameterlocks überblenden. Für die Arbeit mit den Szenen, siehe section "SZENEN", on page 65.

1. Wählen Sie ein Demo-Pattern aus. Schieben Sie den Crossfader nach rechts bis zum Anschlag. Damit aktivieren Sie die dem Szenen-Slot B zugewiesene Szene.

2. Halten Sie **[SCENE B]** gedrückt und tippen Sie eine **[TRIG]**-Taste an. Damit laden Sie eine neue Szene in den Slot. Geladene Szenen werden durch eine rote <TRIG>-LED angezeigt. Laden Sie einfach verschiedene Szenen und experimentieren Sie mit dieser Funktion und ihren vielfältigen Klangveränderungen.

AUFNAHME VON PATTERN IM STEP-MODUS

Im STEP-Modus haben Sie die Möglichkeit, Sample-Trigger für den Sequenzer zu programmieren, damit Sie später die Maschinen und die ihnen zugewiesenen Samples aktivieren können. Ausführliche Informationen zum LIVE-Modus finden Sie in Abschnitt "STEP-MODUS" on page 81.

1. Drücken Sie **[REC]**, um den STEP-Modus zu aktivieren. Die <REC>-LED schaltet sich ein.
2. Wählen Sie die gewünschte Aufnahmespur mit der entsprechenden **[TRACK]**-Taste an.
3. Drücken Sie eine **[TRIG]**-Taste, um einen Sample-Trigger zu setzen. Sie können die gesetzten Trigger herausnehmen, indem Sie erneut die entsprechenden **[TRIG]**-Tasten antippen. Falls Ihr Pattern mehr als 16 Steps enthält, können Sie mit **[PATTERN PAGE]** zwischen den einzelnen Patternseiten navigieren.
4. Zwischen den einzelnen Audiospuren können Sie per Druck auf die entsprechenden **[TRACK]**-Tasten wechseln.

AUFNAHME VON PATTERN IM LIVE-MODUS

Im LIVE-Modus können Sie Pattern erstellen, indem Sie Ihre Samples triggern und diese samt der in Echtzeit vorgenommenen Parameteränderungen aufnehmen, während sie über den Sequenzer abgespielt werden. Ausführliche Informationen zum LIVE-Modus finden Sie in Abschnitt "LIVE-MODUS" on page 82.

1. Sie aktivieren den LIVE-Modus, indem Sie die **[RECORD]**-Taste gedrückt halten und gleichzeitig **[PLAY]** drücken. Die blinkende <RECORD>-LED zeigt an, dass der LIVE-Modus aktiviert ist und der Sequenzer startet die Wiedergabe.
2. Nun können Sie die Ihre Samples manuell über die letzten 8 **[TRIG]**-Tasten triggern und aufnehmen. Mit **[TRIG] 9** fügen Sie einen Trigger für die Spur 1 ein, mit **[TRIG] 10** einen Trigger für die Spur 2, usw. Wenn Sie das aufgenommene Pattern anschließend abspielen, sind alle getriggerten Samples zu hören.

PARAMETERLOCKS

Für jeden einzelnen Step einer Sequenz können Sie einen oder mehrere Parameter mit einem individuellen LOCK-Wert versehen. Dies ist eine der wichtigsten Funktionen von Octatrack. (Siehe auch Seite 85.)

1. Aktivieren Sie den STEP-Modus, halten Sie eine **[TRIG]**-Taste gedrückt und ändern Sie gleichzeitig einen Parameter. Auf dem Display wird der veränderte Parameter farblich invertiert dargestellt. Die <TRIG>-LED über der gedrückten Taste blinkt und signalisiert, dass für den Parameter ein LOCK-Wert gesetzt wurde.
2. Wenn Sie die entsprechende **[TRIG]**-Taste doppelt drücken, werden alle gespeicherten Lock-Werte entfernt. Natürlich können Sie einmal gesetzte Lock-Werte auch einzeln entfernen. Drücken Sie hierzu erneut die **[TRIG]**-Taste und gleichzeitig den entsprechenden **ENCODER** herunter. Danach wird der Parameter auf dem Display farblich normal dargestellt.

MOUNTEN VON SETS UND LADEN VON PROJEKTEN

Damit Sie Ihre laufenden Projekte speichern und Samples in die Sample-Slots der Flex- und Static-Maschine laden können, müssen Sie zunächst ein Set mounten. Die mitgelief-

erte CompactFlash-Karte enthält bereits ein Set mit der Bezeichnung "PRESETS". In diesem Set befindet sich ein Projekt mit der gleichnamigen Bezeichnung. Das Projekt beherbergt dieselben Pattern und Samples wie das Projekt aus dem Demo-Modus.

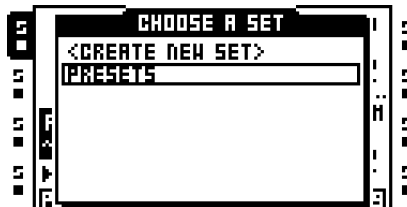
Wenn Sie Ihre eigene CompactFlash-Karte verwenden, müssen Sie selbst ein Set für Ihre Karte erstellen und mounten; siehe auch "SETS" on page 23.

MOUNTEN VON SETS

1. Schalten Sie Octatrack ein. Legen Sie Ihre CompactFlash-Karte ein. Sollte Ihre CompactFlash-Karte noch leer sein, erscheint die Meldung "NO SET IS MOUNTED! PLEASE MOUNT ONE." Drücken Sie **[ENTER/YES]**. Das Menü zum Erstellen und Mounten von Sets wird automatisch geöffnet. Sollte dies nicht der Fall sein, fahren Sie bitte mit Schritt 2 fort.
2. Drücken Sie **[FUNCTION] + [MIXER]**. Sie erhalten Zugriff auf das PROJEKT-MENÜ. Wählen Sie PROJECT an und drücken Sie **[ENTER/YES]** oder die **[RECHTE]** Pfeiltaste. Scrollen Sie durch die Liste und wählen Sie im Abschnitt SET die Option CHANGE.



3. Drücken Sie **[ENTER/YES]**. Sie gelangen zum Menü für die Set-Erstellung. Sollten Sie noch kein Projekt geladen haben, erscheint an dieser Stelle die Meldung "NOT WITHIN A PROJECT. CHANGES MADE WILL BE DISCARDED. CONTINUE?" Bestätigen Sie die Meldung mit **[ENTER/YES]**. Bitte beachten Sie, dass eventuell vorgenommene Änderungen nicht übernommen werden. Wenn Sie derartige Änderungen speichern wollen, können Sie mit der Option **SAVE TO NEW** im PROJECT-MENÜ ein neues Projekt für diese Daten erstellen. Mit **[EXIT/NO]** können Sie das Mounten abbrechen.



4. Wenn Sie mit der mitgelieferten CompactFlash-Karte und deren Inhalten arbeiten, wählen Sie den Eintrag "PRESETS" und bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Wenn Sie eine leere CompactFlash-Karte verwenden, müssen Sie selbst ein Set für die Karte erstellen. Wählen Sie die Option <CREATE NEW SET> und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Geben Sie mit den **[PFEIL]**-Tasten einen Namen für das Set ein und bestätigen Sie erneut mit **[ENTER/YES]**. Wählen Sie das Set aus der Liste aus und bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Das Set ist gemountet.



- Nun öffnet sich automatisch das Menü zum Laden von Projekten.

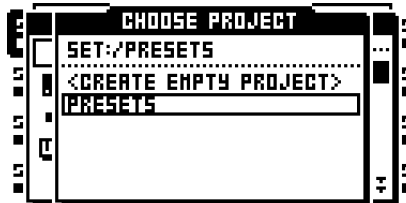
LADEN VON PROJEKTEN

Nachdem Sie ein Set gemountet haben, können Sie Ihre Projekte laden. Die mitgelieferte CompactFlash-Karte enthält bereits ein Projekt mit der Bezeichnung "PRESETS". Es umfasst 16 Demo-Pattern. Wenn Sie Ihr Set auf einer leeren CompactFlash-Karte erstellt haben, sind noch keine Projekte vorhanden, mit denen Sie arbeiten könnten. Demzufolge müssen Sie zunächst ein Projekt anlegen. (Siehe auch "PROJEKTE" on page 26.)

1. Drücken Sie **[FUNCTION]** + **[MIXER]**. Sie erhalten Zugriff auf das PROJEKT-MENÜ. Wählen Sie PROJECT an und drücken Sie **[ENTER/YES]** oder die **[RECHTE]** Pfeiltaste. Wählen Sie im Abschnitt PROJECT die Option CHANGE.



2. Drücken Sie **[ENTER/YES]**. Sie gelangen zum Menü.



3. Wenn Sie mit der mitgelieferten CompactFlash-Karte und dem Set "PRESETS" arbeiten, wählen Sie "PRESETS" von der mitgelieferten Karte aus und bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Das Projekt wird geladen. Wenn Sie Ihre eigene Karte verwenden, wählen Sie <CREATE NEW PROJECT> und bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Geben Sie einen Namen für das Projekt ein und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Das neu erstellte Projekt wird geladen.

LADEN VON SAMPLES

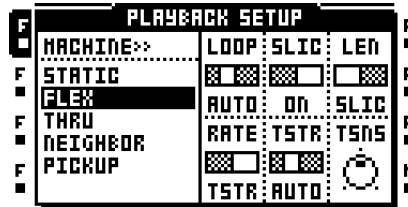
Nachdem Sie Ihr Set gemountet und ein Projekt geladen haben, können Sie auf die im Audiopool vorhandenen Samples zugreifen und diese in eine Flex- oder Static-Maschine laden. Zuvor müssen Sie jedoch eine Audiospur mit einer der beiden Maschinen-Instanzen bestücken und Ihre Samples in die Sample-Slot-Listen der Maschine übernehmen. Wenn der Audiopool Ihres Sets noch leer sein sollte, müssen Sie ihm erst einmal Samples hinzufügen. Lesen Sie hierzu Abschnitt "DER AUDIOPOOL" on page 24.

Die Zuweisung der Samples zu den Maschinen-Instanzen kann auf zwei Wegen erfolgen. In dieser Schnellstart-Anleitung wird der Weg über das WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ beschrieben. Der zweite Weg (über das SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ) ist in Abschnitt "BESTÜCKEN ÜBER DAS SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ" on page 69 und "LADEN VON SAMPLES ÜBER DAS SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ" on page 70 dargestellt.

BESTÜCKEN DER AUDIOSPUREN MIT DEN SAMPLEMASCHINEN

1. Wählen Sie die 1. Audiospur mit **[TRACK 1]** an.
2. Drücken Sie **[FUNCTION]** und **[PLAYBACK]**. Sie gelangen zum WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ und von hier aus greifen Sie auf die Liste der Maschinen-Instan-

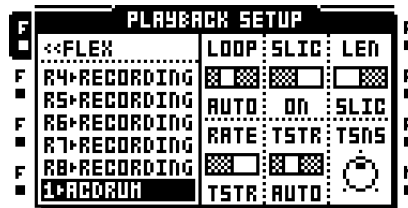
zen zu. Wenn Sie zuvor die Sample-Slot-Liste geöffnet hatten, müssen Sie die **[LINKE]** Pfeiltaste drücken, um zur Liste der Maschinen-Instanzen zu gelangen.



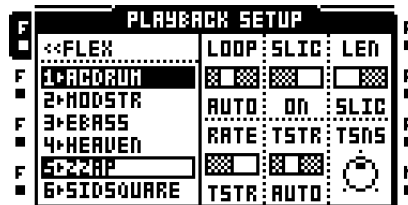
- Wählen Sie aus der Liste die Maschine aus, die Sie der Audiospur zuweisen wollen. Bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Bitte beachten Sie, dass Samples ausschließlich über die Flex- und die Static-Maschine geladen werden können. Drücken Sie die **[RECHTE]** Pfeiltaste. Sie gelangen nun zur Sample-Slot-Liste der ausgewählten Maschine.

LADEN VON SAMPLES IN DIE SAMPLEMASCHINEN

- Vergewissern Sie sich, dass der Audiopool Ihres Sets Samples enthält. (Im Audiopool des Ordners "PRESETS" auf der mitgelieferten CompactFlash-Karte finden Sie eine großzügige Auswahl an Samples.) Auch sollte bereits ein Projekt geladen sein.
- Wählen Sie die Audiospur an, mit der Sie arbeiten wollen und der Sie bereits eine Flex- oder Static-Maschine zugewiesen haben. Drücken Sie hierzu die entsprechende **[TRACK]**-Taste.
- Drücken Sie **[FUNCTION]** und **[PLAYBACK]**. Sie gelangen zum WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ und zur Sample-Slot-Liste. (Wenn Sie sich in der Liste der Maschinen-Instanzen befinden, können Sie mit der **[RECHTEN]** Pfeiltaste zur Sample-Slot-Liste wechseln.) Das gerade für die Maschine ausgewählte Sample wird farblich invertiert dargestellt.

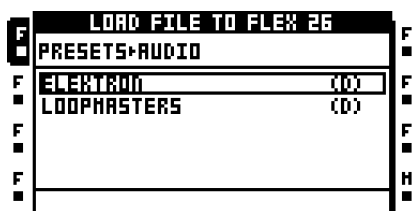


- Sind in der Sample-Slot-Liste bereits Samples aufgeführt, wählen Sie eines aus und weisen Sie es mit **[ENTER/YES]** der Maschine zu.

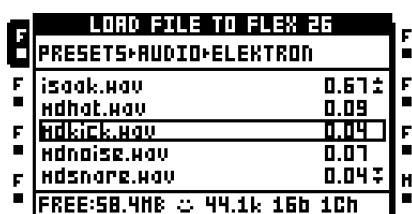


- Wenn Sie später ein anderes Sample aus dem Audiopool laden wollen, wählen Sie einen Sample-Slot an und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Nun wird der Dateibrowser geöff-

net und Sie erhalten Zugriff auf den Audiopool Ihres Sets. Befinden sich bereits Samples in der Sample-Slot-Liste, gelangen Sie mit der **[RECHTEN]** Pfeiltaste zum Audiopool.



6. Mit der **[AUFWÄRTS]**- und **[ABWÄRTS]**-Pfeiltaste können Sie durch den Audiopool scrollen. Die mit dem Buchstaben “(D)” gekennzeichneten Unterordner des Audiopools öffnen Sie, indem Sie die **[RECHTE]** Pfeiltaste oder **[ENTER/YES]** drücken. Mit der **[LINKEN]** Pfeiltaste gelangen Sie zur vorigen Ordner Ebene zurück. Suchen Sie das Sample, das dem Sample-Slot zugewiesen werden soll. Bestätigen Sie die Zuweisung mit **[ENTER/YES]**.



- Drücken Sie **[FUNCTION] + [ENTER/YES]**, wenn Sie das ausgewählte Sample über die Hauptausgänge abhören wollen. Wenn Sie das ausgewählte Sample über die Cue-Ausgänge abhören wollen, drücken Sie **[CUE] + [ENTER/YES]**.

SETS

Das Set rangiert auf der obersten Ebene der Datenhierarchie von Octatrack und stellt eine vollkommen unabhängige Dateneinheit dar. Ein Set enthält folgende Dateneinheiten:

- **eine unbestimmte Anzahl an Projekten, welche lediglich durch die Speicherkapazität Ihrer CF-Karte begrenzt wird,**
- **einen Audiopool mit allen für die Projekte gespeicherten Samples.**

Damit Sie ein Projekt laden können, müssen Sie erst einmal ein Set mounten. Sets und Projekte bilden also die Grundlage für das Arbeiten mit Octatrack; siehe auch "PROJEKTE" on page 26.

Beim Einschalten mountet Octatrack automatisch das zuletzt erstellte Set und lädt das zuletzt gespeicherte Projekt, außer Sie legen eine neu formatierte CompactFlash-Karte ein oder Sie verwenden eine andere Karte mit anderen Sets. In diesem Fall müssen Sie Ihre Sets von Hand mounten.

Als Hinweis erscheint die Meldung "WRONG COMPACT FLASH CARD INSERTED. CONTINUE?" Octatrack erkennt also, dass eine neue Karte eingelesen wird. Bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Wenn Sie mit der neuen Karte fortfahren, erscheint die Meldung "NO SET IS MOUNTED! PLEASE MOUNT ONE." Drücken Sie erneut **[ENTER/YES]**. Nun erscheint automatisch das Menü zum Erstellen und Mounten von Sets. Mounten Sie ein Set von Ihrer CF-Karte oder, falls Sie mit einer leeren Karte arbeiten, erstellen Sie ein Set, das Sie anschließend mounten können.

Mountet Octatrack beim Einschalten ein Set ohne Projekt, erscheint die Meldung "YOU ARE NOT WORKING IN ANY PROJECT. USE THE 'SAVE AS NEW' COMMAND TO KEEP ANY CHANGES!" Drücken Sie **[ENTER/YES]**. Da kein Projekt vorhanden ist, dem die Daten zugeordnet werden können, werden etwaige Änderungen nicht übernommen, wenn Sie sich entschließen, ein anderes Set oder Projekt zu laden. Wenn Sie etwaige Änderungen nicht verlieren wollen, können Sie mit der Option **SAVE TO NEW** im DATEI-MENÜ ein neues Projekt für diese Daten erstellen. Andernfalls fahren Sie einfach fort und laden oder erstellen Sie ein neues Projekt.

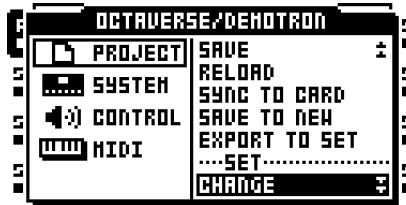


- **Vergessen Sie nicht, alle Ihre Sets an Ihren Computer zu übertragen, damit Sie Ihnen im Falle eines Kartenverlustes auch weiterhin zur Verfügung stehen.**
- **Die Sets werden als Ordner im Stammverzeichnis der CF-Karte abgelegt. Wenn Sie über USB auf den Kartenleser von Octatrack zugreifen, wird die Ordnerstruktur der CF-Karte auf Ihrem Computer abgebildet. Zum Anschluss von Octatrack an den Computer, siehe "SYSTEM" on page 33.**

ERSTELLEN UND MOUNTEN VON SETS

Sets werden über das PROJEKT-MENÜ erstellt und gemountet. Sie öffnen das Menü mit **[FUNCTION] + [MIXER]**. Wählen Sie PROJECT an und drücken Sie die **[RECHTE]** Pfeil-

taste oder **[ENTER/YES]**, um zu den Optionen des Untermenüs zu gelangen. Wählen Sie im Abschnitt SET die Option CHANGE.

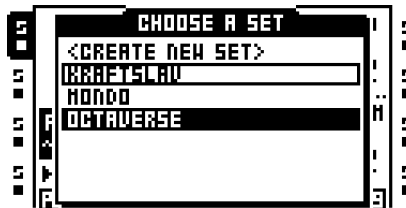


Bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Ist ein Projekt geladen, so wird es nun auf der Compact-Flash-Karte gespeichert, bevor das nächste Menü erscheint.



- Ist kein Projekt geladen, erscheint die Meldung **“NOT WITHIN A PROJECT. CHANGES MADE WILL BE DISCARDED. CONTINUE?”** Drücken Sie **[ENTER/YES]**, um mit dem Set-Wechsel fortzufahren. Eventuell vorgenommene Einstellungen gehen damit verloren. Wenn Sie keine Daten verlieren wollen, können Sie den Vorgang mit **[EXIT/NO]** abbrechen und Ihre Daten anschließend mit **SAVE TO NEW** speichern.

Wenn Sie die Auswahl **CHANGE** mit **[ENTER/YES]** bestätigt haben, wird eine Liste der auf Ihrer CompactFlash-Karte verfügbaren Sets angezeigt.



Das jeweils angewählte Set wird hierbei farblich invertiert dargestellt. Wählen Sie das zu mountende Set aus der im Menü angezeigten Liste aus und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Nachdem das Set gemountet wurde, öffnet sich automatisch das Menü zum Erstellen und Laden von Projekten.

Um ein neues Set zu erstellen, wählen Sie **<CREATE NEW SET>** und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Nun erscheint das Menü für die Namenseingabe.



- Nachdem Sie ein Set gemountet haben, können Sie Ihre Projekte laden bzw. erstellen.

DER AUDIOPOOL

Alle verfügbaren Samples sind im Audiopool zusammengefasst und werden von dort aus in die Sample-Slot-Listen der Flex- und der Static-Maschine geladen. Sobald Sie ein Set erstellen, wird auch ein Audiopool angelegt,



- **dessen Inhalt ausschließlich für dieses eine Set verfügbar ist. Wenn Sie ein und dasselbe Sample für mehrere Sets verwenden wollen, müssen Sie es kopieren und in den jeweils neuen Audiopool transferieren.**

HINZUFÜGEN VON SAMPLES ZUM AUDIOPOOL

Um den Audiopool aufzubauen, empfiehlt es sich, Octatrack über USB an den Computer anzuschließen.

1. Schließen Sie Octatrack an Ihren Computer an.
2. Öffnen Sie das PROJEKT-MENÜ, wählen Sie SYSTEM an und anschließend USB DISK MODE. Drücken Sie **[ENTER/YES]**. Nun wird die CompactFlash-Karte als Massenspeichergerät am Computer aufgeführt. Weitere Informationen zum USB DISK-Modus finden Sie in Abschnitt "SYSTEM" on page 33.
3. Rufen Sie am Computer das Verzeichnis Ihres Sets auf. In diesem Verzeichnis befindet sich der Ordner AUDIO. Er enthält den Audiopool und kann für alle im Set verwalteten Projekte genutzt werden.
4. Sie können Ihr Audiomaterial jetzt bequem von Ihrem Rechner in den AUDIO-Ordner Ihrer CF-Karte verschieben. Anschließend sollten Sie Octatrack von Ihrem Rechner abziehen.



- **Wenn Sie Ihre Samples in die Slots der Flex- und der Static-Maschine laden, wird der AUDIO-Ordner als Dateibrowser am Display von Octatrack angezeigt; siehe auch "DATEIBROWSER" on page 30.**



- **Im Set-Verzeichnis werden neben dem AUDIO-Ordner auch Ihre gespeicherten Projekte angezeigt. Sie können Ihre Samples selbstverständlich auch in den einzelnen Projektordnern ablegen. Der Einfachheit halber empfiehlt es sich jedoch, alle Samples im Audiopool zu verwalten.**
- **In den Ordnern bzw. Unterordnern des Audiopools können bis zu 1024 Dateien bzw. Unterordner abgelegt werden.**

DATEIKOMPATIBILITÄT

Flex- und Static-Maschinen unterstützen *.wav- und *.aiff-Dateien mit 16 und 24 bit/44,1 kHz in Mono und Stereo.

PROJEKTE

Pro Set können Sie eine unbestimmte Anzahl an Projekten verwalten. Die Anzahl wird lediglich durch die Speicherkapazität Ihrer CF-Karte begrenzt. Ein Projekt umfasst:

- **16 Bänke**
- **8 Arrangements**
- **128 Flex-Sample-Slots und ihre entsprechenden Samples**
- **128 Static-Sample-Slots und ihre entsprechenden Samples**
- **8 Rekorder und ihre entsprechenden Buffer**
- **die BPM-Einstellungen zur Steuerung des Patterntempos**
- **die PROJEKT-MENÜ-Einstellungen.**

Ein Projekt stellt quasi die Datenverwaltungseinheit für Ihre Kompositionen dar. Innerhalb eines Projektes können Sie ganze Live-Sets oder eine bestimmte Auswahl an Songs, an denen Sie gerade arbeiten, verwalten. Es kann immer nur ein Projekt mit Octatrack geladen werden. Damit Sie alle Funktionen von Octatrack optimal nutzen können, sollte immer ein Projekt geladen sein.

Alle ein geladenes Projekt betreffenden Änderungen und Einstellungen werden auf der CompactFlash-Karte zwischengespeichert. Das heißt, Sie können Octatrack nach dem Arbeiten ausschalten und beim Wiedereinschalten genau da weiterarbeiten, wo Sie beim letzten Mal aufgehört haben. Dessen ungeachtet können Sie sämtliche Änderungen und Einstellungen auch direkt mit dem Befehl **SAVE** speichern. Dies ist insbesondere dann von Vorteil, wenn Sie am gerade laufenden Projekt weiterarbeiten, mit dem Endergebnis nicht zufrieden sind, und gerne zu dem früheren Stand zurückkehren würden. In der Regel sollten Sie den Befehl **SAVE** nutzen, wenn Sie mit dem aktuellen Stand eines Projekts zufrieden sind. Danach können Sie das Projekt weiter bearbeiten und trotzdem mit **RELOAD** auf den vorigen Stand zurückgreifen, falls Sie die zwischenzeitlich vorgenommenen Änderungen verwerfen wollen. Für weitere Informationen, siehe "PROJECT" on page 32.

Sollten Sie einmal nicht mit einem Projekt arbeiten (z. B., wenn Sie gerade ein neues Set ohne Projekte gemountet haben), können Sie trotzdem Maschinen und Effekte zuweisen sowie Parameter- und Patterneinstellungen vornehmen, da Octatrack die Einstellungen der zuletzt vor dem Ausschalten bearbeiteten Bank im Speicher behält, bis Sie ein neues Set mounten oder ein neues Projekt laden. Wenn Sie Ihre Einstellungen und Zuweisungen speichern wollen, können Sie mit der Option **SAVE TO NEW** im PROJECT-MENÜ ein neues Projekt für diese Daten erstellen. Mountet Octatrack beim Einschalten ein Set ohne Projekt, erscheint die Meldung "YOU ARE NOT WORKING IN ANY PROJECT. USE THE SAVE AS NEW COMMAND TO KEEP ANY CHANGES!"



- **Sie sollten die am gerade geladenen Projekt vorgenommenen Änderungen über den Befehl SYNC TO CARD auf Ihrer CompactFlash-Karte speichern, bevor Sie die Karte entnehmen, denn sonst gehen Ihre Daten verloren. (Siehe auch Seite 32.)**

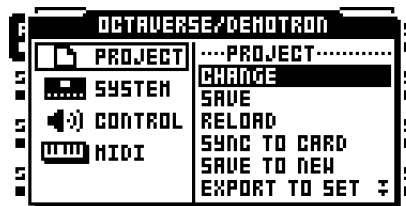
PROJEKTE UND RAM

Für jedes Projekt stehen Ihnen 85,5 MB RAM zur Verfügung. Dieser Arbeitsspeicher wird auf die Trackrekorder und die in der Sample-Slot-Liste der Flex-Maschine geladenen Samples aufgeteilt. Hierbei kann die Sample-Slot-Liste der Flex-Maschinen bis zu 64 MB Samples umfassen. Pro Spurenrekorder stehen dann immernoch 2,7 MB für Stereo-Aufnahmen zur Verfügung. Diese Aufteilung ist nicht durchgehend verbindlich – das heißt, Sie können den Arbeitsspeicher für die Spurenrekorder auch senken, sodass für die Flex-Maschinen mehr Arbeitsspeicher verfügbar ist und umgekehrt. Es kann zum Beispiel vorkommen, dass Sie beim Sampeln einfach mehr Speicher für die Spurenrekorder benötigen. Für Informationen zur RAM-Zuweisung, siehe Seite 41.

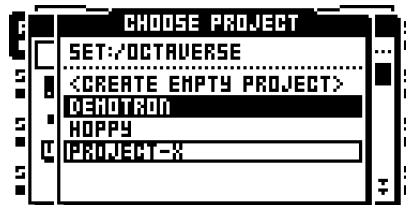
ERSTELLEN UND LADEN VON PROJEKTEN

Bevor Sie ein Projekt laden können, müssen Sie ein Set mounten. Lesen Sie hierzu Abschnitt "ERSTELLEN UND MOUNTEN VON SETS" on page 23.

Projekte werden über das PROJEKT-MENÜ geladen. Sie öffnen das Menü mit **[FUNCTION] + [MIXER]**. Wählen Sie PROJECT an und drücken Sie die **[RECHTE]** Pfeiltaste oder **[ENTER/YES]**, um zu den Optionen des Untermenüs zu gelangen. Wählen Sie im Abschnitt PROJECT die Option CHANGE.



Drücken Sie **[ENTER/YES]**. Nun wird die Liste der für das Set verfügbaren Projekte geladen.



Ganz oben im Menü ist der Name des gerade aktivierten Sets ersichtlich. Das gerade aktivierte Projekt wird farblich invertiert dargestellt. Wählen Sie das zu ladende Projekt aus der im Menü angezeigten Liste aus und bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Nun wird erst einmal das gerade geladene Projekt auf der CF-Karte abgespeichert, bevor das neue Projekt geladen wird.

Um ein neues, leeres Projekt anzulegen, wählen Sie die Option **<CREATE EMPTY PROJECT>** und bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Nun erscheint das Menü für die Namens eingabe. Hier können Sie den Namen Ihres neuen Projekts festlegen.



- Vom **CHANGE**-Menü aus haben Sie ebenso die Möglichkeit, Projekte umzubenennen oder zu löschen. Drücken Sie hierzu **[FUNCTION] + [BANK]**. Es öffnet sich das entsprechende Menü.

LADEN VON SAMPLES IN DIE SAMPLE-SLOTS

Bevor die Samples über die Flex- und Static-Maschinen abgespielt werden können, müssen sie in die entsprechenden Sample-Slot-Listen aufgenommen werden. Die auf den 128 Plätzen der Sample-Slot-Liste der Flex-Maschine gelisteten Samples werden als "Flex Samples" bezeichnet. Sie können ausschließlich für die Flex-Maschine genutzt werden. Analog hierzu werden die auf den 128 Plätzen der Sample-Slot-Liste der Static-Maschine gelisteten Samples "Static Samples" genannt. Diese Samples sind ausschließlich für die Static-Maschine ladbar. Unabhängig hiervon stehen alle in den Sample-Slot-Listen erscheinenden Samples für alle Flex- und Static-Maschinen des geladenen Projekts zur Verfügung. Für die Zuweisung von Samples zu den Sample-Slot-Listen der Flex- und Static-Maschine, siehe "LADEN VON SAMPLES IN DIE FLEX- UND STATIC-MASCHINEN" on page 70.



- Damit Sie Samples in die Sample-Slot-Listen der beiden vorgenannten Maschinen laden können, müssen Sie den Audiopool mit Samples füllen. Lesen Sie hierzu Abschnitt "DER AUDIOPOOL" on page 24.

SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ

Sie wollen auf dem schnellsten Wege ein Sample in einen Sample-Slot laden? Drücken Sie hierzu zweimal auf eine der [TRACK]-Tasten. Es erscheint das SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ für die der gedrückten [TRACK]-Taste zugewiesene Audiospur. Ist die Spur mit einer Flex-Maschine bestückt, erscheint die entsprechende Flex-Sample-Slot-Liste. Haben Sie die Spur mit einer Static-Maschine ausgestattet, erscheint analog die entsprechende Static-Sample-Slot-Liste. (Haben Sie der Spur eine andere Maschinen-Instanz zugewiesen, wird die Maschinenliste angezeigt.) Sie öffnen die Sample-Slot-Liste, indem Sie den Cursor auf die Bezeichnung FLEX bzw. STATIC bewegen und die [RECHTE] Pfeiltaste drücken.

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

Wählen Sie eine freie Sample-Slot-Position an und drücken Sie [ENTER/YES]. Nun wird der Dateibrowser geöffnet (siehe auch "DATEIBROWSER" on page 30) und der Inhalt des Audiopools wird angezeigt. Wählen Sie das gewünschte Sample an und drücken Sie [ENTER/YES]. Die Sample-Slot-Listen sowohl der Flex- als auch der Static-Maschine können bearbeitet werden, ohne dass die entsprechende Maschine zuvor auf die Spur gesetzt wurde.

Wenn Sie ein in der Sample-Slot-Liste befindliches Sample austauschen wollen, ohne es der Flex- oder der Static-Maschine zuzuweisen, drücken Sie die [RECHTE] Pfeiltaste, um den Dateibrowser zu öffnen.

Sie können die Rekorder-Buffer wie Flex-Sample-Slots behandeln und ihnen Samples zuweisen. Die verbleibende Kapazität der Buffer wird in der Flex-Sample-Slot-Liste, in der Zeile über der 1. Position angezeigt. Die Wiedergabe der Samples ist von der verbleibenden Speicherkapazität abhängig. Übersteigt die Länge des Samples die Bufferkapazität, wird

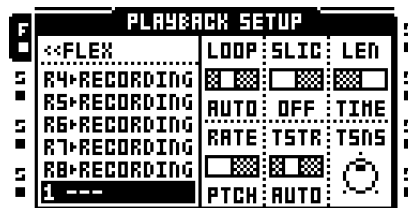
das Sample unvollständig wiedergegeben. Bitte beachten Sie, dass Mono-Samples in Stereo-Samples umgewandelt werden.



- Im **SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ** stehen Ihnen die Kopier-, Lösch- und Einfügen-Funktionen zur Verfügung. Beim Kopieren werden ausnahmslos alle Eigenschaften, Slices und Bearbeitungseinstellungen übernommen.
- Mit **[FUNCTION] + [BANK]** können Sie die in den Flex/Static-Sample-Slot-Listen erfassten Samples im Audio-Editor bearbeiten.
- Wenn sie ein Sample aus der Sample-Slot-Liste der Flex- oder Static-Maschine anwählen und dann **[FUNCTION] + [RECHTS]/[LINKS]** drücken, wird das vorige bzw. nächste Sample aus dem Originalverzeichnis des angewählten Samples geladen.
- In der Zeile über der 1. Position der Flex-Sample-Slot-Liste können Sie den noch verbleibenden Arbeitsspeicher des Projekts ablesen. Ferner sind BPM und Größe der Samples (in MB) ersichtlich.
- Die Samples der Sample-Slot-Liste können vorab abgehört werden. Wählen Sie ein Sample an und drücken Sie **[FUNCTION] + [ENTER/YES]**. Nun wird das Sample an die Hauptausgänge übertragen. Wenn Sie das ausgewählte Slice über die Cue-Ausgänge abhören wollen, drücken Sie **[CUE] + [ENTER/YES]**. Hinweis: Während des Abhörens wird die Quick-Scroll-Funktion deaktiviert, solange die **[FUNCTION]**-Taste gedrückt ist.
- Ein blinkender Stern neben dem Dateinamen zeigt an, dass das entsprechende Sample im **EDIT-MENÜ** des **AUDIO-EDITORS** bearbeitet, jedoch noch nicht gespeichert wurde.

WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ

Für das Laden der Samples in die Maschinen-Slots können Sie ebenso das **WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ** nutzen. Drücken Sie **[FUNCTION] + [PLAYBACK]**. Das **WIEDERGABE-MENÜ** wird geöffnet und es erscheint die Maschinenliste. Wählen Sie die Maschinen-Instanz, deren Sample-Slot-Liste Sie bearbeiten wollen, und drücken Sie die **[RECHTE]** Pfeiltaste.



Scrollen Sie zu einem Sample-Slot und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Nun wird der Dateibrowser geöffnet und Sie erhalten Zugriff auf den Audiopool Ihres Sets. Wählen Sie das gewünschte Sample an und drücken Sie **[ENTER/YES]**.

Wenn Sie ein in der Sample-Slot-Liste befindliches Sample austauschen wollen, ohne es der Flex- oder der Static-Maschine zuzuweisen, drücken Sie die **[RECHTE]** Pfeiltaste, um den Dateibrowser zu öffnen.



- Mit [FUNCTION] + [BANK] können Sie die in den Flex/Static-Sample-Slot-Listen erfassten Samples im Audio-Editor bearbeiten.
- Wenn sie im WIEDERGABE-MENÜ ein Sample aus der Sample-Slot-Liste anwählen und dann [FUNCTION] + [RECHTS]/[LINKS] drücken, wird das vorige bzw. nächste Sample aus dem Originalverzeichnis des angewählten Samples geladen.
- Die Samples der Sample-Slot-Liste können vorab abgehört werden. Wählen Sie ein Sample an und drücken Sie [FUNCTION] + [ENTER/YES]. Nun wird das Sample an die Hauptausgänge übertragen. Wenn Sie das ausgewählte Slice über die Cue-Ausgänge abhören wollen, drücken Sie [CUE] + [ENTER/YES]. Hinweis: Während des Abhörens wird die Quick-Scroll-Funktion deaktiviert, solange die [FUNCTION]-Taste gedrückt ist.

DATEIBROWSER

Der Dateibrowser dient der Auswahl von Samples für die Sample-Slots der Flex- und der Static-Maschinen. Er gewährt Ihnen Zugriff auf den Audiopool Ihres Sets.

LOAD FILE TO FLEX 7	
OCTAVERSE>AUDIO>BEATS	
AMBIENT_GABBER (D)	
afloop.wav	1.15
clown.wav	0.31
crackle.wav	0.55
dominator.wav	0.54
FREE:51.6MB 44.1k 16b 2Ch	

Die Ordner des Audiopools sind mit einem "(D)" gekennzeichnet und können mit der [RECHTEN] Pfeiltaste oder mit [ENTER/YES] geöffnet werden. Enthält ein Ordner mehrere Dateien oder Unterordner als in die Liste passen, werden zwei nach unten gerichtete Pfeile unten rechts auf dem Display angezeigt. In diesem Falle können Sie einfach mit der [ABWÄRTS]-Taste nach unten scrollen. Wählen Sie ein Sample aus und drücken Sie [ENTER/YES] oder die [RECHTE]-Pfeiltaste, um es in die entsprechende Sample-Slot-Liste zu laden. Der Dateibrowser wird erst geschlossen, wenn Sie die [ENTER/YES]-Taste loslassen. Solange [ENTER/YES] gedrückt ist, können Sie die Samples mit den [AUFWÄRTS]/[ABWÄRTS]-Pfeiltasten laden, ohne den Datei-Browser jedes Mal neu öffnen zu müssen. Diese Vorgehensweise ist besonders praktisch, wenn Sie bei laufendem Sequenzer verschiedene Samples laden wollen, um den Sound Ihrer Pattern zu prüfen.

Um Ihnen die Navigation zu erleichtern, ist in der obersten Menüzeile der jeweilige Ordnerpfad angegeben. Mit der [LINKEN] Pfeiltaste gelangen Sie zur vorigen Ordnerstufe zurück. Wenn Sie von der Flex-Sample-Slot-Liste aus auf den Dateibrowser zugegriffen haben, können Sie in der letzten Menüzeile ablesen, wie viel Speicherplatz noch für das Projekt zur Verfügung steht. Rechts neben dem Namen der Samples ist deren Größe (in MB) angegeben.

Wenn unten im Display ein lächelnder Smiley erscheint, sobald Sie den Cursor über ein Sample bewegen, ist genügend Speicherplatz vorhanden, um das Sample zu laden. Ist der Speicherplatz nicht mehr ausreichend für das Sample oder entspricht der Dateityp nicht dem für die gewählte Maschine zulässigen Typ, wird ein trauriger Smiley angezeigt. Bei Samples mit einer Samplefrequenz von 48 kHz erscheint ein neutraler Smiley. In diesem Fall kann das Sample zwar über die gewählte Maschine wiedergegeben werden, wird jedoch nicht mit der korrekten Geschwindigkeit abgespielt. Rechts neben dem Smiley

werden Samplefrequenz, Bit-Tiefe sowie die Anzahl der dem Sample zugewiesenen Wiedergabekanäle eingeblendet.

Wenn Sie sich in der Sample-Slot-Liste einer Flex- oder Static-Maschine befinden und von dort aus den Dateibrowser aufrufen, wird das Sample, auf dem Sie sich befinden, farblich invertiert dargestellt.



- Sie können die im Dateibrowser gelisteten Samples vorab abhören. Wählen Sie ein Sample an und drücken Sie [FUNCTION] + [ENTER/YES]. Nun wird das Sample an die Hauptausgänge übertragen. Wenn Sie das ausgewählte Slice über die Cue-Ausgänge abhören wollen, drücken Sie [CUE] + [ENTER/YES]. Beim Abhören der Hauptausgänge wird die mit [FUNCTION] +[AUFWÄRTS]/[ABWÄRTS] zugeschaltete Scrollfunktion deaktiviert, solange die [FUNCTION]-Taste gedrückt ist. Außerdem werden die Samples bei Abhören durch die der gerade laufenden Spur zugewiesenen Effekte beeinträchtigt. Sie können die Samples aber auch ohne diese Effekte abhören. Die entsprechende Einstellung hierzu nehmen Sie im PERSONALIZE-MENÜ vor (siehe Seite 34).



- Das Stammverzeichnis des Audiopools kann mehrere Ordner enthalten. Der Audiopool selbst befindet sich im AUDIO-Ordner. Alle anderen möglicherweise vorhandenen Ordner enthalten die Projekte Ihres Sets. Wenn Sie alle Audio-dateien, wie empfohlen, im Audiopool ablegen, erscheinen die Projektordner im Dateibrowser ohne Inhalte.

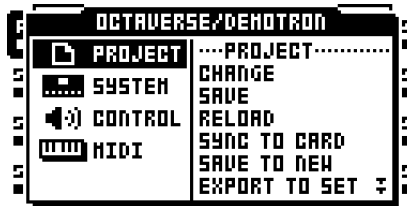
DAS PROJEKT-MENÜ

Im PROJEKT-MENÜ legen Sie die Einstellungen für Ihre Projekte fest. Sie können das Menü mit [FUNCTION] + [MIXER] aufrufen. In der linken Spalte erscheinen die 4 Hauptmenüs. Zu deren Untermenüs gelangen Sie mit [ENTER/YES] oder der [RECHTEN] Pfeiltaste. Ganz oben im Menü ist der Name des gerade aktivierten Sets bzw. Projekts ersichtlich.



PROJECT

Hier finden Sie die für die Sets und Projekte verfügbaren Befehle. Mit der **[ABWÄRTS]**-Taste können Sie durch die Liste auf der rechten Seite scrollen. Drücken Sie **[ENTER/YES]**, um einen Befehl auszuwählen.



Mit **CHANGE** wählen Sie ein neues Projekt aus. Wenn Sie **CHANGE** markieren und **[ENTER/YES]** drücken, gelangen Sie zur Liste der für das Set angelegten Projekte. Wählen Sie das zu ladende Projekt aus und bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Um ein neues Set zu erstellen, wählen Sie **<CREATE NEW PROJECT>** und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Anschließend können Sie den Namen des Projekts eingeben.



- Vom **CHANGE**-Menü aus haben Sie ebenso die Möglichkeit, Projekte umzubenennen oder zu löschen. Drücken Sie hierzu **[FUNCTION] + [BANK]**. Es öffnet sich das entsprechende Menü.

Mit **SAVE** speichern Sie das Projekt. Da alle am Projekt vorgenommenen Änderungen und Einstellungen auf der CompactFlash-Karte zwischengespeichert werden, können Sie nur dann konsequenzfrei zu einem früheren Projektschritt zurückkehren, wenn Sie das gerade in Bearbeitung befindliche Projekt direkt mit **SAVE** speichern. In der Regel sollten Sie die Projekte, mit denen Sie tatsächlich zufrieden sind, stets direkt mit **SAVE** speichern. Der Speicherbefehl betrifft dann auch die CompactFlash-Karte.

Mit **RELOAD** können Sie zu einem früheren Projektstatus zurückkehren.

Mit **SYNC TO CARD** können Sie die am gerade aktivierten Projekt vorgenommenen Änderungen auf Ihrer CompactFlash-Karte speichern, bevor Sie die Karte entnehmen. Damit vermeiden Sie eventuelle Datenverluste. Die mit dem Befehl **SAVE** gespeicherten Daten werden dann ebenfalls auf der Karte abgelegt.

Mit **SAVE TO NEW** speichern Sie eine Kopie des gerade in Bearbeitung befindlichen Projekts unter einem anderen Namen. Es öffnet sich ein entsprechendes Menü, in dem Sie den neuen Namen eingeben können. In der Regel werden Sie diesen Befehl nutzen, wenn Sie Ihr Set gerade gemountet haben und noch keinerlei Projekte angelegt sind.

Mit **EXPORT TO SET** können Sie das gerade in Bearbeitung befindliche Projekt in ein anderes Set exportieren. Damit werden alle in den Sample-Slot-Listen der Flex- und der Static-Maschine befindlichen Samples in das neue Set übernommen. Gleiches gilt für die Samples im Projekt-Ordner und die Samples im Audiopool. Bitte beachten Sie, dass das Projekt vor dem Export gespeichert wird, so als hätten Sie den Befehl **SAVE** ausgeführt. Sie können die Exportfunktion auch nutzen, um direkt ein neues Set anzulegen. In diesem neuen Set befinden sich dann lediglich das exportierte Projekt und der exportierte Audiopool. Um sicherzustellen, dass tatsächlich nur die gerade im Projekt genutzten Samples in den Audiopool des neuen Sets überführt werden, können Sie vor dem Export den Befehl **PURGE SAMPLES** nutzen.

Mit **SET CHANGE** wechseln Sie zu einem anderen Set; siehe auch "SETS" on page 23.

COLLECT SAMPLES kopiert die gerade im Projekt genutzten Samples in den Projektordner, sodass Sie das Projekt unabhängig vom Audiopool verwalten können.

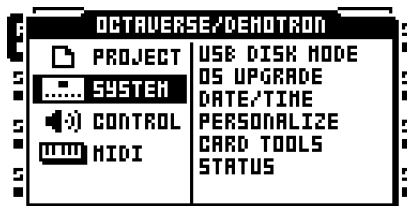
PURGE entfernt Samples, die Sie nicht mehr benutzen. Die Samples werden lediglich aus Ihrem Projekt entfernt, stehen jedoch weiterhin im Audiopool zur Verfügung.

SAVE CURRENT BANK funktioniert analog zum Befehl **SAVE** und speichert die Einstellungen und Zuweisungen der gerade in Bearbeitung befindlichen Bank.

RELOAD CURRENT BANK funktioniert analog zum Befehl **RELOAD** und lädt einen zuvor gespeicherten Bankstatus.

SYSTEM

Über dieses Menü können Sie die USB-Verbindung aktivieren, das Betriebssystem aktualisieren, Datum und Zeit einstellen und sonstige Personalisierungen vornehmen. Ebenso



erhalten Sie Zugriff auf den Dateimanager, mit dem Sie grundlegende Bearbeitungsfunktionen ausführen können.

USB DISK MODE aktiviert die USB-Verbindung. Schließen Sie Octatrack an die USB-Schnittstelle Ihres Rechners an, wählen Sie **USB DISK MODE** und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Nun wird Ihre CF-Karte als externes Massenspeichergerät am Computer angezeigt. Dank der USB-Konnektivität können Sie Ihren Audiopool über Ihren Rechner füllen; siehe auch "HINZUFÜGEN VON SAMPLES ZUM AUDIOPOOL" on page 25.



- Um den **USB-Modus** zu verlassen, müssen Sie Octatrack als **Massenspeichergerät** von Ihrem Computer abziehen.



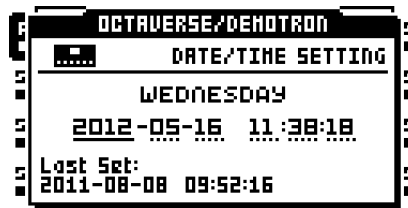
- Schließlich können Sie über **USB** eine Sicherheitskopie Ihrer Sets auf Ihre Festplatte kopieren.

Mit **OS UPGRADE** können Sie das Betriebssystem von Octatrack aktualisieren. (Alternativ lässt sich die Aktualisierung auch über das **STARTUP-MENÜ** ausführen.) Für die Aktualisierung muss die entsprechende Aktualisierungsdatei *.bin im Hauptverzeichnis Ihrer CF-Karte gespeichert sein. Wählen Sie **OS UPGRADE** und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Sie werden gefragt, ob Sie die Aktualisierung durchführen wollen. Drücken Sie **[ENTER/YES]**, um die Aktualisierung zu starten. Mit **[EXIT/NO]** können Sie den Vorgang abbrechen.



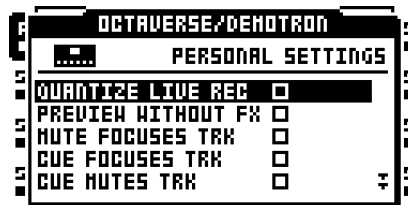
- Ab **OS 1.00** wird das jeweils aktivierte Projekt vor dem Start der Aktualisierung automatisch auf der **CF-Karte** abgespeichert.

Unter **DATE/TIME** stellen Sie Datum und Uhrzeit für Octatrack ein.



Hier können Sie mit der **[RECHTEN]** und **[LINKEN]**-Pfeiltaste zwischen den Einstellungen wechseln. Mit der **[AUFWÄRTS]**- und der **[ABWÄRTS]**-Pfeiltaste stellen Sie die entsprechenden Werte ein. Bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**.

Unter **PERSONALIZE** können Sie bestimmte Projekteinstellungen personalisieren. Wählen Sie hierzu das Menü an und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Mit **[ENTER/YES]** oder **[RECHTS]/[LINKS]** aktivieren und deaktivieren Sie sämtliche Einstellungen.



Mit **QUANTIZE LIVE REC** werden im LIVE-Modus eingegebene Noten in Sequenzer-Steps umgewandelt. Bleibt diese Option unmarkiert, werden die Noten in Abhängigkeit vom Micro-Timing quantisiert (d. h. in 1/384 Steps).

Bleibt die Option **PREVIEW WITHOUT FX** unmarkiert, werden die zum Abhören ausgewählten Samples durch die Effekte der gerade laufenden Spur beeinträchtigt. Wenn Sie die Samples ohne Effekte abhören wollen, müssen Sie diese Option markieren.

MUTE FOCUSES TRACK aktiviert eine Audiospur, die zuvor mit **[FUNCTION] + [TRACK]** gemutet wurde.

CUE FOCUSES TRACK aktiviert eine Audiospur, die zuvor mit **[CUE] + [TRACK]** gemutet wurde.

CUE MUTES TRACK kombiniert die Cue- und die Mute-Funktion, d. h. eine Audiospur, die zum Abhören ausgewählt wurde, wird gleichzeitig gemutet.

Mit **DISABLE FUNCTION + ENCODER** werden alle Funktionen deaktiviert, die zuvor mit **[FUNCTION]** oder den **ENCODERN** aktiviert wurden.

DISABLE YES/NO ARM deaktiviert die One-Shot-Trigger, wenn **[ENTER/YES]** oder **[EXIT/NO]** gedrückt werden. Die One-Shot-Trigger können dann immernoch mit **[FUNCTION] + [ENTER/YES]** oder **[FUNCTION] + [EXIT/NO]** abgefeuert werden. Zu den One-Shot-Triggern, siehe auch "ONE SHOT-TRIGGER" on page 83.

DIS. STOP-STOP ARM deaktiviert die One-Shot-Trigger, wenn bei gestopptem Sequenzer die **[STOP]**-Taste doppelt gedrückt wird.

Mit **DIS. PAGE AUTOCOPY** stoppt die automatische Verbreitung vorhandener Trigger, wenn Spuren oder Pattern verlängert werden. Lesen Sie hierzu Abschnitt "SCALE-MENÜ" on page 97.

Mit **DEFAULT TRIG MODE** legen Sie den Standard-Trigger-Modus für Ihre neuen Projekte fest; siehe auch "PATTERN-MENÜ" on page 94.

Mit **DEFAULT REC MODE** stellen Sie den Standard-Trigger-Modus für die Rekorder der Audiospuren ein; siehe auch "AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ" on page 52.

Für **SAVE SAMPLES TO** stehen 2 Einstellungen zur Auswahl.

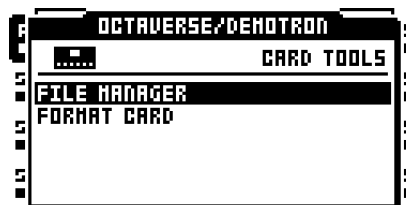
- **AUDIO POOL** legt die über den Audio-Editor aufgenommenen und gespeicherten Samples im Audiopool Ihres Sets ab.
- **PROJECT DIRECTORY** legt die über den Audio-Editor aufgenommenen und gespeicherten Samples im Projektordner ab.

Unter **SHORT SAMPLE NAME** stellen Sie ein, wie die Namen der in die Sample-Slot-Liste der Flex- und der Static-Maschinen aufgenommenen Samples abgekürzt werden, falls sie zu lang sind.

- Mit **BEG+END** werden die ersten fünf Buchstaben und die letzten fünf Buchstaben des Namens kombiniert. Dies ist die Standardeinstellung.
- Mit **BEG ONLY** werden die ersten zehn Buchstaben des Namens angezeigt.
- Mit **END ONLY** erscheinen die letzten zehn Buchstaben des Namens.

Ist **RECORD QUICK MODE** markiert, entfällt die Notwendigkeit, zum Start des manuellen Samplings zusätzlich zur **[REC]**-Taste auch die entsprechende **[TRACK]**-Taste zu drücken. Das manuelle Sampling mit dem der laufenden Spur zugewiesenen Spurenrekorder wird dann direkt mit **[REC]** gestartet, sodass Sie Ihre zweite Hand frei haben. Beim Sampling mit den internen Soundquellen funktioniert der **QUICK MODE** etwas anders: Um das Sampling über die **[MIDI]**-Taste zu starten, müssen die **AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜS** aktiviert sein. Ist dies nicht der Fall, schalten Sie mit der **[MIDI]**-Taste in den MIDI-Modus um. (Siehe auch "MANUELLES SAMPLING" on page 56.)

Unter **CARD TOOLS** finden Sie verschiedene Optionen für die Verwaltung der Compact-Flash-Karte. Hier können Sie die Karte formatieren und Dateien kopieren, löschen, umbenennen, usw.



Unter **FILE MANAGER** erhalten Sie Zugriff auf die Dateien der CompactFlash-Karte, so als würden Sie mit einem Computer arbeiten. Sobald Sie den Datei-Manager aufrufen, wird die Wiedergabe über den Sequenzer gestoppt und das gerade bearbeitete Projekt wird auf der Karte gespeichert.

FILE MANAGER	
▷OCTAVERSE▷DEMDTRON	
arr01.strd	0.01
arr01.work	0.01
arr02.strd	0.01
arr02.work	0.01
arr03.strd	0.01
MK DIR RENAME DELETE COPY PASTE	

Die Navigation im Datei-Manager erfolgt mittels der **[PFEIL]**-Tasten. Um Ihnen die Navigation zu erleichtern, ist in der obersten Menüzeile der jeweilige Ordnerpfad angegeben.

Im Datei-Manager stehen Ihnen zwei Arbeitsplätze zur Verfügung. Diese fungieren quasi als Direktverknüpfung zu den Speicherorten der CompactFlash-Karte. Für die Zuweisung der Speicherorte zum Arbeitsplatz 1 gehen Sie wie folgt vor: Setzen Sie den Cursor auf den gewünschten Speicherort und drücken Sie dann die **[TRACK]**-Tasten 1-4. Die Zuweisung zum Arbeitsplatz 2 erfolgt analog, nur dass Sie hier die **[TRACK]**-Tasten 5-8 nutzen. Anschließend können Sie mit den **[TRACK]**-Tasten 1-4 und den **[TRACK]**-Tasten 5-8 zwischen beiden Arbeitsplätzen hin- und her-springen.

Die zum Projekt gehörigen Dateien sind im gleichnamigen Projektordner abgelegt. Jede Projektdatei existiert mit zwei unterschiedlichen Dateiendungen: einmal der Endung *.strd und ein weiteres Mal mit der Endung *.work. Dateien, die mit dem Befehl **SAVE** gesichert wurde, erhalten die Endung *.strd. Die Dateien des gerade in Bearbeitung befindlichen Projekts erhalten die Endung *.work.

In der untersten Zeile auf dem Display sehen Sie die jeweils verfügbaren Befehle, die Sie über die grauen **[PARAMETER]**-Tasten auswählen. Mit **[FUNCTION]** erhalten Sie Zugriff auf weitere Befehle.

MK DIR erstellt einen Ordner. Anschließend erscheint das Menü für die Namensgebung. Hier können Sie den Ordernamen festlegen.

Mit **RENAME** können Sie Ordner und Dateien umbenennen. Auch hier erscheint logischerweise das Menü für die Namensgebung.

Mit **DELETE** können Sie Ordner und Dateien löschen.

Mit **COPY** kopieren Sie Ordner und Dateien.

PASTE dient zum Einfügen kopierter Ordner und Dateien.

Für **CUT** müssen Sie gleichzeitig **[FUNCTION]** drücken. Erst dann können Sie Dateien und Ordner ausschneiden.



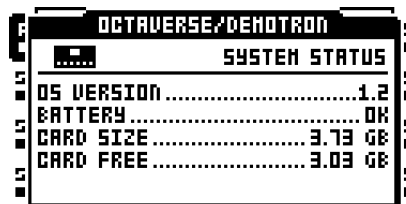
- Beim Arbeiten mit dem Dateimanager sollten Sie konzentriert vorgehen, denn hier kann es schnell geschehen, dass die verkehrten Dateien gelöscht oder umbenannt werden.



- Sie können ganz einfach ein Projekt mit Ihren Lieblingsbänken erstellen, indem Sie die entsprechenden Bänke in einen neuen Projektordner kopieren. Bitte beachten Sie, dass hierbei lediglich die Sequenzerdaten, Parts, Szenen und Parametereinstellungen mitkopiert werden, nicht jedoch die Samples. Auch die Maschinen bleiben weiterhin denselben Sample-Slot-Positionen der Flex- und Static-Maschine zugewiesen. Daher müssen Sie die für die kopierte Bank genutzten Samples erneut in leere Sample-Slot-Positionen laden und die entsprechenden Maschinenzuweisungen nochmals vornehmen.

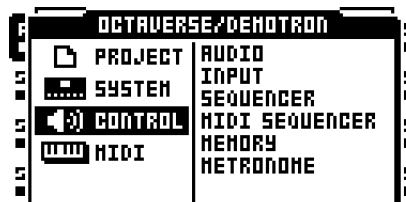
FORMAT CARD formatiert Ihre CompactFlash-Karte. Wählen Sie den Befehl aus und drücken Sie [ENTER/YES]. Danach erscheint eine Sicherheitsabfrage, ob Sie tatsächlich mit der Formatierung beginnen wollen. Drücken Sie [ENTER/YES], um die Formatierung zu starten. Bitte beachten Sie, dass mit der Formatierung sämtliche auf der Karte gespeicherten Daten unwiderbringlich verloren gehen.

Im Menü **STATUS** finden Sie die Angaben zum Betriebssystem, zur Batterie und zur CF-Karte.

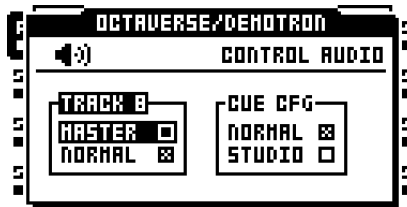


CONTROL

Hier können Sie verschiedene Track- und Sequenzereinstellungen ändern.



AUDIO steuert das Verhalten der Ausgänge. Hier können Sie festlegen, ob Spur 8 als Masterspur genutzt werden soll. Nutzen Sie die **[ENTER/YES]**-Taste zum Aktivieren **bzw.**



Deaktivieren der Einstellungen.

Im Abschnitt **TRACK 8** finden Sie 2 Einstellungen, die wahlweise aktiviert werden können.

- Mit **MASTER** veranlassen Sie, dass Spur 8 als Masterspur genutzt wird. Damit werden alle für Spur 8 definierten Einstellungen automatisch für alle übrigen Spuren wie auch für das eingespielte Audiomaterial übernommen.
- Mit **NORMAL** versetzen Sie Spur 8 in den Status einer normalen Audiospur zurück.

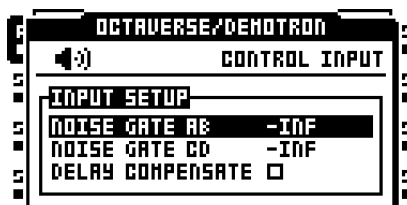


- **Die für die Masterspur relevanten Einstellungen sind: AMP SETUP, LFO MAIN/ SETUP und EFFECT 1 + EFFECT 2 MAIN/SETUP.**

Unter **CUE CFG** können Sie veranlassen, dass die Cue-Ausgänge als normales Studio-Ausgangspaar genutzt werden. Auch hier finden Sie 2 Einstellungen, die wahlweise aktiviert werden können. (Siehe auch "HAUPT- UND CUE-AUSGÄNGE" on page 78.)

- Mit **NORMAL** verhalten sich die Cue-Ausgänge so, dass die Signale der jeweils laufenden Spur mit **[CUE] + [TRACK]** abgehört werden können.
- Mit **STUDIO** deaktivieren Sie die Cue-Funktion, sodass Sie die Cue-Ausgänge als normales Ausgangspaar nutzen können. Für jede Audiospur sind zwei separate **LEV**-Einstellungen zuweisbar: für die Hauptausgänge und für die Cue-Ausgänge. Die **LEV**-Einstellung für die Hauptausgänge wird über den **LEVEL**-Drehregler justiert. Gleiches gilt für die **LEV**-Einstellung für die Cue-Ausgänge, nur dass Sie hier die **[CUE]**-Taste gedrückt halten müssen, während Sie den **LEVEL**-Drehregler bewegen. Wenn Sie für die Cue-Ausgänge die Einstellung **STUDIO** gewählt haben, sind an diesen Ausgängen keine Signale hörbar, wenn Sie die entsprechende Audiospur stummschalten.

Unter **INPUT** steuern Sie Noise Gate und Latenzkompensation der Audio-Eingänge.

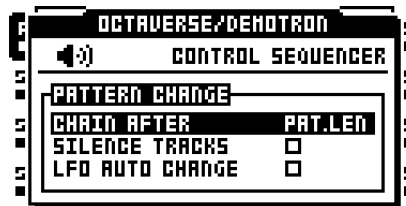


NOISE GATE AB bezieht sich auf die PegelEinstellung (in dB) des Noise Gate für das Eingangspaar AB. Mit dem **LEVEL**-Regler stellen Sie den gewünschten Threshold für die Aktivierung des Noise Gate ein. Frequenzen unterhalb des Schwellenwerts werden nicht ausgegeben. Mit der Einstellung -INF wird das Noise Gate deaktiviert.

NOISE GATE CD bezieht sich entsprechend auf die PegelEinstellung (in dB) des Noise Gate für das Eingangspaar CD. Mit dem **LEVEL**-Regler stellen Sie den gewünschten Threshold für die Aktivierung des Noise Gate ein. Frequenzen unterhalb des Schwellenwerts werden nicht ausgegeben. Mit der Einstellung -INF wird das Noise Gate deaktiviert.

Unter **DELAY COMPENSATE** wählen Sie die Verzögerung des durch die DIR-Werte beeinflussten Audiosignals. Damit gleichen Sie die durch das Routing bedingte Latenz aus. Wenn Sie Ihr Audiomaterial sowohl über die DIR-Eingänge als auch über eine Thru-/Pickup-Maschine routen, können Sie damit sicherstellen, dass die Signale synchron laufen. Würden Sie auf eine Einstellung zur Latenzkompensation verzichten, wäre das über die Thru- bzw. Pickup-Maschine geroutete Signal routingbedingt ein paar Millisekunden später zu hören als das über die DIR-Eingänge geroutete Signal und es ergäbe sich eine leichte Phasenverschiebung.

Im Menü **SEQUENCER** stellen Sie das Verhalten des Sequenzers ein.

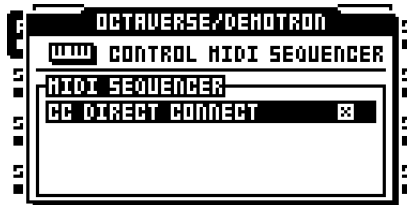


CHAIN AFTER legt fest, wann die Wiedergabe von Patternketten einsetzt. Die Standardeinstellung ist **PAT.LEN**. Damit startet eine neue Patternkette erst dann, wenn die vorige Patternkette von Anfang bis Ende abgespielt wurde. Wenn Sie im PATTERN-MENÜ die Option PER TRACK eingestellt haben und eine sehr lange MASTER LENGHT-Einstellung gewählt haben, empfiehlt es sich, die neue Patternkette bereits nach Ablauf einer bestimmten Step-Anzahl einzuspielen. Diese Step-Anzahl legen Sie mit dem **LEVEL**-Drehregler fest. Bitte beachten Sie, dass die hier vorgenommene Einstellung alle im Projekt verwalteten Pattern betrifft. Wenn Sie jeweils individuelle Einstellungen für Ihre Pattern bevorzugen, können Sie diese im PATTERN-MENÜ definieren. Dort müssen Sie dann die Option **USE PRJ SET.** deaktivieren, bevor Sie individuelle Einstellungen vornehmen können. Weitere Informationen zur Option PER TRACK im PATTERN-MENÜ finden Sie in Abschnitt "SCALE-MENÜ" on page 97. (Siehe ebenso page 94.)

SILENCE TRACKS schaltet alle Spuren stumm wenn Sie zu einem Pattern wechseln, das mit einem anderen Part verlinkt ist. Die Samples der gerade laufenden Spur gehen dann (gemäß den im AMP-MENÜ eingegebenen Werten) in die Release-Phase über. Ist die Option SILENCE TRACKS deaktiviert, laufen die Samples des vorigen Patterns/Parts solange weiter, bis auf der Spur des neuen Patterns ein Event getriggert wird. Sie können die Option SILENCE TRACKS mit der **[ENTER/YES]**-Taste aktivieren bzw. deaktivieren. Die hier vorgenommene Einstellung betrifft alle im Projekt verwalteten Pattern. Wenn Sie jeweils individuelle Einstellungen für Ihre Pattern bevorzugen, können Sie diese im PATTERN-MENÜ definieren. (Siehe auch "PATTERN-MENÜ" on page 94 .)

LFO AUTO CHANGE veranlasst, dass alle LFOs mit allen neuen Änderungen automatisch neu abgespielt werden, sobald Sie zu einem Pattern mit einem anderen Part springen. Bleibt diese Option unmarkiert, so bleiben die LFO-Einstellungen des vorigen Pattern bzw. Parts erhalten, bis auf der Spur des neuen Patterns ein Trigger abgefeuert wird. Sie können die Option **LFO AUTO CHANGE** mit der **[ENTER/YES]**-Taste aktivieren bzw. deaktivieren.

Unter **MIDI SEQUENCER** finden Sie die Einstellungen für **CC DIRECT CONNECT**.



Die Option **CC DIRECT CONNECT** wird mit **[ENTER/YES]** aktiviert bzw. deaktiviert. Hier stehen 2 Optionen zur Verfügung:

- Im MIDI-Modus werden mit ON die MIDI-Befehle direkt zu den MIDI-Ausgängen geroutet. Im LIVE-Modus bewirkt ON, dass spezielle, im CTRL 1- und CTRL 2-KONFIGURATIONSMENÜ definierte CCs auch per Sequenzer aufgenommen werden. Die übrigen CCs werden dann zwar nicht mit Octatrack aufgenommen, wohl aber zu den MIDI-Ausgängen geroutet.
- Mit OFF werden die CCs gemäß MIDI-Notenzuweisung über den Auto Channel geroutet; siehe die entsprechende Tabelle im Abschnitt "Anhang C: MIDI-CCs". Die MIDI CCs 36-45 werden dann gemäß den im CTRL 1- und CTRL 2-KONFIGURATIONSMENÜ vorgenommenen Einstellungen zugewiesen.



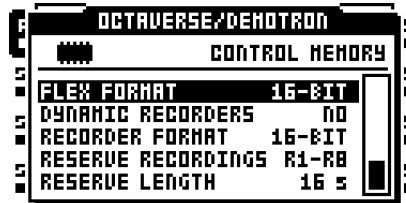
- Die über den MIDI-Kanal der gerade aktivierten MIDI-Spur eingehenden Befehle werden geroutet, als wäre **CC DIRECT CONNECT** aktiviert.



- **CC DIRECT CONNECT** sollten Sie idealerweise dann einsetzen, wenn Sie die MIDI-Ein- und Ausgänge von Octatrack mit den MIDI-Ein- und Ausgängen eines externen Synthesizers verbinden. Ist **CC DIRECT CONNECT** aktiviert und ist für den externen Synthesizer die Einstellung **LOCAL OFF** gewählt, dann wird beim Bewegen eines Reglers am Synthesizer der diesem Regler zugewiesenen Parameter gesteuert und ein MIDI-Befehl an den Auto Channel oder den MIDI Channel der gerade aktivierten MIDI-Spur gesendet. Ist der für den Synthesizer-Regler programmierte CC-Wert einem der im CTRL 1/CTRL 2 KONFIGURATIONSMENÜ konfigurierten Parameter zugewiesen, können Sie im LIVE-Modus die an diesem Regler vorgenommenen Änderungen mit Octatrack aufzeichnen. Gleiches gilt für Parameterlocks. Halten Sie eine **[TRIG]**-Taste gedrückt und drehen Sie den entsprechenden Regler am Synthesizer. Damit wird der dem Regler zugewiesene Parameter mit einem Lock versehen.

- Näheres zur Konfiguration von Octatrack für die Arbeit mit einem externen MIDI-Gerät und die Aktivierung von CC DIRECT CONNECT finden Sie in Abschnitt "OCTATRACK ALS MIDI CONTROL-CENTER" on page 132 .

Unter **MEMORY** finden Sie die Einstellungen zur Bit-Tiefe und zur Aufteilung des Arbeitsspeichers. Mit dem **LEVEL**-Drehregler oder der **[LINKEN]** bzw. **[RECHTEN]** Pfeiltaste



können Sie zwischen den einzelnen Optionen umschalten.

Für jedes Projekt stehen Ihnen 85,5 MB RAM zur Verfügung. Der Arbeitsspeicher wird zwischen den Flex-Maschinen und den Spurenrekordern aufgeteilt. Im MEMORY-MENÜ können Sie diese Aufteilung bearbeiten. Die Säule rechts zeigt die jeweils aktuelle Aufteilung. Der gepunktete Bereich ganz oben zeigt den durch die Flex-Maschinen belegten Arbeitsspeicher, der weiße Bereich in der Mitte den noch freien Arbeitsspeicher und der schwarze Bereich unten den durch die Spurenrekorder genutzten Arbeitsspeicher.

Etwaige Änderungen werden erst übernommen, wenn Sie das Menü verlassen. In diesem Fall erscheint eine Abfrage, ob Sie die Änderungen übernehmen wollen. Bitte beachten Sie, dass alle Rekorderbuffer gelöscht werden, wenn sie die Abfrage bestätigen.

Unter **FLEX FORMAT** können Sie die Bit-Tiefe für die Samples, die in die Sample-Slot-Liste der Flex-Maschinen geladen werden sollen, einstellen. Die Samples für die Static-Maschinen werden durch diese Einstellung nicht beeinträchtigt. Für die Bit-Tiefe stehen 2 Einstellungen zur Verfügung:

- Mit 24-BIT behalten alle 24-Bit-Samples ihre Bit-Tiefe, wenn sie in die Sample-Slot-Liste einer Flex-Maschine geladen werden. 16-Bit-Samples behalten ihre 16 Bit.
- Mit 16-BIT werden alle 24-Bit-Samples in 16-Bit-Samples umgewandelt, wenn sie in die Sample-Slot-Liste einer Flex-Maschine geladen werden. Damit wird weniger Arbeitsspeicher belegt. Alle Samples, die gespeichert werden, solange diese Einstellung aktiviert ist, werden – unabhängig von ihrer ursprünglichen Bit-Tiefe – als 16-Bit-Samples abgelegt. (Wenn Sie ein 24-Bit-Sample speichern, erscheint eine Meldung, die Sie darüber informiert, dass das Sample als 16-Bit-Sample abgelegt wird.)

Unter **DYNAMIC RECORDERS TO** stehen gleichfalls 2 Einstellungen zur Auswahl.

- Mit NO wird der Arbeitsspeicher der Spurenrekorder auf 16 Sekunden Sample-Zeit begrenzt. (Mit den nachfolgenden Optionen **RESERVE RECORDINGS** und **RESERVE LENGTH** können Sie diese Einstellung noch einmal modifizieren.)
- YES gestattet, dass der Arbeitsspeicher der Flex-Maschinen beansprucht wird, wenn der Standardspeicher von 16 Sekunden nicht ausreicht.

RECORDER FORMAT gibt die Bit-Tiefe für die Rekorder-Samples an (16-bit und 24-bit).

Unter **RESERVE RECORDINGS** legen Sie fest, welche Spurenrekorder eine individuelle Sample-Zeit in Anspruch nehmen können. Zusammen mit der unter **RESERVE LENGTH** gewählten Einstellung bestimmt der hier gewählte Wert die Größe des insgesamt für die Rekorder verfügbaren Arbeitsspeichers.

- Mit R1...R1-R8 legen Sie fest, auf welche Rekorder die unter **RESERVE LENGTH** gewählte Einstellung zutreffen soll. Für die Rekorder außerhalb des eingestellten Bereichs steht kein Arbeitsspeicher zur Verfügung, d. h., mit diesem Rekordern kann nicht gesampelt werden, es sei denn, **DYNAMIC RECORDERS** ist auf YES gesetzt. Für die ausgewählten Rekorder kann der Arbeitsspeicher der Flex-Maschinen beansprucht werden.
- Mit NONE wird der für die Spurenrekorder verfügbare Arbeitsspeicher den Flex-Maschinen zugewiesen, sodass für diese insgesamt 85,5 MB verfügbar sind. Dies bedeutet, dass Sie mit den Rekordern nicht sampeln können, es sei denn, Sie haben **DYNAMIC RECORDERS** auf YES gesetzt. Ist dies der Fall, wird für das Sampeln mit den Spurenrekordern der noch freie Arbeitsspeicher der Flex-Maschinen genutzt. Ist NONE ausgewählt, sind die unter **RESERVE LENGTH** gewählten Einstellungen nicht von Bedeutung.

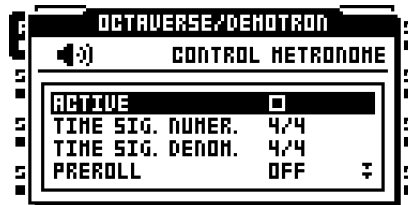
Unter **RESERVE LENGTH** können Sie Arbeitsspeicher für die unter **RESERVE RECORDINGS** ausgewählten Rekorder reservieren. Für die ausgewählten Rekorder steht dann stets die hier festgelegte Sample-Zeit (in Sekunden) zur Verfügung. Oben links auf dem Display werden zusätzlich die der Sample-Zeit entsprechende Länge in Steps (gemäß BPM) und der der Sample-Zeit entsprechende Arbeitsspeicher angezeigt. Je nach Einstellung ändert sich auch die Anzeige des für die Spurenrekorder verfügbaren Speichers (siehe die schwarze Säule rechts im Display). Je mehr Arbeitsspeicher für die Spurenrekorder reserviert ist, desto weniger Arbeitsspeicher steht für die Arbeit mit den Flex-Maschinen zur Verfügung und umgekehrt: Je geringer die eingestellte Sample-Zeit, desto mehr Arbeitsspeicher ist für die Flex-Maschinen verfügbar. Ist **DYNAMIC RECORDERS** auf YES gesetzt, beanspruchen die Spurenrekorder den noch freien Arbeitsspeicher der Flex-Maschinen, sobald die eingestellte Sample-Zeit überschritten wird.



- **Wenn sie für einen Spurenrekorder eine längere Sample-Zeit reserviert haben, können Sie diesen Rekorder zum Sampeln ganzer Songs nutzen.**

Unter **METRONOM** konfigurieren Sie das Metronom von Octatrack. Wenn sie hier ein Click-Signal aktivieren, erleichtern Sie sich die Eingabe von Sample- oder Noten-Triggern im LIVE-Modus. Bitte beachten Sie, dass das Metronom nur bei aktiviertem Sequenzer hörbar ist. Sie können das Metronom ganz einfach mit **[CUE] + [TEMPO]** zu- und aus-

schalten. Mit dem **LEVEL**-Drehregler oder der **[LINKEN]/[RECHTEN]** Pfeiltaste können Sie zwischen den einzelnen Einstellungen umschalten.



Mit **ACTIVE** aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Metronom.

Unter **TIME SIG. NUMER** stellen Sie den Notenwert für das Taktmaß ein.

Unter **TIME SIG. DENOM** wählen Sie die Anzahl der Schläge pro Minute.

Unter **PREROLL** legen Sie fest, über wie viele Takte hinweg Sie das Metronom hören wollen, bevor der Sequenzer einsetzt. Diese Einstellung wirkt sich nur auf den Start des Sequenzers im LIVE-Modus aus.

CUE VOLUME steuert den Pegel des an die Cue-Ausgänge gesendeten Metronomsignals.

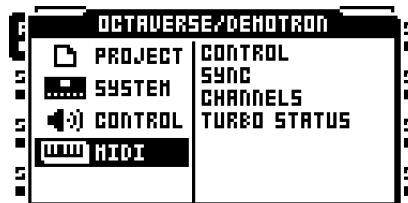
MAIN VOLUME steuert den Pegel des an die Hauptausgänge gesendeten Metronomsignals.

Mit **TONAL** erhält das Click-Signal eine tonale Färbung. Ist **TONAL** deaktiviert, ist nur ein kurzer tonloser Impuls zu hören.

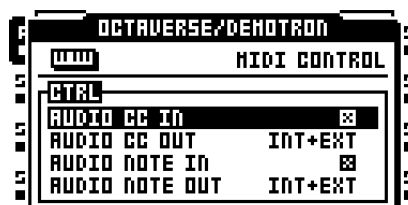
Unter **PITCH** legen Sie die Tonhöhe des tonalen Click-Signals fest. Ist **TONAL** deaktiviert, steht diese Einstellung nicht zur Verfügung.

MIDI

Hier können Sie verschiedene MIDI-Einstellungen vornehmen.



Im Abschnitt **CONTROL** konfigurieren Sie, wie auf bestimmte MIDI-Befehle reagiert werden soll.



Unter **AUDIO CC IN** stellen Sie ein, ob die Audiospuren auf eingehende MIDI-Befehle reagieren sollen oder nicht. Sie aktivieren und deaktivieren diese Option mit **[ENTER/YES]**. Ist sie deaktiviert, werden eingehende MIDI-Befehle ignoriert.

Unter **AUDIO CC OUT** legen Sie fest, ob und wie CC-Befehle mit den für die Audiospuren verfügbaren Reglern gesendet werden. Hier sind 3 Einstellungen möglich, zwischen denen Sie mit der **[RECHTEN]** und **[LINKEN]** Pfeiltaste oder mit **[ENTER/YES]** hin und her wechseln können.

- Ist INT ausgewählt, werden nur die internen Parameter mit den Reglern gesteuert. Es werden keine CC-Befehle gesendet.
- Mit EXT werden CC-Befehle gesendet, aber die internen Parameter bleiben unbeeinträchtigt. Damit arbeiten die Regler quasi so, als befände sich Octatrack im LOCAL OFF-Modus.
- Mit INT+EXT werden sowohl die internen Parameter angesprochen als auch CC-Befehle gesendet.

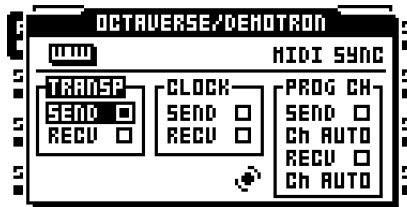
Unter **AUDIO NOTE IN** stellen Sie ein, ob die Audiospuren durch eingehende MIDI-Notenbefehle gesteuert werden sollen oder nicht. Sie aktivieren und deaktivieren diese Option mit **[ENTER/YES]**. Ist die Option deaktiviert, reagieren die Audiospuren nicht auf eingehende MIDI-Notenbefehle, d. h., die Audiospuren und die ihnen zugewiesenen Maschinen können nicht extern getriggert werden.

Unter **AUDIO NOTE OUT** legen Sie fest, welche MIDI-Information mit den **[TRIG]**-Tasten übertragen werden. Auch hier sind 3 Einstellungen möglich, zwischen denen Sie mit der **[RECHTEN]** und **[LINKEN]** Pfeiltaste oder mit **[ENTER/YES]** hin- und her wechseln können.

- Ist INT aktiviert, können Sie mit den **[TRIG]**-Tasten nur die internen Maschinen und Spuren ansprechen. Mit den **[TRIG]**-Tasten werden dann keine MIDI-Notenbefehle gesendet, es sei denn, es ist eine MIDI-Spur aktiviert.
- Ist EXT aktiviert, können Sie die **[TRIG]**-Tasten zum Versenden von MIDI-Notenbefehle nutzen. Damit stehen die **[TRIG]**-Tasten nicht zum Triggern der Audiospuren und ihrer Maschinen zur Verfügung. Damit arbeiten die **[TRIG]**-Tasten quasi so, als befände sich Octatrack im LOCAL OFF-Modus.
- Ist INT+EXT aktiviert, können Sie mit den **[TRIG]**-Tasten sowohl die Audiospuren und deren Maschinen triggern, als auch MIDI-Notenbefehle senden.

Unter **SYNC** richten Sie Octatrack für Übertragung und Empfang von MIDI Clock- und anderen Sequenzerdaten ein. Wählen Sie hierzu das Menü an und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Zwischen den einzelnen Optionen können Sie sich mit Hilfe der **[PFEIL]**-Tasten

bewegen. Nutzen Sie die **[ENTER/YES]**-Taste zum Aktivieren bzw. Deaktivieren der Einstellungen.



Mit **TRANSPORT SEND** aktivieren Sie Octatrack für das Versenden von MIDI-Echtzeitbefehlen wie Play, Stop und Continue und der Daten zur Song Pointer-Position.

Mit **TRANSPORT RECEIVE** aktivieren Sie Octatrack für den Empfang von MIDI-Echtzeitbefehlen wie Play, Stop und Continue und der Daten zur Song Pointer-Position.

CLOCK SEND aktiviert Octatrack für das Versenden von MIDI-Clock-Daten.

CLOCK RECEIVE aktiviert Octatrack für den Empfang von MIDI-Clock-Daten von externen Geräten.

PROG CH SEND aktiviert Octatrack für das Versenden von Program Change-Befehlen, wenn Veränderungen am gerade laufenden Pattern vorgenommen werden. Den Sendekanal stellen Sie mit der nachfolgenden Option ein.

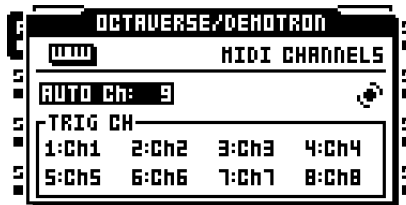
Unter **CHANNEL** stellen Sie den Kanal ein, auf dem Program Change-Befehle gesendet werden sollen. Nutzen Sie hierfür den **LEVEL**-Drehregler. Ist **AUTO** aktiviert, werden die Befehle auf dem ersten MIDI-Kanal gesendet, der von den Audiospuren, aber nicht von den MIDI-Spuren genutzt wird. Ist ein bestimmter MIDI-Kanal eingestellt, werden die Program Change-Befehle über diesen Kanal gesendet.

Mit **PROG CH RECEIVE** aktivieren Sie Octatrack für den Empfang von Program Change-Befehlen. Den Empfangskanal stellen Sie mit der unten erläuterten Option ein.

Unter **CHANNEL** stellen Sie den Kanal ein, auf dem Program Change-Befehle empfangen werden sollen. Mit der Option **AUTO** werden alle im **CHANNELS**-Menü eingetragenen Kanäle für den Empfang aktiviert. Die Einstellungen zum Auto Channel finden Sie im **CHANNELS**-Menü. Mehr Informationen erhält der nachfolgende Abschnitt. Wenn Sie die Option **AUTO** nicht nutzen wollen, können Sie jeden anderen MIDI-Kanal auswählen.

Im Abschnitt **CHANNELS** nehmen Sie die Konfiguration für die MIDI-Kanäle vor. Mit der **[LINKEN]** und der **[RECHTEN]**-Pfeiltaste können Sie durch die Einstellungen scrollen. Mit

der **[AUFWÄRTS]**- und der **[ABWÄRTS]**-Pfeiltaste oder dem **LEVEL**-Drehregler wechseln Sie den MIDI-Kanal.



Unter **AUTO CHANNEL** stellen Sie den MIDI-Kanal ein, auf dem die CC-Befehle für die gerade laufende Spur gesendet werden. Im LIVE-Modus können die über den Auto Channel gesendeten CC-Befehle in die gerade laufende Spur aufgenommen werden. Wenn Sie sich im MIDI-Modus befinden und CC DIRECT CONNECT aktiviert haben, werden die über den Auto Channel gesendeten CC-Befehle direkt zum MIDI-Ausgang geroutet. Im LIVE-Modus können ebenso die im CTRL 1 und CTRL 2-KONFIGURATIONSMENÜ definierten CC-Befehle in die gerade laufende Spur aufgenommen werden. Ist CC DIRECT CONNECT nicht aktiviert, werden die MIDI-Spuren wie in der Tabelle zur MIDI-Notenzuweisung angegeben angesprochen; siehe "Anhang C: MIDI-CCs".

MIDI-Befehle zur Steuerung der Tonhöhe können in chromatischer Folge aufgezeichnet werden, wenn sie über den Auto Channel gesendet werden. Damit erhalten Sie eine Alternative zum CHROMATIC-Modus. Zu den MIDI-Notenbefehlen, siehe "Anhang C: MIDI-CCs". Zum CHROMATIC-Modus, siehe page 86.

Unter **TRIG CHANNEL** legen Sie die Zuordnung der Audiospuren zu den MIDI-Kanälen fest. Wenn Sie hier z. B. der Spur 1 den MIDI-Kanal 1 zuweisen, können Sie Spur 1 mit den in Abschnitt "Anhang C: MIDI-CCs" gelisteten Befehlen über ein externes Gerät steuern. Ebenso können Sie auf dieser Spur MIDI-Daten über den MIDI-Kanal 1 senden – z. B. über die *ENCODER* oder die [TRIG]-Tasten. Mit der Einstellung OFF werden keine MIDI-Daten auf der Spur gesendet oder empfangen.



- Wenn Sie Octatrack als MIDI-Sequencer zur Steuerung externer Instrumente einsetzen, sollten Sie den Audiospuren und den MIDI-Spuren von Octatrack jeweils unterschiedliche MIDI-Kanäle zuweisen, da sich andernfalls unerwünschte MIDI-Konflikte ergeben können; siehe auch "MIDI-ROUTING" on page 116.



- Parameter- und Szenenlocks können ebenso über den Auto Channel programmiert werden. Halten Sie hierzu die entsprechende [TRIG]-Taste bzw. die [SCENE]-Taste gedrückt und senden Sie den CC-Befehl. Zu den einzelnen CC-Befehlen, siehe "Anhang C: MIDI-CCs".

Im Abschnitt **TURBO STATUS** aktivieren Sie den beschleunigten Datenaustausch zwischen verschiedenen Elektron-Geräten. Wenn sie Octatrack zusammen mit einem anderen Elektron-Gerät mit Turbo-Protokoll nutzen (z. B. mit Machinedrum oder Monomachine),

steht Ihnen eine bis zu 10 Mal größere Bandbreite zur Verfügung. Damit werden MIDI Clock-Signale sauber übertragen und das Timing von MIDI-Befehlen verbessert.

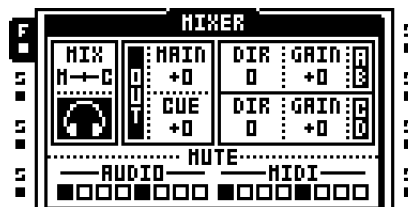


Unter **CURRENT SPEED** wird der aktuelle Multiplikator der normalen MIDI-Übertragungsrate angezeigt. Wenn Sie Octatrack zusammen mit einem MIDI-Gerät ohne Turbo-Protokoll nutzen, liegt die Übertragungsrate bei x 1,0.

Unter **NEGOTIATE** können Sie den Multiplikator der MIDI-Übertragungsrate auswählen. Nutzen Sie hierzu die **[RECHTE]/[LINKE]** Pfeiltaste. Drücken Sie **[ENTER/YES]**, um die Abstimmung zwischen den Geräten zu starten. Vergessen Sie nicht, zuvor Ihr externes turbokompatibles MIDI-Gerät an Octatrack anzuschließen.

MIXER-MENÜ

In diesem Abschnitt nehmen Sie die Einstellungen für den Kopfhörerausgang und die Eingangspaare AB und CD vor. Nutzen Sie hierfür den **LEVEL**-Drehregler. Solange Sie sich im MIXER-MENÜ befinden, können Sie die Spuren mit den **[TRIG]**-Tasten solo- und stummschalten. Die Einstellungen in diesem Menü betreffen alle Bänke und Pattern eines Projekts.



Mit **MIX** legen Sie fest, welche Signale über den Kopfhörerausgang abgehört werden können. Mit dem virtuellen Reglerschieber ganz links am Anschlag hören Sie das Signal der Hauptausgänge von Octatrack ab. Mit dem Reglerschieber ganz rechts am Anschlag liegt am Kopfhörerausgang das Signal der zum Vorabhören ausgewählten Spur an.

Im Feld **MAIN/CUE OUT** regeln Sie den Ausgangspegel der Haupt- und der Cue-Ausgänge. Der Nullwert verändert den anliegenden Pegel nicht. Der Wert +63 hebt den Pegel um 12 dB an.

Im Feld **AB/CD DIR** stehen Ihnen mixerähnliche Einstellungen zur Verfügung. Hier legen Sie fest, wie das Signal der Haupteingänge A/B und C/D zu den Hauptausgängen geroutet wird. Mit der **AB/CD DIR**-Einstellung 0 werden keine Signale zu den Hauptausgängen geroutet. Wählen Sie für **AB/CD DIR** den Wert 127, wird der Pegel der Eingangssignale nicht verändert.

Beim Sampling haben die **DIR**-Werte keinerlei Einfluss auf den Lautstärkepegel der Eingangssignale; Sie können also durchaus auch mit dem Wert 0 sampeln. Die **AB/CD DIR**-Einstellungen werden durch die **AB/CD GAIN**-Einstellungen beeinflusst,



- Der **DIR-Modus** ist ideal, wenn Sie **live arbeiten** und **alle Audiospuren bereits belegt** sind. Je nach **Größe Ihres Setups** können Sie **damit auf den Einsatz eines zusätzlichen Mixers verzichten**.
- Die **DIR-Eingangssignale** werden **lediglich durch die für die Masterspur programmierten Effekteinstellungen, nicht jedoch durch die FX-Blöcke** modifiziert. Wenn Sie die **Eingangssignale mit Effekten verfremden wollen**, müssen Sie sie durch eine **Thru-Maschine schleifen**.
- Wenn Sie sich **nicht im MIXER-MENÜ** befinden, können Sie den **Ausgangspegel der Hauptausgänge regeln**, indem Sie **[FUNCTION] drücken** und den **LEVEL-Regler bewegen**.

Im Feld **AB/CD GAIN** können Sie den **Gain der Eingangssignale erhöhen oder herabsetzen**. Mit dem Wert **-64** werden die Signale **gemutet**, mit dem Wert **0** wird der **Gain nicht verändert** und mit dem Wert **+63** wird der **Pegel der Signale um 12 dB erhöht**. Die **Einstellungen in diesem Feld beeinflussen den Pegel der Eingangssignale beim Samplen**, die **Einstellungen für AB/CD DIR** und die **Einstellungen der Thru-Maschinen**.

Im Abschnitt **MUTE** wird der **Status der gemuteten und der solo geschalteten Spuren abgebildet**. Wenn sie sich gerade im **MIXER-MENÜ** befinden, können Sie die **Stereo- und die MIDI-Spuren von Octatrack mit den [TRIG]-Tasten muten und solo schalten**. Hierbei sind die **[TRIG]-Tasten 1-8 den internen Audiospuren zugewiesen**, während die **[TRIG]-Tasten 9-16 den MIDI-Spuren vorbehalten** sind.

Um eine **Spur zu muten**, brauchen Sie lediglich auf die ihr zugewiesene **[TRIG]-Taste tippen**. **Gemutete Spuren** sind durch eine **ausgeschaltete <TRIG> LED** und eine **Linie anstelle eines Quadrats im Feld MUTE gekennzeichnet**. Eine **rot leuchtende <TRIG>-LED** und ein **umrandetes Quadrat im Feld MUTE des MIXER-MENÜS** zeigt die **zugeschalteten Spuren an**. Wenn Sie zum **Muten die Tastenkombination [FUNCTION] + [TRIG]-Taste verwenden**, bleibt die **Spur stummgeschaltet, solange Sie die [FUNCTION]-Taste gedrückt halten**. Eine **gerade gemutete Spur, die wieder zugeschaltet wird**, wenn Sie die **[FUNCTION]-Taste loslassen**, wird durch ein **“+” auf dem Display gekennzeichnet**. Für eine **gerade hörbare Spur, die gemutet wird**, sobald Sie die **[FUNCTION]-Taste loslassen**, erscheint ein **“X” auf dem Display**.

Zum **Solo-Schalten einzelner Audiospuren drücken Sie [CUE] + die der Spur zugeordnete [TRIG]-Taste**. Ist eine **Spur solo geschaltet**, leuchtet ihre **<TRIG>-LED grün** und der **Buchstabe “S” erscheint auf dem Display**. Die **Solo-Schaltung wird zurückgenommen**, wenn Sie **erneut die [CUE] + die entsprechende [TRIG]-Taste drücken**. **Spuren, die in den Normalzustand gesetzt werden, sobald sämtliche Solo-Schaltungen zurückgenommen werden**, sind durch eine **schwach rot leuchtende <TRIG>-LEDs** und ein **Quadrat mit gepunktetem Rand auf dem Display gekennzeichnet**. Bei **Spuren, die gemutet waren, bevor sie solo geschaltet wurden**, bleibt die **<TRIG>-LED dunkel**. Wird die **Solo-Schaltung zurückgenommen**, bleiben diese **Spuren weiterhin stummgeschaltet**. **Stummgeschaltete Spuren, die solo geschaltet werden**, bleiben **generell stummgeschaltet, wenn die Soloschaltung zurückgenommen wird**.

Wenn Sie eine **Audiospur muten, die zum Vorhören ausgewählt wurde**, werden die **entsprechenden Signale nicht zu den Hauptausgängen geroutet, können aber über die Cue-Ausgänge abgehört werden**. Die **Signale einer zum Vorhören ausgewählten Audiospur, die solo geschaltet wird**, werden **sowohl zu den Hauptausgängen als auch zu den Cue-Ausgängen geroutet**.



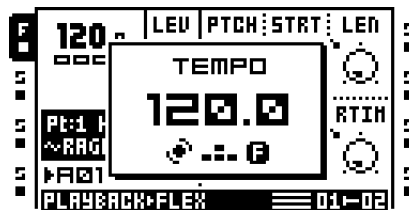
- Ist die 8. Spur als Masterspur ausgewählt, wird sie durch die Mute-Einstellungen nicht beeinflusst.
- Ist die Spur mit einer Neighbor-Maschine bestückt, können die zuvor mit der letzten Neighbor-Maschine genutzten Spuren nicht gemutet werden. In diesem Fall müssen Sie die zuletzt genutzte Neighbor-Maschine muten.



- Sie können die Audiospuren auch außerhalb des MIXER-MENÜS muten. Drücken Sie hierzu [FUNCTION] + die der Spur zugeordnete [TRACK]-Taste. Das Solo-Schalten der Spuren ist jedoch nur über das MIXER-MENÜ möglich.
- Der Mute-Status ist an den <TRACK>-LEDs ablesbar. Eine gerade geladene Spur, die gemutet wurde, ist durch eine gelbe <TRACK>-LED markiert. Die <TRACK>-LED einer gemuteten Spur, die gerade nicht aktiviert ist, bleibt dunkel.

TEMPO-MENÜ

In diesem Menü nehmen Sie die BPM-Einstellungen für Ihr Projekt vor. Zum TEMPO-MENÜ gelangen Sie, indem Sie die [TEMPO]-Taste drücken.



Mit dem **LEVEL**-Regler ändern Sie das Tempo in ganzen Schritten. Mit der [AUFWÄRTS]- und der [ABWÄRTS]-Taste ändern Sie das Tempo in Zehntelschritten.



- Bitte beachten Sie, dass bei gedrückter [FUNCTION]-Taste keine Tempoänderungen vorgenommen werden können.

TAP TEMPO

Für die Tempo-Eingabe halten Sie die [FUNCTION]-Taste gedrückt und tippen Sie in gleichmäßigem Rhythmus mehrmals auf die [TEMPO]-Taste. Nach 4-maligem Antippen wird das durchschnittliche Tempo der Eingabe als neues Tempo übernommen. Wiederholen Sie den Vorgang, wenn Sie das Tempo erneut ändern wollen.

PATTERN-TEMPO VERSETZEN

Mit der [LINKEN] oder [RECHTEN] Pfeiltaste können Sie das Tempo um 10% erhöhen oder abbremsen. Sobald Sie die Pfeiltaste wieder loslassen, wird das Tempo wieder auf den Normalwert zurückgesetzt. Diese Funktion ist hilfreich, wenn Sie Octatrack manuell zu einem Plattenspieler oder einer anderen externen Soundquelle synchronisieren wollen. Zur Aktivierung der Funktion ist es nicht erforderlich, das TEMPO-MENÜ aufzurufen.

SAMPLE-TEMPO VERSETZEN

Mit den **[TRACK]**-Tasten und der **[RECHTEN]/[LINKEN]**-Pfeiltaste können Sie das Tempo der gerade auf den entsprechenden Spuren laufenden Samples vorübergehend versetzen. Das Tempo des Sequenzers wird hierdurch nicht beeinflusst.



- **Individuelle Tempoeinstellungen können Sie über das ARRANGER-MENÜ vornehmen. (Siehe auch “DER ARRANGER” on page 111.)**

SPURENREKORDER UND PICKUP-MASCHINE

Es gibt im Wesentlichen zwei Möglichkeiten, mit Octatrack zu sampeln: zum einen mit den Spurenrekordern, die Sie entweder manuell oder mit Rekordertriggern nutzen können, und zum anderen mit den Pickup-Maschinen, die wie ein Looper funktionieren. Für das Sampling mit den Spurenrekordern, siehe "SAMPLING MIT DEN SPURENREKORDERN" on page 56. Für das Sampling mit den Pickup-Maschinen, siehe "SAMPLING MIT DEN PICKUP-MASCHINEN" on page 58.

Unabhängig davon, für welche Möglichkeit Sie sich entscheiden: die Spurekrekorder werden bei beiden Methoden in Anspruch genommen. Für jedes Projekt verfügen Sie über 8 Spurenrekorder, mit denen Sie die an den externen Haupteingängen, den Hauptausgängen und den Cue-Ausgängen anliegenden Audiosignale sowie die auf den Audiospuren laufenden Signale aufnehmen können. Die Rekorder sind jederzeit aufnahmebereit und müssen keiner bestimmten Audiospur zugewiesen werden. Über das AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ (siehe page 52) können Sie die Audioquellen für die Rekorder auswählen und die Sample-Methode festlegen.

Standardmäßig liegt die Kapazität der Rekorderbuffer bei 16 Sekunden; sie kann jedoch herauf- oder herabgesetzt werden. Für die Aufnahme von Samples mit den Rekordern können Sie auch direkt auf den Arbeitsspeicher der Flex-Maschinen zurückgreifen. Die entsprechenden Einstellungen nehmen Sie im MEMORY-MENÜ vor; siehe page 41. Weitere Informationen zum Arbeitsspeicher finden Sie in Abschnitt "PROJEKTE UND RAM" on page 27.

Die mit den Spurenrekordern aufgenommenen Samples werden in deren Audiobuffern abgelegt. Die Audiobuffer der 8 Rekorder sind über die Sample-Slot-Liste der Flex-Maschine zugänglich. Für die Wiedergabe müssen sie in eine Flex-Maschine geladen werden. Da das Sampling unabhängig von der Wiedergabe erfolgt, müssen Sie nicht nach Spuren getrennt arbeiten, sondern können ein und dieselbe Spur sowohl für die Wiedergabe als auch für das Sampling nutzen. Ebenso können sich mehrere, einem Pattern zugewiesenen Flex-Maschinen ein und denselben Audiobuffer teilen. Für jede mit einer Flex-Maschine bestückte Audiospur sind weiterhin individuelle Einstellungen und Sequenzer-Trigger programmierbar. Zu den Rekorderbuffern, siehe "WIEDERGABEDER REKORDER-SAMPLES" on page 58. Das Sampling mit den Pickup-Maschinen gestaltet sich etwas anders. Wenn sie eine Audiospur mit einer Pickup-Maschine bestücken, wird die Maschine unweigerlich sowohl mit dem der Spur zugewiesenen Rekorder als auch mit dem der Spur zugewiesenen Rekorderbuffer verlinkt. Sie müssen den Pickup-Maschinen also nicht extra einen Rekorderbuffer zuweisen, um Ihre Samples abzuspielen. Die aufgenommenen Samples werden im Rekorderbuffer der entsprechenden Spur abgelegt und können von dort aus weiterbearbeitet oder gespeichert werden.

Bitte beachten Sie, dass die Rekorderbuffer nicht automatisch gespeichert werden! Die dort befindlichen Samples werden überschrieben, sobald Sie über den entsprechenden Rekorder erneut eine Aufnahme starten. Nach dem Ausschalten von Octatrack ist der Inhalt der Rekorderbuffer ebenso nicht mehr verfügbar! Wenn Sie Ihre Aufnahmen weiterhin verwenden wollen, müssen Sie sie demzufolge auf die CompactFlash-Karte ziehen. Rufen Sie hierzu vom AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ aus das EDIT-MENÜ mit **[FUNCTION] + [BANK]** auf. Alternativ können Sie die Speicherung auch vom Audio-Editor aus ausführen; siehe "FILE" on page 109.



- Für weitere Informationen zum Sampling, siehe “SAMPLING MIT DEN SPURENREKORDERN” on page 135.
- Aufgenommene Samples können direkt im Audiopool oder im Projektordner abgelegt werden. Die entsprechende Einstellung nehmen Sie im PERSONALIZIEREN-MENÜ vor. (Siehe hierzu page 35.)
- Das im Audiobuffer befindliche Audiomaterial kann sofort per Timestretching oder Kompression an das Tempo von Octatrack angepasst werden. Hierzu müssen Sie im WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ den Parameter TSTR auf AUTO, NORM oder BEAT setzen. Ist TSTR auf AUTO gesetzt, sollten Sie sicherstellen, dass für den entsprechenden Audiobuffer das Timestretching aktiviert ist. Öffnen Sie hierzu das ATTRIBUTES-MENÜ im Audio-Editor. (Siehe auch “ATTRIBUTES” on page 107.)
- Die mit den Rekordern aufgenommenen Samples können sofort weiterbearbeitet werden. Wählen Sie hierzu die Audiospur des Rekorders aus, dessen Bufferinhalt Sie bearbeiten wollen. Drücken Sie anschließend [REC] + [BANK]. Der Bufferinhalt wird nun im Audio-Editor geöffnet. (Siehe auch “DER AUDIO-EDITOR” on page 100.) Sie können den Audio-Editor auch vom AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ aus aufrufen. Drücken Sie hierzu [FUNCTION] + [BANK].
- Auch wenn der Parameter DIR im MIXER-MENÜ auf 0 gesetzt ist, können Sie weiterhin sampeln.
- Eingehende Audiosignale können mit [CUE] + [REC] an den Cue-Ausgängen abgehört werden.

AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ

Für jeden Spurenrekorder existiert ein aus 2 Seiten bestehendes AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ, über das Sie Zugriff auf die einzelnen Samplingparameter erhalten. Während Sie sich im AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ befinden, können Sie weiterhin Trigger für den Sequenzer eingeben. Da die Spurenrekorder direkt mit den Spuren verlinkt sind, muss für die Konfiguration genau die Audiospur aktiviert sein, deren Rekordereinstellungen Sie im AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ bearbeiten wollen. Sie öffnen das AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ mit [FUNCTION] + [REC AB] bzw. [REC CD].

Sobald Sie sich im KONFIGURATIONSMENÜ befinden, können Sie den Rekorderbuffer der gerade aktivierten Audiospur mit [FUNCTION] + [PLAY] löschen. Zum Löschen muss allerdings der STEP-Modus deaktiviert sein.

Im AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ haben Sie Zugriff auf das EDIT-MENÜ, das Sie mit [FUNCTION] + [BANK] aufrufen. Hier finden Sie verschiedene Befehle zur Steuerung der Spurenrekorder.



Mit **EDIT THIS RECORDING** werden die Rekordersamples im Audio-Editor geöffnet. Informationen zum Audio-Editor finden Sie im Abschnitt "DER AUDIO-EDITOR" on page 100.

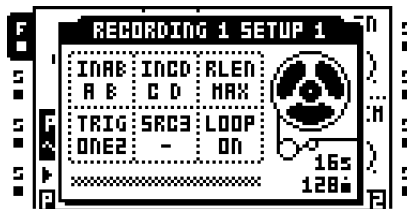
Mit **SAVE THIS RECORDING** werden die Rekordersamples der gerade aktivierten Spur auf der CompactFlash-Karte gespeichert.

Mit **SAVE ALL RECORDINGS** werden die Rekordersamples aller Spuren auf der CompactFlash-Karte gespeichert.

GO TO MEMORY CONFIG öffnet das MEMORY-MENÜ, über das Sie den verfügbaren Arbeitsspeicher verteilen können. Für weitere Informationen zu diesem Menü, siehe page 42.

AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ SEITE 1

Drücken Sie **[FUNCTION] + [REC AB]**, um Seite 1 des Menüs aufzurufen.



Der Balken im unteren Bereich des Displays zeigt die Aktivität des Spurenrekorders (Sampling und Wiedergabe), genauer gesagt: die Länge des Rekorderbuffers, an. Während des Samplings und der Wiedergabe wird die Sampling- bzw. Wiedergabeposition mittels zweier Pfeilspitzen angezeigt. Der von oben auf den Balken weisende Pfeil verdeutlicht die Aufnahme-position, der von unten auf den Balken weisende Pfeil die Wiedergabeposition. Rechts vom Balken wird die für den gerade aktivierten Rekorder verbleibende Samplingzeit in Sekunden und in Sequenzersteps angegeben.

Während des Samplings und der Wiedergabe wird das auf dem Display sichtbare Magnetband animiert.

Unter **INAB** wählen Sie aus, welche Eingänge des Eingangspaares AB in das Sample aufgenommen werden sollen. Hier stehen 5 Optionen zur Wahl:

- Mit "-" wird das Eingangspaar AB ignoriert.
- Mit "A B" zeichnen Sie ein Stereo-Sample mit dem Signal von Eingang A auf dem linken Kanal und dem Signal von Eingang B auf dem rechten Kanal auf. Dies ist die Standardeinstellung.
- Mit "A" wird das Signal von Eingang A aufgezeichnet. Auch diese Aufnahme erfolgt in Stereo, selbst wenn nur ein Kanal vorhanden ist.
- Mit "B" wird das Signal von Eingang B aufgezeichnet. Auch diese Aufnahme erfolgt in Stereo, selbst wenn nur ein Kanal vorhanden ist.
- Mit "A+B" erhalten Sie eine Stereo-Aufnahme, bei der die Signale von Eingang A und Eingang B zusammengelegt werden.

Unter **INCD** wählen Sie aus, welche Eingänge des Eingangspaars CD in das Sample aufgenommen werden sollen. Auch hier stehen 5 Optionen zur Wahl:

- Mit “-” wird das Eingangspaar CD ignoriert.
- Mit “C D” zeichnen Sie ein Stereo-Sample mit dem Signal von Eingang C auf dem linken Kanal und dem Signal von Eingang D auf dem rechten Kanal auf. Dies ist die Standardeinstellung.
- Mit “C” wird das Signal von Eingang C aufgezeichnet. Auch diese Aufnahme erfolgt in Stereo, selbst wenn nur ein Kanal vorhanden ist.
- Mit “D” wird das Signal von Eingang D aufgezeichnet. Auch diese Aufnahme erfolgt in Stereo, selbst wenn nur ein Kanal vorhanden ist.
- Mit “C+D” erhalten Sie eine Stereo-Aufnahme, bei der die Signale von Eingang C und Eingang D zusammengelegt werden.

RLEN regelt die Dauer der Aufnahme, sobald Sie mit dem Sample beginnen. Diese Einstellung hat keinen Einfluss auf das Tempo des Sequenzers, hat jedoch Priorität vor der eingestellten Pattern-Länge. Mit der Einstellung 16 beispielweise erhalten Sie eine Aufnahme, die 16 Sechzehntelnoten mit einer Länge von 1x entspricht. Wenn Sie **RLEN** nun auf MAX setzen, beträgt die Aufnahmedauer stets 16 Sekunden. Dies ist die Standarddauer, die Sie jedoch im MEMORY-MENÜ verändern können. (Siehe auch page 41.)

Unter **TRIG** haben Sie die Wahl zwischen 3 Sampling-Methoden. Die hier gewählten Einstellungen betreffen ebenso die Pickup-Maschinen.

- Mit **ONE** sampeln Sie mit der unter **RLEN** eingestellten Aufnahmedauer, unabhängig davon, ob Sie manuell oder mit Triggern arbeiten. Sobald Sie **[TRACK] + [REC]/[MIDI]** drücken, wird das Sampling neu gestartet.
- Auch mit **ONE-2** sampeln Sie nach der unter **RLEN** eingestellten Aufnahmedauer, unabhängig davon, ob Sie manuell oder mit Triggern arbeiten. Sobald Sie **[TRACK] + [REC]/[MIDI]** drücken, wird das Sampling gestoppt.
- Mit **HOLD** sampeln Sie so lange, wie Sie **[TRACK] + [REC]/[MIDI]** gedrückt halten, vorausgesetzt Sie halten die unter **RLEN** festgelegte Aufnahmedauer ein. Das Klangergebnis hängt jedoch davon ab, ob Sie die manuell sampeln oder ob Sie einen Aufnahmestartpunkt per Trigger gesetzt haben.

Im letztgenannten Fall wird ab eben diesem Startpunkt solange Stille aufgenommen, bis Sie **[TRACK] + [REC]/[MIDI]** drücken. Ein Beispiel: Sie haben per Trigger einen Aufnahmestartpunkt gesetzt, unter **INAB** die Einstellung A+B gewählt, **TRIG** auf HOLD gesetzt und unter **RLEN** die Einstellung 16 für den 1. Step definiert. Sie starten den Sequenzer mit **[PLAY]**. Sobald der Sequenzer Step 4 erreicht, drücken Sie **[TRACK] + [REC AB]** und halten diese Tastenkombination solange, bis der Sequenzer Step 6 erreicht. Das Sample-Ergebnis sieht wie folgt aus: 3 Sechzehntelnoten Stille, 2 Sechzehntelnoten Audio und danach 11 Sechzehntelnoten Stille.

Unter **SRC3** wählen Sie die interne Audioquelle für die Aufnahme aus. Diese Auswahl beeinflusst, wie die Samples abgespielt werden, wenn ein Rekorder-Trigger und ein Sample-Trigger auf ein und denselben Step gelegt wurden. Wenn Sie mit der Einstellung “-” ein und denselben Sequenzerstep mit einem Rekorder-Trigger und einem Sample-Trigger belegt

haben, wird beim Abfeuern des Sample-Triggers der über den Rekorder-Trigger aufgenommene Sound wiedergegeben. Mit allen übrigen **SRC3**-Einstellungen wird im Falle einer solchen Trigger-Doppelbelegung beim Auslösen des Sample-Triggers der Sound abgespielt, der mit dem jeweils vorigen Rekorder-Trigger aufgenommen wurde.

- Mit “-” werden alle internen Soundquellen ignoriert.
- Mit MAIN nehmen Sie den an den Hauptausgängen anliegenden Soundmix auf.
- Mit CUE sampeln Sie den an den Cue-Ausgängen anliegenden Soundmix.
- Mit T1 - T8 sampeln Sie das Ausgangssignal der ausgewählten Audiospur.

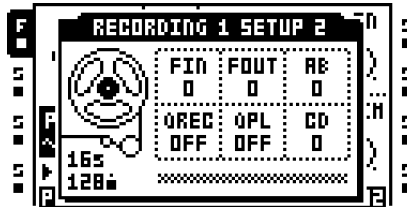
Unter **LOOP** legen Sie fest, ob das aufgenommene Sample im Loop wiedergegeben wird oder nicht.



- **Mit der Einstellung “-” wird Stille aufgenommen.**

AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ SEITE 2

Zu Seite 2 des Menüs gelangen Sie mit **[FUNCTION]** + **[REC CD]**.



FIN veranlasst, dass beim Aufnahmevorgang die Aufnahme eingeblendet wird (Fade-in). Die Dauer des Fade-in wird in Steps angegeben. Ein kurzes Fade-in ist ideal, um Klicks zu vermeiden, die bei der Wiedergabe geloopter Samples auftreten können.

Mit **FOUT** wird die Aufnahme ausgeblendet. Die Dauer des Fade-out wird ebenso in Steps angegeben. Der Fade-out wird nach dem Ende der Aufnahme hinzugefügt. Wenn die Aufnahme 16 Steps in Anspruch nimmt, dauert das Sample mit FOUT = 2 insgesamt 18 Sequenzersteps.

Unter **AB** bestimmen Sie den Pegel des vom Eingangspaar AB kommenden Signals. Diese Einstellung ist nur relevant, wenn die Audiospur mit einer Pickup-Maschine bestückt ist. Das entsprechende Eingangspaar stellen Sie im Abschnitt **INAB** im AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 1 ein. Wenn Sie für Ihre Spurenrekorder jeweils verschiedene **AB**-Einstellungen wählen, dann richtet sich der Pegel der über die Pickup-Maschine aufgenommenen Signale nach dem für den Spurenrekorder der jeweils laufenden Spur eingestellten Wert. Das AB-Signal wird in die gerade laufende Spur aufgenommen, durchläuft somit die für die laufende Spur ausgewählten Effekt-Instanzen und wird am für die Spur eingestellten Ausgag ausgegeben. Damit können Sie die eingehenden Audiosignale, die mit der Pickup-Maschine gesampelt werden sollen, abhören, ohne die **DIR**-Einstellung im MIXER-MENÜ zu ändern.

Mit **QREC** können Sie das manuelle Sampling und das Sampling mit der Pickup-Maschine zeitquantisieren.

- Mit OFF ist die Quantisierung deaktiviert.
- Mit PLEN wird die Aufnahme gestartet, sobald das Pattern ein Mal vollständig abgespielt wurde.
- Mit "1..." startet die Aufnahme in Abhängigkeit von der eingestellten Anzahl an Sequenzersteps. Ist hier der Wert 4 gewählt, startet die Aufnahme mit dem nächsten Beat. Mit dem Wert 8 startet die Aufnahme nach einem halben Takt.

Im Feld **QPL** können Sie die Zeitquantisierung für das manuelle Triggern der Rekorderbuffer und der Pickup-Maschinen einstellen. Zum manuellen Triggern können Sie die Tastenkombination **[TRACK] + [PLAY]** oder die letzten 8 **[TRIG]**-Tasten verwenden. Die QPL-Einstellung wirkt sich nicht auf die über den Sequenzer getriggerten Spurenrekorder aus. Sie korrespondiert mit der Einstellung **QUANTIZED TRIG** im ATTRIBUTES-MENÜ des Audio-Editors – d. H., wenn Sie den **QPL**-Wert ändern, ändert sich auch der Wert unter **QUANTIZED TRIG**. Für weitere Informationen hierzu, siehe "ATTRIBUTES" on page 107.

- Mit OFF wird das Material aus dem Rekorderbuffer sofort wiedergegeben, sobald der Rekorder getriggert wird. Dies ist die Standardeinstellung.
- Mit PLEN wird das Material aus dem Rekorderbuffer wiedergegeben, sobald der Rekorder getriggert und das Pattern ein Mal vollständig abgespielt wurde.
- Mit "1..." startet die Wiedergabe des Rekorderbuffer-Materials nach dem Triggern in Abhängigkeit von der eingestellten Anzahl an Sequenzersteps. Ist hier der Wert 4 gewählt, startet die Wiedergabe mit dem nächsten Beat. Mit dem Wert 8 startet die Wiedergabe nach einem halben Takt.

Alle Einstellungen für das Feld CD betreffen das Eingangspaar CD und haben dieselben Auswirkungen wie soeben für das Eingangspaar AB beschrieben.



- Wenn Sie **FIN** und **FOUT** auf den niedrigsten Wert setzen, vermeiden Sie Klickgeräusche bei der Wiedergabe von Sample-Loops.

SAMPLING MIT DEN SPURENREKORDERN

Mit Octatrack können Sie sowohl manuell sampeln als auch Samples triggern. Beim manuellen Sampling bedienen Sie die Tasten von Octatrack. Das Triggern hingegen verläuft automatisch.

MANUELLES SAMPLING

Mit folgenden Tastenkombinationen können Sie manuell sampeln: Je nach den im **AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 1** unter **INAB**, **INCD** und **SRC3** gewählten Einstellungen können Sie Mono- oder Stereo-Quellen sampeln.

[TRACK] + [REC AB] nimmt die zum externen Ausgangspaar AB gerouteten Signale in den Rekorder der mit **[TRACK]** angewählten Spur auf.

[TRACK] + [REC CD] nimmt die zum externen Ausgangspaar CD gerouteten Signale in den Rekorder der mit **[TRACK]** angewählten Spur auf.

[TRACK] + [MIDI] nimmt die internen Signale in den Rekorder der mit [TRACK] angewählten Spur auf.



- Die dort bereits vorhandenen Samples werden überschrieben, sobald Sie über den entsprechenden Rekorder erneut eine Aufnahme starten.



- Beim manuellen Sampling werden Tempo und Taktanzahl des aufgenommenen Samples automatisch geschätzt und angezeigt. Sie können diese Werte ändern bzw. anpassen, wenn Sie das Sample im Audio-Editor öffnen. (Siehe auch "ATTRIBUTES" on page 107.)
- Wenn Sie sich mit den verschiedenen Tastenkombinationen vertraut machen, können Sie verschiedene Soundquellen gleichzeitig sampeln.
- Ist RECORD QUICK MODE aktiviert, brauchen Sie zum Starten der Aufnahme nicht extra die [TRACK]-Taste der jeweiligen Spur zu drücken. Es reicht aus, wenn Sie die [REC]-Taste drücken. Ausführliche Informationen zum RECORD QUICK MODE finden Sie auf page 35.
- Wenn Sie Audio von einem externen Gerät, das mit Octatrack synchronisiert ist, sampeln, kann sich die QREC-Einstellung als ausgesprochen vorteilhaft erweisen, denn sie erleichtert Ihnen die Aufnahme von Loops. Wenn Sie die Loops manuell triggern, sollten Sie vorher im Feld QPL die Zeitquantisierung einstellen, damit die Loops synchron mit dem Pattern laufen.

SAMPLING MIT REKORDER-TRIGGERN

Rekorder-Trigger sind Aufnahme-Startpunkte, die über das AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ oder über das TRIGGER-MENÜ des Sequenzers gesetzt werden (siehe page 92.) Zuvor müssen Sie jedoch den STEP-Modus aktivieren. Anschließend können Sie die Rekorder-Trigger über die [TRIG]-Tasten eingeben.

Standardmäßig wird mit einem Rekorder-Trigger von allen drei Aufnahmequellen gesampelt, aber Sie können die Soundquellen auch für jeden Rekorder-Trigger einzeln festlegen. Vom AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 1 aus können Sie sich die ausgewählte Aufnahmequelle anzeigen lassen, wenn Sie die [TRIG]-Taste drücken, mit der Sie den Rekorder-Trigger gesetzt haben. Auf dem Display wird die Aufnahmequelle farblich invertiert dargestellt und die entsprechende <REC>- bzw. <MIDI>-LED leuchtet.

Um eine Aufnahmequelle für den Rekorder-Trigger aus- oder abzuwählen, drücken Sie [TRIG]-Taste, mit der Sie den Rekorder-Trigger gesetzt haben, halten Sie sie gedrückt und drücken Sie entweder [REC AB], [REC CD] oder [MIDI]. Mit später gesetzten Rekorder-Triggern nehmen Sie automatisch die zuletzt ausgewählte Aufnahmequelle auf.

Rekorder-Trigger lassen sich praktischerweise auch als One-Shot-Trigger einsetzen, z. B., wenn es beim Live-Sampeln zu umständlich wäre, einen gesetzten Rekorder-Trigger zurückzunehmen. Zum Setzen eines One-Shot-Rekorder-Triggers drücken Sie [FUNCTION] + [TRIG]. Danach leuchtet die <TRIG>-LED gelb. Zu den One-Shot-Triggern, siehe auch "ONE SHOT-TRIGGER" on page 83.



- Die dort bereits vorhandenen Samples werden überschrieben, sobald Sie über den entsprechenden Rekorder erneut eine Aufnahme starten.



- Beim Sampeln mit Rekorder-Triggern wird das Tempo der aufgenommenen Samples dem für Octatrack festgelegten Tempo angepasst. Alternativ können Sie das Tempo der Samples im ATTRIBUTES-MENÜ des Audio-Editors ändern. (Siehe auch "ATTRIBUTES" on page 107.)

WIEDERGABEDER REKORDER-SAMPLES

Jedem Rekorder ist ein eigener Rekorder-Buffer zugewiesen, welcher über die Sample-Slot-Liste der Flex-Maschine zugänglich ist. Der Buffer wird direkt über der ersten Sample-Slot-Position ausgewiesen und

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

muss wie ein Flex-Sample in eine Flex-Maschine geladen werden, damit sein Inhalt über den Sequenzer getriggert werden kann. Wenn Sie mit den Pickup-Maschinen arbeiten, verhält sich das Ganze etwas anders: die Pickup-Maschinen benötigen keine Bufferzuweisung, da sie direkt mit den Spurenrekordern und deren Rekorderbuffern verlinkt sind. (Siehe auch "LADEN VON SAMPLES IN DIE FLEX- UND STATIC-MASCHINEN" on page 70.)



- Nachdem Sie Octatrack ausgeschaltet haben, stehen die Bufferinhalte nicht mehr zur Verfügung. Wenn Sie die Bufferinhalte in einer nächsten Session bearbeiten wollen, müssen Sie sie auf Ihrer CompactFlash-Karte ablegen. Dies können Sie über den Audio-Editor (siehe Abschnitt "FILE" on page 109) oder mit [FUNCTION] + [BANK] aus dem AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ heraus tun.



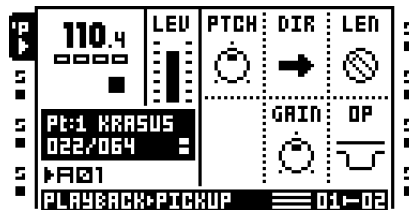
- Bevor Sie mit dem Sampling starten, sollten Sie einen Rekorderbuffer mit einer der Flex-Maschinen verlinken. Verwenden Sie hierbei möglichst den Buffer der Flex-Maschine, mit der Sie Ihre Aufnahmespur bestückt haben. Wenn Sie also mit dem Rekorder von Spur 1 aufnehmen, sollten Sie den Rekorderbuffer mit der Flex-Maschine von Spur 1 verlinken, denn dann können Sie die mit Rekorder 1 aufgenommenen Samples sofort abspielen.

SAMPLING MIT DEN PICKUP-MASCHINEN

Mit den Pickup-Maschinen steht Ihnen eine speziell als Looper verwendbare Maschinen-Instanz zur Verfügung. Den erstellten Loops können Sie anschließend Overdubs oder neue Loops hinzufügen, Sie können bestimmte Loopsegmente wiederholen und sogar das Tempo von Octatrack mit dem der Loops synchronisieren. Die Pickup-Maschinen lassen

sich mit einem MIDI-Fußschalter steuern und sind damit ideal für das Jamming bei Live-Auftritten.

Die Pickup-Maschinen kommen zwar nicht ohne die Spurenrekorder und deren Rekorderbuffer aus, können jedoch auch als Controller derselben angesehen werden. Sobald eine Spur mit einer Pickup-Maschine bestückt ist, ist die Maschine sowohl mit dem Rekorder dieser Spur als auch mit dessen Buffer verlinkt. Die Einstellungen für die Pickup-Maschine werden im AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ vorgenommen (Aufnahmequelle, Aufnahmelänge, Fade-in, Fade-out, usw.). Für die Wiedergabe des mit den Pickup-Maschinen gesampelten Materials ist es nicht notwendig, der jeweiligen Maschine einen Rekorderbuffer zuzuweisen, da die Pickup-Maschinen, wie oben angemerkt, mit dem Spurenrekorder und dessen Buffer verlinkt sind. Für das Sampling müssen Sie lediglich die Spur aktivieren, die Sie mit der Maschine bestückt haben.



Aufgrund ihrer Funktion als Looper gestaltet sich das Arbeiten mit den Pickup-Maschinen etwas anders als das mit den Flex- und Static-Maschinen: so stehen die Pickup-Maschinen noch für den Sequenzer zur Verfügung, noch können Parameterlocks für sie vergeben werden. Auch die graphischen Symbole auf dem Display weichen von denen der anderen Maschinen ab. Wo normalerweise der Name des Samples erscheint, werden bei den Pickup-Maschinen die Wiedergabeposition und die Looplänge (in Sequenzersteps) angezeigt. Rechts neben der Looplänge wird der gewählte Trigger-Modus angegeben. Ein Block entspricht der Einstellung ONE, zwei Blöcke der Einstellung ONE2 und ein senkrechter Block entspricht HOLD.

MASTER- UND SLAVE-PRINZIP

Der erste, mit einer Pickup-Maschine aufgenommene Loop wird als Master-Loop behandelt und das Tempo von Octatrack wird automatisch an das für den aufgenommenen Loop berechnete Tempo angepasst. Alle Loops, die mit anderen Pickup-Maschinen aufgenommen werden, sind Slave-Loops und ihre Länge kann mit einem Faktor X in Abhängigkeit von der des Master-Loops festgelegt werden. Ist für den Parameter **LEN** einer Slave-Pickup-Maschine die Einstellung X1 gewählt, erhält der Slave-Loop die gleiche Länge wie der Master-Loop. Außerdem verhalten sich Slave- und Master-Loop phasengleich. Mit der Einstellung X2 fällt der Slave-Loop doppelt so lang aus wie der Master-Loop. Werden alle aktiven Pickup-Maschinen gestoppt, dann erhält die erste Pickup-Maschine, mit der nach dem Stopp erneut aufgenommen wird, den Status der Master-Maschine.

Master- und Slave-Maschine lassen sich auch graphisch unterscheiden: Zwei Pixel oben links neben dem "P" sind kennzeichnend für die Master-Maschine, zwei Pixels unten links neben dem "P" markieren die Slave-Maschine.



Linke Graphik: Master-Maschine, rechte Graphik: Slave-Maschine

PICKUP-MASCHINEN-STEUERUNG

Für einen loop-orientierten Workflow ändert sich die Funktion der **[REC]**-Tasten, sobald eine Spur mit einer Pickup-Maschine bestückt ist. Die Tasten dienen dann nicht mehr zur Aufnahme der an den externen Eingängen anliegenden Signale, sondern fungieren als Aufnahme- und Wiedergabe-Tasten. In der Regel steuern Sie mit **[REC AB]** die Aufnahme und mit **[REC CD]** die Wiedergabe. Die genaue Belegung hängt jedoch davon ab, welche Einstellung Sie unter **TRIG** im **AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 1** gewählt haben. (Eine Übersicht über die verschiedenen Belegungen und Steuer-Szenarien finden Sie am Ende dieses Kapitels.)

Ist **ONE** ausgewählt, dann wird ein neuer Loop aufgenommen, sobald **[REC AB]**, gedrückt wird, vorausgesetzt die Spur wurde zuvor gestoppt. Die Länge des Loops richtet sich nach der im **AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 1** für den Parameter **RLEN** gewählten Einstellung. Wird **[REC AB]** erneut gedrückt, während die Aufnahme noch läuft, dann beginnt die Aufnahme von Neuem, genau wie bei den Spurenrekordern wenn unter **TRIG** die Option **ONE** gewählt wurde. Nach Beendigung der Aufnahme schaltet die Pickup-Maschine automatisch in den Overdub-Modus. Wenn allerdings während des Samplings **[REC CD]** gedrückt wurde, wird der Loop ohne Overdub abgespielt. Mit **[REC AB]** schalten Sie also zwischen Overdubbing und Überspielen um, und mit **[REC CD]** stoppen Sie das Overdubbing und das Überspielen. Die Wiedergabe des Loops wird hierdurch nicht beeinflusst, nur das Sampling ist betroffen. Mit **[REC CD]** wechseln Sie zwischen Stopp und Wiedergabe. Für das Overdubbing drücken Sie **[REC AB]** während der Loop abgespielt wird.

Die Einstellung **ONE2** wirkt sich ähnlich aus wie die Einstellung **ONE**, nur dass mit **ONE2** die Länge des Loops mit **[REC AB]** oder **[REC CD]** definiert werden kann, nachdem das Sampling gestartet wurde. Mit **[REC AB]** starten Sie das Overdubbing, mit **[REC CD]** die Wiedergabe. Wenn Sie keine der beiden Tasten drücken, richtet sich die Länge des Loops nach der unter **RLEN** gewählten Einstellung und das Overdubbing wird automatisch gestartet, wenn ein Sample mit der eingestellten Länge aufgenommen wurde.

Ist **HOLD** gewählt, müssen Sie für das Sampling **[REC AB]** gedrückt halten. Sobald Sie die Taste loslassen, startet die Wiedergabe des Loops. Für das Overdubbing müssen Sie erneut **[REC AB]** drücken, während der Loop abgespielt wird. Mit **HOLD** ist es nicht möglich, Aufnahmen zu überspielen. Sie können allerdings ein ähnliches Ergebnis erzielen, wenn Sie im **PICKUP-MENÜ** den Parameter **GAIN** auf **"-INF"** und den Parameter **OP** auf **DUB** setzen.

Der Status der Pickup-Maschine wird wie folgt auf dem Display angezeigt.



Von links nach rechts: Stopp, Wiedergabe, Aufnahme, Overdubbing, Überspielen

Ist die Aufnahme beendet, kann der aufgenommene Loop wie folgt verdoppelt werden: bei geöffnetem **AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ** mit der **[MIDI]**-Taste, ansonsten mit **[TRACK] + [MIDI]**. Da der Loop verdoppelt wird, so wie er gerade vorhanden ist, ist es nicht empfehlenswert, die Verdoppelung während des Overdubbings auszuführen.

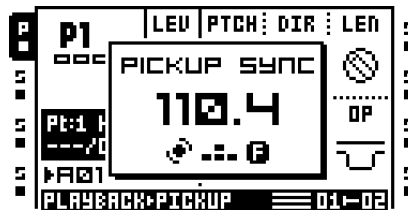


- Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Sampling mit den Pickup-Maschinen finden Sie auf “SAMPLING MIT DER PICKUP-MASCHINE” on page 137 .
- Für das Sampling mit den Pickup-Maschinen können Sie auch einen MIDI-Fußschalter einsetzen, damit Ihre Hände frei bleiben. Die für die Pickup-Maschinen verfügbaren MIDI-Noten-Befehle finden Sie im Abschnitt “Anhang C: MIDI-CCs”. Für den Einsatz des MIDI-Fußschalters, siehe “STEUERUNG DER PICKUP-MASCHINEN MIT DEM MIDI-FUSSSCHALTER” on page 139.

SYNCHRONISIERUNG VON SEQUENZER UND PICKUP-SAMPLES

Mit der Option PICKUP SYNC können Sie Octatrack als Sequenzer mit dem Tempo der Pickup-Samples synchronisieren. Dies erleichtert Ihnen die Arbeit, wenn Sie zuvor programmierte Pattern mit den Loops aus den Pickup-Maschinen mixen wollen.

Drücken Sie **[TRACK]** + **[TEMPO]**, um die Synchronisierung durchzuführen. Damit erscheinen anstelle des normalerweise oben links auf dem Display angegebenen Tempos die Angaben zur Pickup-Maschine, mit der das Tempo synchronisiert wurde. Um das genaue Tempo abzulesen, müssen Sie das TEMPO-Menü öffnen.

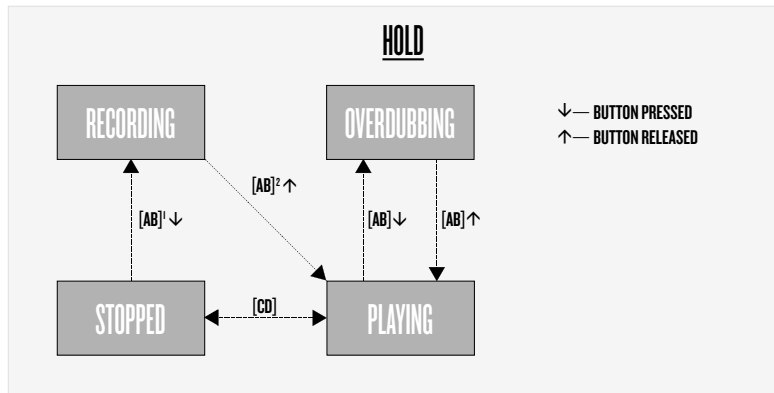
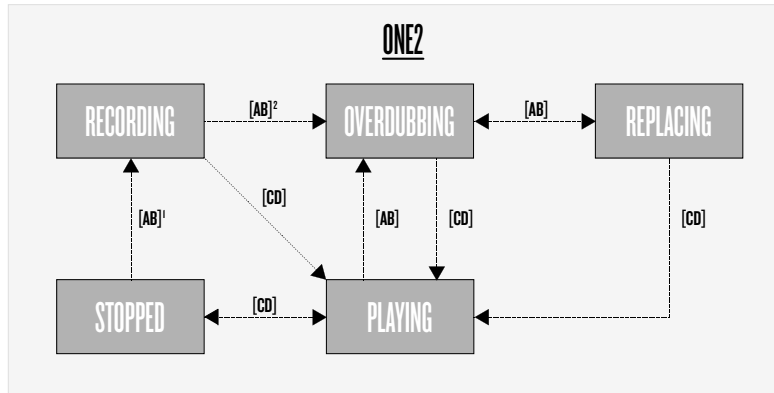
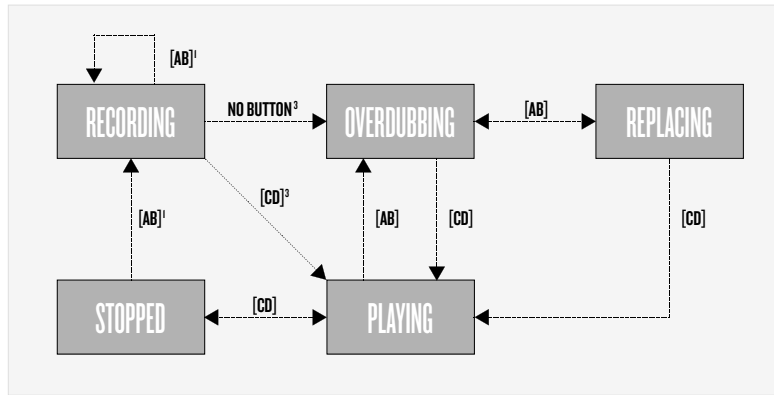


Wenn Sie mit aktivierter PICKUP SYNC-Funktion den Sequenzer stoppen und dann **[PLAY]** drücken, setzt der Sequenzer erneut ein, sobald die synchronisierte Pickup-Maschine das Ende des bisherigen Loops erreicht hat. Findet keine Loop-Wiedergabe über die Pickup-Maschine statt, setzt der Sequenzer sofort ein, wenn **[PLAY]** gedrückt wird.



- Bei laufendem Sequenzer können Sie Pickup-Maschinen über die Einstellung für QPL im AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 2 mit dem laufenden Pattern synchronisieren.

[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

SOUNDBÄNKE, PARTS UND SZENEN

Pro Projekt können Sie mit 16 Soundbänken arbeiten. Jede Bank beherbergt:

- **16 Pattern**
- **4 Parts.**

Jedes Part enthält:

- **die Informationen, welche Audiospuren mit welchen Maschinen-Instanzen bestückt sind,**
- **die Informationen, welche Flex- und Static-Samples in welche Maschinen geladen werden,**
- **die Effektzweisungen,**
- **die den Audiospuren zugewiesenen Parametereinstellungen,**
- **16 Szenen.**

Die Szenen enthalten:

- **die Parameterlocks.**

BÄNKE

Pro Projekt können Sie auf 16 Soundbänken zugreifen. Jede Bank kann bis zu 16 Pattern enthalten. Die Pattern der 1. Bank tragen die Bezeichnung A01-A16, die Pattern der 2. Bank B01-B16, usw.

Die Bänke werden mit **[BANK]** + einer der 16 **[TRIG]**-Tasten aufgerufen. Mit **[BANK]** + **[TRIG] 1** rufen Sie die 1. Bank auf, mit **[BANK]** + **[TRIG] 2** greifen Sie auf die 2. Bank zu, usw.

Sobald Sie **[BANK]** drücken, erscheint die Aufforderung "CHOOSE BANK" auf dem Display. Die verfügbaren Bänke werden mit einer grünen <TRIG>-LED angezeigt. Die <TRIG>-LED der Bank, mit der Sie gerade arbeiten, leuchtet rot. Sobald Sie eine Bank ausgewählt haben, erscheint die Aufforderung "CHOOSE PATTERN". Die Pattern können mit den **[TRIG]**-Tasten aufgerufen werden. Die verfügbaren Pattern werden mit einer grünen <TRIG>-LED angezeigt. Die <TRIG>-LED des Patterns, mit dem Sie gerade arbeiten, leuchtet rot. Mit dieser Methode der Patternauswahl können Sie bei Bedarf schnell zwischen den einzelnen Bänken und Pattern wechseln. Wenn Sie keines der Pattern laden wollen, können Sie den Vorgang nach der Aufforderung "CHOOSE PATTERN" abbrechen, indem Sie einfach die Tastenkombination loslassen.



- **Wenn Sie nicht innerhalb eines Projekts arbeiten, steht Ihnen beim nächsten Start von Octatrack lediglich die zuletzt aktivierte Soundbank mit allen vorgenommenen Änderungen zur Verfügung. Sollten Sie Änderungen an mehreren Bänken vorgenommen haben, sollten Sie diese in einem Projekt ablegen. Hierzu können Sie den Befehl SAVE TO NEW verwenden. (Siehe "PROJECT" on page 32.)**

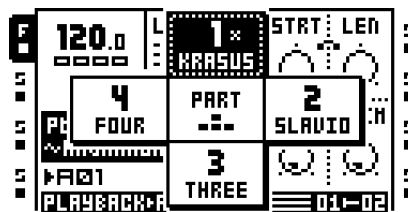
PARTS

Mit den Parts haben Sie die Möglichkeit, Abwechslung in Ihre Pattern zu bringen. In einem Part sind die Daten zu Maschinen-, Sample- und Effektzweisungen, die Parametereinstellungen für die Audiospur sowie bis zu 16 Szenen erfasst. Da jedes Pattern mit einem Part verlinkt ist, können Parts nicht deaktiviert werden. Jede Bank beherbergt 4 Parts.

Den Pattern einer Bank wird standardmäßig Part 1 zugewiesen. Wenn Sie also für die Maschinen von Pattern A01 und Pattern A02 verschiedene Samples oder verschiedene Einstellungen verwenden wollen, müssen Sie deren Pattern mit verschiedenen Parts verlinken.

SCHNELLAUSWAHL VON PARTS

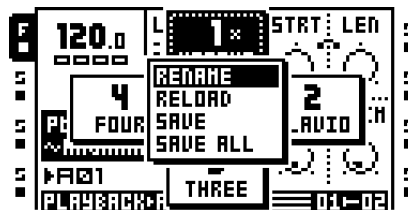
Um das gerade bearbeitete Pattern mit einem Part zu verlinken, drücken Sie **[FUNCTION]** + **[MIDI]**. Nun erscheint das Menü für die Schnellauswahl der Parts.



Das aktuell mit dem Pattern verlinkte Part wird farblich invertiert dargestellt. Ein Part, das verändert, aber noch nicht gespeichert wurde, ist mit einem Sternchen markiert. Wählen Sie das Part, das mit dem gerade geladenen Pattern verlinkt werden soll, mit einer der **[PFEIL]**-Tasten aus und bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Für eine Schnellverlinkung können Sie **[FUNCTION]** drücken, während Sie das Part auswählen.

BEARBEITUNG VON PARTS

Wählen Sie das zu bearbeitende Part mit den **[PFEIL]**-Tasten aus und drücken Sie **[FUNCTION]** + **[BANK]**. Nun öffnet sich das PARTS-MENÜ.



Mit **RENAME** geben Sie einen Namen für das Part ein. Wenn Sie diese Option markieren und **[ENTER/YES]** drücken, gelangen Sie zum Menü für die Namenseingabe.

Mit **RELOAD** laden Sie das Part mit den zuvor gespeicherten Einstellungen neu. Wenn Sie diese Option verwenden, ohne das Part zuvor gespeichert zu haben, werden Sie zum Speichern aufgefordert.

Mit **SAVE** speichern Sie das Part. Sie sollten diese Option nutzen, um das Part später mit **RELOAD** neu laden zu können.

SAVE ALL speichert sämtliche an allen Parts vorgenommenen Änderungen.



- **Im PARTS-MENÜ können Sie die Kopier-, Lösch- und Einfügen-Funktionen nutzen.**

NEULADEN VON PARTS

Sie können ein Part mit seinen zuvor gespeicherten Einstellungen auch mit **[FUNCTION] + [CUE]** neu laden. Diese Tastenkombination funktioniert natürlich nur für bereits gespeicherte Parts. Wenn Sie diese Option verwenden, ohne das Part zuvor gespeichert zu haben, werden Sie mit "SAVE PART FIRST" zum Speichern aufgefordert.



- **In einem Live-Setting erspart Ihnen dies viel Mühe, wenn Sie gerade viele Parameter bearbeitet haben.**

SZENEN

Jedes Part enthält 16 Szenen. Eine Szene enthält einen Snapshot mehrerer Parameter, die in die Szenen-Slots A und B des Crossfaders geladen werden können. Die Szenenlocks sind somit den auf "PARAMETERLOCKS" on page 85 beschriebenen Parameterlocks vergleichbar.

Mit dem Crossfader ganz links am Anschlag hören Sie Szene A; mit dem Crossfader ganz rechts am Anschlag hören Sie Szene B. Im Zwischenbereich spielen Sie verschiedene, mit einem Lock versehene Szenenparameter ineinander. Ist nur eine der beiden Szenen mit Parameterlocks versehen, überblenden Sie mit dem Crossfader zwischen diesen Parametern und den allgemeinen Parameterwerten der Szene ohne Locks.

Die gerade geladenen Szenen werden unten rechts im Display eingeblendet, können aber auch mit **[SCENE]** angezeigt werden. Wenn Sie **[SCENE]** drücken, werden die gerade geladenen Szenen jeweils durch eine rote und eine grüne <TRIG>-LED angezeigt. Bei Szenen, die mit einem Lock versehen sind, leuchten die <TRIG> LEDs hellgrün.



- **Beim Arbeiten mit dem Crossfader haben die Szenenlocks Priorität vor den Parameterlocks. Damit kommt es zu einer sanften Überblendung ohne Parametersprünge.**

LADEN UND FEINJUSTIERUNG VON SZENEN

Mit **[SCENE A] + einer [TRIG]-Taste** weisen dem Szenen-Slot A eine Szene zu. Die entsprechende Szene wird geladen. Um eine Szene in Slot B zu laden, drücken Sie **[SCENE B] + eine [TRIG]-Taste**. Sie können auch mit leeren Szenen arbeiten, doch wenn Sie aus Versehen zwei leere Szenen laden, erzielen Sie keine Effekte mit dem Crossfader.

Ist eine Szene in einen der Slots geladen, können Sie die Szenenparameter mit einem Lock versehen. Das Vorgehen entspricht dem Setzen von Parameterlocks für die zu triggenden Samples. Drücken Sie die entsprechende **[SCENE]-Taste** und stellen Sie die Parameter, die Sie mit einem Lock versehen wollen, mit den **ENCODERN** ein. Auf dem Display werden die mit einem Lock versehenen Parameter farblich invertiert dargestellt und die gewählten Parameterwerte werden angezeigt. Sie können die Szenenlocks entfer-

nen, indem Sie die entsprechende **[SCENE]**-Taste drücken und den entsprechenden **ENCODER** herunterdrücken.

Wenn Sie sehen wollen, welche Spuren und Parameter mit Szenenlocks versehen sind, brauchen Sie nur die **[SCENE]**-Taste gedrückt halten. Solange Sie die Taste gedrückt halten, leuchten oder blinken die <TRACK>-LEDs der Spuren, die mit Szenenlocks versehen sind, hellgrün.

LAUTSTÄRKELOCKS

Bestimmte Parameter zur Lautstärkeregelung (z. B. für Fade-ins und Fade-outs) können nur innerhalb einer Szene mit einem Lock versehen werden. So stehen Ihnen innerhalb einer Szene neben den Parametern **LEVEL**, **VOL** und **DIR** auch die Parameter **XLV**, **XVOL** und **XDIR** zur Lautstärkeregelung zur Verfügung. Beide Parametergruppen unterscheiden sich in der Art und Weise der Lautstärkeregelung. Wenn Sie mit den LautstärkeLOCKS arbeiten, können Sie mit dem Crossfader dynamisch zwischen verschiedenen Pegeleinstellungen für die Audiospuren oder die Haupteingänge überblenden. Damit vermeiden Sie den Pegelabfall, der normalerweise eintritt, wenn der Crossfader beim Überblenden zwischen zwei Spuren die Mittelstellung passiert.

Die mit einem Lock versehenen Lautstärkeparameter werden auf dem Display angezeigt, sobald Sie eine **[SCENE]**-Taste drücken. Der Parameter **XLV** fungiert als Ergänzung zum Parameter **LEVEL** auf den Parameterseiten. Die Einstellung für **XVOL** können Sie über das AMP-HAUPTMENÜ vornehmen. Die Einstellungen für **XDIR AB** und **XDIR CD** nehmen Sie über das MIXER-MENÜ vor.

Für **XLV** sind 2 Einstellungen möglich:

- Mit MIN wird das Signal gemutet, nachdem es die Effekt-Instanzen durchlaufen hat.
- Mit MAX wird das Signal mit dem unter **LEVEL** festgelegten Pegel durchgegeben.

Für **XVOL** sind ebenso 2 Einstellungen möglich:

- Mit MIN wird das Signal gemutet, bevor es die Effekt-Instanzen durchläuft.
- Mit MAX wird das Signal mit dem unter **VOL** festgelegten Pegel durchgegeben.

Auch für die beiden **XDIR**-Parameter sind jeweils 2 Einstellungen verfügbar:

- Mit MIN wird das Signal gemutet.
- Mit MAX wird das Signal mit dem unter DIR festgelegten Pegel durchgegeben.



- Wenn Sie mit gedrückter **[SCENE]**-Taste den **LEVEL-ENCODER** herunterdrücken, wird der **LEVEL**-Parameter wieder freigegeben. Den Lock für **XVOL** entfernen Sie, indem Sie mit gedrückter **[SCENE]**-Taste den entsprechenden **ENCODER** bewegen, mit dem Sie den Parameter eingestellt haben. Zum Entfernen des für **XDIR AB** gesetzten Locks drücken Sie die **[SCENE]**-Taste und den **ENCODER B**. Zum Entfernen des für **XDIR CD** gesetzten Locks drücken Sie die **[SCENE]**-Taste und den **ENCODER C**.

MUTEN VON SZENEN

Eine in den Szenen-Slot geladene Szene kann mit **[FUNCTION]** + **[SCENE A]/[SCENE B]** gemutet werden. Damit werden die Parameterlocks dieser Szene ignoriert, sodass Sie mit den allgemeinen Parameterwerten der Szene arbeiten. Wenn Sie die gemutete Szene erneut aktivieren, erzielen Sie verwaschene Effekte beim Überblenden.

KOPIEREN VON SZENEN

Die Kopierfunktion kann ebenso für die Szenen genutzt werden.

Um eine Szene aus dem Szenen-Slot A oder B zu kopieren, drücken Sie **[REC]**, während Sie **[SCENE]** gedrückt halten. Es erscheint die Meldung "COPY SCENE". Um die kopierte Szene an einem neuen Zielort einzufügen, drücken Sie **[STOP]**, während Sie **[SCENE]** gedrückt halten. Es erscheint die Meldung "PASTE SCENE". Damit ist der Kopiervorgang abgeschlossen.

LÖSCHEN VON SZENEN

Beim Löschen von Szenen werden alle Parameterlock-Daten entfernt.

Halten Sie den **[SCENE]**-Button des entsprechenden Szenen-Slots gedrückt und drücken Sie zusätzlich **[PLAY]**. Es erscheint die Meldung "CLEAR SCENE". Die Szene wird nun aus dem Szenen-Slot gelöscht.

Sie können den Löschvorgang unmittelbar nach dem Ausführen mit genau derselben Tastenkombination rückgängig machen. In diesem Falle erscheint die Meldung "UNDO SCENE".

AUDIOSPUREN

Mit Octatrack können Sie 8 interne Audiospuren und 8 MIDI-Spuren gleichzeitig steuern. Nachfolgend werden die Audiospuren behandelt; zu den MIDI-Spuren, siehe "MIDI-SEQUENZER" on page 115.

Zum Abspielen und Bearbeiten Ihrer Samples müssen Sie den Audiospuren eine Maschinen-Instanz zuweisen. Bitte beachten Sie, dass Samples ausschließlich über die Flex- und die Static-Maschine geladen werden können. Die Thru- und Neighbor-Maschinen sind ausschließlich für das Routing zuständig. Die Pickup-Maschinen fungieren als Looper. Zu den einzelnen Maschinen-Instanzen, siehe "Anhang A: MASCHINEN-INSTANZEN".

Für jede Audiospur sind 5 Parametermenüs mit je einem HAUPTMENÜ und einem KONFIGURATIONSMENÜ verfügbar. Die dortigen Parameter regeln das Verhalten der Maschine, mit der die Spur bestückt wurde. (Siehe auch "SPURENPARAMETER" on page 71.)



- Die Parameter im KONFIGURATIONSMENÜ beziehen sich auf die Feinsteuerung steuern der Maschinen-Instanzen, Audiospuren und Effekte. Bevor Sie mit dem Einstellungen im KONFIGURATIONSMENÜ experimentieren, sollten Sie sich mit den Parametern im HAUPTMENÜ vertraut machen.
- Die Parameter im PLAYBACK- und im EFFECT 1/EFFECT 2-MENÜ können je nach dem für die Spur gewählten Maschinentyp und den ausgewählten Effekten variieren.

UNTERSCHIED ZWISCHEN FLEX- UND STATIC-MASCHINE

Der wesentliche Unterschied zwischen Flex- und Static-Maschine besteht darin, dass die Flex-Samples über den RAM gestreamt werden, während die Static-Samples von der CompactFlash-Karte geladen werden. Daneben bestehen weitere Unterschiede zwischen beiden Maschinen-Instanzen.

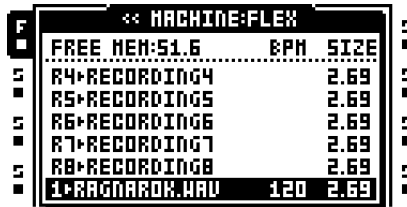
So beispielsweise ist es nicht möglich, den **STRT**-Parameter der Static-Maschine mittels LFO zu modulieren. Zur Modulation dieses Parameters können Sie allerdings den Crossfader nutzen. Hierbei sollten Sie jedoch auf die Modulationsgeschwindigkeit achten, da die Static-Maschine bei einer zu hohen Geschwindigkeit den Startpunkt nicht korrekt aktualisieren kann, sodass Ihr Sample unter Umständen nur verzögert wiedergegeben wird. Für eine verzögerungsfreie Wiedergabe sollten Sie daher den **STRT**-Parameter mit einem Parameterlock versehen. Für die Flex-Maschine trifft diese Beschränkung nicht zu, da die Samples direkt aus dem RAM geladen werden. Hier können Sie den **STRT**-Parameter durchaus einer drastischen Modulation unterziehen.

BESTÜCKEN DER AUDIOSPUR MIT EINER SAMPLEMASCHINE

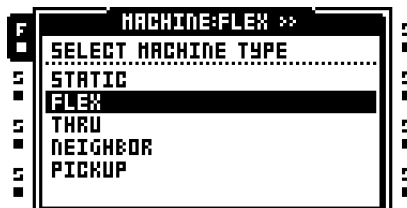
Zum Bestücken der Audiospur mit einer Samplemaschine können Sie das SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ oder das WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ nutzen.

BESTÜCKEN ÜBER DAS SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ

Doppeldrücken Sie die [TRACK]-Taste, deren Audiospur Sie mit einer Maschine bestücken wollen.



Wurde der Spur zu einem früheren Zeitpunkt eine Flex-Maschine zugewiesen, erscheint nun die Flex-Sample-Slot-Liste. Wurde der Spur zu einem früheren Zeitpunkt eine Static-Maschine zugewiesen, erscheint analog die Static-Sample-Slot-Liste. Um die Spur mit einer anderen Maschine zu bestücken, drücken Sie die [LINKE] Pfeiltaste. Damit gelangen Sie zur Liste der Maschinen-Instanzen. Wurde keine Maschine für die Spur geladen, erscheint die Liste unverzüglich, nachdem Sie das SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ geöffnet haben.



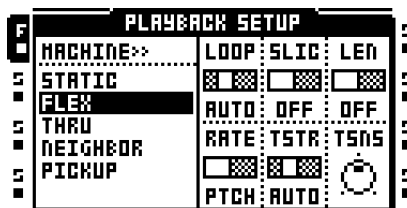
Wählen Sie die gewünschte Maschine aus der Liste aus und bestätigen Sie mit [ENTER/YES].



- Anschließend gelangen Sie mit der [RECHTEN] Pfeiltaste zur Sample-Slot-Liste der Maschine.

BESTÜCKEN ÜBER DAS WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ

Wählen Sie die zu bestückende Audiospur mit der entsprechenden [TRACK]-Taste an. Drücken Sie [FUNCTION] + [PLAYBACK]. Sie erhalten Zugriff auf das WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ. Wurde der Spur zu einem früheren Zeitpunkt eine Flex-Maschine zugewiesen, erscheint nun die Flex-Sample-Slot-Liste. Wurde der Spur zu einem früheren Zeitpunkt eine Static-Maschine zugewiesen, erscheint analog die Static-Sample-Slot-Liste. Um die Spur mit einer anderen Maschine zu bestücken, drücken Sie die [LINKE] Pfeiltaste. Damit gelangen Sie zur Liste der Maschinen-Instanzen. Wurde keine Maschine für die Spur geladen, erscheint die Liste unverzüglich, nachdem Sie das WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ geöffnet haben.



In der linken Spalte sind die Maschinen-Instanz gelistet. Wählen Sie aus der Liste die Maschine aus, die Sie der Audiospur zuweisen wollen. Bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**.



- Anschließend gelangen Sie mit der **[RECHTEN]** Pfeiltaste zur **Sample-Slot-Liste** der Maschine.

LADEN VON SAMPLES IN DIE FLEX- UND STATIC-MASCHINEN

Bevor Ihre Samples über eine Flex- oder Static-Maschine abgespielt werden können, müssen sie in die entsprechende Sample-Slot-Liste geladen werden. Zum Laden der Samples, siehe "LADEN VON SAMPLES IN DIE SAMPLE-SLOTS" on page 28. Zum Laden der Samples in die Maschinen-Slots können Sie sowohl das **SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ** als auch das **WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ** nutzen.

LADEN VON SAMPLES ÜBER DAS SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ

Rufen Sie das **SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ** per Doppeldrücken der **[TRACK]**-Taste der mit der Flex- oder Static-Maschine bestückten Audiospur auf. Wurde die Spur zuvor mit einer Flex-Maschine bestückt, erscheint die entsprechende Flex-Sample-Slot-Liste. Haben Sie die Spur mit einer Static-Maschine ausgestattet, erscheint analog die entsprechende Static-Sample-Slot-Liste.

MACHINE:FLEX		
FREE MEM:	EPH	SIZE
R4*RECORDING4		2.69
R5*RECORDING5		2.69
R6*RECORDING6		2.69
R7*RECORDING7		2.69
R8*RECORDING8		2.69
1*RECORDING.WAV	120	2.69

Wählen Sie ein Sample aus der Liste aus und drücken Sie **[ENTER/YES]**, um es in die Maschine zu laden.

LADEN VON SAMPLES ÜBER DAS WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ

Wählen Sie eine mit einer Flex-Maschine bestückte Audiospur aus und drücken Sie **[FUNCTION] + [PLAYBACK]**. Das Menü wird geöffnet und es erscheint die Sample-Slot-Liste der Flex-Maschine. Zum Laden von Samples für die Static-Maschine gehen Sie analog vor: Öffnen Sie das **WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ** der mit der Static-Maschine bestückten Audiospur. Es erscheint die Sample-Slot-Liste der Static-Maschine.

PLAYBACK SETUP		
»FLEX	LOOP:SLIC	LEN
R4*RECORDING	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
R5*RECORDING	AUTO	OFF
R6*RECORDING	RATE	TSTR
R7*RECORDING	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
R8*RECORDING	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1*RECORDING	PTCH	AUTO

Wählen Sie ein Sample aus der Liste aus und drücken Sie **[ENTER/YES]**, um es in die Maschine zu laden.



- Die Samples der Sample-Slot-Liste können vorab abgehört werden. Wählen Sie ein Sample an und drücken Sie [FUNCTION] + [ENTER/YES]. Nun wird das Sample an die Hauptausgänge übertragen. Wenn Sie das ausgewählte Slice über die Cue-Ausgänge abhören wollen, drücken Sie [CUE] + [ENTER/YES]. Während des Vorabhörens durchlaufen die Samples die Effekt-Instanzen. Sie können natürlich auch nur das Direktsignal abhören. Die entsprechende Einstellung nehmen Sie im PERSONALIZE-MENÜ vor. Hierzu siehe page 34.

SPURENPARAMETER

Über die 5 Parametermenüs können Sie die Parameter für die der jeweiligen Audiospur zugewiesene Maschinen-Instanz und die Effekt-Instanzen einstellen. Jedes Parametermenü besitzt 2 Untermenüs. Zum HAUPTMENÜ gelangen Sie über die grauen [PARAMETER]-Tasten unter dem Display. Hier können Sie Parameterlocks, Szenen und LFO-Parameter einrichten. Zum KONFIGURATIONSMENÜ gelangen Sie mit [FUNCTION] + der entsprechenden [PARAMETER]-Taste oder per Doppeldrücken der entsprechenden [PARAMETER]-Taste. Die über das KONFIGURATIONSMENÜ zugänglichen Parameter können weder mit einem Lock versehen, noch einer Szene zugeordnet noch für einen LFO eingerichtet werden; sie dienen hauptsächlich der Modulierung der im HAUPTMENÜ eingerichteten Parameter zur Steuerung der Bei den Parametern **LEVEL** und **CUE** handelt es sich um Gesamteinstellungen, welche in allen 5 Parametermenüs zugänglich sind.

GESAMTPEGEL

Die PegelEinstellung kann in allen Parametermenüs vorgenommen werden und betrifft den Gesamtpegel der Spur, nachdem die Effekt-Instanzen durchlaufen wurden. Sie stellen den Pegel mit dem **LEVEL**-Regler ein. Beeinflusst wird lediglich der Pegel der zu den Hauptausgängen gerouteten Signale; die zu den Cue-Ausgängen geleiteten Signale werden nicht von dieser Einstellung beeinträchtigt.

CUE-PEGEL

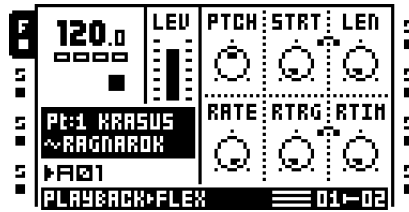
Der Pegel der Cue-Ausgänge wird mit der [CUE]-Taste und dem **LEVEL**-Regler eingestellt. Auch hier betrifft die Einstellung den Gesamtpegel, nachdem die Effekt-Instanzen durchlaufen wurden. Beeinflusst wird lediglich der Pegel der zu den Cue-Ausgängen gerouteten Signale; die zu den Hauptausgängen geleiteten Signale werden nicht von dieser Einstellung beeinträchtigt.



- Mit [FUNCTION] und dem **LEVEL**-Regler steuern Sie den Gesamtpegel von Octatrack, also den Pegel der Hauptausgänge, der sonst über das MIXER-MENÜ eingestellt wird. Mit [FUNCTION] und dem **LEVEL**-Regler kürzen Sie den Vorgang etwas ab.
- Ist der STUDIO-Modus aktiviert, können Sie den Pegel der Hauptausgänge mit **LEVEL** und [CUE] + **LEVEL** steuern. Damit überschreiben Sie das standardmäßige Routing. Für weitere Informationen zum STUDIO-Modus, siehe page 38.

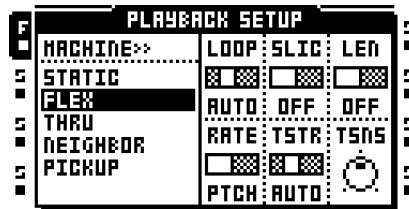
WIEDERGABE-HAUPTMENÜ

Zu den Wiedergabe-Einstellungen gelangen Sie über die **[PLAYBACK]**-Taste. Je nach verwendetem Maschinentyp können die hier verfügbaren Einstellungen variieren. (Siehe auch "Anhang A: MASCHINEN-INSTANZEN".)



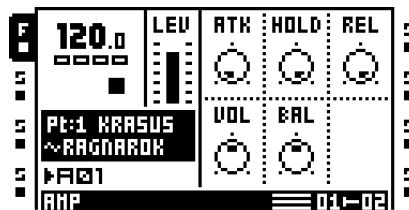
WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ

Drücken Sie **[FUNCTION] + [PLAYBACK]** oder doppeldrücken Sie kurz **[PLAYBACK]**, um das WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ aufzurufen. Hier können Sie die Maschinen- und Samplezuweisungen vornehmen und die gewählten Maschinen für die Wiedergabe einrichten. Wie Sie Ihre Samples in die Sample-Slots der Maschinen-Instanzen laden, erfahren Sie auf Seite page 28. Für weitere Informationen zum Bestücken der Audiospuren mit einer Maschinen-Instanz und zum Laden der Samples in die Maschinen-Slots, siehe Seite page 68.



AMP-HAUPTMENÜ

Zu den Amplitudeneinstellungen gelangen Sie mit **[AMP]**. Hier können Sie die Hüllkurve Ihrer Samples modulieren und die Balance-Einstellungen vornehmen.



ATK bezieht sich auf die Zeit, die die Hüllkurve vom Start bis zum Erreichen des Maximalwertes braucht.

HOLD regelt die Haltezeit der Hüllkurve. Während dieser Zeitspanne wird der nach dem Attack erreichte Maximalwert gehalten. Die Haltezeit ist von der Tempo-Einstellung abhängig und wird in Steps angegeben.

REL bezieht sich auf die Zeit, die die Hüllkurve vom Ende der Haltezeit bis zum Erreichen des Nullwerts braucht.

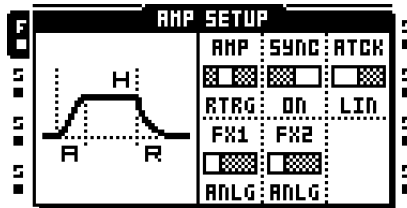
VOL regelt den Lautstärkepegel der Spur, bevor die Signale die Effekt-Instanzen durchlaufen. Die Einstellung betrifft sowohl die zu den Hauptausgängen, als auch die zu den Cue-Ausgängen geleiteten Signale.

BAL bezieht sich auf das Signalverhältnis zwischen rechtem und linkem Stereokanal.

Zum Parameter **XVOL** gelangen Sie über eine der beiden [**SCENE**]-Tasten. Er kann nur für Szenenlocks eingerichtet werden. (Siehe auch "SZENEN" on page 65 .)

AMP-KONFIGURATIONSMENÜ

Zum AMP-KONFIGURATIONSMENÜ gelangen Sie mit [**FUNCTION**] + [**AMP**] oder einem kurzen Doppeldrücken der [**AMP**]-Taste. Links auf dem Display sehen Sie eine graphische Darstellung der einzelnen Hüllkurvenabschnitte. Bei der Abbildung handelt es sich um ein statisches Modellbild, das nicht Ihre tatsächlichen Einstellungen verdeutlicht.



Über die Parameter des AMP-KONFIGURATIONSMENÜS können Sie die Amplitude der Hüllkurve modulieren.

- Mit ANLG umgehen Sie, dass die Hüllkurve des getriggerten Samples beim Nullpegel startet, d. h., sobald ein Sample getriggert wird, setzt die Attackphase beim aktuellen Pegel ein.
- Mit RTRG startet die Hüllkurve jedes Mal beim Nullpegel, sobald ein Sample getriggert wird.
- Mit R+T startet die Hüllkurve jedes Mal beim Nullpegel, sobald ein Sample oder ein Parameter getriggert wird.
- Mit TTRIG setzt die Hüllkurve jedes Mal beim aktuellen Pegel ein, sobald ein Sample oder ein Parameter getriggert wird.

Unter **SYNC** legen Sie fest, ob die Hüllkurve an das Tempo von Octatrack angepasst wird oder nicht.

ATCK bestimmt, wie die Attackphase der Hüllkurve verlaufen soll.

- Mit LIN steigt die Hüllkurve linear an.
- Mit LOG steigt die Hüllkurve exponentiell an. Damit erzielen Sie sanftere Fade-ins.

FX1 regelt den Einfluss der Hüllkurve auf das Multi-Mode-Filter und den Amplituden-Modulator, falls diese Effekte dem Effekblock 1 zugewiesen sind.

- Ist das Multi-Mode-Filter für den Effekblock 1 ausgewählt, umgehen Sie mit ANLG, dass die Hüllkurve des getriggerten Samples beim Nullpegel startet, d. h., sobald ein Sample getriggert wird, setzt die Attackphase beim aktuellen Pegel ein. Mit dem Amplituden-Modulator im Effekblock 1 setzt die Attackphase jedes Mal neu ein, sobald ein Sample getriggert wird.

- Mit der Einstellung RTRG und dem Multi-Mode-Filter im Effektblock 1 startet die Hüllkurve jedes Mal beim Nullpegel, sobald ein Sample getriggert wird. Mit dem Amplituden-Modulator im Effektblock 1 setzt die Attackphase jedes Mal neu ein, sobald ein Sample getriggert wird.
- Mit der Einstellung R+T und dem Multi-Mode-Filter im Effektblock 1 startet die Hüllkurve jedes Mal beim Nullpegel, sobald ein Sample-Trigger oder ein Parameter-Trigger aktiviert wird. Mit dem Amplituden-Modulator im Effektblock 1 setzt die Attackphase jedes Mal neu ein, sobald ein Sample oder ein Parameter getriggert wird.
- Mit der Einstellung TTRG und dem Multi-Mode-Filter im Effektblock 1 setzt die Hüllkurve jedes Mal beim aktuellen Pegel ein, sobald ein Sample oder ein Parameter getriggert wird. Mit dem Amplituden-Modulator im Effektblock 1 setzt die Attackphase jedes Mal neu ein, sobald ein Sample oder ein Parameter getriggert wird.

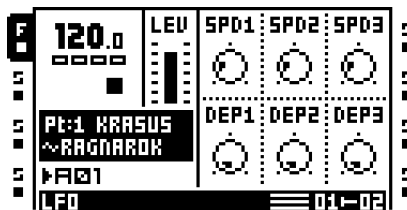
Für **FX2** gelten die gleichen Parameter wie für **FX1**. Die entsprechenden Einstellungen regeln den Einfluss der Hüllkurve auf das Multi-Mode-Filter und den Amplituden-Modulator, falls diese Effekte für den Effektblock 2 ausgewählt sind.



- **FX1 und FX2 im AMP-KONFIGURATIONSMENÜ sind, neben den EFFECT-Einstellungen, die einzigen Spurenparameter, die für die Masterspur verfügbar sind.**

LFO-HAUPTMENÜ

In diesem Menü können Sie Geschwindigkeit und Modulationstiefe der 3 LFOs steuern. Der LFO ist standardmäßig mit dem gerade anliegenden Tempo synchronisiert. Sie öffnen das Menü mit **[LFO]**.



Unter **SPD1** legen Sie die Geschwindigkeit für LFO1 fest. Je höher der Wert, desto schneller läuft der LFO. Für eine optimale Synchronisierung mit einem geradlinigen Beat sollten Sie die Werte 16, 32 und 64 ausprobieren. Hinweis: Die unter **MULT** im LFO-KONFIGURATIONSMENÜ vorgenommenen Einstellungen beeinflussen die LFO-Geschwindigkeit. Der für **SPD1** gewählte Wert erscheint unter **SPD** auf der LFO1-Seite im LFO-KONFIGURATIONSMENÜ.

Unter **SPD2** legen Sie die Geschwindigkeit für LFO2 fest. Der hier gewählte Wert erscheint unter **SPD** auf der LFO2-Seite im LFO-KONFIGURATIONSMENÜ.

Unter **SPD3** legen Sie die Geschwindigkeit für LFO3 fest. Der hier gewählte Wert erscheint unter **SPD** auf der LFO3-Seite im LFO-KONFIGURATIONSMENÜ.

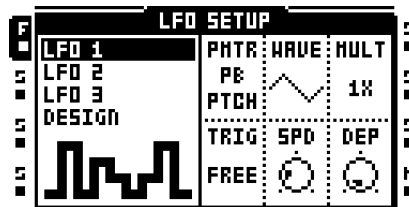
Unter **DEP1** stellen Sie die Modulationstiefe für LFO1 ein. Der hier gewählte Wert erscheint unter **DEP** auf der LFO1-Seite im LFO-KONFIGURATIONSMENÜ. Für ausführliche Informationen zur Modulationstiefe, siehe Seite page 76.

Unter **DEP2** stellen Sie die Modulationstiefe für LFO2 ein. Der hier gewählte Wert erscheint unter **DEP** auf der LFO2-Seite im LFO-KONFIGURATIONSMENÜ.

Unter **DEP3** stellen Sie die Modulationstiefe für LFO3 ein. Der hier gewählte Wert erscheint unter **DEP** auf der LFO3-Seite im LFO-KONFIGURATIONSMENÜ.

LFO-KONFIGURATIONSMENÜ

In diesem Menü finden Sie weitere LFO-Parameter. Drücken Sie **[FUNCTION] + [LFO]** oder tippen Sie zwei Mal auf die **[LFO]**-Taste, um das Menü aufzurufen.



Im linken Feld des Fensters können Sie die LFO-Seiten aufrufen, welche alle identisch aufgebaut sind. Darüber hinaus haben Sie Zugriff auf den LFO-Editor.

Nutzen Sie die **[AUFWÄRTS]-** bzw. **[ABWÄRTS]-**Pfeiltaste, um zwischen den einzelnen LFO-Seiten zu wechseln. Auf den LFO-Seiten können Sie jeweils 6 Parameter einrichten.

Unter **PMTR** wählen Sie das Modulationsziel des LFO aus. Als Modulationsziele kommen ausschließlich die auf der Hauptseite der Parameterseiten aufgeführten Parameter in Frage. Nach der Auswahl des zu modulierenden Parameters wird die entsprechende Parameterseite über der Parameterbezeichnung angezeigt.



- Wenn Sie einen LFO zur Modulation von Geschwindigkeit und Tiefe der übrigen LFO einsetzen wollen, sollten Sie beachten, dass Sie nur abwärts gerichtet modulieren können. Das heißt, LFO 3 moduliert Geschwindigkeit und Tiefe von LFO 1 und 2, während LFO 2 lediglich Geschwindigkeit und Tiefe von LFO 1 moduliert.

Unter **WAVE** wählen Sie die Wellenform des LFO aus. Es stehen 11 LFO-Standardformen sowie 8 personalisierbare LFOs im LFO-Editor zur Verfügung.

Unter **MULT** wählen Sie den Wert aus, mit dem der für **SPD** gewählte Wert multipliziert werden soll.

Unter **TRIG** legen Sie fest, wie der LFO reagieren soll, wenn ein Sample getriggert wird.

- FREE bedeutet, dass der LFO durchgängig ohne Unterbrechungen läuft.
- TRIG lässt den LFO bei jedem Trigger neu starten. Nach dem Triggern läuft der LFO durchgängig ohne Unterbrechungen, bis zum nächsten Trigger.
- Mit HOLD läuft der LFO frei im Hintergrund. Der LFO-Pegel wird jedoch gesperrt, sobald ein Sample getriggert wird. Wird ein nächstes Sample getriggert, wird der Pegel erneut freigegeben.

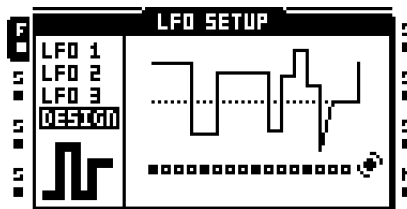
- **ONE** lässt den LFO bei jedem Trigger neu starten. Der LFO stoppt, nachdem er einen Zyklus durchlaufen hat.
- **HALF** lässt den LFO bei jedem Trigger neu starten. Der LFO stoppt, nachdem er einen Zyklus zur Hälfte durchlaufen hat.
- Mit **SYNC TRIG** startet der LFO neu, wenn die Spur gestartet wird. Der LFO läuft dann kontinuierlich durch.
- Auch mit **SYNC ONE** startet der LFO neu, wenn die Spur gestartet wird. Er läuft dann einen Zyklus lang durch.
- Gleiches gilt für **SYNC HALF**: der LFO startet neu, wenn die Spur gestartet wird. Er läuft dann einen halben Zyklus lang durch.

Unter **SPD** legen Sie die Geschwindigkeit für den LFO fest. Die Geschwindigkeit ist mit dem gerade laufenden Tempo synchronisiert. Da Sie die Geschwindigkeit des LFO zusätzlich unter **MULT** beeinflussen können, sind hier vielfältige Ergebnisse möglich. Der für **SPD** gewählte Wert wird ebenso im LFO-Hauptmenü angezeigt.

Unter **DEP** stellen Sie die Modulationstiefe ein. Mit dem **DEP**-Wert 127 erzeugen Sie eine maximale Modulation. Ein Beispiel: Haben Sie für das Modulationsziel den Wert 64 eingestellt und die Sägezahnwelle gewählt, können Sie mit der **DEP**-Einstellung 64 alle Extremwerte von 0 bis 127 abdecken. Der für **DEP** gewählte Wert wird ebenso im LFO-HAUPTMENÜ angezeigt.

LFO-EDITOR

Mit dem LFO-Editor können Sie personalisierte LFO-Formen erstellen. In manchen Situationen können personalisierte LFOs quasi als Mini-Sequencer fungieren – z. B., wenn Sie rhythmische Parameteränderungen einfließen lassen wollen. Für jede Audiospur von Octatrack steht Ihnen ein LFO-Editor zur Verfügung. Die mit dem Editor erstellten LFO-Formen können für alle Spuren genutzt werden. Für die MIDI-Spuren können Sie entsprechende LFO-Wellenformen im MIDI LFO SETUP-MENÜ anlegen. Zu den einzelnen Wellenformen des LFO-Editors gelangen Sie über den Parameter **WAVE** unter LFO 1-3 im LFO-KONFIGURATIONSMENÜ. Dort können Sie die gewünschte Form anhand der entsprechenden Wellengraphik und der Bezeichnung T1-T8 auswählen. Sie öffnen den LFO-Editor über den Eintrag **DESIGN** links im Menü.



Eine personalisierte LFO-Wellenform besteht aus 16 Steps, wobei für jeden Step ein einziger Wert einzugeben ist. Die Steps können eingetippt oder interpoliert werden. Im LFO-Editor können alle eingegebenen Änderungen in Echtzeit anhand der Wellengraphik in der Mitte des Displays nachvollzogen werden.

Um einen Step einzugeben oder zu modifizieren, nutzen Sie die **[TRIG]**-Tasten und die **ENCODER** der oberen Reihe. Während die **[TRIG]**-Tasten gedrückt sind, leuchten die entsprechenden <TRACK>-LEDs etwas schwächer als zuvor. Mit dem ENCODER, den Sie

zuerst bewegen, stellen Sie den Wert des Steps ein. Mit den benachbarten ENCODERN programmieren Sie die jeweils benachbarten Steps der Wellenform. Die jeweils zugewiesenen Werte können Sie später mit den entsprechenden **[TRIG]**-Tasten abrufen.

Im LFO-Editor haben Sie die Möglichkeit, mehrere Steps gleichzeitig zu bearbeiten. Drücken Sie hierzu einfach mehrere **[TRIG]**-Tasten zugleich, während Sie den ENCODER bewegen. Damit weisen Sie allen Steps den gleichen Wert zu.

Sie wollen zwischen zwei Werten interpolieren? Wählen Sie einen Step über seine entsprechende **[TRIG]**-Taste an, halten Sie die Taste gedrückt und drücken Sie **[TEMPO]**. Nun wird ein neuer Step zwischen den angewähltem und dem darauffolgenden Step eingeschoben. Um die Interpolation zu entfernen, brauchen Sie lediglich die Tastenkombination zu wiederholen. Interpolationen werden mit einer gelben <TRACK>-LEDs und einer abgechrägten Kurve in der Wellengraphik angezeigt.

Im LFO-Editor steht Ihnen eine EDIT-Menü zur Verfügung, das Sie mit **[FUNCTION]** + **[BANK]** aufrufen können. Hier können Sie mit zwei Befehlen arbeiten:

- RANDOMIZE erstellt eine zufällige LFO-Wellenform.
- INVERT invertiert die erstellte LFO-Wellenform.



- Mit **[FUNCTION]** + der **[LINKEN]/[RECHTEN]** Pfeiltaste können Sie die LFO-Sequenz drehen.
- Im LFO-Editor können Sie mit den Kopier-, Lösch- und Einfügen-Funktionen arbeiten und Ihre Wellenformen zwischen verschiedenen Audiospuren hin- und herkopieren. Mit der Löschfunktion werden alle Steps auf Null gesetzt; Interpolationen werden wie Steps behandelt.

EFFEKT-EINSTELLUNGEN

Für jede Audiospur stehen 2 Effektblöcke zur Verfügung. Für eine vollständige Aufstellung aller Effekte und ihrer Parameter, siehe "Anhang B: EFFEKTE IM ÜBERBLICK".

Der Block EFFECT 1 beinhaltet:

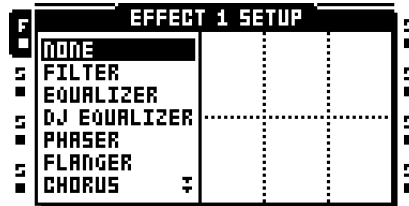
12/24 dB Multi Mode Filter
2-Band Parametric EQ
DJ-style Kill EQ
2-10 Stage Phaser
Flanger
2-10 Tap Chorus
Dynamix Compressor
Lo-fi Collection
Comb Filter

Im Block EFFECT 2 finden Sie:

12/24dB Multi Mode Filter
2-band Parametric EQ
DJ-style Kill EQ
2-10 Stage Phaser

Flanger
2-10 Tap Chorus
Dynamix Compressor
Lo-fi Collection
Echo Freeze Delay
Gatebox Plate Reverb
Comb Filter

Mit **[FUNCTION]** + **[EFFECT 1]/[EFFECT 2]** oder mit kurzem Doppeldrücken von **[EFFECT 1]/[EFFECT 2]** gelangen Sie zum EFFECT 1/EFFECT 2-KONFIGURATIONS-MENÜ. Von dort aus können Sie die Effektzweisungen vornehmen.



Die Effekte sind jeweils in der linken Spalte gelistet. Wählen Sie den gewünschten Effekt mit den **[PFEIL]**-Tasten aus und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Der Effekt wird nun zugewiesen. Rechts auf dem Display sehen Sie die Effektparameter.

MUTEN VON AUDIOSPUREN

Sie muten die Spuren mit **[FUNCTION]** + den entsprechenden **[TRACK]**-Tasten. Der Mute-Status ist an den <TRACK>-LEDs ablesbar. Eine gerade geladene Spur, die gemutet wurde, ist durch eine gelbe <TRACK>-LED markiert. Die <TRACK>-LED einer gemuteten Spur, die gerade nicht aktiviert ist, bleibt dunkel.



- Ist die 8. Spur als Masterspur ausgewählt, wird sie durch die Mute-Einstellungen nicht beeinflusst.
- Ist die Spur mit einer Neighbor-Maschine bestückt, können die zuvor mit der letzten Neighbor-Maschine genutzten Spuren nicht gemutet werden. In diesem Fall müssen Sie die zuletzt genutzte Neighbor-Maschine muten.



- Sie können die Spuren ebenso im MIXER-MENÜ stummschalten. (Siehe auch "MIXER-MENÜ" on page 47.)

HAUPT- UND CUE-AUSGÄNGE

Die auf den Spuren laufenden Samples und die über die Audio-Eingänge empfangenen Signale können zu den Hauptausgängen oder zu den Cue-Ausgängen geroutet werden. Standardmäßig werden sie zu den Hauptausgängen geleitet. Für Routingbeispiele, siehe "SETUP-BEISPIELE FÜR DEN EINSATZ VON OCTATRACK" on page 123.

HAUPTAUSGÄNGE

Dies ist die Standardeinstellung. Standardmäßig werden sie zu den Hauptausgängen geleitet.

CUE-AUSGÄNGE

Mit **[CUE]** + **[TRACK]** leiten Sie die Signale der jeweils ausgewählten Spuren zu den Cue-Ausgängen. Die an den Cue-Ausgängen anliegenden Signale können dabei immernoch an den Hauptausgängen abgenommen werden. Ist eine Audiospur zum Vorhören ausgewählt, blinkt die entsprechende <TRACK>-LED. Mit **[CUE]** + den **[REC]**-Tasten können Sie auch die Audio-Eingänge auf die Cue-Ausgänge legen. In diesem Fall blinkt die entsprechende <REC>-LED.

PEGEL DER HAUPT- UND CUE-AUSGÄNGE

Je nach Routingszenario wird der Signalpegel unterschiedlich geregelt.

Über den **LEVEL**-Regler steuern Sie den Pegel der Hauptausgänge, und zwar nachdem die Signale die Effekt-Instanzen durchlaufen haben. Die Cue-Ausgänge werden hierbei nicht beeinflusst.

Um den Pegel der Cue-Ausgänge zu steuern, halten Sie **[CUE]** gedrückt und bewegen Sie den **LEVEL**-Regler. Damit steuern Sie den Pegel der Signale, nachdem die Effekt-Instanzen durchlaufen wurden. Die Hauptausgänge werden hierbei nicht beeinflusst.

Die Einstellung für **VOL** können Sie über das AMP-HAUPTMENÜ vornehmen. **VOL** steuert den Pegel, bevor die Signale die Effekt-Instanzen erreichen, unabhängig davon, ob sie zu den Haupt- oder den Cue-Ausgängen geroutet werden.

Die Einstellung für **DIR** finden Sie im MIXER-HAUPTMENÜ. **DIR** betrifft eingehende Signale, die zu den Hauptausgängen geroutet werden. Eingehende Signale, die zu den Cue-Ausgängen geleitet werden, werden hierbei nicht beeinflusst. Für diese Signale entspricht der Cue-Pegel dem **DIR**-Wert 100.



- Ist der **STUDIO**-Modus aktiviert, können Sie das Routing für die Haupt- und Cue-Ausgänge personalisieren. Dies empfiehlt sich, wenn Sie die Cue-Ausgänge als normale Ausgänge nutzen wollen. Für weitere Informationen zum **STUDIO**-Modus, siehe page 38.
- Die Signale einer zum Vorhören ausgewählten Audiospur, die gemutet wird, können ausschließlich über die Cue-Ausgänge abgehört werden.
- Ist die Option **CUE MUTES TRACK** im **PERSONALIZE-MENÜ** ausgewählt, wird die zum Vorhören ausgewählte Spur gleichzeitig gemutet. (Siehe auch “**SYSTEM**” on page 33.)
- Die Parameter **XLV**, **XVOL** und **XDIR** sind der Szenensteuerung vorbehalten und dienen der Vermeidung von Pegelsprüngen beim Überblenden. Für weitere Informationen zu diesen Parametern, siehe “**LAUTSTÄRKELOCKS**” on page 66.
- Über die Einstellung **MIX** im **MIXERMENÜ** legen Sie das Verhältnis der zum Kopfhörer Ausgang gesendeten Haupt- und Cue-Signale fest. (Siehe auch “**MIXER-MENÜ**” on page 47.)

PATTERN

Der Sequenzer von Octatrack ähnelt den Sequenzern von Machinedrum und Monomachine, bietet jedoch wesentlich stärker ausgefeilte Funktionen. Mit seinem nicht zu unterschätzenden Funktionsumfang bildet er das Herzstück von Octatrack.

Die mit dem Sequenzer bearbeiteten Daten werden als Pattern gespeichert. Diese enthalten Informationen zur Wiedergabe der Signale über die 8 Audiospuren und die 8 MIDI-Spuren. Sämtliche Änderungen an den Pattern werden automatisch gespeichert. Wenn Sie ein Pattern bearbeiten wollen, ohne die ursprünglich gesetzten Trigger zu verändern, müssen Sie das Originalpattern an einem anderen Ort speichern und mit einer Kopie weiterarbeiten. Ein Pattern enthält folgende Daten:

- **die Sample-Trigger der 8 Stereospuren**
- **die Noten-Trigger der 8 MIDI-Spuren**
- **die Rekorder-Trigger der 8 Spurenrekorder**
- **die Parameter-Trigger der 8 Stereospuren und der 8 MIDI-Spuren**
- **die Swing-Trigger der 8 Stereospuren und der 8 MIDI-Spuren**
- **die Slide-Trigger der 8 Stereospuren**
- **die One-Shot-Trigger der 8 Stereospuren**
- **die Informationen zur Verlinkung mit den Parts**
- **die Parameterlocks**
- **die Sample-Locks**
- **die Informationen zu Länge und Takt der Spuren.**

TRIG LED-ANZEIGE

Im Sequenzerbetrieb übermitteln die <TRIG>-LEDs unterschiedliche Informationen, je nachdem, ob die <REC>-LEDs leuchten.

Bei ausgeschalteten <REC>-LEDs zeigen die 8 <TRIG>-LEDs rechts unten die über den Sequenzer aktivierten Events an. (<TRIG>-LED 9 entspricht Spur 1, <TRIG>-LED 10 entspricht Spur 2, usw.)

Leuchten die <REC>-LEDs, werden die Trigger der gerade aktivierten Audiospur angezeigt.

GRUNDLAGEN DER PATTERNBEARBEITUNG

Mit Octatrack können Sie nahtlos zwischen einzelnen Pattern umschalten und mehrere Pattern miteinander verketteten. Damit erhalten Sie jede Menge Spielraum für Ihre Live-Improvisationen.

PATTERN AUSWAHL

Pro Projekt können Sie auf 16 Soundbänke mit je 16 Pattern zugreifen. Bänke und Pattern werden mit **[BANK]** bzw. **[PATTERN]** in Verbindung mit den 16 **[TRIG]**-Tasten ausgewählt.

Die Pattern können wahlweise aus der gerade angewählten Bank oder aus den übrigen Bänken geladen werden. Drücken Sie **[PATTERN]** + eine der 16 **[TRIG]**-Tasten, um ein

Pattern aus der gerade angewählten Bank zu laden. Die verfügbaren Pattern werden mit einer grünen <TRIG>-LED angezeigt. Die <TRIG>-LED des gerade geladene Patterns hingegen leuchtet rot.

Wenn Sie ein Pattern aus einer anderen Bank laden wollen, drücken Sie **[BANK]** + eine **[TRIG]**-Taste. Nun wird die Aufforderung "CHOOSE PATTERN" eingeblendet und Sie können das gewünschte Pattern mit der **[TRIG]**-Taste auswählen.

PATTERNSTEUERUNG

[PLAY] startet die Wiedergabe des geladenen Patterns. **[STOP]** stoppt die Wiedergabe auf allen Spuren, mit Ausnahme der Spuren, die mit einer Thru-Maschine bestückt sind. Je nach eingestelltem Delay sind hierbei in der Regel noch die Ausläufer bestimmter Effekte wie des Echo Freeze Delays hörbar. Ist der Sequenzerbetrieb gestoppt, können Sie jedoch mit einem kurzen Doppeldrücken der **[STOP]**-Taste sowohl die Wiedergabe auf den mit einer Thru-Maschine bestückten Spuren als auch die Echo Freeze Delay-Ausläufer stoppen und anschließend einen Note-Off-Befehl an alle MIDI-Spuren senden. Wenn ein gestopptes Pattern erneut mit **[PLAY]** aktiviert wird, startet die Wiedergabe am Anfang des Patterns.

Ein gerade laufendes Pattern kann mit **[PLAY]** pausiert und erneut zugeschaltet werden.

PATTERNVERKETTUNG

Zum Erstellen von Loops können Sie mehrere Pattern miteinander verketteten. Die zu verkettenden Pattern müssen in ein und derselben Bank abgelegt sein, und innerhalb einer Kette kann jedes Pattern nur einmal geladen werden. Zum Verketteten von Pattern halten Sie zunächst die **[PATTERN]**-Taste gedrückt und drücken Sie anschließend nacheinander die **[TRIG]**-Tasten der gewünschten Pattern durch. Die Pattern werden in der getippten Reihenfolge verkettet. Verkettete Pattern sind mit einem Doppelpfeil gekennzeichnet.

Mit **[STOP]** wird die gerade laufende Patternkette gestoppt. Wird die Kette anschließend erneut mit **[PLAY]** gestartet, wird Sie von Anfang an neu abgespielt. Eine mit **[STOP]** gestoppte Patternkette wird aufgelöst, sobald Sie ein zweites Mal **[STOP]** drücken.

AUFNAHME-MODI

Für das Erstellen von Pattern können Sie zwei Aufnahme-Modi nutzen: zum einen den STEP-Modus, und zum anderen den LIVE-Modus.

STEP-MODUS

Der STEP-Modus erlaubt die schrittweise Aufzeichnung von Pattern über die 16 **[TRIG]**-Tasten. Standardmäßig entspricht eine **[TRIG]**-Taste einer Sechzehntelnote, die Auflösung kann jedoch im SCALE-MENÜ geändert werden.

Rufen Sie den STEP-Modus über die **[REC]**-Taste auf. Ist der STEP-Modus aktiviert, leuchtet die <REC>-LED rot. Wählen Sie die gewünschte Audiospur mit der entsprechenden **[TRACK]**-Taste an. Die Trigger für die Wiedergabe der Samples werden hierbei über die **[TRIG]**-Tasten eingegeben. Gesetzte Steps werden mit einer roten <TRIG>-LED gekennzeichnet. Die einzelnen Trigger-Typen sind im Abschnitt "TRIGGERTYPEN" on page 83 erläutert.

Falls Ihr Pattern mehr als 16 Steps enthält, können Sie mit **[PATTERN PAGE]** zwischen den einzelnen Patternseiten navigieren. Die Patternseite, auf der Sie sich gerade befinden, wird durch eine durchgängig leuchtende LED angezeigt.

Drücken Sie **[PLAY]**, um Ihre Sequenz abzuspielen. Während der Wiedergabe können Sie bereits neue Steps setzen.



- Die gesetzten Steps lassen sich anschließend auf der Aufnahmespur verschieben. Bleiben Sie hierzu im **STEP-Modus**, halten Sie **[FUNCTION]** gedrückt und verschieben Sie die Steps mit der **[LINKEN]** bzw. der **[RECHTEN]** Pfeiltaste.

LIVE-MODUS

Auch im LIVE-Modus können Sie Pattern erstellen, indem Sie Trigger setzen. Dies geschieht in Echtzeit über das Drücken der **[TRIG]**-Tasten. Zusätzlich haben Sie im LIVE-Modus die Möglichkeit, in Echtzeit Parameterlocks einzugeben. Im LIVE-Modus werden alle Daten ohne Microtiming quantisiert aufgezeichnet, sondern entsprechen vollen Sequenzersteps. Diese Einstellung können Sie im PERSONALIZE-MENÜ ändern; siehe page 34.

Sie aktivieren den LIVE-Modus, indem Sie die **[RECORD]**-Taste gedrückt halten und gleichzeitig **[PLAY]** drücken. Der Sequenzer startet die Wiedergabe und die <RECORD>LED beginnt zu blinken. Nun können Sie über die **[TRIG]**-Tasten 9-16 Ihre Samples triggern. Mit **[TRIG] 9** fügen Sie einen Trigger für die Spur 1 ein, mit **[TRIG] 10** einen Trigger für die Spur 2, usw. Im TRACKS- oder CHROMATIC-Modus können Sie Parameter-Trigger anstelle von Sample-Triggern aufnehmen. Halten Sie hierzu **[FUNCTION]** gedrückt und drücken Sie dazu die entsprechenden **[TRIG]**-Tasten. Damit können Sie im CHROMATIC-Modus Tonhöhenänderungen aufnehmen, ohne dass Ihr Sample bei jeder Änderung neu gestartet werden muss. Für weitere Informationen zum TRACKS- und CHROMATIC-Modus, siehe "TRIGGER-MODI" on page 86.

Zum Setzen von Parameterlocks für die gerade laufende Spur stehen Ihnen die ENCODER zur Verfügung. Wenn zuvor keine Sample-Trigger gesetzt wurden, werden die eingegebenen Parameterlocks als Lock-Trigger gespeichert und für später eingegebene Sample-Trigger übernommen.

Zum Löschen von Triggern in Echtzeit halten Sie **[EXIT/NO]** gedrückt und drücken Sie zusätzlich die **[TRACK]**-Taste der Spur, deren Trigger entfernt werden sollen. Auch hier ist am Lauflicht des Sequenzers ersichtlich, welche Parameter-Trigger aus der gerade laufenden Spur herausgenommen werden. Um die Trigger mehrerer Spuren zu löschen, brauchen Sie alle entsprechenden **[TRACK]**-Tasten gleichzeitig.

Wenn Sie lediglich gesetzte Parameterlocks entfernen wollen, drücken Sie **[FUNCTION] + [EXIT/NO]**. Auch hier ist am Lauflicht des Sequenzers ersichtlich, welche Parameter-Trigger aus der gerade laufenden Spur herausgenommen werden. Sample-Locks werden hierbei nicht gelöscht.

Um Sample-Locks in Echtzeit zu entfernen, müssen Sie **[EXIT/NO]** drücken und dabei den **LEVEL**-Regler bewegen.

Spezifische Parameterlocks können Sie in Echtzeit löschen, wenn Sie **[EXIT/NO]** drücken und gleichzeitig den **ENCODER** des entsprechenden Parameters bewegen.



- Mit **[STOP]** können Sie Aufnahme und Wiedergabe über den Sequenzer stoppen. Um den LIVE-Modus zu verlassen, ohne die Wiedergabe über den Sequenzer zu stoppen, drücken Sie **[PLAY]**.

TRIGGERTYPEN

Mit Octatrack können Sie verschiedene Triggertypen für Ihre Sessions nutzen. Trigger können im STEP- oder im LIVE-Modus gesetzt werden und sind je nach Trigger-Typ durch eine rote, grüne oder orangefarbige <TRIG>-LED gekennzeichnet.

SAMPLE-TRIGGER

Mit den Sample-Triggern starten Sie die Wiedergabe Ihrer Samples über die der jeweiligen Audiospur zugewiesene Maschinen-Instanz. Sample-Trigger werden über die **[TRIG]**-Tasten eingegeben. Gesetzte Steps werden mit einer roten <TRIG>-LED gekennzeichnet.

LOCK-TRIGGER

Lock-Trigger triggern weder Maschinen, noch LFOs, noch FX-Hüllkurven, sondern Parameter, die mit einem Lock versehen sind. Sie werden mit **[FUNCTION] + [TRIG]** gesetzt und

sind durch eine hellgrüne <TRIG>-LED markiert. Bereits gesetzte Sample-Trigger können in Lock-Trigger umgewandelt werden. Doppeldrücken Sie hierzu **[TRIG] + [EXIT/NO]**. Um einen Lock-Trigger in einen Parameter-Trigger umzuwandeln, drücken Sie **[TRIG] + [ENTER/YES]**. Wenn Sie die **[TRIG]**-Taste eines Lock-Triggers drücken, wird die Taste mit einem Sample-Trigger belegt. Diesen können Sie entfernen, indem Sie erneut die **[TRIG]**-Taste drücken.

Wenn Sie sich im LIVE-Modus befinden und mit einem Lock versehbare Parameter ändern, dann werden bereits vorhandenen Lock-Trigger standardmäßig für den Sequenzerbetrieb übernommen.

PARAMETER-TRIGGER

Parameter-Trigger funktionieren ähnlich wie Lock-Trigger, nur dass sie für LFOs und FX-Hüllkurven zur Anwendung kommen. Sie können nicht gesondert eingegeben werden, sondern ergeben sich nur durch die Umwandlung von Sample-Triggern oder Lock-Triggern

Parameter-Trigger sind durch eine grüne <TRIG>-LED gekennzeichnet. Zur Umwandlung eines Sample-Triggers in einen Parameter-Trigger drücken Sie **[TRIG] + [EXIT/NO]**. Um einen Lock-Trigger in einen Parameter-Trigger umzuwandeln, drücken Sie **[TRIG] + [ENTER/YES]**. Wenn Sie die **[TRIG]**-Taste eines Parameter-Triggers drücken, wird die Taste mit einem Sample-Trigger belegt. Diesen können Sie entfernen, indem Sie erneut die **[TRIG]**-Taste drücken.

ONE SHOT-TRIGGER

One-Shot-Trigger dienen der einmaligen Aktivierung von Samples oder Spurenrekordern – z. B., wenn Sie Octatrack als Backingmaschine einsetzen und längere statische Samples einspielen wollen. Darüber hinaus können One-Shot-Trigger auch zur Aktivierung der Rekorder verwendet werden. Für die MIDI-Spuren stehen One-Shot-Trigger nicht zur Verfügung.

Wenn Sie für eine bestimmte Audiospur mehrere One-Shot-Trigger gesetzt haben, werden diese deaktiviert, sobald Sie einen dieser Trigger über den Sequenzer ausgelöst haben. Gleiches gilt für die Audiospuren der übrigen Pattern: Wenn Sie also auf Spur 1 einen One-

Shot-Trigger für Pattern A01 abfeuern, werden alle übrigen für die Pattern A02-P16 dieser Spur gesetzten One-Shot-Trigger ebenso deaktiviert.

Zum Setzen eines One-Shot-Rekorder-Triggers drücken Sie **[FUNCTION]** + die **[TRIG]**-Taste, mit der Sie den Sample-Trigger gesetzt haben. Danach leuchtet die entsprechende <TRIG>-LED gelb. One-Shot-Rekorder-Trigger, die bereits ausgelöst wurden, sind durch eine abwechselnd rot und gelb blinkende <TRIG>-LED markiert. Wenn sie zwei Mal kurz nacheinander **[STOP]** drücken, während der Sequenzer deaktiviert ist, werden die One-Shot-Rekorder-Trigger erneut aktiviert. Gleiches gilt, wenn Sie das Projekt wechseln oder Octatrack aus- und wieder einschalten. Das Verhalten beim Doppeldrücken der **[STOP]**-Taste können Sie im PERSONALIZE-MENÜ regeln. Siehe hierzu page 34.

One-Shot-Trigger können auf verschiedenen Wegen aktiviert und deaktiviert werden. Wenn Sie im STEP-Modus das AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ oder das TRIGGER-MENÜ aufrufen und REC TRIG auswählen, können Sie alle One-Shot-Rekorder-Trigger der gerade laufenden Spur mit **[ENTER/YES]** reaktivieren. Hierauf erscheint die Meldung "ARM REC TRK" auf dem Display. Die One-Shot-Rekorder-Trigger werden solange reaktiviert, wie die Taste gedrückt bleibt. Die One-Shot-Sample-Trigger werden hierdurch nicht beeinflusst. Die soeben dargestellte Art der Aktivierung und Deaktivierung der One-Shot-Rekorder-Trigger können Sie im PERSONALIZE-MENÜ deaktivieren. Siehe hierzu page 34.

Mit **[TRACK]** + **[ENTER/YES]** reaktivieren Sie die One-Shot-Rekorder-Trigger der Audiospur, deren **[TRACK]**-Taste Sie gedrückt halten. Die One-Shot-Rekorder-Trigger werden solange reaktiviert, wie die Tasten gedrückt bleiben. Mit **[TRACK]** + **[EXIT/NO]** deaktivieren Sie die One-Shot-Rekorder-Trigger der Audiospur, deren **[TRACK]**-Taste Sie gedrückt halten. Dies funktioniert auch, wenn der STEP-Modus deaktiviert ist. Auch besteht keine Notwendigkeit, das AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ oder das TRIGGER-MENÜ zu öffnen.

Im STEP-Modus können Sie alle One-Shot-Sample-Trigger der gerade laufenden Spur mit **[ENTER/YES]** oder mit **[FUNCTION]** + **[ENTER/YES]** reaktivieren, ohne dass hierfür ein bestimmtes Menü geöffnet sein muss. Anschließend erscheint die Meldung "ARM TRK" auf dem Display. Wenn Sie danach **[EXIT/NO]** oder **[FUNCTION]** + **[EXIT/NO]** drücken, werden alle One-Shot-Sample-Trigger der gerade laufenden Spur wieder deaktiviert und es erscheint die Meldung "DISARM TRK" auf dem Display. Die One-Shot-Recorder-Trigger werden hierdurch nicht beeinflusst. Die soeben dargestellte Art der Aktivierung und Deaktivierung mit **[ENTER/YES]** und **[EXIT/NO]** können Sie im PERSONALIZE-MENÜ deaktivieren. Siehe auch page 34.

Außerhalb des STEP-Modus können Sie alle One-Shot-Trigger aller Audiospuren (d. h. sowohl die One-Shot-Recorder-Trigger als auch die One-Shot-Sample-Trigger) direkt mit **[ENTER/YES]** oder mit **[FUNCTION]** + **[ENTER/YES]** reaktivieren. Hierauf erscheint die Meldung "ARM ALL" auf dem Display. Diese Art der Reaktivierung kann durchgeführt werden, während der Sequenzer läuft. Mit **[EXIT/NO]** oder **[FUNCTION]** + **[EXIT/NO]** können Sie alle One-Shot-Trigger wieder deaktivieren. Die soeben dargestellte Art der Aktivierung und Deaktivierung mit **[ENTER/YES]** und **[EXIT/NO]** können Sie im PERSONALIZE-MENÜ deaktivieren. Siehe hierzu page 34.



- Vom **PROJECT-MENÜ** aus kann die beschriebene Art der Aktivierung/Deaktivierung mit **[ENTER/YES]** oder **[EXIT/NO]** deaktiviert werden. Siehe auch page 34.

SWING-TRIGGER

Mit den Swing-Triggern können Sie rhythmische Abweichungen erzielen. Swing-Trigger werden durch eine grüne <TRIG>-LED angezeigt. Sie können über das TRIGGER-MENÜ programmiert werden (siehe "TRIGGER-MENÜ" on page 92).

SLIDE-TRIGGER

Mit den Slide-Triggern können Sie veranlassen, dass ein stufenloser Übergang zwischen bestimmten Parameterwerten nacheinander getriggert Samples erfolgt. Auch die Slide-Trigger werden durch eine grüne <TRIG>-LED angezeigt und können im TRIGGER-MENÜ programmiert werden; siehe "TRIGGER-MENÜ" on page 92. Für die MIDI-Spuren stehen Slide-Trigger nicht zur Verfügung.

REKORDER-TRIGGER

Mit den Rekorder-Triggern starten Sie die Rekorder der Audiospuren. Rekorder-Trigger sind mit einer roten <TRIG>-LED gekennzeichnet. Siehe auch "SPURENREKORDER UND PICKUP-MASCHINE" on page 51.

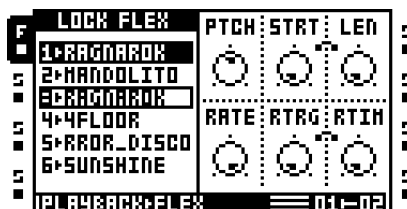
PARAMETERLOCKS

Mit den Parameterlocks können Sie einzelnen Triggern ganz bestimmte Parameterwerte zuweisen – z. B. dem Pitch oder der Lautstärke. Diese Funktion steht für Sample-Trigger, Parameter-Trigger, Lock-Trigger und One-Shot-Trigger zur Verfügung. Alle für einen Trigger eingegebenen Parameterlocks können mit dem Befehl CLEAR TRIG LOCKS (siehe Seite page 91) oder aber manuell entfernt werden.

Für die Programmierung von Parameterlocks müssen Sie zunächst den STEP-Modus aktivieren. Danach können Sie den gewünschten Trigger mit Locks versehen, indem Sie die entsprechende **[TRIG]**-Taste drücken und den gewünschten Parameter mit dem **ENCODER** justieren. Auf dem Display werden die mit einem Lock versehenen Parameter farblich invertiert dargestellt und die gewählten Parameterwerte werden angezeigt. Gleichzeitig blinkt die über der entsprechenden **[TRIG]**-Taste befindliche <TRIG>-LED in kurzen Abständen auf. Sie können die Parameterlocks entfernen, indem Sie die entsprechende **[TRIG]**-Taste und den dem Parameter entsprechenden **ENCODER** herunterdrücken.

SAMPLE-LOCKS

Um die Samples für die Sample-Trigger festzulegen, müssen Sie das SAMPLE LOCK-MENÜ aufrufen. Halten Sie hierzu die zu belegende **[TRIG]**-Taste gedrückt und tippen Sie die **[AUFWÄRTS]**- oder die **[ABWÄRTS]**-Taste an oder bewegen Sie den **LEVEL**-Drehregler.



Nun erscheint die Sample-Slot-Liste der Maschine, welche der Audiospur zugewiesen wurde. Das gerade für den Trigger ausgewählte Sample trägt die Bezeichnung TRK DEFAULT. Halten Sie die entsprechende **[TRIG]**-Taste gedrückt und wählen Sie Ihr neues Sample mit der **[AUFWÄRTS]/[ABWÄRTS]**-Taste oder dem **LEVEL**-Drehregler aus. Bestätigen Sie die Auswahl mit **[ENTER/YES]**. Das Sample ist nun "gelockt" und die <TRIG>-LEDs über der entsprechenden **[TRIG]**-Taste blinkt in kurzen Abständen rot auf.

TRIGGER-MODI

Wenn Sie sich nicht gerade in einem der beiden AUFNAHME-Modi befinden, variiert die Funktion der 16 **[TRIG]**-Tasten je nach TRIGGER-Modus. Die TRIGGER-Modi werden mit **[FUNCTION] + [UP]** or **[DOWN]** ausgewählt.

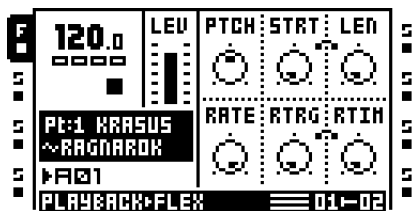


Der gerade aktivierte TRIGGER-Modus wird mittels einer Grafik unten rechts auf dem Display, gleich links neben der Einblendung der Szenenzuweisung, angezeigt. Jedem TRIGGER-Modus ist ein individuelles grafisches Symbol zugeordnet.

TRACKS

Dies ist der Standard-Trigger-Modus. Wenn Sie sich nicht gerade in einem der beiden AUFNAHME-Modi befinden, können Sie über die **[TRIG]**-Tasten 1-8 die deaktivierten Audiospuren triggern. Über die **[TRIG]**-Tasten 9-16 triggern Sie die Maschinen der 8 Audiospuren. Die Maschinen lassen sich ebenso mit **[TRACK] + [PLAY]** triggern. Drücken Sie **[TRACK] + [STOP]**, um die Maschinen zu stoppen. Im MIDI-Modus triggern Sie mit den letzten 8 **[TRIG]**-Tasten die deaktivierten MIDI-Spuren. Für die Deaktivierung von Spuren, siehe Abschnitt "PATTERN-MENÜ" on page 94. Parameter-Trigger können manuell mit **[FUNCTION] + [TRIG 9..16]** getriggert werden. Voraussetzung hierfür ist, dass Sie sich nicht gerade in einem der beiden AUFNAHME-Modi befinden. Mit Drücken einer **[TRIG]**-Taste werden die für die entsprechende Spur programmierten Parameter-Trigger aktiviert. Damit haben Sie die Möglichkeit, ein Filter oder einen LFO zu aktivieren, ohne das Sample selbst zu triggern.

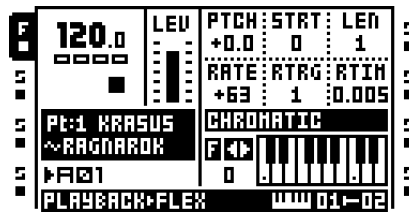
Im LIVE-Modus können Sie in Echtzeit über die **[TRIG]**-Tasten Sample-Trigger für den Sequenzer aufnehmen. Parameter-Trigger können manuell mit **[FUNCTION] + den [TRIG]-Tasten** programmiert werden.



CHROMATIC

Mit diesem Modus veranlassen Sie, dass die Samples in chromatischer Folge wiedergegeben werden. Wenn Sie sich nicht gerade in einem der beiden AUFNAHME-Modi befinden, fungieren die **[TRIG]**-Tasten zusammen mit der **[PATTERN]**-Taste wie ein Mini-Keyboard.

Mit **[FUNCTION]** + **[TRIG]** werden Parameter-Trigger statt Sample-Trigger aktiviert. Im LIVE-Modus können Sie in Echtzeit über die **[TRIG]**-Tasten melodische Sequenzen aufnehmen. Parameter-Trigger können manuell mit **[FUNCTION]** + den **[TRIG]**-Tasten programmiert werden.



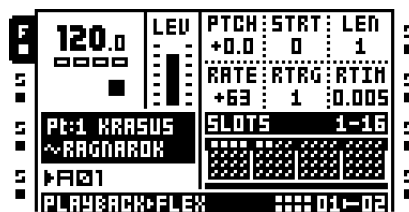
Wenn Sie im LIVE-Modus ein Sample triggern, wird der Parameter **PTCH** im WIEDERGABE-HAUPTMENÜ vorübergehend um einen Halbton innerhalb eines 2 Oktaven umfassenden Bereichs verschoben. Dieser 2 Oktaven umfassende Bereich betrifft nur die Stereospuren; für die MIDI-Spuren können wesentlich umfassendere Oktavbereiche angesprochen werden. Mit **[FUNCTION]** + **[LEFT]**/**[RIGHT]** können Sie den Oktavbereich der **[TRIG]**-Tasten ändern. Der gerade abgedeckte Oktavbereich wird links neben der Keyboard-Grafik angezeigt.

Die <TRIG> LEDs entsprechen den schwarzen und weißen Tasten. Weiße Tasten werden durch rote LEDs dargestellt, schwarze Tasten durch unbeleuchtete LEDs und C-Noten durch gelbe LEDs. Der Grundton des Samples liegt auf der Oktave 0 und der **[TRIG]**-Taste 13.

Im MIDI-Modus werden mit den **[TRIG]**-Tasten Note-on- bzw. Note-off-Befehle gesendet.

SLOTS

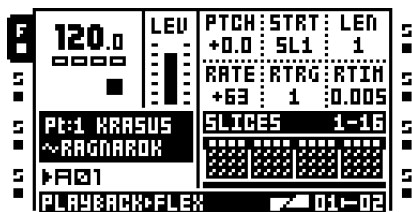
Dieser Modus erlaubt Ihnen den schnellen Zugriff auf die in die Sample-Slot-Listen der Flex- und der Static-Maschinen geladenen Samples. Wenn Sie sich nicht gerade in einem der beiden AUFNAHME-Modi befinden, können Sie mit den **[TRIG]**-Tasten bestimmte Samples aus der Flex- oder der Static-Sample-Slot-Liste triggern, je nachdem, welcher Maschinentyp für die gerade laufende Spur ausgewählt ist. Im LIVE-Modus können Sie in Echtzeit über die **[TRIG]**-Tasten verschiedene Samples von ein und derselben Spur abspielen. Die getriggerten Samples werden dann als Sample-Locks in die Spur aufgenommen.



Sample-Slots sind in 4 Zeilen mit jeweils 16 Slots unterteilt. Slots, in denen sich Samples befinden, werden durch kleine weiße Quadrate dargestellt. Slots, die keine Samples enthalten, sind ausgegraut. Mit **[PATTERN]** können Sie zwischen den Zeilen navigieren. Die Sample-Slots 65 aufwärts sind über eine zusätzliche Seite mit 4 neuen Zeilen zugänglich. Um die in diesen Slots befindlichen Samples aufzurufen, müssen Sie mehrere Male die **[PATTERN]**-Taste drücken, bis Sie zu der entsprechenden Seite gelangen.

SLICES

Dieser Modus gestattet das Triggern einzelner Sample-Slices. Im LIVE-Modus können Sie in Echtzeit über die [TRIG]-Tasten ganz einfach geslicte Loops neu arrangieren. Der Parameter **STRT** wird dann mit einem entsprechenden Lock versehen.



Die Slices sind über 4 Seiten mit jeweils 16 Slices verteilt. Verfügbare Slices sind durch kleine weiße Quadrate dargestellt. Mit [PATTERN] können Sie zwischen den einzelnen Seiten navigieren.

Damit Sie einzelne Slices triggern können, muss der Parameter **SLIC** im WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ auf ON gesetzt sein. Mit **SLIC** auf OFF werden keine Slices, sondern die Samples der gerade laufenden Spur getriggert, mit dem Ergebnis, dass der für **STRT** eingestellte Wert verändert wird, sobald eine [TRIG]-Taste gedrückt wird. Das bedeutet, dass jedes Mal, wenn eine [TRIG]-Taste gedrückt wird, das Sample von einer anderen Wiedergabeposition aus gestartet wird. Wenn Sie [TRIG 1] drücken, startet das Sample als ob **STRT** auf 0 gesetzt wäre. Mit jeder nachfolgend gedrückten [TRIG]-Taste erhöht sich der **STRT**-Wert um jeweils "2".

QUICK MUTE

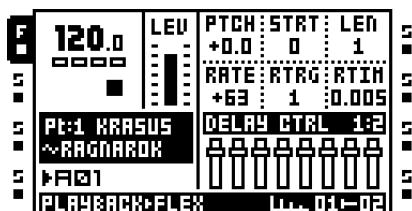
Mit QUICK MUTE erzielen Sie das gleiche Ergebnis wie mit den Mute-Einstellungen im MIXER-MENÜ. Der Unterschied zwischen beiden Stummschaltungsmethoden besteht darin, dass im MIXER-MENÜ auch alle übrigen Parameter der Spur sichtbar sind.



Zum schnellen Stummschalten der Stereospuren stehen Ihnen die [TRIG]-Tasten 1-8 zur Verfügung, zum schnellen Stummschalten der MIDI-Spuren können Sie die [TRIG]-Tasten 9-18 nutzen. Für ausführliche Informationen zur Stumm- und zur Soloschaltung, siehe "MIXER-MENÜ" on page 47.

DELAY CONTROL

In diesem Modus können Sie eine Schnelleinstellung des Parameters **TIME** für den Echo Freeze Delay vornehmen.



Die mit einem Echo Freeze Delay versehenen Spuren sind durch grüne leuchtende <TRIG> LEDs über den **[TRIG]**-Tasten 9-16 gekennzeichnet. Sie können eine oder mehrere dieser Spuren über die entsprechende(n) **[TRIG]**-Taste(n) auswählen und anschließend mit den **[TRIG]**-Tasten 1-8 den Parameter **TIME** justieren. Je niedriger der Rang der **[TRIG]**-Taste, desto niedriger auch der Wert für **TIME**.

Hierbei hängen die genauen Werte von der gewählten Parameter-Skala ab. Sie können zwischen zwei Skalen wählen: 1:2 ist die standardmäßig eingestellte Skala. Mit **[PATTERN]** können Sie auf die Skala 1:3 umschalten. Mit der Skala 1:2 programmieren Sie mit den **[TRIG]**-Tasten 1-8 die **TIME**-Werte 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 und 128. Mit der Skala 1:3 geben Sie mit den **[TRIG]**-Tasten 1-8 die **TIME**-Werte 1, 3, 6, 12, 24, 48, 96 und 128 ein.

Je nach der im KONFIGURATIONSMENÜ für den Echo Freeze Delay gewählten Einstellung für **LOCK** können Sie außer **TIME** einen weiteren Wert programmieren: Ist **LOCK** aktiviert, wird **SEND** auf 0 gesetzt. Ist **LOCK** deaktiviert, wird **VOL** auf 127 gesetzt. Diese Option ist insbesondere dann von Vorteil, wenn Sie den Effekt als Repeater einsetzen wollen.

KOPIEREN, LÖSCHEN UND EINFÜGEN IM SEQUENZERBETRIEB

Kopieren, Einfügen und Löschen erleichtern Ihnen das Arbeiten mit Octatrack. Diese Befehle können jeweils rückgängig gemacht werden, sollten Sie einmal irrtümlicherweise Daten überschrieben oder gelöscht haben.

KOPIEREN VON PATTERN

Pattern können innerhalb einer Bank oder auch zwischen verschiedenen Bänken kopiert werden. Der STEP-Modus darf hierbei nicht aktiviert sein. Zum Deaktivieren drücken Sie **[REC]**.

Wählen Sie das zu kopierende Pattern aus, halten Sie **[FUNCTION]** gedrückt und drücken Sie gleichzeitig **[REC]**. Es erscheint die Meldung "COPY PATTERN". Beim Kopieren werden sämtliche Daten zu Triggern und Parameterlocks übernommen. Wählen Sie nun den Zielort der Daten mit den **[BANK]**-, **[PATTERN]**- und **[TRIG]**-Tasten aus. Zum Einfügen der Daten an den Zielort drücken Sie **[FUNCTION]** + **[STOP]**. Es erscheint die Meldung "PASTE PATTERN". Beim Einfügen des Patterns werden sämtliche vorigen Patterndaten zu Triggern und Parameterlocks überschrieben.

Sie können das Einfügen unmittelbar nach dem Ausführen mit **[FUNCTION]** + **[STOP]** rückgängig machen. In diesem Falle erscheint die Meldung "UNDO PATTERN".



- **Beim Kopieren von Pattern geht die ursprüngliche Verlinkung zu den Parts verloren. Wenn Sie die Verlinkung eines in eine andere Bank kopierten Patterns beibehalten wollen, müssen Sie das zugehörige Part separat kopieren und einfügen.**

LÖSCHEN VON PATTERN

Mit dem Löschen von Pattern werden sämtliche Trigger von allen Spuren entfernt. Der STEP-Modus darf beim Löschen nicht aktiviert sein. Zum Deaktivieren drücken Sie **[REC]**.

Wählen Sie das zu löschende Pattern aus, halten Sie **[FUNCTION]** gedrückt und drücken Sie gleichzeitig **[PLAY]**. Es erscheint die Meldung "CLEAR PATTERN".

Sie können den Löschvorgang unmittelbar nach dem Ausführen mit **[FUNCTION] + [PLAY]** rückgängig machen. In diesem Falle erscheint die Meldung "UNDO PATTERN".

KOPIEREN VON SPUREN

Wenn sie eine Spur kopieren, dann übernehmen Sie deren Einstellungen zu den Triggern, Parameterlocks, Maschinen und FX-Zuweisungen. Zum Kopieren von Spuren müssen Sie den STEP-Modus aktivieren. Drücken Sie hierzu **[REC]**.

Wählen Sie die zu kopierende Spur mit der ihr zugewiesenen **[TRACK]**-Taste aus und drücken Sie **[FUNCTION] + [REC]**. Es erscheint die Meldung "COPY TRACK". Wählen Sie die Zielspur, auf die alle Daten übertragen werden sollen, aus und drücken Sie **[FUNCTION] + [STOP]**, um die Daten einzufügen. Es erscheint die Meldung "PASTE TRACK". Beim Einfügen der Spur werden sämtliche vorigen Daten zu Triggern, Parameterlocks, Maschinen- und Effektzweisungen überschrieben.

Sie können das Einfügen unmittelbar nach dem Ausführen mit **[FUNCTION] + [STOP]** rückgängig machen. In diesem Falle erscheint die Meldung "UNDO TRACK".



- **Wenn Sie die Spur vom TRIGGER-MENÜ aus kopieren, werden nur die Triggerdaten übernommen. Zum TRIGGER-MENÜ, siehe "TRIGGER-MENÜ" on page 92.**

LÖSCHEN VON SPUREN

Beim Löschen von Spuren werden alle Trigger aus der gerade aktivierten Spur entfernt. Hierfür müssen Sie den STEP-Modus aktivieren. Drücken Sie hierzu **[REC]**.

Wählen Sie die zu löschende Spur aus und drücken Sie **[FUNCTION] + [PLAY]**. Es erscheint die Meldung "CLEAR TRACK".

Sie können den Löschvorgang unmittelbar nach dem Ausführen mit **[FUNCTION] + [PLAY]** rückgängig machen. In diesem Falle erscheint die Meldung "UNDO TRACK".

KOPIEREN EINZELNER SPURENPARAMETERSEITEN

Die Spurenparameterseiten enthalten die für ein Pattern eingegebenen Sequenzersteps. Es existieren jeweils 4 dieser Seiten. Beim Kopieren einer Spurenparameterseite werden alle auf dieser Seite erfassten Trigger- und Parameterlockeinstellungen übernommen. Zum Kopieren müssen Sie zunächst den STEP-Modus aktivieren. Drücken Sie hierzu **[REC]**.

Wählen Sie die Spur aus, deren Parameterseiten kopiert werden sollen und wählen Sie anschließend die zu kopierende Parameterseite mit **[PATTERN]** aus. Halten Sie **[PATTERN]** gedrückt und drücken Sie gleichzeitig **[REC]**. Es erscheint die Meldung "COPY PAGE". Wählen Sie mit **[PATTERN]** die Parameterseite aus, auf die Sie die im Zwischenspeicher abgelegten Spurendaten kopieren wollen. Zum Einfügen der Daten an den Zielort drücken Sie **[PATTERN] + [STOP]**. Es erscheint die Meldung "PASTE PAGE". Beim Einfügen der kopierten Spurenparameterseite werden sämtliche auf der Zielseite vorhandenen Daten zu Triggern, Parameterlocks, Maschinen- und Effektzweisungen überschrieben.

Sie können das Einfügen unmittelbar nach dem Ausführen mit **[PATTERN] + [STOP]** rückgängig machen. In diesem Falle erscheint die Meldung "UNDO PAGE".



- **Sie können im Anschluss die kopierten Daten erneut in eine andere Spur einfügen. Wählen Sie hierzu die Zielspur und gegebenenfalls die zu überschreibende Spurenparameterseite aus. Fügen Sie die Daten ein.**

LÖSCHEN EINZELNER SPURENPARAMETERSEITEN

Beim Löschen einer Spurenparameterseite werden alle auf dieser Seite erfassten Trigger der Spur entfernt. Zum Löschen müssen Sie zunächst den STEP-Modus aktivieren. Drücken Sie hierzu **[REC]**.

Wählen Sie die zu löschende Parameterseite mit der **[PATTERN]**-Taste aus und drücken Sie **[PATTERN]** + **[PLAY]**. Es erscheint die Meldung "CLEAR PAGE".

Sie können den Löschvorgang unmittelbar nach dem Ausführen mit **[PATTERN]** + **[PLAY]** rückgängig machen. In diesem Falle erscheint die Meldung "UNDO PAGE".

KOPIEREN ALLER SPURENPARAMETERSEITEN

Sie haben natürlich auch die Möglichkeit, alle Spurenparameterseiten einer Spur zu kopieren. Damit übernehmen Sie sowohl die Parameter der HAUPTMENÜS wie auch die Parameter der KONFIGURATIONSMENÜS.

Wählen Sie die zu kopierenden Spurenparameterseiten aus und drücken Sie **[TRACK]** + **[REC]**. Es erscheint die Meldung "COPY PAGE". Zum Einfügen der Daten an den Zielort drücken Sie **[TRACK]** + **[STOP]**.

Sie können das Einfügen unmittelbar nach dem Ausführen mit **[TRACK]** + **[STOP]** rückgängig machen. In diesem Falle erscheint die Meldung "UNDO PAGE".

ZURÜCKSETZEN VON SPURENPARAMETERSEITEN

Sie können die Spurenparameterseiten auf ihre Werkseinstellungen zurücksetzen.

Wählen Sie die betroffenen Spurenparameterseiten aus und drücken Sie **[TRACK]** + **[PLAY]**. Es erscheint die Meldung "CLEAR PAGE". Sie können den Vorgang mit **[TRACK]** + **[PLAY]** rückgängig machen.

KOPIEREN VON TRIGGERN

Sie haben gleichermaßen die Möglichkeit, einzelne Trigger mit allen zugehörigen Parameterlocks zu kopieren und in einen anderen Sequenzerstep einzufügen. Hierfür müssen Sie den STEP-Modus aktivieren. Drücken Sie hierzu **[REC]**.

Halten Sie die **[TRIG]**-Taste des zu kopierenden Triggers gedrückt und drücken Sie gleichzeitig **[REC]**. Es erscheint die Meldung "COPY TRIG". Halten Sie nun die **[TRIG]**-Taste des zu überschreibenden Triggers gedrückt und tippen Sie gleichzeitig auf **[STOP]**. Es erscheint die Meldung "PASTE TRIG".

LÖSCHEN VON TRIGGERLOCKS

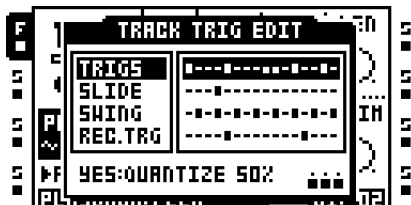
In Fällen, in denen es zu umständlich ist, einzelne Parameterlocks zu entfernen, können Sie alle Parameterlocks eines Triggers löschen. Hierfür müssen Sie den STEP-Modus aktivieren. Drücken Sie hierzu **[REC]**.

Halten Sie die **[TRIG]**-Taste des Triggers mit den zu löschenden Parametern gedrückt und drücken Sie gleichzeitig **[PLAY]**. Es erscheint die Meldung "CLEAR TRIG LOCKS".

Sie können den Löschvorgang unmittelbar nach dem Ausführen mit genau derselben Tastenkombination rückgängig machen. In diesem Falle erscheint die Meldung "UNDO TRIG".

TRIGGER-MENÜ

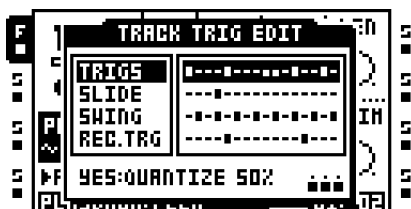
Mit **[FUNCTION]** + **[BANK]** im STEP-Modus erhalten Sie Zugriff auf das TRIGGER-MENÜ. Hier können Sie alle für die ausgewählte Spur festgelegten Trigger sehen und zudem verschiedene Triggertypen setzen. Angezeigt werden die Trigger der jeweils aufgerufenen Spurenparameterseite. Mit **[PATTERN]** können Sie zwischen den einzelnen Seiten navigieren. Die jeweils gesetzten Steps können an der Graphik auf dem Display abgelesen werden.



- Im TRIGGER-MENÜ können Sie mit den Kopier-, Lösch- und Einfügen-Funktionen arbeiten. Bitte beachten Sie, dass hier ausschließlich die Triggerdaten und keine weiteren Einstellungen kopiert werden.
- Im MIDI-Modus steht das TRIGGER-MENÜ gleichfalls zur Verfügung, nur dass in diesem Fall die auf der MIDI-Spur gesetzten Trigger angezeigt werden. Slide- und Rekorder-Trigger sind im MIDI-Modus nicht verfügbar.

TRIGGER-MENÜ

In diesem Menü werden die Sample-Trigger, die Lock-Trigger, die Parameter-Trigger sowie die One-Shot-Trigger der ausgewählten Spurenparameterseite, nebst ihrer jeweilige Position im Stepsequenzer, angezeigt. Mit den **[TRIG]**-Tasten oder mit **[FUNCTION]** + **[TRIG]** können Sie weitere dieser Trigger setzen. Die Symbole zur Darstellung der Parameter-Trigger und Lock-Trigger auf dem Display sind etwas kürzeren Symbolen als die der übrigen Trigger.

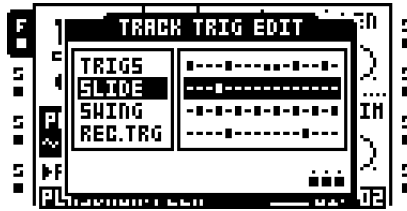


Von diesem Menü aus können Sie die Trigger mit **[ENTER/YES]** um bis zu etwa 50 Prozent ihres ursprünglichen Microtimings verschieben. Sie können diese Funktion beispielsweise verwenden, wenn Sie eine mit Microtiming bearbeitete Spur noch etwas straffen, aber nicht vollständig quantisieren wollen. Wenn sie sechs Mal hintereinander **[ENTER/YES]** drücken, ist das Microtiming für alle Trigger gelöscht. Zum Microtiming, siehe "MICROTIMING" on page 97.

SLIDE-TRIGGER

In diesem Feld sehen Sie die Slide-Trigger der ausgewählten Spurenparameterseite und ihre jeweilige Position im Stepsequenzer. Mit den **[TRIG]**-Tasten können Sie weitere Slide-

Trigger auf die Steps legen und somit die für einen Trigger definierten Parameter schrittweise an die für den nachfolgenden Trigger definierten Parameter angleichen.



Hierfür müssen Sie die entsprechenden Parameter auf einem der beiden Trigger mit einem Lock belegen, damit Sie zwischen den jeweiligen Werten glätten können. Setzen Sie einfach einen Slide-Trigger auf den Sequenzerstep, von dem aus Sie sich auf die Parameter des nachfolgenden Steps zubewegen wollen. Die Slide-Geschwindigkeit wird mit dem gerade anliegenden Tempo synchronisiert. Mit einem Slide-Trigger können Sie mehr als nur einen Parameter steuern.



- Die Parameter von Lock-Triggern ohne Lock sind vom Sliden ausgenommen.

SWING-TRIGGER

In diesem Abschnitt sehen Sie die Swing-Trigger der ausgewählten Spurenparameterseite und ihre jeweilige Position im Stepsequenzer. Mit den [TRIG]-Tasten können Sie weitere Swing-Trigger setzen.



Swing-Trigger wirken sich ausschließlich auf die bereits auf dem Step vorhandenen Trigger aus. Mit dem **LEVEL**-Regler legen Sie den Swing-Anteil fest. Je höher dieser Wert, desto kräftiger der Swing. Der Wert 50 entspricht einem Swing von Null.



- Mit [FUNCTION] und dem **LEVEL**-Regler stellen Sie den Swing-Anteil für alle vorhandenen Spuren ein.

REKORDER-TRIGGER

Unter diesem Menüpunkt werden die Rekorder-Trigger der ausgewählten Spurenparameterseite und ihre jeweilige Position im Stepsequenzer angezeigt. Mit den [TRIG]-Tasten können Sie weitere Rekorder-Trigger auf die Sequenzersteps legen. Beim Setzen und

Auslösen der Rekorder-Trigger leuchten die <REC>- und <MIDI> LED der entsprechenden Sampling-Quelle.



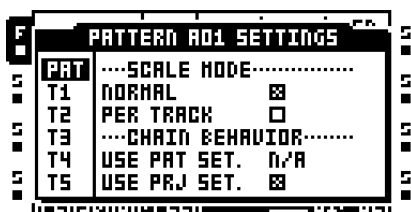
Dieses Vorgehen dient als Alternative zur Verteilung von Rekorder-Triggern über das RECORDER-KONFIGURATIONSMENÜ. Für weitere Informationen zu den Rekorder-Triggern, siehe "SAMPLING MIT REKORDER-TRIGGERN" on page 57.



- Im TRIGGER-MENÜ wie auch im RECORDER-KONFIGURATIONSMENÜ können die Rekorder-Trigger verschiedenen Sampling-Quellen zugewiesen werden. Drücken Sie hierzu eine [TRIG]-Taste und wählen Sie Ihre Aufnahmequelle mit [REC AB], [REC CD] oder [MIDI] aus. Zu den verschiedenen Aufnahmequellen, siehe "SPURENREKORDER UND PICKUP-MASCHINE" on page 51.

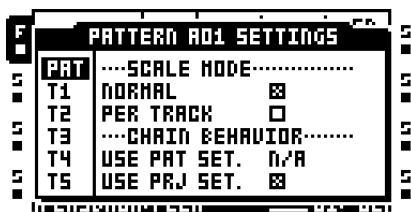
PATTERN-MENÜ

Mit [FUNCTION] + [BANK] gelangen Sie zum PATTERN-MENÜ. Wenn Sie das Menü aufrufen, muss der STEP-Modus deaktiviert sein. Im PATTERN-MENÜ können Sie die Einstellungen für das gerade laufende Pattern regeln. Jedes Pattern kann individuell konfiguriert werden. Der Name des gerade laufenden Patterns wird in der Kopfzeile des Menüs angezeigt. Die Auswahl der jeweiligen Pattern und Einstellungen erfolgt mit der [RECHTEN] Pfeiltaste.



PATTERN

Hier finden Sie die Patterneinstellungen. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit [ENTER/YES] oder mit dem *LEVEL*-Drehregler.



SCALE MODE NORMAL ist die Standardeinstellung. In diesem Modus erhalten alle dem Pattern zugewiesenen Spuren dieselbe Länge und denselben Takt. Länge und Takt können Sie im SCALE-MENÜ einstellen; siehe auch page 97.

Mit **SCALE MODE PER TRACK** können Sie Länge und Takt für alle einem Pattern zugewiesene Spuren individuell festlegen und komplexe, polyrhythmische Strukturen schaffen. Zur Einstellung von Länge und Takt der Spuren, siehe "SCALE-MENÜ" on page 97.

Unter **USE PAT SET. CHAIN BEHAVIOR** legen Sie fest, wie lange die Wiedergabe des laufenden Patterns dauern soll, bevor ein zum Abhören ausgewähltes Pattern einsetzt. Um Zugriff auf diese Einstellung zu erhalten, muss die weiter unten beschriebene Einstellung **USE PRJ SET.** deaktiviert sein. Mit PLEN wird das Pattern entweder für die Gesamtdauer des Steps oder aber für die als Master-Länge eingestellte Dauer abgespielt, je nachdem, ob im PATTERN-MENÜ NORMAL oder PER TRACK gewählt ist. Alle anderen möglichen Längen-Einstellungen sind in Steps angegeben. Wenn der eingestellte Wert zu blinken beginnt, so bedeutet dies, dass die eingestellte Länge die tatsächliche Länge des Patterns übersteigt. Damit richtet sich die Dauer der Wiedergabe nach dem unter PLEN eingestellten Wert.

Mit **USE PRJ SET. CHAIN BEHAVIOR** richtet sich die Dauer der Wiedergabe nach der unter CHAIN AFTER gewählten Einstellung. Für weitere Informationen zu diesem Menü, siehe page 39.

TRACK 1-TRACK 8

Hier können Sie die Wiedergabe-Einstellungen für die Spuren des gerade laufenden Patterns vornehmen. Für jede Spur können jeweils individuelle Einstellungen eingegeben werden. Nutzen Sie hierfür die **[ENTER/YES]**-Taste oder den **LEVEL**-Drehregler. Im MIDI-Modus betreffen die hier vorgenommenen Einstellungen ausschließlich die MIDI-Spuren. Damit haben Sie die Möglichkeit, jeweils verschiedene Einstellungen für die Audio- und die MIDI-Spuren zu verwalten.

PATTERN A01 SETTINGS		
PAT	AUDIO TRACK	
T1	START SILENT	AUTO
T2	PLAYS FREE	<input type="checkbox"/>
T3	ONESHOT TRK	N/A
T4	TRIG MODE	N/A
T5	TRIG QUANT	N/A

START SILENT bestimmt, ob die Spur des jeweils vorigen Patterns während der Wiedergabe des gerade aktivierten Patterns weiter laufen soll, wenn dieses vorige Pattern mit einem anderen Part verlinkt ist. Hier existieren 3 verschiedene Optionen, zwischen denen Sie mit dem **LEVEL**-Regler auswählen können.

- Mit AUTO richtet sich das Verhalten der ausgewählten Spur nach den im PROJEKTMENÜ unter **SILENCE TRACKS** gewählten Einstellungen. Für weitere Informationen zu diesem Menü, siehe page 39.
- Mit NO läuft die Spur des jeweils vorigen Patterns während der Wiedergabe des gerade laufenden Patterns weiter. Die Spur des vorigen Patterns wird jedoch gestoppt, sobald über den Sequenzer ein Trigger für die Spur des gerade laufenden Patterns abgefeuert wird. Ein Beispiel: Wenn Sie Spur 1 ausgewählt haben, dann läuft Spur 1 des vorigen Patterns weiter, bis auf Spur 1 des gerade laufenden Patterns ein Trigger aktiviert wird. Die Einstellungen unter **SILENCE TRACKS** werden damit außer Kraft gesetzt.
- Mit YES wird die Spur des jeweils vorigen Patterns gestoppt, sobald die Spur des gerade aktivierten Patterns startet. Auch hier ein Beispiel: Wenn Sie Spur 1 aus-

gewählt haben, dann geht die Wiedergabe der Spur 1 des vorigen Patterns gemäß der entsprechenden Einstellungen im AMP-Menü in die Release-Phase über, sobald die Spur des gerade aktivierten Patterns startet. Auch in diesem Falle werden die Einstellungen unter **SILENCE TRACKS** außer Kraft gesetzt.

PLAYS FREE regelt das Loopverhalten des Samples. Wenn Sie diese Option aktivieren, wird die Spur aus dem Sequenzer herausgenommen. Dies bedeutet, dass keine Wiedergabe erfolgt, wenn Sie **[PLAY]** drücken. Um beispielsweise die Spur 1 abzuhören, müssen Sie sie manuell über die 1. **[TRIG]**-Taste triggern. Um die MIDI-Spur 1 abzuhören, müssen Sie sie manuell über die 9. **[TRIG]**-Taste triggern. Die Spur wird jedoch gestoppt, wenn Sie **[STOP]** drücken. (Siehe auch "TRACKS" on page 86.)

ONESHOT TRACK regelt, ob die Spur geloopt wird oder nicht. Wenn Sie diese Option aktivieren, wird die Spur ein Mal in voller Länge wiedergegeben und anschließend gestoppt. Die Option steht nur zur Verfügung, wenn **PLAYS FREE** aktiviert ist.

TRIG MODE bezieht sich auf das Verhalten der Spur, wenn sie getriggert wird. Die Option steht nur zur Verfügung, wenn **PLAYS FREE** aktiviert ist.

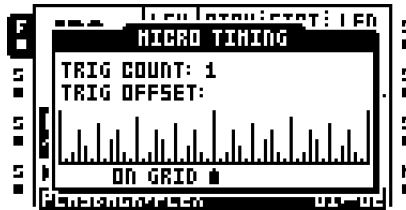
- Mit ONE startet die Wiedergabe, sobald die der Spur zugewiesene **[TRIG]**-Taste gedrückt wird. Bei erneutem Drücken dieser Taste startet auch die Wiedergabe neu. Mit **[STOP]** können Sie die Wiedergabe stoppen.
- Auch mit ONE2 startet die Wiedergabe, sobald die der Spur zugewiesene **[TRIG]**-Taste gedrückt wird. Die Wiedergabe wird gestoppt, sobald die Taste ein zweites Mal gedrückt wird oder wenn **[STOP]** gedrückt wird.
- HOLD veranlasst, dass die Wiedergabe andauert, solange die der Spur zugewiesene **[TRIG]**-Taste gedrückt bleibt. Die Wiedergabe wird gestoppt, sobald die Taste losgelassen wird.

TRIG QUANT steht nur zur Verfügung, wenn **PLAYS FREE** aktiviert ist. Diese Option gestattet ein quantisiertes Starten und Stoppen der Spuren. Damit die entsprechenden Einstellungen wirksam werden, muss der Sequenzer laufen. Die oben beschriebenen **TRIG MODE**-Einstellungen beeinflussen ebenso die Steuerung der Wiedergabe mittels der **[TRIG]**-Tasten. Zwischen den einzelnen **TRIG QUANT**-Einstellungen können Sie mit dem **LEVEL**-Drehregler navigieren.

- Mit DIRECT können Sie veranlassen, dass eine deaktiverte Spur gestartet wird, sobald die ihr zugeordnete **[TRIG]**-Taste gedrückt wird.
- Unter TR. LEN richten Sie die Quantisierung für Start und Stopp einer deaktivierten Spur in Abhängigkeit von ihrer Gesamtlänge ein.
- Unter 1/16... richten Sie die Quantisierung für Start und Stopp einer deaktivierten Spur in Abhängigkeit von der eingestellten Steplänge ein. Wenn der eingestellte Wert zu blinken beginnt, so bedeutet dies, dass die eingestellte Länge die tatsächliche Länge des Patterns übersteigt, je nachdem, ob im PATTERN-MENÜ NORMAL oder PER TRACK gewählt ist. Die Quantisierung erfolgt dann entweder in Abhängigkeit von der Patternlänge oder in Abhängigkeit von der Masterlänge, je nachdem, ob im PATTERN-MENÜ NORMAL oder PER TRACK gewählt ist.

MICROTIMING

Im MICROTIMING-MENÜ können Sie höchstgenau den Versatz für einzelne Steps festlegen. Zuvor müssen Sie jedoch den STEP-Modus aktivieren. Halten Sie die **[TRIG]**-Taste des zu bearbeitenden Triggers gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die **[RECHTE]** oder **[LINKE]** Pfeiltaste, um das Menü zu öffnen.



Unter **TRIG COUNT** bestimmen Sie, wie oft das Sample wiederholt werden soll. Wählen Sie die Anzahl der Wiederholungen mit der **[AUFWÄRTS]**- oder **[ABWÄRTS]**-Pfeiltaste aus.

Unter **TRIG OFFSET** legen Sie auf das 1/384-tel genau den Versatz des Samples fest. Bewegen Sie hierzu das Sample mit der **[LINKEN]** und der **[RECHTEN]** Pfeiltaste, um es nach vorn oder nach hinten zu bewegen.



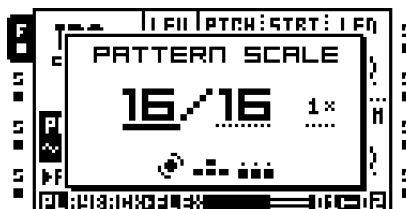
- Befindet sich der entsprechende Trigger auf dem ersten Step und wird dieser nach hinten verschoben, wird der Trigger am Ende des Patterns aktiviert.
- Wenn Sie im **SCALE-MENÜ** das Tempo verdoppeln (2x), wird auch die Auflösung des Microtimings verdoppelt.
- Die Quantisierung für die betroffenen Trigger können Sie im **TRIGGER-MENÜ** vornehmen. Siehe hierzu page 92.

SCALE-MENÜ

In diesem Menü stellen Sie Länge und Tempo Ihrer Pattern ein. Drücken Sie **[FUNCTION]** + **[PATTERN]**, um das Menü aufzurufen. Je nachdem, ob im **PATTERN-MENÜ** **NORMAL** oder **PER TRACK** gewählt ist, variiert die Ansicht des Menüs. Zum **PATTERN-KONFIGURATIONSMENÜ**, siehe page 94. Mit der **[LINKEN]** und **[RECHTEN]** Pfeiltaste können Sie zwischen den einzelnen Optionen umschalten. Sie ändern das Tempo mit der **[AUFWÄRTS]**/**[ABWÄRTS]**-Taste oder mit dem **LEVEL**-Regler.

NORMAL

Dies ist die Standardeinstellung. In diesem Modus erhalten alle dem Pattern zugewiesenen Spuren dieselbe Länge und denselben Takt. Die nachfolgende Ansicht erscheint, wenn im **PATTERN-MENÜ** die Option **NORMAL** eingestellt ist.



PATTERN SCALE zeigt die Anzahl an Steps, die für ein Pattern gesetzt sind; diese entspricht der Anzahl an Patternseiten. Linkerhand stellen Sie die Anzahl an Steps für Ihr Pattern ein. Die Höchstzahl möglicher Steps entspricht der Gesamtlänge des Patterns, also der rechts vom Schrägstrich angegebenen Ziffer. Hier sind 16, 32, 48 oder 64 Steps möglich. Wenn für ein Pattern 17 oder mehr Steps vorgesehen sind, können Sie im STEP-Modus mit **[PATTERN PAGE]** zwischen den einzelnen Patternseiten wechseln.

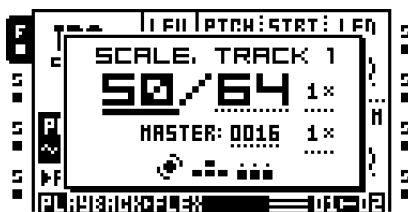
Unter **TEMPO MULTIPLIER** haben Sie die Wahl zwischen 7 Multiplikatoren: 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X und 2X. Mit der Einstellung 1/8X wird das Pattern mit 1/8-tel des Originaltempos wiedergegeben. Mit 3/4X erfolgt die Wiedergabe mit 3/4-tel des Originaltempos. Mit 3/2X läuft die Wiedergabe doppelt so schnell wie mit der Einstellung 3/4X. Mit 2X liegt das Wiedergabetempo beim Doppelten des Originaltempos. Die doppelte Geschwindigkeit empfiehlt sich, wenn Sie eine 32-Step-Auflösung für den Step-Sequenzner benötigen. Die 3/4-tel-Einstellung ist nützlich, wenn Sie Triolen spielen wollen, während Sie Octatrack zusammen mit anderen Instrumenten einsetzen, die alle dasselbe Tempo haben.



- Die Trigger werden automatisch kopiert, wenn Sie das Pattern verlängern. Ein Beispiel: Ihr Pattern erstreckt sich über 2 Seiten. Nun verlängern Sie das Pattern auf insgesamt 4 Seiten. Bei den beiden Seiten, die neu hinzugekommen sind, handelt es sich um die Kopien der ersten beiden Seiten. Diese Funktion können Sie im **PERSONALIZE-MENÜ** deaktivieren. Siehe hierzu page 35.
- Mit **[PATTERN PAGE]** können Sie die Länge Ihrer Pattern schnell und einfach ändern. Mit der **[TRIG]**-Taste ändern Sie die Anzahl der Steps.

PER TRACK

In diesem Modus können Sie Länge und Takt für alle einem Pattern zugewiesene Spuren individuell festlegen. Die nachfolgende Ansicht erscheint, wenn im **PATTERN-MENÜ** die Option **PER TRACK** eingestellt ist.



SCALE TRACK zeigt die Länge der gerade laufenden Spur. Diese Einstellungen gleichen denen der Option **NORMAL**.

TEMPO MULTIPLIER steuert die Wiedergabegeschwindigkeit für die gerade laufende Spur. Die hier verfügbaren Einstellungen sind identisch mit den unter **NORMAL** vorhandenen Einstellungen.

Unter **MASTER LENGTH** legen Sie die Anzahl der Steps fest, die abgespielt werden, bevor alle Spuren neu starten. Mit **INF** werden die dem Pattern zugewiesenen Spuren zu einem Endlos-Loop verknüpft. Die entsprechende Justierung erfolgt über den **LEVEL**-Regler. Bitte beachten Sie, dass sich auch die Masterlänge darauf auswirkt, wie lange die Wiedergabe des laufenden Patterns dauern soll, bevor das nächste Pattern einsetzt.



- Wenn Sie INF beanspruchen wollen, müssen Sie entweder einen Längenwert für CHAIN AFTER oder für USE PAT. SETTING festlegen, denn andernfalls erfolgt mit INF keine Patternverkettung, sondern das ausgewählte Pattern selbst wird endlos wiedergegeben. Für ausführliche Informationen zur Option CHAIN AFTER MODE, siehe page 39. Für ausführliche Informationen zur Option USE PAT. SETTING, siehe "PATTERN-MENÜ" on page 94.

Unter **MASTER SCALE** können Sie den Takt des Patterns bestimmen. Diese Einstellung ist unabhängig von dem unter TEMPO MULTIPLIER gewählten Tempo der Spur und wirkt sich ausschließlich auf die mit Octatrack gesendeten MIDI-Clock-Signale und die Song Pointer-Position in einem Setting mit Octatrack als Slave eines externen MIDI-Geräts aus.



- Mit [PATTERN PAGE] können Sie die Länge der Audiospur schnell und einfach ändern. Mit der [TRIG]-Taste ändern Sie die Anzahl der Steps.
- Mit [FUNCTION] + [AUFWÄRTS]/[ABWÄRTS] setzen Sie den für MASTER LENGTH eingegebenen Wert um jeweils 16 Steps herauf.

DER AUDIO-EDITOR

Im Audio-Editor können Sie Ihre Sample-Importe und Sample-Aufnahmen bearbeiten.

ÖFFNEN DES AUDIO-EDITORS

Der Audio-Editor kann auf verschiedene Arten geöffnet werden.

ZUGRIFF ÜBER DAS SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ

Öffnen Sie das SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ per Doppeldrücken einer **[TRACK]**-Taste. Öffnen Sie dann die Sample-Slot-Liste der Flex- oder der Static-Maschine, wählen Sie das zu bearbeitende Sample aus und drücken Sie **[FUNCTION] + [BANK]**. Das Sample wird im Audio-Editor geöffnet.

ZUGRIFF ÜBER DAS WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ

Öffnen Sie das WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ einer mit einer Flex- oder einer Static-Maschine bestückten Audiospur, indem Sie **[PLAYBACK]** doppeldrücken oder **[FUNCTION] + [PLAYBACK]** drücken. Öffnen Sie dann die Sample-Slot-Liste der Flex- oder der Static-Maschine, wählen Sie das zu bearbeitende Sample aus und drücken Sie **[FUNCTION] + [BANK]**. Das Sample wird im Audio-Editor geöffnet.

ZUGRIFF ÜBER DIE SPUREN UND DIE SPURENREKORDER

Ein der Flex- oder Static-Maschine einer Spur zugewiesenes Sample wird mit **[TRACK] + [BANK]** im Audio-Editor geöffnet. Voraussetzung hierfür ist, dass die entsprechende Spur bereits mit einer Flex- oder Static-Maschine bestückt ist.

Mit den Spurenrecordern aufgenommene Samples lassen sich direkt im Audio-Editor öffnen. Wählen Sie hierzu die Audiospur des Rekorders mit der entsprechenden **[TRACK]**-Taste an. Drücken Sie dann eine der beiden **[REC]**-Tasten + **[BANK]**. Nun können Sie das Sample im Audio-Editor bearbeiten.

Sie können den Audio-Editor auch vom AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ aus aufrufen. Drücken Sie hierzu **[FUNCTION] + [BANK]**.

FUNKTIONEN DES AUDIO-EDITORS

Im Audio-Editor finden Sie 5 Seiten, zwischen denen Sie mit den grauen **[PARAMETER]**-Tasten unter dem Display umschalten können. Ganz oben im Menü wird der Name des gerade geöffneten Samples angezeigt.

TRIM

Diese Seite erscheint, sobald Sie den Audio-Editor öffnen. Sie kann von den übrigen Seiten des Audio-Editors mit **[PLAYBACK]** aufgerufen werden. Hier können Sie Ihre Samples trimmen und Loop-Punkte setzen.



Diese Einstellungen werden dabei nicht direkt auf die Samples, sondern auf deren Sample-Slots gelegt. Sie können also ein und dasselbe Sample in getrennte Slots laden und mit jeweils unterschiedlichen Einstellungen bearbeiten. Bitte beachten Sie, dass damit allerdings die Trim- und Loop-Einstellungen verloren gehen, wenn der entsprechende Sample-Slot mit einem anderen Sample belegt wird. Um dies zu vermeiden, können Sie diese Einstellungen vom FILE-MENÜ aus mit dem Befehl SAVE direkt auf dem Sample abspeichern.

Die Wellenform kann mit dem **LEVEL**-Regler oder mit der **[LINKEN]** bzw. **[RECHTEN]**-Pfeiltaste abgetastet werden. Dabei verschiebt sich die Markierung entlang der Graphik. Die genaue Position können Sie unten auf dem Display ablesen.

Legen Sie den Startpunkt mit dem **A**-Encoder fest. Der Startpunkt ist mit dem Buchstaben "S" gekennzeichnet. Das Sample wird ab dieser Position wiedergegeben. Wenn Sie den Startpunkt verschieben, verschiebt sich auch der Endpunkt. Die mit der Verschiebung einhergehenden Tempo- und Längenänderungen werden unten auf dem Display eingeblendet.

Loop-Punkte sind mit dem Buchstaben "L" gekennzeichnet. Den Loop-Punkt können Sie mit dem **B**-Encoder verschieben. Die mit der Verschiebung einhergehenden Tempo- und Längenänderungen werden unten auf dem Display eingeblendet. Samples mit Loop-Punkt werden vom Startpunkt bis zum Endpunkt wiedergegeben und danach vom Loop-Punkt bis zum Endpunkt geloopt. Haben Sie im WIEDERGABE-HAUPTMENÜ für **RATE** einen negativen Wert eingestellt, wird das Sample vom Endpunkt bis zum Loop-Punkt wiedergegeben und von diesem Punkt ab geloopt.

Den Endpunkt legen Sie mit dem **C**-Encoder fest. Endpunkt sind mit dem Buchstaben "E" markiert. Wenn keine Loop-Punkte gesetzt wurden, wird die Wiedergabe gestoppt, sobald der Endpunkt erreicht ist. Die mit der Verschiebung des Endpunkts einhergehenden Tempo- und Längenänderungen werden unten auf dem Display eingeblendet.

Mit dem **D**-Encoder können Sie den Zoom für die Y-Achse der Wellenform einstellen. Der gewählte Zoombereich kann am Slider rechts im Display abgelesen werden.

Mit dem **E**-Encoder scrollen Sie an der Wellenform entlang. Die schwarze Leiste über der Wellengraphik markiert die Größe des gerade sichtbaren Abschnitts im Verhältnis zur Gesamtlänge.

Mit dem **F**-Encoder stellen Sie den Zoom für die X-Achse ein. Die schwarze Leiste über der Wellengraphik markiert die Größe des gerade sichtbaren Abschnitts im Verhältnis zur Gesamtlänge. Zum Zoomen der Graphik können Sie die **[AUFWÄRTS]**- bzw. die **[ABWÄRTS]**-Taste nutzen

Mit **[FUNCTION] + [YES]** können Sie das Sample über die Hauptausgänge vorhören. Beim Vorhören erfolgt die Wiedergabe ab dem Startpunkt. Wenn Sie das Sample über die Cue-Ausgänge abhören wollen, drücken Sie **[CUE] + [ENTER/YES]**.

Mit **[FUNCTION] + [BANK]** oder **[ENTER/YES]** öffnen Sie das TRIM-MENÜ, in dem Sie folgende Einstellungen vornehmen können:

- SET START HERE setzt den Startpunkt des Samples. Zum Setzen des Startpunkts können Sie auch den *A-Encoder* nutzen.

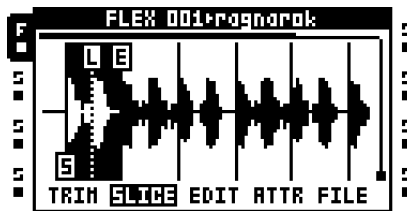
- SET LOOP HERE setzt den Loop-Punkt des Samples. Zum Setzen des Loop-Punkts können Sie ebenso den *B-Encoder* nutzen.
- SET END HERE setzt den Endpunkt des Samples. Zum Setzen des Endpunkts können Sie auch den *C-Encoder* nutzen.
- RESET TO DEFAULT setzt Start-, End- und Loop-Punkte an ihre Standardpositionen zurück. Start- und Loop-Punkt befinden sich dann genau am Beginn des Samples und der Endpunkt genau am Ende.
- CHANGE VIEW ändert die Ansicht der Wellenform für Stereo-Samples sich entweder die rechte oder die linke oder beide Wellenformen gleichzeitig anzeigen lassen.



- Indem Sie **[FUNCTION]** gedrückt halten und die Wellenform verschieben, können Sie Loop-, Start- bzw. Endpunkte auf einen Nulldurchgang legen. Nulldurchgänge sind durch ein kleines Quadrat in der Mitte der Markierung gekennzeichnet. Mit Verzögerungen müssen Sie lediglich dann rechnen, wenn Sie sehr lange Samples aus der Static-Maschine bearbeiten.

SLICE

Zu dieser Seite gelangen Sie mit **[AMP]**. Hier können Sie Slice-Punkte für die Samples der Flex- und der Static-Maschine festlegen.



Ein Slice entspricht einem Sample-Abschnitt. Samples können insgesamt in bis zu 64 Slices aufgeteilt werden, wobei sich die einzelnen Slices überlappen und verschiedene Längen aufweisen können. Die Wiedergabe der Slices erfolgt über die **[TRIG]**-Tasten oder über den Sequenzer.

Die Slices sind standardmäßig mit den Sample-Slots und nicht mit den Samples selbst verlinkt. Sie können also ein und dasselbe Sample in getrennte Slots laden und mit jeweils unterschiedlichen Slice-Punkten versehen. Bitte beachten Sie, dass damit allerdings die Slice-Einstellungen verloren gehen, wenn der entsprechende Sample-Slot mit einem anderen Sample belegt wird. Um dies zu vermeiden, können Sie die Slice-Einstellungen vom FILE-MENÜ aus mit dem Befehl SAVE direkt auf dem Sample abspeichern.

Um einzelne Slices über den Sequenzer ansprechen zu können, müssen Sie im FLEX-UND STATIC-KONFIGURATIONSMENÜ den Parameter **SLIC** auf ON setzen. Über den Parameter **STRT** im WIEDERGABE-HAUPTMENÜ wählen Sie aus, welche Slices wiedergegeben werden sollen. Das jeweils ausgewählte Slice wird ab seinem Startpunkt abgespielt. Für weitere Informationen, siehe "Anhang A: MASCHINEN-INSTANZEN".

Mit **[FUNCTION]** + **[BANK]** oder **[ENTER/YES]** öffnen Sie das SLICE-MENÜ. Die hier verfügbaren Optionen können variieren, je nachdem ob Sie das Menü öffnen, wenn ein Slice hinterleuchtet ist oder nicht.

- **ADD SLICE HERE** fügt ein Slice hinzu. Hierfür muss sich die Markierung auf einem Abschnitt befinden, der noch nicht gesliced wurde.
- **DISABLE LOOP** löscht den Loop-Punkt des ausgewählten Slice. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn sich die Markierung auf einem Slice befindet.
- **DELETE SLICE** löscht das ausgewählte Slice. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn sich die Markierung auf einem Slice befindet.
- Mit **REVERSE SLICE** wird das Slice rückwärts abgespielt.
- **NORMALIZE SLICE** normalisiert das ausgewählte Slice.
- **DELETE ALL SLICES** löscht alle Slices.
- **CREATE SLICE GRID** erstellt Slices, die wie auf einem unsichtbaren Raster zwischen dem Start- und dem Endpunkt verteilt werden. Dieses unsichtbare Raster kann 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16, 24, 32, 48 oder 64 Slices enthalten. Nachdem das Raster angelegt wurde, erscheint die Meldung "ALIGN MARKERS TO ZERO-CROSSES?", mit der Sie gefragt werden, ob Sie die Markierungen an den Nulldurchgängen ausrichten wollen. Wenn Sie hierauf **[ENTER/YES]** drücken, werden die Slices am jeweils nahegelegensten Nulldurchgang ausgerichtet. Wenn Sie **[EXIT/NO]** drücken, werden die Slices in gleichmäßigen Abständen und mit gleicher Länge auf den Raster verteilt.
- Wenn die gerade geladene Spur mit einer Flex- oder einer Static-Maschine bestückt ist, können Sie mit **CREATE LINEAR LOCKS** den Parameter **SLIC** im **WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ** automatisch auf **ON** setzen und den Parameter **STRT** für die auf der Spur vorhandenen Sample-Trigger mit einem Lock versehen. Für den ersten Sample-Trigger wird **STRT** auf **SL1** gesetzt und gesperrt, für den zweiten Sample-Trigger auf **SL2**, usw. Die gesperrten **STRT**-Werte richten sich hierbei nach der Anzahl der für das Sample erstellten Slices. Ist nur ein Slice vorhanden, werden all Sample-Trigger auf **SL1** gesetzt und gesperrt. Wurde für **SLIC** die Einstellung **OFF** gewählt, werden die **STRT**-Werte in etwa den Startpunkten der Slices angeglichen, d. h.:

SLIC = ON und **STRT = SL1** entspricht **STRT = 0**, wenn **SLIC = OFF**
SLIC = ON und **STRT = SL2** entspricht **STRT = 2**, wenn **SLIC = OFF**
SLIC = ON und **STRT = SL3** entspricht **STRT = 4**, wenn **SLIC = OFF**
SLIC = ON und **STRT = SL4** entspricht **STRT = 6**, wenn **SLIC = OFF**.

Bitte beachten Sie, dass sich die Struktur des Samples vollständig verändert, wenn sich **SLIC** auf **OFF** befindet.

- **CREATE RANDOM LOCKS** funktioniert wie **CREATE LINEAR LOCKS**, nur dass die gesperrten **STRT**-Werte randomisiert werden.
- **CHANGE VIEW** ändert die Ansicht der Wellenform für Stereo-Samples und hat dieselben Auswirkungen wie für das **TRIM-MENÜ** beschrieben.

Zum Umschalten zwischen den Slices können Sie die Markierung auf der Wellenform oder die **[RECHTE]** und **[LINKE]** Pfeiltaste nutzen. Bevor Sie Loop-, Start- bzw. Endpunkte vergeben können, muss ein Slice ausgewählt sein. Ausgewählte Slices werden farblich invertiert auf dem Display dargestellt. Mit dem **A**-Encoder legen Sie die Startpunkte fest, mit dem **B**-Encoder setzen Sie die Loop-Punkte und mit dem **C**-Encoder programmieren Sie die Endpunkte. Wenn Sie diese Punkte verschieben, können Sie deren genaue Position unten auf dem Display ablesen.



- Beim Streamen von Static-Sample-Slices von der CompactFlash-Karte kann es unter Umständen zu Problemen kommen, wenn Sie den STRT-Parameter oder die LFOs mit dem Crossfader bearbeiten. Hier kann es vorkommen, dass der Startpunkt der Slices wegfällt. Dieses Problem können Sie umgehen, indem Sie mit Parameterlocks arbeiten. Flex-Sample-Slices sind hiervon nicht betroffen, da Sie im RAM gespeichert werden.
- Ist der STRT-Wert größer als die Anzahl der tatsächlich vorhandenen Slices, wird das letzte Slice ausgewählt. D. h.: Wenn für ein Sample mit 16 Slices STRT-Werte von SL17 - SL64 festgelegt sind, wird das 16. Slice ausgewählt.



- Indem Sie **[FUNCTION]** gedrückt halten und die Wellenform verschieben, können Sie Loop-, Start- bzw. Endpunkte auf einen Nulldurchgang legen. Nulldurchgänge sind durch ein kleines Quadrat in der Mitte der Markierung gekennzeichnet. Mit Verzögerungen müssen Sie lediglich dann rechnen, wenn Sie sehr lange Samples aus der Static-Maschine bearbeiten.
- Mit **[FUNCTION]** + **[YES]** können Sie das ausgewählte Slice über die Hauptausgänge vorhören. Ist kein Slice ausgewählt, startet die Wiedergabe ab der Position, an der sich die Markierung der Wellenform befindet. Wenn Sie das ausgewählte Slice über die Cue-Ausgänge abhören wollen, drücken Sie **[CUE]** + **[ENTER/YES]**.

EDIT

Zu dieser Seite gelangen Sie mit **[LFO]**. Hier stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Verfügung. Hinsichtlich der Static-Samples sind die Konfigurationsmöglichkeiten jedoch begrenzt.



Der zu bearbeitende Sample-Abschnitt kann mit dem **A**- und dem **C**-Encoder ausgewählt werden. Die im TRIM- und im SLICE-MENÜ gesetzten Start- und Endpunkte werden hierdurch nicht verändert. Wenn Sie allerdings die TRIM- oder SLICE-Seiten noch geöffnet haben, dann wird der entsprechende Abschnitt automatisch ins EDIT-MENÜ übernommen. Wenn Sie also beispielsweise ein Slice bearbeiten wollen, sollten Sie es daher auf der SLICE-Seite auswählen und erst anschließend das EDIT-MENÜ aufrufen.

Mit **[FUNCTION]** + **[BANK]** oder **[ENTER/YES]** erhalten Sie Zugriff auf die einzelnen EDIT-Befehle.



Einstellungen die Flex-Samples betreffend, werden lediglich für die laufende Session zwischengespeichert und stehen nicht mehr zur Verfügung, wenn Octatrack neugestartet oder wenn ein neues Projekt geladen wird. Wenn Sie Ihre Einstellungen beibehalten wollen, müssen Sie die entsprechenden Flex-Samples direkt speichern. Bearbeitete Flex-Samples, die nicht direkt gespeichert wurden, sind in der Sample-Slot-Liste der Flex-Maschine mit einem blinkenden Sternchen gekennzeichnet.

Mit **SELECT ALL** wählen Sie die gesamte Sample-Datei aus.

Mit **CROP TO SELECTION** werden alle außerhalb des ausgewählten Sample-Abschnitts befindlichen Audio-Informationen entfernt und die Trim-Punkte werden über den ausgewählten Abschnitt hinweg neu verteilt. Dabei werden auch alle außerhalb des ausgewählten Sample-Abschnitts befindlichen Slices auf den ausgewählten Abschnitt verschoben und es erscheint eine diesbezügliche Meldung auf dem Display. Für einen Schnelzzuschnitt unter Berücksichtigung der gewählten Trim-Punkte sollten Sie das EDIT-MENÜ vom TRIM-MENÜ aus aufrufen. Damit ist der betroffene Sample-Abschnitt bereits vorausgewählt.

Die Option **DELETE SELECTION** kann ausschließlich für den Start- oder den Endabschnitt eines Samples genutzt werden und löscht alle im betreffenden Abschnitt vorhandenen Audio-Informationen.

Mit **SAVE SELECTION AS SAMPLE** wird der ausgewählte Abschnitt als neues Sample gespeichert. Das Format des ursprünglichen Samples wird beibehalten. Damit können Sie bestimmte Cuts oder Slices eines Loops getrennt abspeichern.

REVERSE SELECTION kehrt die Auswahl um.

FADE IN SELECTION bewirkt ein lineares Fade-in des ausgewählten Abschnitts.

FADE OUT SELECTION bewirkt ein lineares Fade-out des ausgewählten Abschnitts.

Mit **NORMALIZE SELECTION** wird die Amplitude des ausgewählten Abschnitts angehoben, sodass der höchstmöglichen Pegelwert bei 0 dBfs liegt.

SELECTION +3dB hebt den Pegel des ausgewählten Abschnitts um 3 dB an. Liegt der Ausgangspegel bereits im höheren Bereich, kann es in diesem Fall zum Clipping kommen.

SELECTION -3dB senkt den Pegel des ausgewählten Abschnitts um 3 dB.

SELECTION TO SILENCE ersetzt den ausgewählten Abschnitt durch Stille. Denselben Effekt erzielen Sie mit **[FUNCTION]** + **[PLAY]**.

COPY SELECTION kopiert den ausgewählten Abschnitt. Denselben Effekt erzielen Sie mit **[FUNCTION]** + **[REC]**. Die kopierten Abschnitte können unter anderem in andere Flex-Samples eingefügt werden.

PASTE SELECTION fügt den kopierten Abschnitt an einer zuvor mit dem **A**-Encoder ausgewählten Position ein. Denselben Effekt erzielen Sie mit **[FUNCTION]** + **[STOP]**. Die Länge des Samples wird hierbei nicht verändert. Sie können allerdings keine Abschnitte einfügen, wenn dies zu einer Überlappung mit dem Zielabschnitt führt.. Der Einfügevorgang wird unter **CHANGE PASTE MODE** konfiguriert.

Mit **DUPLICATE SELECTION ->** wird der ausgewählte Abschnitt an das Ende des Zielabschnitts angefügt. Die Länge des Samples wird hierbei nicht verändert. Es handelt sich hier um einen einfachen Copy&Paste-Vorgang, für den die unter **CHANGE PASTE MODE** vorgenommenen Einstellungen gelten. Dieser Befehl ist ideal für Roll- und Stotter-Effekte.

Mit **DUPLICATE SELECTION <-** wird der ausgewählte Abschnitt vor dem Beginn des Zielabschnitts eingefügt. Die Länge des Samples wird hierbei nicht verändert. Auch hier handelt es sich um einen einfachen Copy&Paste-Vorgang, für den die unter **CHANGE PASTE MODE** vorgenommenen Einstellungen gelten.

Für **CHANGE PASTE MODE** selbst stehen wieder mehrere Einstellungen zur Auswahl, welche sowohl den **PASTE SELECTION**-Befehl als auch die beiden **DUP SELECTION**-Befehle beeinflussen.

- PASTE 0dB ist die Standardeinstellung. Der eingefügte Abschnitt ersetzt den bereits vorhandenen Abschnitt.
- PASTE -6dB senkt den Pegel des eingefügten Abschnitts um 6 dB.
- MIX 0dB mischt den eingefügten Abschnitt mit dem bereits vorhandenen Abschnitt.
- Auch MIX -6dB mischt den eingefügten Abschnitt mit dem bereits vorhandenen Abschnitt, nur dass der Gesamtpegel im Endeffekt um 6 dB gesenkt wird.

ROTATE POS TO START dreht das Audiomaterial, sodass die Cursor-Position als neue Startposition übernommen wird.

Für **MIX CHANNELS** stehen gleichfalls mehrere Einstellungen zur Auswahl.

- Mit ADD CH L+R werden der rechte und der linken Kanal des ausgewählten Abschnitts zusammengelegt und der hieraus resultierende Audiostream wird gleichmäßig auf beide Kanäle verteilt.
- Mit SUBTRACT CH L-R wird das Signal des rechten Kanals vom Signal des linken Kanals subtrahiert und der hieraus resultierende Audiostream wird gleichmäßig auf beide Kanäle verteilt.
- Mit SUBTRACT CH R-L wird das Signal des linken Kanals vom Signal des rechten Kanals subtrahiert und der hieraus resultierende Audiostream wird gleichmäßig auf beide Kanäle verteilt.
- Mit SWAP CH L/R werden der rechte und der linke Kanal des ausgewählten Abschnitts vertauscht.

Mit **INVERT CHANNEL** wird die Phase des ausgewählten Abschnitts umgekehrt. Hier stehen 2 Optionen zur Verfügung:

- INVERT CH L&R invertiert die Phase sowohl des rechten als auch des linken Kanals.
- INVERT CH L invertiert die Phase des linken Kanals.
- INVERT CH R invertiert die Phase des rechten Kanals.

CAL BPM FROM SELECTION berechnet das Tempo des ausgewählten Abschnitts unter Zugrundelegung einer Zählzeit von 1/2, 1, 2 Takten, usw. Das so berechnete Tempo wird mit dem **ORIGINAL TEMPO** im ATTRIBUTES-MENÜ abgestimmt. Diese Option erweist sich als hilfreich, wenn Sie das Tempo einer ganzen Spur berechnen wollen. Wählen Sie einfach eine Zählzeit von 1 Takt und prüfen Sie das Ergebnis.

CHANGE PREVIEW MODE gestattet das Umschalten zwischen den beiden Vorhörmodi. Mit **[FUNCTION] + [ENTER/YES]** können Sie das Sample über die Hauptausgänge vorhören. Mit **[CUE] + [ENTER/YES]** hören Sie das Sample über die Cue-Ausgänge vor.

- Mit PLAY ONCE wird der ausgewählte Abschnitt einmal zum Vorhören abgespielt.
- Mit LOOP SELECTION können Sie den entsprechenden Abschnitt zum Vorhören loopen.

Unter **CHANGE VIEW** legen Sie fest, wie der Audiostream auf dem Display dargestellt wird. Diese Option ist lediglich für Stereo-Samples relevant.

- Mit CH L VIEW wird lediglich der linke Kanal abgebildet.
- Mit CH R VIEW sehen Sie lediglich den rechten Kanal.
- Mit STEREO VIEW erscheinen beide Kanäle.

ATTRIBUTES

Zu diesem Abschnitt gelangen Sie mit **[EFFECT 1]**. Hier legen Sie die Eigenschaften für das gerade ausgewählte bzw. geladene Sample fest. Die hier vorgenommenen Einstellungen können dauerhaft für das bearbeitete Sample gespeichert werden. Nutzen Sie hierzu den Speicherbefehl im FILE-MENÜ (siehe page 109).



Mit **GAIN** können Sie den Pegel einzelner Samples erhöhen oder absenken, ohne die übrigen Parameter oder Locks zu beeinflussen. Für die Rekorderbuffer ist die Standardeinstellung +12 dB. Damit wird die durch den Headroom der Audio-Engine verursachte Dämpfung kompensiert. Dies gilt aber nur für den Moment, in dem das Sample getriggert wird – d. h., wenn Sie bei längeren Samples die GAIN-Einstellung während der Wiedergabe ändern, tritt keine Pegeländerung ein.

LOOP MODE regelt das Loopverhalten des Samples. Hier existieren 3 verschiedene Optionen:

- Mit OFF werden alle gesetzten Loop-Punkte ignoriert, d. h. das Sample bzw. das Slice wird nicht geloopt.
- Mit ON wird das Sample bzw. seine Slices geloopt, sofern Loop-Punkte gesetzt wurden. (Siehe auch "TRIM" on page 100.)
- Mit PINGPONG wird das Sample zuerst vom Loop-Punkt bis zum Endpunkt und anschließend erneut vom Endpunkt bis zum Loop-Punkt wiedergegeben, d. h. Vorwärts- und Rückwärtswiedergabe wechseln sich ab.



- **Wenn Sie im WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ der Flex- bzw. der Static-Maschine für LOOP die Einstellung AUTO gewählt haben, können Sie den Samples Ihrer Spur jeweils individuelle Loop-Einstellungen zuweisen.**

Unter **TIMESTRETCH** legen Sie fest, ob die Wiedergabegeschwindigkeit des Samples geändert werden soll oder nicht. Folgende Algorithmen stehen zur Verfügung:

- Mit OFF erfolgt kein Timestretching.
- NORMAL ist für das meiste Audiomaterial geeignet.
- BEAT entspricht einem Timestretch-Algorithmus und empfiehlt sich bei stark rhythmischem Material.



- **Wenn Sie im WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ der Flex- bzw. der Static-Maschine für TSTR die Einstellung AUTO gewählt haben, können Sie für die Samples Ihrer Spur jeweils individuelle Timestretch-Einstellungen festlegen.**

ORIGINAL TEMPO zeigt das für das Sample berechnete Tempo an. Falls die Berechnung fehlerhaft sein sollte, können Sie das Tempo mit dem **LEVEL** -Regler ändern. Diese Einstellung wirkt sich ebenso auf timegestreckte Samples aus; für korrekte Ergebnisse sollten Sie daher das Originaltempo des Samples berücksichtigen. Eine Tempo-Änderung wirkt sich auf die Einstellungen für **TRIM LEN (BARS)** und **LOOP LEN (BARS)** aus. Ein Pfeil neben dem Eintrag **ORIGINAL TEMPO** zeigt an, dass das Originaltempo Vorrang vor den übrigen Einstellungen hat. Wenn Ihnen die Taktlänge des gerade bearbeiteten Samples nicht bekannt ist, das Tempo aber schon, dann sollten Sie vorzugsweise diese Einstellung wählen.



- **Anhand des Algorithmus zur Temposchätzung wird der Name der Sampledatei auf eine Tempoangabe hin analysiert. Dabei wird überprüft, ob die Erstschätzung um Faktor 0,5 oder Faktor 2,0 abweicht. Der "normale" Tempobereich, der für die Erstschätzung ausschlaggebend ist, liegt zwischen 85 und 170 BPM. Bei Loops, deren Tempo außerhalb dieses Bereichs liegt, sollten Sie daher den BPM-Wert mit im Dateinamen angeben. Ein Beispiel: Ein Loop mit 70 BPM wird in der Regel als Loop mit 140 BPM geladen. Enthält der Dateiname des Loops jedoch die Ziffer 70,**

wird der Loop direkt mit 70 BPM geladen. Gleiches gilt beispielsweise für den Wert 280.

TRIM LEN (BARS) gibt die Länge des Samples in Takten an. Wenn sie diese Einstellung ändern, verändern sich ebenso die Einstellungen für **ORIGINAL TEMPO** und **LOOP LEN (BARS)**. Ein Pfeil neben dem Eintrag **TRIM LEN (BARS)** zeigt an, dass die Samplelänge Vorrang vor den übrigen Einstellungen hat. Sind alle Takte des gerade bearbeiteten Samples vollständig vorhanden, dann sollten Sie vorzugsweise diese Einstellung wählen.

LOOP LEN (BARS) zeigt die Taktanzahl des zu loopenden Sampleabschnitts an. Wenn sie diese Einstellung ändern, verändern sich ebenso die Einstellungen für **ORIGINAL TEMPO** und **TRIM LEN (BARS)**. Ein Pfeil neben dem Eintrag **LOOP LEN (BARS)** zeigt an, dass die Taktanzahl Vorrang vor den übrigen Einstellungen hat.

QUANTIZED TRIG gestattet die Quantisierung des manuellen Triggerns von Rekorderbuffern, Pickup-Maschinen sowie Samples und Slices der Flex- und Static-Maschinen. Zum manuellen Triggern können Sie die Tastenkombination **[TRACK] + [PLAY]** oder die letzten 8 **[TRIG]**-Tasten verwenden. Über den Sequenzer getriggerte Samples werden nicht quantisiert. Die Einstellung erfolgt mit dem **LEVEL**-Drehregler. Wenn Sie diesen Parameter ändern, während Sie den entsprechenden Rekorderbuffer gerade bearbeiten, wird der hier eingestellte Wert automatisch für den Parameter **QPL** im AUFNAHME- KONFIGURATIONSMENÜ 2 übernommen. (Die **QPL**-Einstellung fungiert dann als Spiegel der unter **QUANTIZED TRIG vorgenommenen Einstellung**.)

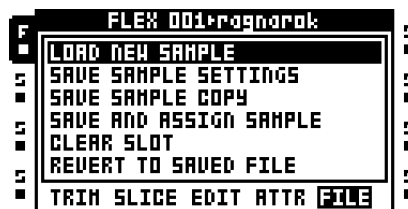
- **DIRECT** veranlasst, dass die Wiedergabe des Samples sofort nach dem Triggern startet. Dies ist die Standardeinstellung.
- Mit **PAT.LEN** startet die Wiedergabe des getriggerten Samples, sobald das Pattern ein Mal vollständig abgespielt wurde.
- Mit **1/16...** startet die Wiedergabe des getriggerten Samples nach Ablauf der eingestellten Sequenzersteps.



- Mit der Quantisierung können Sie also die manuellen Sample-Trigger mit den übrigen Spuren eines Patterns synchronisieren. Damit erleichtern Sie sich das manuelle Triggern von Füll-Loops oder Rekorderbuffern.

FILE

Die hier verfügbaren Einstellungen variieren, je nachdem, ob ein Flex- oder ein Static-Sample bearbeitet wird. Sie können das FILE-Menü mit **[EFFECT 2]** vom Audio-Editor aus öffnen.



LOAD NEW SAMPLE öffnet den Datei-Browser. Anschließend können Sie das gerade im Sample-Slot befindliche Sample ersetzen.

SAVE SAMPLE SETTINGS speichert die Trim-, Slice- und Attribute-Einstellungen in einer separaten Datei und verlinkt diese Datei mit dem gerade in Bearbeitung befindlichen Sample. Wenn Sie das entsprechende Sample anschließend in den Sample-Slot einer Flex- oder Static-Maschine laden, werden die in der verlinkten Datei abgelegten Einstellungen automatisch mitgeladen, selbst wenn das entsprechende Sample zu einem anderen Projekt gehört. Dieser Befehl ist ideal, wenn Sie einen Loop dauerhaft mit ein und denselben Slice-Einstellungen abspielen wollen.

SAVE SAMPLE COPY legt das bearbeitete Sample als neue Datei auf der CompactFlash-Karte ab, und zwar einschließlich der außerhalb der Trim-Punkte liegenden Abschnitte. Je nach Originalformat können Sie Mono- und Stereo-Samples mit 16 Bit oder 24 Bit speichern. Rekorderbuffersamples werden stets als Stereo-Samples gespeichert. Die jeweilige Bit-Tiefe ist von den im MEMORY-MENÜ gewählten Einstellungen abhängig; siehe page 42. Wenn dort festgelegt wurde, dass Flex-Samples in 16-Bit-Qualität geladen werden sollen, wird beim Überschreiben des ursprünglichen Flex-Samples mit der möglicherweise nach der Bearbeitung in 24-Bit-Qualität vorhandenen Sample-Version stets nur die 16-Bit-Tiefe gespeichert. Mit dem Sample werden auch die Sample-Einstellungen gespeichert. Daher ist es nicht erforderlich, die Einstellungen separat mit **SAVE SAMPLE SETTINGS** zu speichern, wenn Sie zuvor bereits den Befehl **SAVE SAMPLE COPY** ausgeführt haben. Für Static-Samples steht dieser Befehl nicht zur Verfügung.

SAVE AND ASSIGN SAMPLE entspricht dem Befehl **SAVE SAMPLE COPY**, nur dass Sie hier die Möglichkeit haben, die neue Datei entweder in ihrem ursprünglichen Sample-Slot oder aber einem freien Flex- oder Static-Slot zuzuweisen. Die Auswahl des gewünschten Slots erfolgt, nachdem das Sample gespeichert wurde. Für Static-Samples steht dieser Befehl nicht zur Verfügung.

CLEAR SLOT leert den Sample-Slot. Der Befehl funktioniert analog zum Löschen von Sample-Slots der Flex- oder Static-Maschinen mit **[FUNCTION] + [CLEAR]**.

REVERT TO SAVED FILE macht alle während der laufenden Bearbeitung vorgenommenen Änderungen wie Zuschneiden, Rückwärtswiedergabe, Fades, etc. rückgängig. Wenn Sie also ein Sample während der Bearbeitung zugeschnitten haben und nach der Ausführung dieses Befehls neu laden, kann es vorkommen, dass Sie die Tempo-Einstellung im ATTRIBUTES-MENÜ erneut an die Sample-Länge anpassen müssen. Mit der Ausführung dieses Befehls werden alle Trim-Punkte über die gesamte Länge des Samples hinweg neu verteilt. Die zugehörigen, separat gespeicherten Sample-Einstellungen werden, falls vorhanden, ebenso neugeladen. Ungepeicherte Einstellungen gehen damit automatisch verloren. Für Static-Samples steht dieser Befehl nicht zur Verfügung.

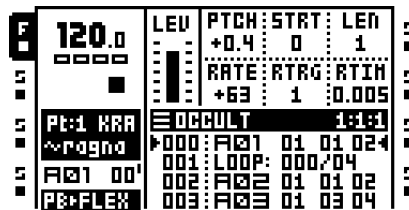


- Um ein mit dem Spurenrekorder aufgenommenes Sample zu speichern, müssen Sie den entsprechenden Spurenrekorder im Audio-Editor öffnen und entweder den Befehl **SAVE TRIM AS NEW SAMPLE** oder den Befehl **SAVE TRIM AND ASSIGN** ausführen. Sie können die entsprechenden Samples auch vom **AUFNAHME-MENÜ** aus speichern. Sie rufen dieses Menü mit **[FUNCTION] + [BANK]** auf.

DER ARRANGER

Ein Arrangement ist eine Folge verketteter Pattern. Für jedes einzelne Pattern können Sie im Arranger den Patternstart, die Patternlänge, die abzuspielende Szene, das Tempo sowie die Mute-Einstellungen festlegen. Auch können Sie Arrangement-Segmente loopen und zwischen den einzelnen Arrangementzeilen wechseln. Damit kann Ihr Audiomaterial vielfältige Formen annehmen. Ein Arrangement kann bis zu 256 Zeilen umfassen. Pro Projekt können 8 Arrangements verwaltet werden.

Sie aktivieren den ARRANGER-Modus mit **[FUNCTION]** + **[PATTERN]**. Daraufhin leuchtet die <ARRANGER>-LED und auf dem Display wird das gerade geladene Arrangement angezeigt.



Drücken Sie **[PLAY]**, um das Arrangement abzuspielen. Die gerade laufende Zeile ist durch zwei Pfeilspitzen markiert. Der Name des Arrangements wird in der Kopfzeile eingeblendet. Rechts neben dem Namen wird die Anzahl der bereits abgespielten Takte und Beats angezeigt.

Mit der **[AUFWÄRTS]**- und der **[ABWÄRTS]**-Taste können Sie die Pfeilmarkierungen verschieben und eine andere Zeile für die Wiedergabe auswählen. Die verschobenen Pfeilmarkierungen erscheinen dann weiß und färben sich schwarz, sobald Sie die Wiedergabe der neu ausgewählten Zeile starten. Drücken Sie hierzu **[ENTER/YES]**. Die neue Zeile setzt ein, wenn die gerade laufende Zeile bis zum Ende abgespielt wurde.

Bei Zeilen, die Repeats beinhalten, wird die Anzahl der Repeats rechts außen eingeblendet. Zu den Repeats, siehe page 113.

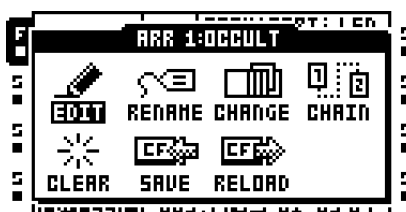
Mit **[STOP]** stoppen Sie die Wiedergabe. Wenn Sie ein zweites Mal **[STOP]** drücken, rücken die Pfeilspitzen an den Beginn des Arrangements.



- Im Arranger-Modus können Sie MIDI-Song Pointer-Positionen sowohl senden als auch empfangen.

DAS ARRANGER-MENÜ

Im ARRANGER-Modus gelangen Sie mit **[FUNCTION]** + **[BANK]** zum ARRANGER-MENÜ. Hier stehen Ihnen verschiedenen Optionen zur Bearbeitung des gerade geladenen Arrangements zur Verfügung.



EDIT

Im Editor stellen Sie Ihre Arrangements zusammen. Wählen Sie im ARRANGER-MENÜ die Option EDIT aus und drücken Sie **[ENTER/YES]**.

ROW	PAT	REP	OF	LN	SCENE	T	B	H
000	A01			000-016				H
001	LOOP:			000-04				
002	A02			000-024				B
003	A03			000-016	03	04		
004	A04	8		000-016				
005	A05			006-016				T

Die gerade über den Sequenzer laufende Arrangementzeile ist durch zwei schwarze Pfeilspitzen gekennzeichnet. Diese Pfeilspitzen werden als Positions-Pointer bezeichnet. Sie können die Wiedergabe des Arrangements von jeder beliebigen Zeile aus starten. Bewegen Sie den Cursor auf die abzuspielende Zeile und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Wenn Sie mit dem Cursor eine Zeile auswählen, während gerade eine andere Zeile abgespielt wird, wechselt die Farbe der Pfeilmarkierungen von schwarz zu weiß. Die neu ausgewählte Zeile setzt ein, wenn die gerade laufende Zeile bis zum Ende abgespielt wurde.

Während der Wiedergabe wird in der Kopfzeile die Anzahl der bereits abgespielten Takte und Beats angezeigt.

Mit **[FUNCTION]** + **[ABWÄRTS]** können Sie eine neue Arrangementzeile einfügen. Mit **[FUNCTION]** + **[AUFWÄRTS]** löschen Sie vorhandene Arrangementzeilen. Mit der **[AUFWÄRTS]**- und der **[ABWÄRTS]**-Pfeiltaste wählen Sie eine Zeile für die Bearbeitung aus. Mit der **[LINKEN]** und der **[RECHTEN]** Pfeiltaste bewegen Sie den Cursor zwischen den einzelnen Tabellenspalten.

Die Spalte **ROW** gibt die Arrangementzeilen an. Für ein Arrangement können bis zu 256 Zeilen angelegt werden. Die Wiedergabe erfolgt linear von Zeile 0 bis zur letzten Zeile.

PAT zeigt die den Zeilen zugewiesenen Pattern. Nutzen Sie die **[PFEIL]**-Tasten, um den Cursor auf diese Spalte zu setzen. Das Pattern, welches Sie der Zeile zuweisen wollen, können Sie mit dem **LEVEL**-Regler oder mit **[BANK]/[PATTERN]**+ der entsprechenden **[TRIG]**-Taste laden. In der **PAT**-Spalte stehen Ihnen verschiedene Sonderbefehle zur Verfügung.

- **HALT** lässt die Wiedergabe des Arrangements mit einer bestimmten Zeile enden. Bewegen Sie den **LEVEL**-Regler entgegen dem Uhrzeigersinn, bis die Position vor Pattern A01 erreicht ist. Es erscheint die Meldung "HALT:".

- Unter **LOOP** legen Sie fest, ob ein bestimmter Abschnitt des Arrangements endlos oder nur einige Male geloopt werden soll. Bewegen Sie den **LEVEL**-Regler entgegen dem Uhrzeigersinn, bis die Position vor Pattern A01 erreicht ist. Wenn die Meldung "HALT:" erscheint, bewegen Sie den Cursor auf den Wert, der nach "HALT:" folgt. Bewegen Sie den **LEVEL**-Regler einen Schritt entgegen dem Uhrzeigersinn, bis die Meldung "LOOP:" erscheint. Der ausgewählte Abschnitt des Arrangements wird nun endlos von Zeile 000 bis zur der Zeile, für die der Loop-Befehl eingegeben wurde, geloopt. Um eine bestimmte Anzahl an Loop-Zyklen festzulegen, bewegen Sie den Cursor auf das Unendlich-Symbol und stellen Sie die gewünschte Anzahl der Loop-Zyklen mit dem **LEVEL**-Regler ein. Der ausgewählte Abschnitt des Arrangements durchläuft nun die Anzahl der eingegebenen Loop-Zyklen. Nach dem Durchlauf wird die Wiedergabe mit der chronologisch nachfolgenden Zeile fortgesetzt. Sie können ebenso verschachtelte Loops erstellen.
- Unter **JUMP** können Sie Positionssprünge innerhalb eines Arrangements veranlassen. Bewegen Sie den **LEVEL**-Regler entgegen dem Uhrzeigersinn, bis die Position vor Pattern A01 erreicht ist. Wenn die Meldung "HALT:" erscheint, müssen Sie den Cursor auf den Wert hinter "HALT:" platzieren. Bewegen Sie dann den **LEVEL**-Regler im Uhrzeigersinn, bis statt "HALT:" die Meldung "JUMP:" erscheint. Geben Sie mit dem **LEVEL**-Regler die Nummer der Zeile ein, zu der der Positionssprung erfolgen soll.
- Unter **REM** können Sie Texteingaben vornehmen. Die Texte dienen lediglich der Information und haben keinerlei Auswirkungen auf die Parametereinstellungen des Arrangements. Bewegen Sie den **LEVEL**-Regler entgegen dem Uhrzeigersinn, bis die Position vor Pattern A01 erreicht ist. Bewegen Sie den **LEVEL**-Regler einen Schritt entgegen dem Uhrzeigersinn, bis die Meldung "REM:" erscheint. Drücken Sie die **[RECHTE]** Pfeiltaste und anschließend **[YES]**. Nun erscheint das Menü für die Namenseingabe. Geben Sie Ihren Text ein.

REP bezieht sich auf die Wiederholungen, die für eine Arrangementzeile vorgesehen sind. Setzen Sie den Cursor mit der **[LINKEN]** bzw. **[RECHTEN]**-Pfeiltaste auf diese Spalte. Mit dem **LEVEL**-Regler legen Sie die Anzahl der Repeats fest.

Unter **OF** legen Sie den Startpunkt des Patterns fest. Die Einstellung erfolgt in Steps.

LN überschreibt die Patternlänge. Die Länge wird standardmäßig aus den für das Pattern definierten Takt-Einstellungen übernommen. Setzen Sie den Cursor mit der **[LINKEN]** bzw. **[RECHTEN]**-Pfeiltaste auf diese Spalte. Stellen Sie mit dem **LEVEL**-Regler die Patternlänge ein. Ist im **PATTERN-MENÜ** die Option **SCALE MODE PER TRACK** ausgewählt, bezieht sich **LN** auf die **MASTERLÄNGE** (siehe "SCALE-MENÜ" on page 97).

SCENE enthält zwei Unterspalten, in denen Sie Szenen für die Arrangementzeile auswählen können. Die erste Unterspalte ist für den Szenen-Slot A reserviert, die zweite für den Szenen-Slot B. Setzen Sie den Cursor mit der **[LINKEN]** bzw. **[RECHTEN]**-Pfeiltaste auf diese Spalte. Wählen Sie die Szenen mit dem **LEVEL**-Regler oder mit **[SCENE A]/[SCENE B] + [TRIG]** aus. Die Szenen werden aus dem mit der Arrangementzeile verlinkten Part geladen.

Unter **T** legen Sie die Transpose-Werte für die MIDI-Spuren des Patterns fest. Bewegen Sie den Cursor auf die T-Spalte und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Nun öffnet sich das **MIDI TRANSPOSE**-Fenster. Hier können Sie mit der **[LINKEN]** und der **[RECHTEN]**-Pfeiltaste zwischen den MIDI-Spuren wechseln. Mit dem **LEVEL**-Regler legen Sie den Transpose-

Wert fest. Sobald ein Transpose-Wert eingestellt wurde, erscheint in der **T**-Spalte der Arrangementzeile der Buchstabe "T".

In Spalte **B** können Sie eine individuelle Tempo-Einstellung vornehmen. Bewegen Sie den Cursor auf die **B**-Spalte und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Nun erscheint das TEMPO-Fenster. Mit dem **LEVEL**-Regler stellen Sie das gewünschte Tempo ein. Arrangementzeilen mit individueller Tempo-Einstellung sind mit dem Buchstaben "B" gekennzeichnet. Wurde kein individuelles Tempo festgelegt, wird die Patternzeile im Haupttempo abgespielt.

Die Spalte **M** enthält die Mute-Einstellungen. Bewegen Sie den Cursor auf die **M**-Spalte und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Das MUTE-Fenster erscheint. Geben Sie Ihre Mute-Befehle über die **[TRIG]**-Tasten ein. Die ersten 8 Tasten muten die Stereospuren von Octatrack, die nachfolgenden 8 Tasten muten die MIDI-Spuren. Die von den Mute-Befehlen betroffenen Patternzeilen sind mit "M" gekennzeichnet.



- Im **ARRANGER-MENÜ** können Sie mit den **Kopier-, Lösch-, Einfügen- und Rückgängigmachen-Funktionen** arbeiten.

RENAME

Wenn Sie diesen Eintrag auswählen und **[ENTER/YES]** drücken, öffnet sich das Menü für die Namenseingabe.

CHANGE

Hier gelangen Sie mit **[ENTER/YES]** zur Gesamtübersicht aller für das Projekt verfügbaren Arrangements. Wählen Sie das Arrangement aus, an dem Sie Änderungen vornehmen wollen, und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Der Name des gerade geladenen Arrangements ist in der Kopfzeile des **ARRANGER-MENÜS** aufgeführt. Arrangements, die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, enthalten ungespeicherte Einstellungen.

CHAIN

Diese Option dient der Auswahl eines Arrangements, das unmittelbar nach dem Ende des gerade laufenden Arrangements abgespielt werden soll. Im Unterschied zur Patternverketzung, bei der mehrere Pattern aneinandergereiht werden können, können Sie hier lediglich jeweils ein Arrangement nach dem anderen für die Wiedergabe auswählen. Die ausgewählten Arrangements werden auf dem Hautbildschirm des **ARRANGER-MENÜS**, nach der letzten Zeile des gerade laufenden Arrangements, aufgelistet.

LÖSCHEN

Wenn Sie diesen Eintrag auswählen und **[ENTER/YES]** drücken, wird das gerade geladene Arrangement gelöscht.

SAVE

Mit dieser Option speichern Sie das gerade geladene Arrangement in den gerade aktivierten Slot. Wenn Sie **SAVE** auswählen und **[ENTER/YES]** drücken, öffnet sich das Menü für die Namenseingabe. Geben Sie einen Namen ein und drücken Sie **[ENTER/YES]**, um das Arrangement zu speichern.

RELOAD

Hier können Sie mit **[ENTER/YES]** das gerade geladene Arrangement mit den zuletzt gespeicherten Einstellungen neu laden.

MIDI-SEQUENZER

Mit Octatrack als MIDI-Sequencer stehen Ihnen 8 gesonderte MIDI-Spuren für die Steuerung von externen MIDI-Geräten zur Verfügung. Über jede einzelne MIDI-Spur lassen sich Akkorde von bis zu 4 Noten triggern, wobei Velocity-Verhalten, Notenlänge, Pitch Bend und Aftertouch frei einstellbar sind. Ferner stehen 10 weitere, frei wählbare CCs zur Verfügung. Die MIDI-Spuren können unterschiedliche MIDI-Kanäle ansteuern oder auf einem einzigen Kanal senden. Sind einem MIDI-Kanal mehrere Spuren zugeordnet, wird bei auftretenden Parameterkonflikten die Spur mit der niedrigsten Ordnungszahl berücksichtigt.

Die MIDI-Spuren verhalten sich ähnlich wie die Audiospuren: auch hier können Sie mit Parameterlocks, LFOs sowie Kopier- und Einfügen-Funktionen arbeiten, das Microtiming nutzen und Spurenlänge und Takt individuell einstellen. Im Wesentlichen liegt der Unterschied zu den Audiospuren darin, dass die MIDI-Spuren nicht direkt der Tonerzeugung dienen, da die MIDI-Daten über den MIDI-Ausgang gesendet werden. Szenen können nicht mit MIDI-Parametern belegt werden.



- Bei deaktiviertem STEP- und LIVE-Modus können Sie im MIDI-Modus mit den [TRIG]-Tasten vom Sequencer abgekoppelte Spuren triggern. Hierbei sind die [TRIG]-Tasten 1-8 den internen Audiospuren zugewiesen, während die [TRIG]-Tasten 9-16 den MIDI-Spuren vorbehalten sind.
- Mit [STOP] senden Sie einen NOTE OFF-Befehl, mit dem die laufenden MIDI-Noten beendet werden. Bei angehaltenem Sequencer lösen Sie mit einem kurzen Doppeldrücken der [STOP]-Taste einen ALL NOTES OFF-Befehl aus und senden erneut alle Control Change- und Program Change-Werte für alle Spuren, die einem MIDI-Kanal zugewiesen sind.
- Die zwei Pixel oben links auf dem Display zeigen die Aktivität der MIDI-Ports an. Beim Empfang von MIDI-Daten blinkt das linke Pixel, beim Senden von MIDI-Daten blinkt das rechte Pixel.

AKTIVIEREN DES MIDI-SEQUENZERS

Sie aktivieren den MIDI-Modus mit der [MIDI]-Taste. Anschließend leuchtet die <MIDI>-LED und Sie erhalten Zugriff auf die MIDI-Spuren und ihre jeweiligen Sequenzerdaten.

1	120.0	LEV	NOTE	VEL	LEN	5
2	□□□□	█	C 3	100	1/16	6
3	Pt:1 KRASUS		NOTE2	NOTE3	NOTE4	7
4	MIDI Ch:01		0	0	0	8
	MIDI		-	-	-	
	MIDI NOTE				01-02	

Auf dem Display wird unter dem Namen des gerade geladenen Parts der MIDI-Kanal der gerade aktivierten MIDI-Spur angezeigt. Links und rechts finden Sie die Nummern und Symbole der den MIDI-Spuren zugewiesenen MIDI-Kanäle. Spuren, denen kein MIDI-Kanal zugewiesen ist, sind mit einem "X" gekennzeichnet.

MIDI-ROUTING

Wird ein MIDI-Kanal sowohl für eine Audiospur als auch für eine MIDI-Spur genutzt, kommt es zu einer Blockierung des Datenflusses – d. h., die Signale der internen Audiospur können nicht gesendet werden und auf der MIDI-Spur können keine Daten eingehen. Die Zuweisung der MIDI-Kanäle zu den internen Audiospuren ist im PROJEKT-MENÜ ersichtlich. (Siehe auch "MIDI" on page 43.)

Im MIDI-Modus werden auf dem Auto Channel oder dem MIDI-Kanal für die gerade laufende Spur empfangene Noten mit den von der Spur gesendeten MIDI-Daten gemischt. Ebenso werden eingehende Noten entsprechend den für die MIDI-Spur festgelegten Arpeggiator-Einstellungen arpeggiert. Die eingehenden MIDI-Befehle werden in Abhängigkeit von der unter **CC DIRECT CONNECT** gewählten Einstellung behandelt.

Ist **CC DIRECT CONNECT** aktiviert (ON), werden die auf dem Auto Channel oder dem MIDI-Kanal der gerade laufenden Spur eingehenden CC-Befehle direkt zum MIDI-Ausgang geroutet. Im LIVE-Modus bewirkt diese Einstellung, dass spezielle, im CTRL 1- und CTRL 2-KONFIGURATIONSMENÜ definierte CCs auch per Sequenzer aufgenommen werden.

Ist **CC DIRECT CONNECT** deaktiviert (OFF), werden die MIDI-Spuren wie in der Tabelle zur MIDI-Notenzuweisung angegeben angesprochen; siehe "Anhang C: MIDI-CCs". Die MIDI CCs 36-45 werden dann gemäß den im CTRL 1- und CTRL 2-KONFIGURATIONSMENÜ vorgenommenen Einstellungen zugewiesen. Eine Ausnahme bilden die auf dem MIDI-Kanal der gerade laufenden Spur eingehenden CCs. Diese werden behandelt, als sei **CC DIRECT CONNECT** aktiviert.

LIVE-AUFNAHMEN IM MIDI-MODUS UND PARAMETERLOCKS

Im MIDI-Modus können Sie MIDI-Noten und MIDI-CC-Befehle in Echtzeit in die gerade laufende MIDI-Spur aufnehmen. Aktivieren Sie hierzu den LIVE-Modus mit **[REC] + [PLAY]**. Zur Aufnahme der eingehenden MIDI-Daten müssen Sie im PROJEKT-MENÜ den Auto Channel oder den MIDI-Kanal als Eingangskanal einrichten.

Es können MIDI-Notenbefehle für bis zu 4 Noten umfassende Akkorde aufgenommen werden. Für die Aufnahme von CC-Befehlen existieren unterschiedliche Modalitäten. Ist **CC DIRECT CONNECT** aktiviert, werden ausschließlich die im CTRL 1- und CTRL 2-KONFIGURATIONSMENÜ definierten CC-Befehle aufgezeichnet. Alle übrigen MIDI-Daten werden direkt zum MIDI-Ausgang geroutet. Ist **CC DIRECT CONNECT** deaktiviert, können die MIDI-CCs 16-45 aufgezeichnet werden. Die MIDICCs 36-45 sind direkt mit den im CTRL 1- und CTRL 2-KONFIGURATIONSMENÜ eingestellten Parametern verlinkt. Wenn Sie also den CC-Befehl 36 empfangen, wird der im CTRL 1-KONFIGURATIONSMENÜ definierte Parameter CC#1 angesprochen – d. h. der CC-Befehl 36 wird in den für CC#1 definierten Parameter konvertiert und dann zum MIDI-Ausgang geroutet. Zur Einstellung des Auto Channels, siehe den Abschnitt "MIDI" on page 43. Ausführliche Informationen zur Option **CC DIRECT CONNECT** finden Sie auf page 40.

Für die Eingabe von Triggern für MIDI-Noten und MIDI-Parameterlocks über den Sequenzer, wählen Sie die gewünschte Aufnahmespur aus, halten Sie eine **[TRIG]**-Taste gedrückt und senden Sie die Noten- bzw. CC-Befehle über den der Spur zugewiesenen Auto Channel bzw. MIDI-Kanal. In diesem Fall wirkt sich die für **CC DIRECT CONNECT** gewählte Einstellung wie oben für den LIVE-Modus beschrieben aus.



- Ist ein und derselbe MIDI-Kanal mit mehreren Spuren belegt, werden die über den MIDI-Kanal eingehenden Daten ausschließlich in die gerade aktivierte Spur aufgezeichnet.
- Die über den MIDI-Kanal der gerade aktivierten MIDI-Spur eingehenden Befehle werden geroutet, als wäre CC DIRECT CONNECT aktiviert.



- Ist CC DIRECT CONNECT aktiviert, können Sie auch direkt die an den Reglern des externen MIDI-Geräts vorgenommenen Bewegungsabläufe aufzeichnen und abspielen. Schließen Sie zum Beispiel einen Synthesizer an Octatrack an und setzen Sie diesen auf LOCAL OFF. Stellen Sie sicher, dass die Regler des Synthesizers für das Versenden von CCs konfiguriert sind und dass die CCs entweder über den Auto Channel oder über den MIDI-Kanal der gerade mit Octatrack laufenden Spur geroutet werden. Stellen Sie zudem sicher, dass die über die Regler des Synthesizers gesendeten und in die Spur aufzuzeichnenden CC-Parameter im CTRL 1- und CTRL 2-KONFIGURATIONSMENÜ konfiguriert sind. Nutzen Sie gegebenenfalls die über diese Menüs verfügbare MIDI-Lernfunktion. Aktivieren Sie den LIVE-Modus und bewegen Sie einen Synthesizer-Regler, der die im CTRL 1- und CTRL 2-KONFIGURATIONSMENÜ eingestellten Parameter anspricht. Die Reglerbewegungen werden nun mit Octatrack aufgezeichnet. Gleiches gilt für die Aufzeichnung von Parameterlocks. Drücken Sie eine [TRIG]-Taste und bewegen Sie einen Synthesizer-Regler, der die im CTRL 1- und CTRL 2-KONFIGURATIONSMENÜ eingestellten Parameter anspricht. Der entsprechende Parameter wird nun mit einem Lock versehen.
- Näheres zur Konfiguration von Octatrack für die Arbeit mit externen MIDI-Geräten und die Aktivierung von CC DIRECT CONNECT erfahren Sie in Abschnitt "OCTATRACK ALS MIDI CONTROL-CENTER" on page 132 .

MIDI-SPURENPARAMETER

Wie für die Audiospuren, sind auch für jede MIDI-Spur 5 Parameterseiten mit je einer HAUPTSEITE und einer KONFIGURATIONSSSEITE verfügbar. Sie können die jeweiligen HAUPTSEITEN über die grauen [PARAMETER]-Tasten unter dem LC-Display aufrufen. Die auf den HAUPTSEITEN ausgewiesenen Parameter können mit Parameterlocks versehen und mit den MIDI-LFOs moduliert werden. Zu den KONFIGURATIONSSSEITEN gelangen Sie mit [FUNCTION] + der entsprechenden [PARAMETER]-Taste oder per Doppeldrücken der entsprechenden [PARAMETER]-Taste. Die über die KONFIGURATIONSSSEITEN zugänglichen Parameter können weder mit einem Lock versehen noch für einen LFO eingerichtet werden; sie beeinflussen i. d. R. die Parameter der HAUPTSEITEN.

NOTEN-HAUPTMENÜ

Hier geben Sie die MIDI-Noten ein und legen Velocity und Notenlänge fest.

1	120.0	LEV	NOTE	VEL	LEN	5
2	■■■■	■■■■	C 3	100	1/16	6
3	Pt:1 KARASUS		NOTE2	NOTE3	NOTE4	7
4	MIDI Ch:01		0	0	0	8
	TRIG		-	-	-	8
	MIDI NOTE				01-02	

Unter **NOTE** legen Sie den Grundton für die MIDI-Spur fest. Halten Sie hierzu eine **[TRIG]**-Taste gedrückt. Im unteren Bereich des Displays erscheint nun ein Mini-Keyboard. Wählen Sie bei gedrückter **[TRIG]**-Taste mit dem **A**-Encoder den Grundton am Keyboard aus.

Unter **VEL** geben Sie den Velocity-Wert der auf der MIDI-Spur gesendeten Noten ein. Der Wert 0 entspricht einem NOTE OFF-Befehl.

Unter **LEN** legen Sie die Notendauer fest. Ist die Wiedergabe einer Note beendet, wird ein NOTE OFF-Befehl gesendet. Der Höchstwert entspricht einer Endlosnote. Der eingegebene Wert gilt ebenso für die Länge der Arpeggios. Nach Ablauf der eingegebenen Dauer wird das Arpeggio angehalten.

Unter **NOT2-NOT4** können Sie – versetzt zum Grundton – zusätzliche Noten für die Noten-Trigger festlegen, um Akkorde mit bis zu 4 Noten zu senden. Wenn sie den Grundton ändern, werden diese Noten entsprechend transponiert. Sie können sich die zusätzlichen Noten mit gedrückter **[TRIG]**-Taste auf dem Mini-Keyboard ansehen. Der Wert 0 löscht eine zuvor eingegebene zusätzliche Note.

NOTEN-KONFIGURATIONSMENÜ

Hier legen Sie den MIDI-Kanal für die MIDI-Spuren fest und geben die Bank- und Program Change-Befehle ein. Sobald Sie in diesem Menü einen Wert eingeben, wird das entsprechende Feld farblich invertiert dargestellt. Damit ist ersichtlich, dass der eingegebene Wert noch nicht übernommen wurde. Der Wert wird erst aktiviert, wenn Sie den entsprechenden **ENCODER** nach unten drücken oder **[ENTER/YES]** drücken.

	MIDI NOTE SETUP			
	CHAN	BANK	PROG	
1	1	OFF	OFF	5
2				6
3				7
4				8

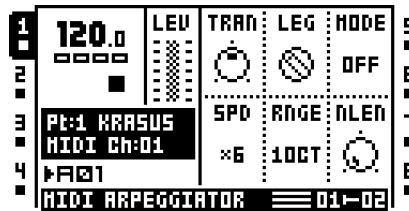
Unter **CHAN** legen Sie den MIDI-Kanal für die MIDI-Spur fest. Mit der Einstellung OFF werden keine MIDI-Daten übertragen.

BANK dient der Eingabe der Bank Change-Befehle im Bereich von 0 bis 127. Der Höchstwert entspricht hier der Einstellung OFF, was bedeutet, dass keine Bank Change-Befehle gesendet werden. Wenn Sie ein Pattern senden, das mit einem anderen Part verlinkt ist, wird auch die hier vorgenommene Einstellung stets mitübertragen.

PROG dient der Eingabe der Program Change-Befehle im Bereich von 0 bis 127 einzugeben. Der Höchstwert entspricht hier der Einstellung OFF, was bedeutet, dass keine Program Change-Befehle gesendet werden. Wenn Sie ein Pattern senden, das mit einem anderen Part verlinkt ist, wird auch die hier vorgenommene Einstellung stets mitübertragen.

ARPEGGIATOR-HAUPTMENÜ

Mit dem Arpeggiator können Sie rhythmische Tonfolgen generieren.



TRAN transponiert das Arpeggio in Halbtönen nach oben oder nach unten. Diese Einstellung findet für die Noten-Trigger Anwendung, auch wenn für **MODE** die Option OFF ausgewählt ist.

Unter **LEG** regeln Sie das Legato. Diese Einstellung findet für die Noten-Trigger Anwendung, auch wenn für **MODE** die Option OFF ausgewählt ist.

- Mit ON werden überlappende Noten ohne akustische Unterbrechung wiedergegeben. Unter NLEN können Sie die Notenlänge für das Arpeggio festlegen. Wenn Sie hier keinen Wert eingegeben, werden die Noten in der unter LEN eingegebenen Länge abgespielt.
- Mit OFF senden Sie einen NOTE OFF-Befehl vor dem Beginn jeder Note des Arpeggios.

MODE aktiviert den Arpeggiator und bestimmt die Reihenfolge der Notenwiedergabe.

- OFF deaktiviert den Arpeggiator.
- TRUE sorgt für eine Wiedergabe in der Reihenfolge, in der die Noten eingegeben wurden.
- Mit UP werden die Noten in aufsteigender Reihenfolge von der niedrigsten bis zur höchsten Note abgespielt.
- Mit DOWN werden die Noten in absteigender Reihenfolge von der höchsten bis zur niedrigsten Note abgespielt.
- CYCL spielt die Noten zuerst in aufsteigender, dann in absteigender Reihenfolge ab.
- Mit SHFL werden die Noten oktavenbasiert nach dem Zufallsprinzip wiedergegeben. Wenn Sie für den Parameter RNGE 2OCT definiert haben, werden zunächst die Noten der ersten Oktave und anschließend die Noten der zweiten Oktave nach dem Zufallsprinzip wiedergegeben.
- RANDOM sorgt für eine komplett zufallsbasierte Notenwiedergabe.

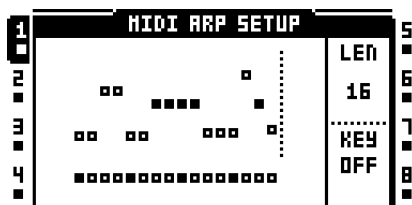
SPD steuert die Geschwindigkeit des Arpeggiators. Diese ist mit dem für das Projekt definierten Tempo synchronisiert. Der Wert 6 entspricht 16-tel-Noten, der Wert 12 entspricht 8-tel-Noten, usw.

Unter **RNGE** legen Sie den Oktavbereich des Arpeggiators fest. Nach jedem Notendurchlauf wird das Arpeggio eine Oktave höher transponiert. Ist der unter **RNGE** festgelegte Höchstbereich erreicht, startet ein neuer Durchlauf mit den Ausgangswerten.

NLEN bezieht sich auf die Länge der arpeggierten Noten.

ARPEGGIATOR-KONFIGURATIONSMENÜ

Hier programmieren Sie Länge, Tonleitern und Takt des Arpeggios.



Solange Sie sich in diesem Menü befinden, zeigen die <TRIG>-LEDs die Länge des Arpeggios an. Ein Arpeggio kann bis zu 16 Steps lang sein. Sie stellen die Länge mit dem **C**-Encoder ein. Während des Einstellvorgangs können Sie die gewählte Länge an den <TRIG>-LEDs ablesen. Aktivierte Arpeggiator-Steps sind durch eine grüne <TRIG>-LED markiert und können über die entsprechende(n) **[TRIG]**-Taste(n) deaktiviert werden. Daraufhin wechselt die LED-Anzeige von grün auf rot.

Mit den **[TRIG]**-Tasten und dem **LEVEL**-Regler bzw. mit den **[AUFWÄRTS]/[ABWÄRTS]**-Tasten können Sie die Noten versetzen. Sie können mehrere Noten gleichzeitig versetzen, indem Sie die entsprechenden **[TRIG]**-Tasten gedrückt halten.

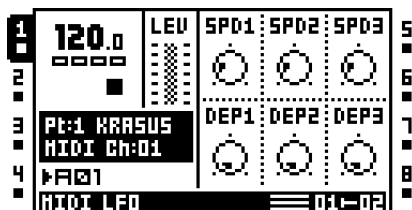
Ebenso können Sie die Takteinstellungen für die arpeggierten und die versetzten Noten wählen. Hierfür steht Ihnen der **F**-Encoder zur Verfügung. Mit der Einstellung OFF werden ausnahmslos alle Noten mit ihren ursprünglichen Werten abgespielt. Die gewählte Einstellung findet für die Noten-Trigger Anwendung, auch wenn im ARPEGGIATOR-HAUPTMENÜ für **MODE** die Option OFF ausgewählt ist.



- Mit **[FUNCTION]+[LINKS]/[RECHTS]** können Sie das Arpeggio drehen.
- Im ARPEGGIATOR-KONFIGURATIONSMENÜ stehen Ihnen die Kopier-, Lösch- und Einfügen-Funktionen zur Verfügung.

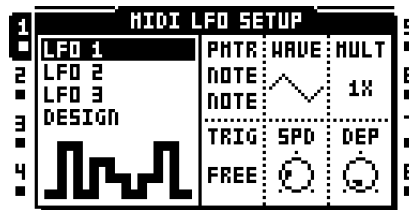
MIDI-LFO-HAUPTMENÜ

Die MIDI-LFOs verhalten sich ähnlich wie die LFOs der Audiospuren. Der einzige Unterschied zwischen beiden LFO-Typen besteht darin, dass die MIDI-LFOs nur für die MIDI-Spuren genutzt werden können. Zu den LFO-Einstellungen, siehe "LFO-HAUPTMENÜ" on page 74.



MIDI-LFO-KONFIGURATIONSMENÜ

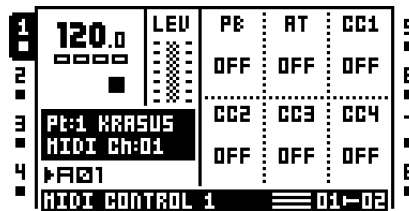
Für die MIDI-LFOs gelten die gleichen Konfigurationsmöglichkeiten wie für die LFOs der Audiospuren. Zu den einzelnen Einstellungen, siehe "LFO-KONFIGURATIONSMENÜ" on page 75 .



- Die Wellenformen im MIDI-LFO-Designer betreffen ausschließlich die MIDI-Spuren.

CTRL 1-HAUPTMENÜ

In diesem Menü können Sie die Einstellungen für Pitch Bend und Aftertouch vornehmen und 4 weitere MIDI-CCs programmieren. Standardmäßig sind alle Parameter auf OFF eingestellt, d. h. es werden keine MIDI-Befehle gesendet. Sie aktivieren alle Parameter, indem Sie mit gedrückter **[FUNCTION]**-Taste die jeweiligen **ENCODER** bewegen. Anschließend können Sie die Einstellungen wie gewohnt mit den **ENCODERN** eingeben. Wenn Sie die Parameter erneut deaktivieren wollen, drücken Sie erneut **[FUNCTION]** und bewegen Sie die **ENCODER**.



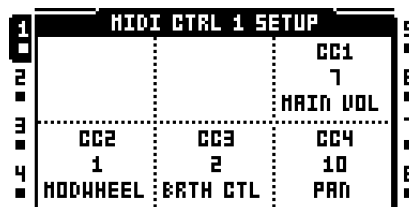
PB regelt das Pitch Bend,

AT den Aftertouch.

Unter **CC1-CC4** geben Sie die Werte für die im CTRL 1-KONFIGURATIONSMENÜ ausgewählten CC-Befehle ein.

CTRL 1-KONFIGURATIONSMENÜ

Hier wählen Sie die CC-Befehle aus, deren Werte Sie im CTRL 1-HAUPTMENÜ eingegeben haben. Sobald Sie in diesem Menü einen CC-Wert eingeben, wird das entsprechende Feld farblich invertiert dargestellt. Damit wird angezeigt, dass der eingegebene Wert noch nicht übernommen wurde. Der Wert wird erst aktiviert, wenn Sie den entsprechenden **ENCODER** nach unten drücken oder **[ENTER/YES]** drücken.



Unter **CC1-CC4** wählen Sie die CC-Befehle aus, deren Werte Sie im CTRL 1-HAUPT-MENÜ festgelegt haben. Mit **[FUNCTION]** + dem **C**- oder dem **F**-Encoder aktivieren Sie die MIDI-Lernfunktion. Damit wird der nächste über den Auto Channel oder den MIDI-Kanal der aktiven Spur gesendete CC-Befehl dem entsprechenden Parameter zugewiesen.



- Die MIDI-Lernfunktion ist hilfreich, wenn Sie beispielsweise eine bestimmte Grenzfrequenz am externen Synthesizer regeln wollen. Aktivieren Sie die MIDI-Lernfunktion und bewegen Sie den für die entsprechende Grenzfrequenz programmierten Synthesizer-Regler. Da der über den Regler gesendete CC-Befehl über den Auto Channel oder den MIDI-Kanal der gerade aktivierten Spur eingeht, wird er automatisch den unter CC 1-4 ausgewählten Parametern zugewiesen.

CTRL 2-HAUPTMENÜ

Hier legen Sie die Werte für die übrigen 6 CC-Befehle fest. Standardmäßig sind alle Parameter auf OFF eingestellt, d. h. es werden keine MIDI-Befehle gesendet. Sie aktivieren alle Parameter, indem Sie mit gedrückter **[FUNCTION]**-Taste die jeweiligen **ENCODER** bewegen. Anschließend können Sie die Einstellungen wie gewohnt mit den **ENCODERN** eingeben. Wenn Sie die Parameter erneut deaktivieren wollen, drücken Sie erneut **[FUNCTION]** und bewegen Sie die **ENCODER**.

1	120.0	LEV	CC5	CC6	CC7	5
2	■■■■	■■■■	OFF	OFF	OFF	6
3	Pt:1 KRASUS	■■■■	CC8	CC9	CC10	7
4	MIDI Ch:01	■■■■	OFF	OFF	OFF	8
	▶F01					
	MIDI CONTROL 2				01-02	

Unter **CC5-CC10** geben Sie die Werte für die im CTRL 2-KONFIGURATIONSMENÜ ausgewählten CC-Befehle ein.

CTRL 2-KONFIGURATIONSMENÜ

Hier wählen Sie die CC-Befehle aus, deren Werte Sie im CTRL 2-HAUPTMENÜ eingegeben haben. Sie finden hier dieselben Einstellungen wie im CTRL 1-KONFIGURATIONSMENÜ.

	MIDI CTRL 2 SETUP						
1	CC5	CC6	CC7				5
2	71	72	73				6
	SNDCTRL2	SNDCTRL3	SNDCTRL4				
3	CC8	CC9	CC10				7
4	74	75	76				8
	SNDCTRL5	SNDCTRL6	SNDCTRL7				

Unter **CC5-CC10** wählen Sie die CC-Befehle aus, deren Werte Sie im CTRL 2-HAUPT-MENÜ festgelegt haben. Auch die MIDI-Lernfunktion steht zur Verfügung.

SETUP-BEISPIELE FÜR DEN EINSATZ VON OCTATRACK

Dank der flexiblen Routingmöglichkeiten lässt sich Octatrack in nahezu alle Studio- und Live-Umgebungen einbinden. Nachfolgend einige Beispiele für mögliche Konfigurationen.

OCTATRACK ALS PERFORMANCE-HUB

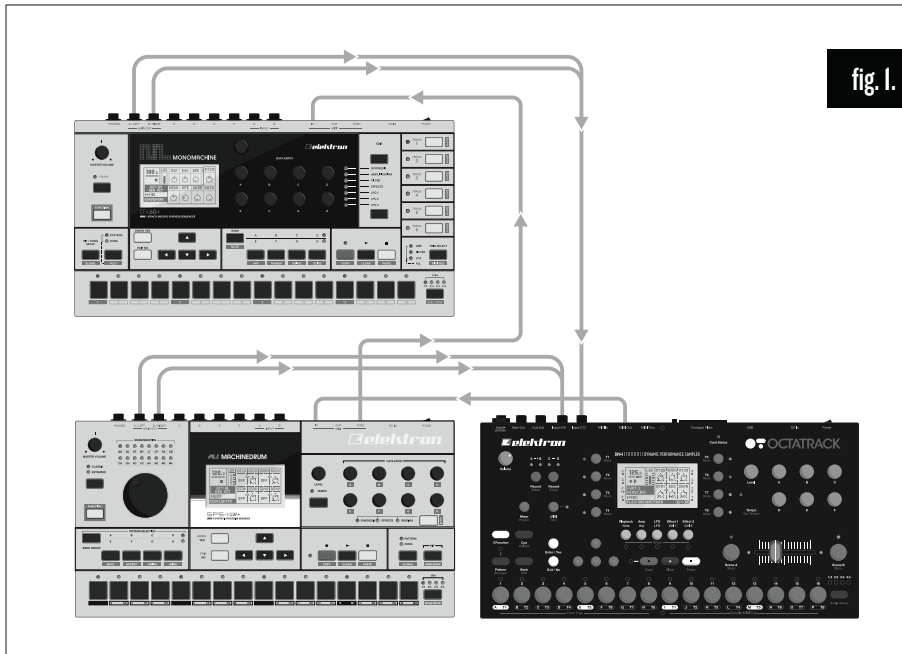


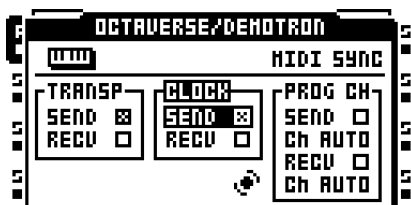
Abbildung 1: Machinedrum und Monomachine sind Slave-Geräte von Octatrack und sind an die beiden Eingangspaare von Octatrack angeschlossen. Octatrack dient hier als Super-Mixer zur Pegelregelung der Eingangssignale, zum Einschleifen von Effekten und zum Echtzeitsampling der beiden Soundquellen Machinedrum und Monomachine. Hier bestehen 2 Routingmöglichkeiten für Octatrack als Eingangsgerät: das Routing über die **DIR**-Parameter im MIXER-MENÜ oder das Routing über die Thru-Maschinen.

ROUTING ÜBER DIR-PARAMETER

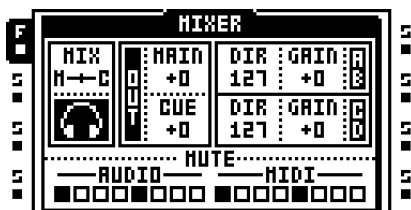
Gehen Sie wie folgt vor:

1. Schließen Sie die Ausgänge von Machinedrum und Monomachine an die Eingänge von Octatrack an. Nutzen Sie das Eingangspaar A/B für Machinedrum und das Eingangspaar C/D für Monomachine.
2. Verbinden Sie den MIDI-Ausgang von Octatrack mit dem MIDI-Eingang von Machinedrum. Verbinden Sie danach den MIDI THRU-Anschluss von Machinedrum mit dem MIDI-Eingang von Monomachine. Richten Sie Machinedrum und Monomachine für den Empfang externer MIDI Clock-Signale und externer MIDI-Befehle ein.
3. Öffnen Sie das PROJEKT-MENÜ mit **[FUNCTION] + [MIXER]**. Wählen Sie MIDI und anschließend SYNC. Bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Aktivieren Sie TRANSPORT SEND und CLOCK SEND. Nun werden Machinedrum und Monomachine als Slave-

Instrumente an das Tempo von Octatrack angepasst und können die Sequenzer-Transportbefehle von Octatrack empfangen.



- Öffnen Sie das MIXER-MENÜ mit [MIXER]. Stellen Sie unter DIR für die Eingangspaare AB und CD den Wert 127 ein. Nun werden die eingehenden Signale mit voller Lautstärke an den Hauptausgängen von Octatrack ausgegeben.



- Drücken Sie die [PLAY]-Taste von Octatrack. Nun starten Machinedrum und Monomachine mit der Wiedergabe und die entsprechenden Signale können an den Hauptausgängen von Octatrack abgenommen werden. Solange Octatrack Signale empfängt, leuchten die <REC>-LEDs. Die Signale von Machinedrum und Monomachine können mit den Spurenrekordern aufgenommen werden. Sie werden dann in den Audiobuffer geschrieben und stehen von dort aus für die Wiedergabe zur Verfügung.



- Stellen Sie sicher, dass die den internen Audiospuren von Octatrack zugewiesenen MIDI-Kanäle nicht mit den MIDI-Kanälen, auf denen Machinedrum und Monomachine empfangen, identisch sind, da sonst irrtümlicherweise Sounds getriggert werden können. Die Zuweisung der MIDI-Kanäle zu den internen Audiospuren erfolgt im CHANNELS-MENÜ.



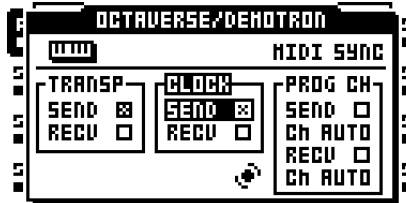
- Wenn Sie Spur 8 als Masterspur definieren, können Sie die eingehenden Audiosignale mit den Effekten der Masterspur versehen.

ROUTING ÜBER THRU-MASCHINEN

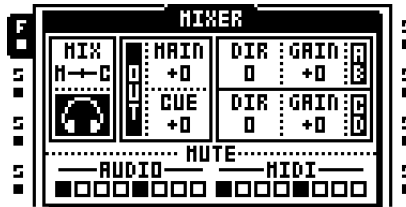
Wenn Sie anstelle des DIR-Routings mit den Thru-Maschinen arbeiten, bieten sich Ihnen einerseits erweiterte Möglichkeiten, das eingehende Audiomaterial mit Effekten zu versehen. Andererseits sind mit dieser Routing-Konfiguration gleich mehrere Spuren mit einer Thru-Maschine belegt.

- Schließen Sie die Ausgänge von Machinedrum und Monomachine an die Eingänge von Octatrack an. Nutzen Sie das Eingangspaar AB für Machinedrum und das Eingangspaar CD für Monomachine.
- Verbinden Sie den MIDI-Ausgang von Octatrack mit dem MIDI-Eingang von Machinedrum. Verbinden Sie danach den MIDI THRU-Anschluss von Machinedrum mit dem MIDI-Eingang von Monomachine. Richten Sie Machinedrum und Monomachine für den Empfang externer MIDI Clock-Signale und externer MIDI-Befehle ein.

- Öffnen Sie das PROJEKT-MENÜ mit **[FUNCTION]** + **[MIXER]**. Wählen Sie MIDI und anschließend erneut MIDI. Bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Aktivieren Sie TRANSPORT SEND und CLOCK SEND.



- Öffnen Sie das MIXER-MENÜ mit **[MIXER]**. Stellen Sie unter **DIR** für die Eingangspaare AB und CD den Wert 0 ein. Damit werden die eingehenden Audiosignale ausschließlich über die Thru-Maschinen weitergereicht.



- Bestücken Sie die Spur 1 mit einer Thru-Maschine. Setzen Sie **INAB** auf A B. Damit werden die Audiosignale von Machinedrum über das Eingangspaar A/B geroutet. Bestücken Sie die Spur 2 mit einer Thru-Maschine. Setzen Sie **INCD** auf C D. Damit werden die Audiosignale von Monomachine über das Eingangspaar CD geroutet.
- Wählen Sie danach Spur 1 an. Platzieren Sie einen Sample-Trigger auf dem 1. Sequenzerstep. Wiederholen Sie den Vorgang für Spur 2. Mit diesen Triggern aktivieren Sie die Thru-Maschinen.
- Drücken Sie die **[PLAY]**-Taste von Octatrack. Nun starten Machinedrum und Monomachine mit der Wiedergabe und die entsprechenden Signale können an den Hauptausgängen von Octatrack abgenommen werden. Solange Octatrack Signale empfängt, leuchten die <REC>-LEDs. Die Signale von Machinedrum und Monomachine können mit den Spurenrekordern aufgenommen werden. Sie werden dann in den Audiobuffer geschrieben und stehen von dort aus für die Wiedergabe zur Verfügung.



- Da in dieser Konfiguration Thru-Maschinen im Einsatz sind, können Sie Machinedrum und Monomachine muten, indem Sie Spur 1 und Spur 2 stumm schalten. Weiterhin können Sie Effekte in die mit den Thru-Maschinen belegten Spuren einschleifen und diese mit den LFOs oder den Parametern im AMP-MENÜ modulieren. Damit ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten der Klanggestaltung.

OCTATRACK ALS EFFEKTPROZESSOR

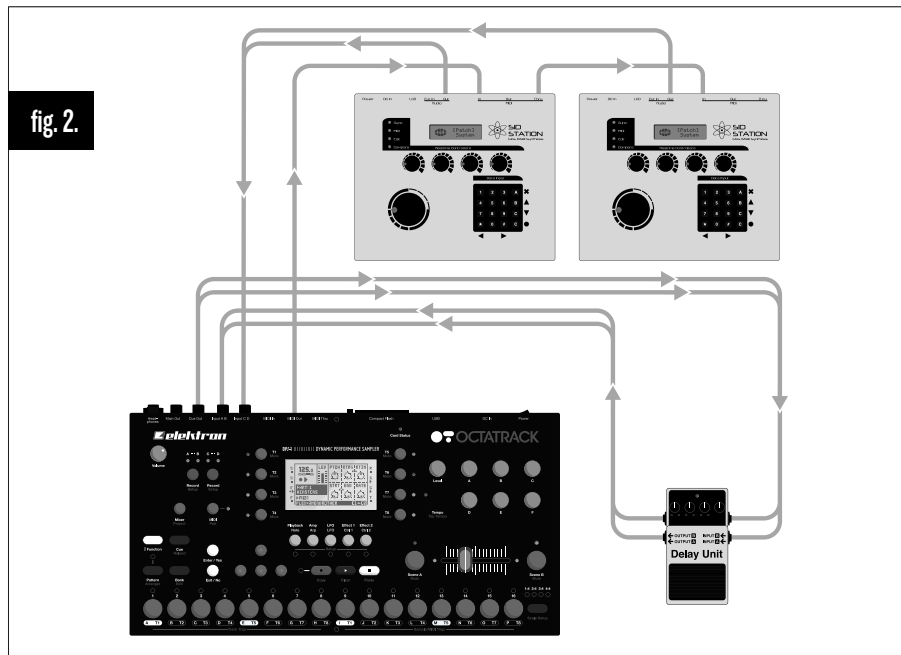
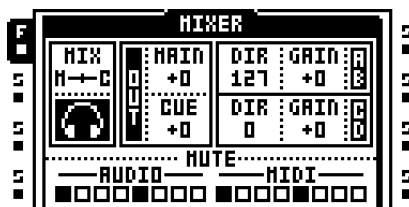
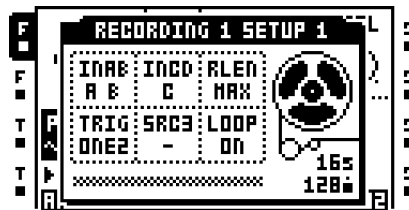


Abbildung 2: Das Ausgangspaar von Octatrack ist mit einem externen Effektgerät verbunden. Die Ausgänge des externen Effektgeräts sind an das Eingangspaar AB von Octatrack angeschlossen. Das Eingangspaar wird auf die Hauptausgänge von Octatrack gelegt. Audiosignale, die zum Vorhören an die Cue-Ausgänge gesendet werden, werden nun zum externen Effektgerät geroutet und von dort aus erneut an Octatrack zur weiteren Bearbeitung zurückgesendet. Ferner sind zwei Sidstations mit Octatrack verbunden. Diese werden über den MIDI-Sequenzer von Octatrack angesprochen; ihre Ausgänge (es handelt sich um Mono-Ausgänge) sind an Eingang C und D von Octatrack angeschlossen.

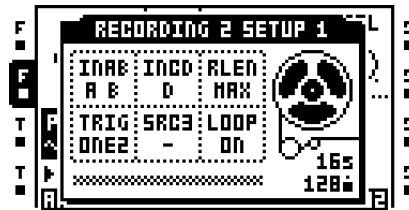
1. Arbeiten Sie analog zur Abbildung und verbinden Sie die Ausgänge der Sidstations mit dem Eingangspaar C/D von Octatrack. Belegen Sie Eingang C mit der 1. Sidstation und Eingang D mit der 2. Sidstation. Schließen Sie die Cue-Ausgänge von Octatrack an die Eingänge des externen Effektgeräts an. Verbinden Sie dann die Ausgänge des externen Effektgeräts mit dem Eingangspaar A/B von Octatrack.
2. Verbinden Sie den MIDI-Ausgang von Octatrack mit dem MIDI-Eingang der 1. Sidstation. Verbinden Sie danach den MIDI THRU-Anschluss der 1. Sidstation mit dem MIDI-Eingang der 2. Sidstation.
3. Öffnen Sie das MIXER-MENÜ mit [MIXER]. Stellen Sie unter DIR für das Eingangspaar AB den Wert 127 und für das Eingangspaar CD den Wert 0 ein. Damit wird das Audiomaterial vom Effektgerät mit voller Lautstärke direkt an die Hauptausgänge von Octatrack geroutet und das Audiomaterial der Sidstations wird ausschließlich an die Thru-Maschinen gesendet.



4. Aktivieren Sie den MIDI-Sequencer-Modus mit der **[MIDI]**-Taste. Wählen Sie die MIDI-Spur 1 an und doppeldrücken Sie kurz **[PLAYBACK]**, um das NOTEN-KONFIGURATIONSMENÜ zu öffnen. Stellen Sie den MIDI-Kanal so ein, dass die 1. Sidstation auf die MIDI-Daten von Spur 1 anspricht. Richten Sie danach die MIDI-Spur 2 so ein, dass die 2. Sidstation auf die MIDI-Daten der Spur anspricht. Platzieren Sie ein paar Noten-Trigger auf die MIDI-Spuren 1 und 2. Verlassen Sie dann den MIDI-Modus mit **[MIDI]**.
5. Bestücken Sie die Spur 3 mit einer Thru-Maschine. Setzen Sie **INCD** auf C. Damit werden die Signale der 1. Sidstation über Eingang C geroutet. Bestücken Sie die Spur 4 mit einer Thru-Maschine. Setzen Sie **INCD** auf D. Damit werden die Signale der 2. Sidstation über Eingang D geroutet.
6. Weisen Sie den Spuren 1 und 2 die Rekorderbuffer 1 und 2 zu, damit die Audiosignale der Sidstations über Octatrack abgespielt werden können.
7. Wählen Sie Spur 1 an und drücken Sie **[FUNCTION] + [REC AB]**, um das AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 1 zu öffnen. Weisen Sie dem Rekorder von Spur 1 den Eingang C zu.



8. Weisen Sie danach dem Rekorder von Spur 2 den Eingang D zu.



9. Verlassen Sie das AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 1 mit **[EXIT/NO]**. Wählen Sie die Spur 3 an. Drücken Sie **[REC]** und setzen Sie einen Trigger auf den 1. Sequenzerstep. Wiederholen Sie den Vorgang für Spur 4. Mit diesem Trigger aktivieren Sie die Thru-Maschinen.
10. Drücken Sie die **[PLAY]**-Taste von Octatrack. Nun starten die Sidstations mit der Wiedergabe und die entsprechenden Signale können an den Hauptausgängen von Octatrack abgenommen werden. Solange Octatrack Signale empfängt, leuchten die <REC>-LEDs. Die Signale der Sidstations können mit den Rekordern der Spuren 1 und 2 aufgenommen werden. Sie werden dann in den Audiobuffer geschrieben und stehen von dort aus für die Wiedergabe zur Verfügung. Um das Audiomaterial an das externe Effektgerät zu senden, drücken Sie **[CUE] + [TRACK]**. Der unter **DIR AB** im MIXER-MENÜ gewählte Wert dient an dieser Stelle als PegelEinstellung für den Aux Return. Wenn Sie die vom externen Effektgerät zurückgesendeten Signale als zu laut empfinden, sollten Sie einen niedrigeren Wert unter **DIR AB** eingeben.

OCTATRACK ALS LIVE-PROZESSOR

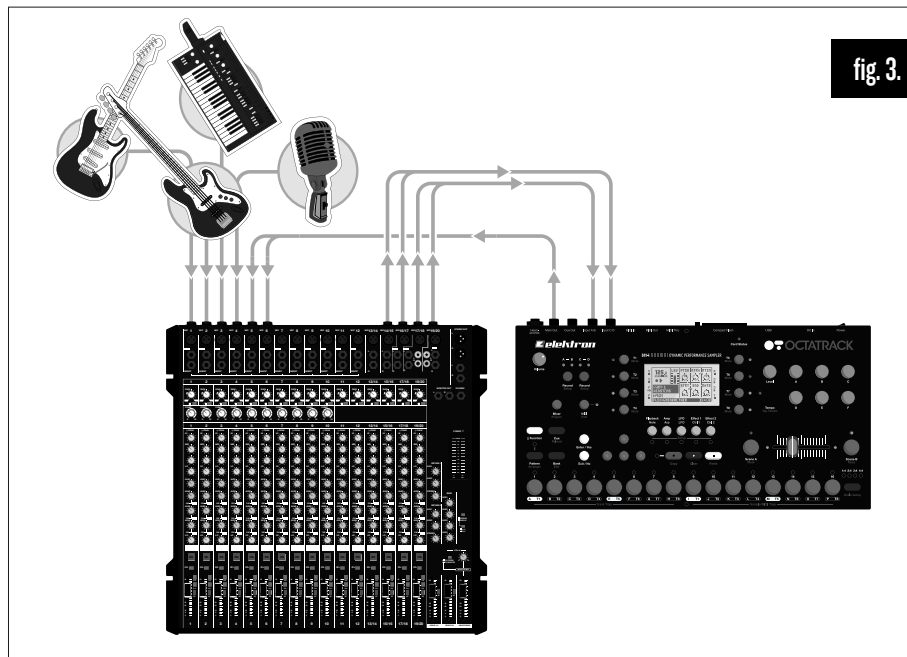
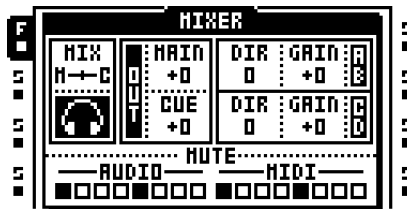


Abbildung 3: In dieser Beispielkonfiguration sind die Eingänge von Octatrack mit 4 Aux-Sends eines Mixers belegt. Auf jedem Aux Send werden individuelle Signale gesendet, die über Octatrack mit Effekten ausgestattet und als verarbeitete bzw. gesampelte Signale in Echtzeit an den Mixer zurückgesendet werden.

1. Folgen Sie der Beispielkonfiguration und verbinden Sie 4 Aux Sends Ihres Mixers mit den 4 Eingängen von Octatrack. Eingang A empfängt das Gitarrensiegel, Eingang B das Bass-Siegel, Eingang C das Synthsiegel und Eingang D das Stimmsiegel. Schließen Sie nun die Hauptausgänge von Octatrack an den Mixer an.
2. Öffnen Sie das MIXER-MENÜ mit **[MIXER]**. Stellen Sie unter **DIR** für die Eingangspaare AB und CD den Wert 0 ein. Damit verhindern Sie, dass die eingehenden Signale auf die Hauptausgängen von Octatrack gelegt werden.



3. Drücken Sie **[CUE] + [REC AB]** sowie **[CUE] + [REC CD]**. Damit routen Sie die eingehenden Audiosignale über die Cue-Ausgänge, sodass keine Signale an den Hauptausgängen anliegen. Dies ist wichtig, da nur die verarbeiteten bzw. gesampelten Signalanteile zurück zum Mixer gesendet werden sollen. Würden die eingehenden Signale direkt zu den Hauptausgängen und von dort aus zum Mixer geroutet, käme es zu Phasenproblemen.
4. Wählen Sie die Audiospur 1 mit **[TRACK 1]** an. Öffnen Sie das AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 1 mit **[FUNCTION] + [REC AB]**. Setzen Sie **INAB** auf A. Wenn Sie nun **[TRACK 1] + [REC AB]** drücken, wird das Gitarrensiegel aufgezeichnet. Wiederholen Sie den Vorgang für Spur 2, aber setzen Sie hier **INAB** auf B. Anschließend können Sie

den Bass aufnehmen. Verfahren Sie analog für die Spuren 3 und 4 und belegen Sie **INCD** mit C und D für die Aufzeichnung von Synth und Stimme.

- Bestücken Sie die Spur 1 mit dem Rekorderbuffer 1 und die Spur 2 mit dem Rekorderbuffer 2. Verfahren Sie analog für die Spuren 3 und 4. Nun können Sie Gitarre, Bass, Synth und Stimme sampeln und sofort abspielen.
- Zum Abhören können Sie den Kopfhörerausgang nutzen, da die Signale für die Hauptausgänge gesperrt sind. Die gesampelten und mit Effekten und Parameterlocks ausgestatteten Sounds können aus den Rekorderbuffern geladen und zu den Hauptausgängen von Octatrack geroutet werden. Von dort aus werden sie zur weiteren Bearbeitung an den Mixer zurückgesendet.

OCTATRACK ALS DJ-MIXER UND -SAMPLER

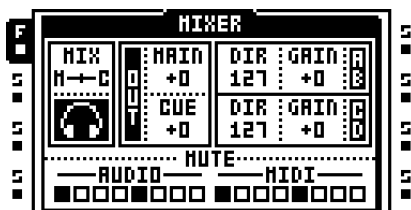


Abbildung 4: Zwei DJ Decks sind an die Eingänge von Octatrack angeschlossen. Über den Kopfhörerausgang können sowohl die Cue- als auch die Hauptausgänge abgehört werden. Der Crossfader steuert die Balance für die Ausgabe der beiden Eingangssignale. Das Routing der Eingangssignale kann über die DIR-Parameter im MIXER-MENÜ oder über die Thru-Maschinen konfiguriert werden.

ROUTING ÜBER DIR-PARAMETER

- Schließen sie das 1. DJ Deck an das Eingangspaar AB von Octatrack an. Verbinden Sie dann das 2. DJ Deck mit dem Eingangspaar CD von Octatrack.
- Laden Sie mit **[SCENE A]** + einer **[TRIG]**-Taste eine Szene in den Szenen-Slot A. Laden Sie mit **[SCENE B]** + einer anderen **[TRIG]**-Taste eine weitere Szene in den Szenen-Slot B. Die dem Szenen-Slot A zugewiesene Szene ist Szene 1, die dem Szenen-Slot B zugewiesene Szene ist Szene 2.

- Öffnen Sie das MIXER-MENÜ mit **[MIXER]**. Stellen Sie unter **DIR** für die Eingangspaare AB und CD den Wert 127 ein. Nun werden die eingehenden Signale mit voller Lautstärke an den Hauptausgängen von Octatrack ausgegeben.



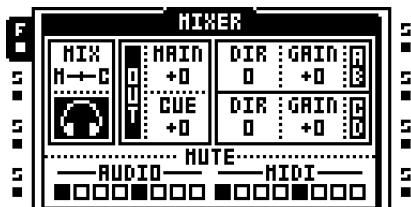
- Drücken Sie **[SCENE A]** und halten Sie die Taste weiterhin gedrückt. Der **DIR**-Parameter springt zu **XDIR**. Drehen Sie den **B**-Encoder bei gedrückter **[SCENE A]**-Taste auf, bis für **XDIR AB** die Einstellung MAX erscheint. Drehen Sie anschließend den **E**-Encoder, bis **XDIR CD** auf MIN eingestellt ist. Lassen Sie **[SCENE A]** los und drücken Sie **[SCENE B]**. Drehen Sie den **B**-Encoder auf, bis für **XDIR AB** die Einstellung MIN erscheint. Drehen Sie anschließend den **E**-Encoder, bis **XDIR CD** auf MAX eingestellt ist. Wenn Sie nun den Crossfader an den linken Anschlag setzen, werden ausschließlich die Signale des 1. DJ Decks zu den Hauptausgängen geroutet. Mit dem Crossfader am rechten Anschlag liegen ausschließlich die Signale des 2. DJ Decks an den Hauptausgängen an. Im Bereich zwischen beiden Anschlagpositionen steuert der Crossfader das Verhältnis zwischen den Signalen von Deck 1 und 2.
- Bewegen Sie den Crossfader an den linken Anschlag und spielen Sie einen Song über das 1. Deck ab. Der Song wird über die Hauptausgänge von Octatrack wiedergegeben.
- Hören Sie nun mit **[CUE] + [REC CD]** einen Song vom 2. DJ Deck über Kopfhörer ab. Richten Sie die Wiedergabe am 2. Deck so ein, dass beide Songs synchron laufen.
- Drücken Sie danach **[CUE] + [REC CD]** und setzen Sie den Crossfader an den rechten Anschlag. Nun können Sie die Signale beider Decks mit Octatrack mischen.



- Wenn Sie Spur 8 als Masterspur definieren, können Sie die eingehenden Audio-signale mit den Effekten der Masterspur versehen.
- Selbstverständlich können Sie die eingehenden Signale auch sampeln, und zwar einschließlich der gecueten Signale.

ROUTING ÜBER THRU-MASCHINEN

- Schließen sie das 1. DJ Deck an das Eingangspaar AB von Octatrack an. Verbinden Sie dann das 2. DJ Deck mit dem Eingangspaar CD von Octatrack.
- Öffnen Sie das MIXER-MENÜ mit **[MIXER]**. Stellen Sie unter **DIR** für die Eingangspaare AB und CD den Wert 0 ein. Damit werden die eingehenden Audiosignale ausschließlich über die Thru-Maschinen weitergereicht.



- Bestücken Sie die Spur 1 mit einer Thru-Maschine. Setzen Sie **INAB** auf A B. Damit werden die Eingangssignale des 1. DJ Decks über das Eingangspaar A/B geroutet. Bestücken Sie die Spur 5 mit einer Thru-Maschine. Setzen Sie **INCD** auf C D. Damit

werden die Eingangssignale des 2. DJ Decks über das Eingangspaar C/D geroutet. Mit dieser Zuweisung behalten Sie den Überblick über die Anschlüsse.

4. Laden Sie mit **[SCENE A]** + einer **[TRIG]**-Taste eine Szene in den Szenen-Slot A. Laden Sie mit **[SCENE B]** + einer anderen **[TRIG]**-Taste eine weitere Szene in den Szenen-Slot B. Die dem Szenen-Slot A zugewiesene Szene ist Szene 1, die dem Szenen-Slot B zugewiesene Szene ist Szene 2.
5. Wählen Sie die Audiospur 1 an, drücken Sie **[SCENE A]** und halten Sie die Taste gedrückt. Der **LEV**-Parameter springt zu **XLV**. Drehen Sie mit gedrückter **[SCENE A]**-Taste den **LEVEL**-Regler auf, bis für **XLV** die Einstellung MAX erscheint. Lassen Sie **[SCENE A]** los und drücken Sie **[SCENE B]**. Drehen Sie den **LEVEL**-Regler, bis für **XLV** die Einstellung MIN gewählt ist.
6. Wählen Sie die Audiospur 5 an und drücken Sie **[SCENE A]**. Drehen Sie mit gedrückter **[SCENE A]**-Taste den **LEVEL**-Regler auf, bis für **XLV** die Einstellung MIN erscheint. Lassen Sie **[SCENE A]** los und drücken Sie **[SCENE B]**. Drehen Sie den **LEVEL**-Regler, bis für **XLV** die Einstellung MAX gewählt ist. Wenn Sie nun den Crossfader an den linken Anschlag setzen, werden ausschließlich die Signale des 1. DJ Decks zu den Hauptausgängen geroutet. Mit dem Crossfader am rechten Anschlag liegen ausschließlich die Signale des 2. DJ Decks an den Hauptausgängen an. Im Bereich zwischen beiden Anschlagpositionen steuert der Crossfader das Verhältnis zwischen den Signalen von Deck 1 und 2.
7. Wählen Sie danach Spur 1 an. Platzieren Sie einen Sample-Trigger auf dem 1. Sequenzerstep. Wiederholen Sie den Vorgang für Spur 5. Mit diesen Triggern aktivieren Sie die Thru-Maschinen.
8. Drücken Sie **[PLAY]**. Nun werden die Thru-Maschinen getriggert und die Wiedergabe wird gestartet. Bewegen Sie den Crossfader an den linken Anschlag und spielen Sie einen Song über das 1. Deck ab. Der Song wird über die Hauptausgänge von Octatrack wiedergegeben.
9. Hören Sie nun mit **[CUE]** + **[TRACK 5]** einen Song vom 2. DJ Deck über Kopfhörer ab. Richten Sie die Wiedergabe am 2. Deck so ein, dass beide Songs synchron laufen.
10. Drücken Sie danach **[CUE]** + **[REC CD]** und setzen Sie den Crossfader an den rechten Anschlag. Nun können Sie die Signale beider Decks mit Octatrack mischen.



- Da in dieser Konfiguration Thru-Maschinen im Einsatz sind, können Sie die den eingehenden Signalen Effekte hinzufügen. Bei tempoabhängigen Effekten wie z. B. dem Echo Freeze Delay können Sie das Tempo von Octatrack eintippen, damit es synchron zum Tempo der gerade über die DJ Decks laufenden Songs ist.
- Selbstverständlich können Sie die eingehenden Signale auch sampeln, und zwar einschließlich der gecueten Signale.

OCTATRACK ALS MIDI CONTROL-CENTER

fig. 5.

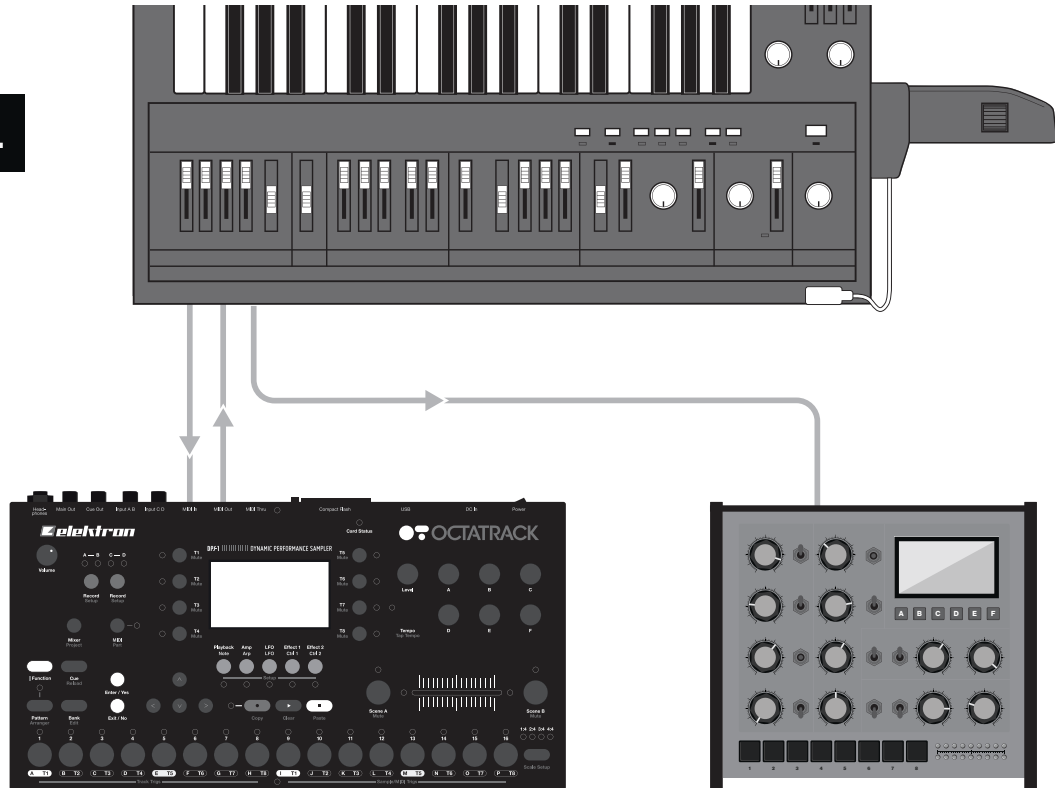


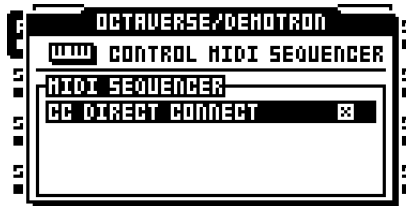
Abbildung 5: Ein externer Synthesizer ist über den MIDI-Ausgang an den MIDI-Eingang von Octatrack angeschlossen. Octatrack ist über den MIDI-Ausgang mit dem MIDI-Eingang des externen Synthesizers verbunden. Der MIDI Thru-Anschluss des Synthesizers ist mit einem Synth-Modul belegt. Im Ergebnis steuert Octatrack sowohl den Synthesizer als auch das Synth-Modul. Gleichzeitig können über den Synthesizer die Samples von Octatrack, die Sounds des Synthesizers selbst und die Sounds des Synth-Moduls getriggert werden.

CC DIRECT CONNECT-EINSTELLUNGEN UND AUTO CHANNEL

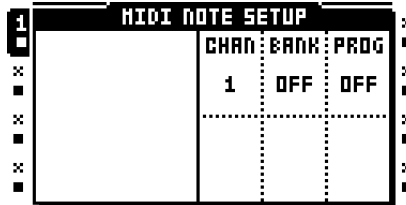
Mit der CC DIRECT CONNECT-Option gestaltet sich die MIDI-Sequenzierung intuitiver. So beispielsweise können Sie mit Octatrack als Sequenzer die Bewegungsverläufe der Regler eines externen Synthesizers sowie die über diese Regler gesendeten CCs in Echtzeit aufnehmen und Parameterlocks für diese CCs vergeben, indem Sie die Regler am Synthesizer selbst nutzen.

1. Konfigurieren Sie den MIDI-Kanal 1 des externen Synthesizers für den Empfang von MIDI-Daten. Konfigurieren Sie ebenso den MIDI-Kanal 2 des Synth-Moduls für den Empfang von MIDI-Daten. Konfigurieren Sie die Regler des Synthesizers für das Senden von CC-Befehlen und die Keyboard-Tasten für das Senden von Note On- und Note Off-Befehlen. Routen Sie alle MIDI-Daten des Synthesizers über Kanal 16. Stellen Sie den Synthesizer auf Local Off. Die hier gewählte Kanalbelegung dient lediglich als Beispiel. Sie können daher selbstverständlich auch andere Kanäle nutzen.
2. Öffnen Sie das PROJEKT-MENÜ mit **[FUNCTION] + [MIXER]**. Wählen Sie CONTROL und anschließend MIDI SEQUENCER. Bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**.

3. Aktivieren Sie die Option CC DIRECT CONNECT.



4. Verlassen Sie das PROJEKT-MENÜ und öffnen Sie das CHANNELS-MENÜ (PROJECT -> MIDI -> CHANNELS). Wählen Sie Kanal 16 als Auto Channel. Nun wird die gerade aktivierte Spur – unabhängig davon, ob es sich um eine Stereo- oder eine MIDI-Spur handelt – durch die auf Kanal 16 gesendeten MIDI-Befehle angesprochen.
5. Mit der **[MIDI]**-Taste schalten Sie in den MIDI-Modus um.
6. Wählen Sie Spur 1 aus und doppeldrücken Sie anschließend kurz **[PLAYBACK]** oder drücken Sie **[FUNCTION]** + **[PLAYBACK]**. Sie gelangen zur NOTE SETUP-Seite. Bewegen Sie den **A**-Encoder und setzen Sie **CHAN** auf 1. Drücken Sie den Encoder herunter, um die Auswahl zu bestätigen. Nun haben Sie der MIDI-Spur 1 den MIDI-Kanal 1 zugewiesen. Die auf dieser Spur gesendeten Daten steuern den Synthesizer.



7. Wiederholen Sie den Vorgang für die MIDI-Spur 2, aber stellen Sie hier den MIDI-Kanal 2 ein. Die auf dieser Spur gesendeten Daten steuern das Synth-Modul.
8. Programmieren Sie nun die CC-Befehle, die Sie mit Octatrack aufzeichnen und mit Parameterlocks versehen wollen. Im hier beschriebenen Beispiel konzentrieren wir uns auf die Grenzfrequenz des Synthesizers, die wir aufzeichnen wollen, indem wir direkt den entsprechenden Regler am Synthesizer bewegen. Wählen Sie die Spur 1 aus und öffnen Sie das CTRL 1-KONFIGURATIONSMENÜ mit Doppeldrücken von **[EFFECT 1]** oder mit Drücken von **[FUNCTION]** + **[EFFECT 1]**.
9. Wenn Sie den entsprechenden CC-Wert nicht manuell über den für die Steuerung der Grenzfrequenz zuständigen Regler am Synthesizer eingeben wollen, können Sie die MIDI-Lernfunktion aktivieren. Drücken Sie hierzu **[FUNCTION]** + den **C**-Encoder.



10. Bewegen Sie den für die Steuerung der Grenzfrequenz zuständigen Regler am Synthesizer. Nun wird der mit dem Regler eingestellte CC-Wert automatisch dem Parameter **CC1 SETUP** zugewiesen.
11. Für Spur 2 müssen Sie den CC-Wert des Synth-Moduls manuell programmieren. Öffnen Sie das CTRL 1-KONFIGURATIONSMENÜ von Spur 2, schlagen Sie den CC-Wert für die Steuerung der Grenzfrequenz am Synth-Modul im Handbuch des Moduls nach und weisen Sie diesen Wert dem Parameter **CC1 SETUP** zu.

12. Nun können Sie mit Octatrack beide externen Synth-Geräte sequenzieren. Wenn Sie jetzt mit Octatrack im LIVE-Modus Spur 1 auswählen und den für die Steuerung der Grenzfrequenz zuständigen Regler am Synthesizer bewegen, werden die Reglerbewegungen über den Sequenzer aufgezeichnet. Gleiches gilt für Parameterlocks. Halten Sie eine **[TRIG]**-Taste gedrückt und bewegen Sie den für die Steuerung der Grenzfrequenz zuständigen Regler am Synthesizer. Der über den Regler eingestellte Wert wird auf dem Step aufgezeichnet und mit einem Parameterlock versehen. Sie können den Regler am Synthesizer selbstverständlich auch sequenzieren, indem Sie das CTRL 1-HAUPT-MENÜ öffnen und den **C**-Encoder bewegen. Zur Steuerung der Grenzfrequenz des Synth-Moduls wählen Sie die MIDI-Spur 2 aus, öffnen Sie das CTRL 1-HAUPTMENÜ und bewegen Sie den **C**-Encoder.

Über das Synthesizer-Keyboard können Sie nun beide Audiospuren von Octatrack steuern und zudem Melodien auf dem Synthesizer und dem Synth-Modul spielen. Um auf dem Synthesizer selbst zu spielen, brauchen Sie lediglich die MIDI-Spur 1 zu aktivieren. Um das Synth-Modul über das Synthesizer-Keyboard zu steuern, müssen Sie die MIDI-Spur 2 aktivieren. Im LIVE-Modus können Sie die über das Synthesizer-Keyboard gesendeten Noten in Echtzeit in die MIDI-Spuren aufnehmen.

TUTORIALS

In Octatrack steckt jede Menge Potenzial. Die nachfolgenden Anleitungen geben Ihnen einen Überblick, wie Sie die wichtigsten Funktionen des Instruments nutzen können. Entsprechende Video-Tutorials finden Sie auf unseren Webseiten: www.elektron.se.

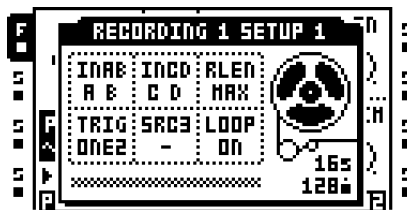
SAMPLING MIT DEN SPURENREKORDERN

Mit Octatrack können Sie sowohl manuell sampeln als auch Samples triggern. Das manuelle Sampeln erfolgt über die Tasten von Octatrack. Zum Triggern von Samples müssen Sie entsprechende Rekorder-Trigger programmieren. Zu den Spurenrekordern, siehe "SPURENREKORDER UND PICKUP-MASCHINE" on page 51.

MANUELLES SAMPLING

Zum manuellen Sampling gehen Sie wie folgt vor:

1. Stellen Sie sicher, dass Sie Octatrack für den Empfang der Signale eingerichtet haben, wenn Sie Audiomaterial von einer externen Soundquelle sampeln wollen. Der Pegel der eingehenden Signale wird durch die über den <REC>-Tasten befindlichen LEDs angezeigt. Wenn an den LEDs keine Aktivität angezeigt wird, Sie die eingehenden Signale aber dennoch hören können, sollten Sie im MIXER-MENÜ einen höheren Wert für den **GAIN**-Parameter eingeben oder aber die Lautstärke direkt am externen Gerät erhöhen. Sollten Sie keine Signale hören, vergewissern Sie sich, dass Sie im MIXER-MENÜ unter **DIR** einen anderen Wert als 0 eingegeben haben.
2. Drücken Sie die **[TRACK]**-Taste der Audiospur, mit deren Rekorder Sie arbeiten wollen.
3. Die Parameter der Eingangssignale können Sie im AUFNAHME-KONFIGURATIONS-MENÜ 1 gestalten. Zu diesem Menü gelangen Sie mit **[FUNCTION]** + **[REC AB]**. Gehen Sie zu den Optionen **INAB**, **INCD** und **SRC3** und legen Sie die Eingangskanäle fest. Geben Sie unter Umständen die gewünschten Werte für **RLEN** und **TRIG** ein. Diese beiden Einstellungen sind jedoch nicht unbedingt erforderlich.



4. Wenn Sie die über das Eingangspaar A/B eingehenden Signale sampeln wollen, drücken Sie **[TRACK]** + **[REC AB]**. Je nach den unter **INAB** gewählten Einstellungen werden die Signale der Eingänge A, B oder A/B gesampelt oder aber ignoriert.

Wenn Sie die über das Eingangspaar C/D eingehenden Signale sampeln wollen, drücken Sie **[TRACK]** + **[REC C/D]**. Je nach den unter **INCD** gewählten Einstellungen werden die Signale der Eingänge C, D oder C/D gesampelt oder aber ignoriert.

Wenn Sie interne Signale sampeln wollen, drücken Sie **[TRACK]** + **[MIDI]**. In Abhängigkeit von den unter **SRC3** gewählten Einstellungen werden entweder die Signale der Hauptausgänge oder die Signale der Cue-Ausgänge oder die Signale einer internen Audiospur gesampelt oder aber ignoriert.



- Im **AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 2** finden Sie die Parameter **FIN** und **FOUT**. Wenn Sie beide auf ihren jeweils niedrigste Wert setzen, wird das Sample mit einem leichten Fade-in bzw. Fade-out ein- bzw. ausgeblendet. Damit werden unerwünschte Klicks und Pops beim Loopen des Samples vermieden.

SAMPLING MIT REKORDER-TRIGGERN

Mit der Eingabe von Rekorder-Triggern können Sie das Sampling flexibler gestalten und automatisieren. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Stellen Sie sicher, dass Sie Octatrack für den Empfang der Signale eingerichtet haben, wenn Sie Audiomaterial von einer externen Soundquelle sampeln wollen. Der Pegel der eingehenden Signale wird durch die über den <REC>-Tasten befindlichen LEDs angezeigt. Wenn an den LEDs keine Aktivität angezeigt wird, Sie die eingehenden Signale aber dennoch hören können, sollten Sie im MIXER-MENÜ einen höheren Wert für den **GAIN**-Parameter eingeben oder aber die Lautstärke direkt am externen Gerät erhöhen. Sollten Sie keine Signale hören, vergewissern Sie sich, dass Sie im MIXER-MENÜ unter **DIR** einen anderen Wert als 0 eingegeben haben.
2. Drücken Sie die **[TRACK]**-Taste der Audiospur, mit deren Rekorder Sie arbeiten wollen.
3. Öffnen Sie das **AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 1** mit **[FUNCTION] + [REC AB]**.
4. Gehen Sie zu den Optionen **INAB**, **INCD** und **SRC3** und legen Sie die Eingangskanäle fest. Geben Sie die gewünschten Werte für **RLEN** und **TRIG** ein.



5. Stellen Sie sicher, dass der STEP-Modus aktiviert ist. Falls nicht, aktivieren Sie ihn mit **[REC]**. Platzieren Sie einen Rekorder-Trigger mit einer der **[TRIG]**-Tasten. Hinweis: Im **AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 1** sind ausschließlich die Rekorder-Trigger aufgeführt.

Standardmäßig können Sie mit den Rekordertriggern alle vorhandenen Eingänge sampeln. Vom **AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 1** aus können Sie sich die ausgewählte Aufnahmequelle anzeigen lassen, wenn Sie die **[TRIG]**-Taste drücken, mit der Sie den Rekorder-Trigger gesetzt haben. Auf dem Display wird die Aufnahmequelle farblich invertiert dargestellt und die entsprechende <REC>- bzw. <MIDI>-LED leuchtet. Die Aufnahmequellen können mit **[TRIG] + [REC AB]/[REC CD]/[MIDI]** deaktiviert werden.

6. Drücken Sie **[PLAY]**, um die Wiedergabe über den Sequenzer zu starten. Wenn Sie nun einen Rekorder-Trigger auslösen, wird das eingehende Material gesampelt.



- **Rekorder-Trigger lassen sich praktischerweise auch als One-Shot-Trigger einsetzen, z. B., wenn es beim Live-Sampeln zu umständlich wäre, einen gesetzten Rekorder-Trigger zurückzunehmen. Zum Setzen eines One-Shot-Rekorder-Triggers drücken Sie [FUNCTION] + [TRIG]. Danach leuchtet die <TRIG>-LED gelb. Zu**

den **One-Shot-Rekorder-Triggern**, siehe auch "**SAMPLING MIT REKORDER-TRIGGERN**" on page 57.

WIEDERGABEDER RECORDER-SAMPLES

Die per Rekorder aufgenommenen Samples werden in den Audiobuffer geschrieben und können in die Flex-Sample-Slot-Liste geladen werden. Sie funktionieren genau wie ein Flex-Sample.

1. Wie Sie die Rekorderbuffer zur Wiedergabe in eine Spur laden, erfahren Sie im Abschnitt "LADEN VON SAMPLES IN DIE FLEX- UND STATIC-MASCHINEN" on page 70. Die 8 Rekorderbuffer sind über dem ersten Flex-Sample in der Sample-Slot-Liste der Flex-Maschine gelistet und können mit der **[AUFWÄRTS]**-Taste angewählt werden.
2. Sie können jeden beliebigen Rekorderbuffer in jede beliebige Spur laden. Der Einfachheit halber empfiehlt es sich, den Rekorderbuffer in die Spur zu laden, mit der Sie auch das Sample-Material aufgenommen haben. Wenn Sie also den Rekorder der 1. Audiospur für die Aufnahme eingesetzt haben, sollten Sie auch den Rekorderbuffer in diese Spur laden.

SAMPLING MIT DER PICKUP-MASCHINE

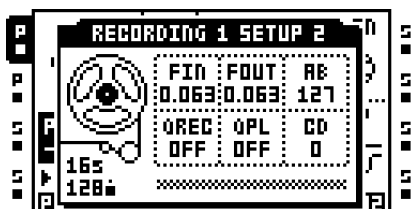
Pickup-Maschinen fungieren im Wesentlichen als Looper für erweitertes Jamming und experimentelle Sessions. Das nachfolgende Beispiel bezieht sich auf das Sampling eines an das Eingangspaar AB angeschlossenen Synthesizers mit zwei Pickup-Maschinen.

1. Bestücken Sie die Spur 1 mit einer Pickup-Maschine. Doppeldrücken Sie **[TRACK 1]** und konfigurieren Sie die Optionen für diese Maschine.
2. Bestücken Sie die Spur 2 mit einer weiteren Pickup-Maschine.
3. Nun geht es darum, die Ausgangsquellen und den Sample-Modus für die Pickup-Maschinen einzurichten. Wählen Sie Spur 1 an und drücken Sie **[FUNCTION] + [REC AB]**, um das AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 1 zu öffnen.
4. Setzen Sie **INAB** auf A B, **INCD** auf "-", **RLEN** auf MAX, **TRIG** auf ONE2, **SRC3** auf "-" und **LOOP** auf ON. Damit werden das Eingangspaar CD und die internen Spuren als Aufnahmequelle ausgeschlossen und das Risiko von einer Falschaufnahme wird minimiert.

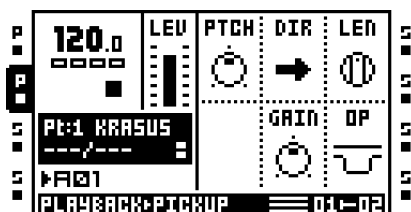


5. Drücken Sie anschließend **[FUNCTION] + [REC CD]**. Sie erhalten Zugriff auf das AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 2. Setzen Sie **FIN** und **FOUT** auf 0,063. Damit wird der Loop mit einem kurzen Fade-in bzw. Fade-out ein- bzw. ausgeblendet und eventuelle Klicks und Pops werden vermieden. Setzen Sie **AB** auf 127. So aktivieren Sie das

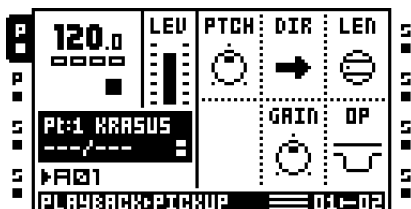
Monitoring für das Eingangspaar AB während des Samplings mit den Pickup-Maschinen. Setzen Sie **QREC** und **QPL** auf OFF. Verlassen Sie das Menü mit **[EXIT/NO]**.



6. Wählen Sie Spur 2 aus und nehmen Sie exakt dieselben Einstellungen wie weiter oben für die beiden AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜS beschrieben vor. Verlassen Sie anschließend das Menü mit **[EXIT/NO]**.
7. Drücken Sie **[PLAYBACK]**, um das WIEDERGABE-HAUPTMENÜ für die Pickup-Maschine von Spur 2 zu öffnen. Setzen Sie **LEN** auf X2. Mit dieser zweiten Pickup-Maschine wird der Slave-Loop aufgenommen, der nun doppelt so lang sein wird wie der Master-Loop. Setzen Sie **PTCH** auf 0, **DIR** auf FWD, **GAIN** auf 0 und **OP** auf DUB.



8. Drücken Sie **[TRACK 1]**. Sie gelangen zum WIEDERGABE-HAUPTMENÜ der Pickup-Maschine von Spur 1. Setzen Sie **PTCH** auf 0, **DIR** auf FWD, **GAIN** auf 0 und **OP** auf DUB. Mit dieser ersten Pickup-Maschine wird der Master-Loop aufgenommen. Unter **LEN** kann ein beliebiger Wert eingegeben werden, da dieser keine Auswirkungen auf die Aufnahme hat. Wählen Sie der Einfachheit halber einfach OFF.



9. Nun können Sie auf dem Synthesizer spielen.
10. Drücken Sie **[REC AB]**, um das Sampling mit der Pickup-Maschine von Spur 1 zu starten. Drücken Sie **[REC CD]**, um das Sampling zu stoppen. Das aufgenommene Sample wird nun im Loop abgespielt. Mit **[REC AB]** können Sie nun Overdubs hinzufügen. Mit **[REC CD]** stoppen Sie die Overdubs. Wenn Ihnen die Aufnahme nicht zusagt, können Sie **[REC CD]** drücken, um die Wiedergabe zu beenden. Mit **[REC AB]** starten Sie das Sampling erneut. Sobald die Aufnahme abgeschlossen ist, wird das Tempo von Octatrack an das Tempo des aufgenommenen Loops angepasst.
11. Drücken Sie nun **[TRACK 2]**, um die Pickup-Maschine von Spur 2 zu aktivieren. Nehmen Sie einen neuen Loop auf. Dieser wird doppelt so lang sein wie der Original-Loop.



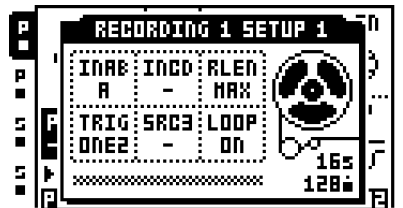
- Um den Loop rückwärts abzuspielen, müssen Sie den Parameter **DIR** auf **REV** setzen. Mit **DIR** auf **PIPO** wird der Loop im Pingpong-Modus wiedergegeben.

- Sie können die Pickup-Maschinen auch mit einem MIDI-Fußschalter steuern. Die entsprechenden Notenbefehle hierfür finden Sie im Abschnitt "Anhang C: MIDI-CCs".

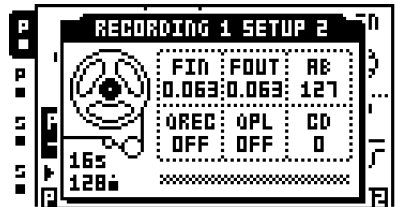
STEUERUNG DER PICKUP-MASCHINEN MIT DEM MIDI-FUSSSCHALTER

Wenn Sie die Pickup-Maschinen mit einem Fußschalter steuern, haben Sie beide Hände für die Bedienung weiterer Controller frei. Im nachfolgenden Beispiel wird Octatrack für die Aufnahme eines Gitarrensigs von Eingang A konfiguriert.

1. Verbinden Sie den MIDI-Ausgang des Fußschalters mit dem MIDI-Eingang von Octatrack.
2. Richten Sie den Auto Channel für die Übertragung von Befehlen mit dem Fußschalters ein.
3. Bestücken Sie die Spuren 1 und 2 mit einer Pickup-Maschine.
4. Wählen Sie Spur 1 aus und öffnen Sie das AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 1 mit **[FUNCTION]** + **[REC AB]**.
5. Setzen Sie **INAB** auf A, **INCD** auf "-", **RLen** auf MAX, **TRIG** auf ONE2, **SRC3** auf "-" und **LOOP** auf ON.



6. Öffnen Sie das AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ 2 mit **[FUNCTION]** + **[REC CD]**. Nehmen Sie folgende Einstellungen vor: **FIN** = 0,063, **FOUT** = 0,063, **AB** = 127, **QREC** = OFF, **QPL** = OFF und **CD** = 0.



7. Verwenden Sie dieselben Einstellungen für die Pickup-Maschine von Spur 2.
8. Nun sind 5 Pedale des MIDI-Fußschalters zu konfigurieren. Konfigurieren Sie Pedal 1 für die Übertragung der MIDI-Note 60 (= C). Mit Pedal 1 steuern Sie nun das Sampling der beiden Eingangspaare und der internen Aufnahmequelle. Da INCD und SRC3 auf "-" gesetzt sind, wird jedoch nur das Material vom Eingangspaar AB aufgenommen. Pedal 1 erfüllt nun die Funktion der **[REC AB]**-Taste von Octatrack.
9. Konfigurieren Sie Pedal 2 für die Übertragung der MIDI-Note 64 (= E). Damit schaltet Pedal 2 zwischen Play und Stop um und erfüllt nun die Funktion der **[REC CD]**-Taste von Octatrack.
10. Konfigurieren Sie Pedal 3 für die Übertragung der MIDI-Note 71 (= B). Damit nutzen Sie Pedal 3, um den Sequenzer mit der gerade aktivierten Pickup-Maschine zu synchronisieren und die Wiedergabe zu starten, sobald der synchronisierte Loops erneut einsetzt.
11. Konfigurieren Sie Pedal 4 für die Übertragung der MIDI-Note 69 (= A). Mit Pedal 4 kann nun zwischen der gerade aktiven Spur und der vorigen Spur umgeschaltet werden. Wenn also gerade Spur 2 läuft, wird mit Pedal 4 die Spur 1 aktiviert.

12. Konfigurieren Sie Pedal 5 für die Übertragung der MIDI-Note 68 (= G#). Mit Pedal 5 kann nun zwischen der gerade aktiven Spur und der nächsten Spur umgeschaltet werden. Wenn also gerade Spur 2 läuft, können Sie mit Pedal 5 die Spur 3 aktivieren.
13. Stellen Sie sicher, dass Spur 1 aktiviert ist. Spielen Sie die Gitarre.
14. Nun können Sie das Sampling mit Pedal 1 starten und mit Pedal 2 stoppen. Das aufgenommene Sample wird sofort als Loop wiedergegeben. Schalten Sie mit Pedal 5 auf Spur 2 um. Schalten Sie dann mit Pedal 4 auf Spur 1 zurück. Um den Sequenzer mit dem gerade aktivierten Pickup-Maschinen-Loop zu synchronisieren und die Wiedergabe zu starten, sobald der synchronisierte Loops erneut einsetzt, drücken Sie Pedal 3.



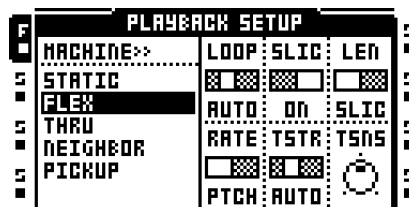
- **Selbstverständlich können Sie anstelle der MIDI-Notenbefehle auch CC-Befehle senden. Wenn klar ist, dass Sie mit dem Fußschalter ausschließlich CC-Befehle senden werden, sollten Sie den Auto Channel für den CC-Befehl 59 konfigurieren. CC 59 wird als Note On-Befehl interpretiert und die gesendeten CC-Werte werden dann als MIDI-Noten empfangen. Wenn Sie mit dieser Konfiguration beispielsweise eine kombinierte Aufnahme starten wollen, geben Sie für CC 59 den Wert 60 ein.**

REMIXEN VON LOOPS

Mit Octratrack wird das Remixen von Loops zum Kinderspiel. Nachfolgend gehen wir davon aus, dass Sie das auf der mitgelieferten CompactFlash-Karte gespeicherte Set geladen haben. Zum Laden dieses Sets und der in ihm enthaltenen Projekte, siehe "MOUNTEN VON SETS UND LADEN VON PROJEKTEN" on page 18 . Sie können selbstverständlich auch ein eigenes Set nutzen.

REMIXEN VON LOOPS UNTER VERWENDUNG VON SLICES

1. Laden Sie Pattern A01. Muten Sie alle Audiospuren mit Ausnahme der 1. Spur, welcher Sie das Flex-Sample ACDRUM zugewiesen haben. Wählen Sie die Audiospur 1 mit **[TRACK 1]** an.
2. Drücken Sie **[FUNCTION] + [PATTERN PAGE]**. Sie erhalten Zugriff auf das SCALE-MENÜ. Setzen Sie die Spurenlänge auf 16/16.
3. Drücken Sie **[REC]**, um den STEP-Modus zu aktivieren. Nun sollte die <REC>-LED leuchten. Drücken Sie **[FUNCTION] + [PLAY]**, um sämtliche auf der Spur platzierten Trigger zu löschen.
4. Platzieren Sie neue Sample-Trigger auf allen Steps (Step 1, 2, 3, usw.).
5. Doppeldrücken Sie **[PLAYBACK]**. Sie gelangen zum WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ. Setzen Sie **SLIC** auf ON. Damit wird die Wiedergabe-Funktion für Slices aktiviert.



6. Drücken Sie **[TRACK 1] + [BANK]**, um das Sample im Audio-Editor zu öffnen. Drücken Sie **[PLAYBACK]**, um das TRIM-MENÜ zu öffnen. Stellen Sie sicher, dass sich der Startpunkt ganz am Anfang des Samples befindet und der Endpunkt ganz am Ende.

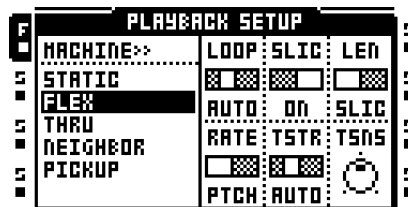
- Rufen Sie mit der **[AMP]**-Taste das SLICE-MENÜ auf. Öffnen Sie das SLICE-MENÜ mit **[ENTER/YES]**. Wählen Sie die Option <CREATE SLICE GRID> an und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Wählen Sie 16 SLICES und bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Nun wird der Drum-Loop in 16 Slices aufgeteilt.



- Rufen Sie erneut das SLICE-MENÜ **[ENTER/YES]** auf. Wählen Sie die Option <CREATE RANDOM LOCKS> an und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Es erscheint die Meldung "ALTER TRIGS? SURE?". Bestätigen Sie die Meldung mit **[ENTER/YES]**. Wenn Sie nun die Sample-Trigger auslösen, werden die Slices des Drum-Loops automatisch nach dem Zufallsprinzip wiedergegeben.
- Drücken Sie **[PLAY]**, um den Loop-Remix abzuspielen. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können Sie erneut die Option <CREATE RANDOM LOCKS> anwenden, bis Ihnen das Ergebnis zusagt.

REMIXEN VON LOOPS MIT DEM CROSSFADER

- Laden Sie Pattern A01. Muten Sie alle Audiospuren mit Ausnahme der 1. Spur, welcher Sie das Flex-Sample ACDRUM zugewiesen haben. Wählen Sie die Audiospur 1 mit **[TRACK 1]** an.
- Drücken Sie **[FUNCTION]** + **[PATTERN PAGE]**. Sie erhalten Zugriff auf das SCALE-MENÜ. Setzen Sie die Spurenlänge auf 16/16.
- Drücken Sie **[REC]**, um den STEP-Modus zu aktivieren. Nun sollte die <REC>-LED leuchten. Drücken Sie **[FUNCTION]** + **[PLAY]**, um sämtliche auf der Spur platzierten Trigger zu löschen.
- Platzieren Sie neue Sample-Trigger auf allen Steps (Step 1, 2, 3, 4, 5, usw.).
- Doppeldrücken Sie **[PLAYBACK]**. Sie gelangen zum WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ. Setzen Sie **SLIC** auf ON. Anschließend können Sie unter **STRT** festlegen, mit welchem Slice die Wiedergabe des Samples starten soll.



- Drücken Sie **[TRACK 1]** + **[BANK]**, um das Sample im Audio-Editor zu öffnen. Rufen Sie mit der **[AMP]**-Taste das SLICE-MENÜ auf.

7. Öffnen Sie das SLICE-MENÜ mit **[ENTER/YES]**. Wählen Sie die Option <CREATE SLICE GRID> an und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Wählen Sie 16 SLICES und bestätigen Sie mit **[ENTER/YES]**. Nun wird der Drum-Loop in 16 Slices aufgeteilt.



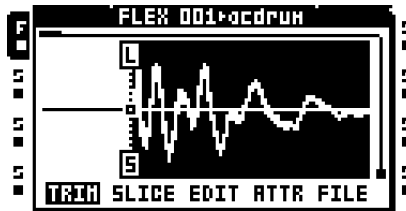
8. Verlassen Sie den Audio-Editor mit **[EXIT/NO]**.
9. Halten Sie **[SCENE A]** gedrückt und drücken Sie dazu eine **[TRIG]**-Taste, um eine Szene in den Szenen-Slot A zu laden. Da die Szene leer sein sollte, empfehlen wir Ihnen, Szene 1 zu laden. Laden Sie danach eine Szene in den Szenen-Slot B. (Laden Sie vorzugsweise Szene 2.)
10. Drücken Sie **[PLAYBACK]**, um das WIEDERGABE-HAUPTMENÜ aufzurufen. Halten Sie **[SCENE A]** gedrückt und setzen Sie dabei **STRT** auf SL1. Halten Sie anschließend **[SCENE B]** gedrückt und setzen Sie **STRT** auf SL16. Nun können Sie mit dem Crossfader zwischen dem 1. und dem 16. Slice überblenden.
11. Drücken Sie **[PLAY]**, um die Wiedergabe über den Sequenzer zu starten. Experimentieren Sie mit dem Crossfader, bis Sie eine rhythmische Abfolge gefunden haben, die Ihnen gefällt.

VORBEREITUNG VON LOOPS UND SAMPLES

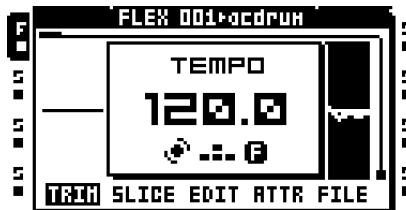
Nachfolgend erfahren Sie, wie Ihre Samples mit dem Tempo von Octatrack synchronisiert bleiben, wenn Sie Tempoänderungen vornehmen. Hierzu empfiehlt es sich, einen günstigen Startpunkt für die Wiedergabe des Samples festzulegen. Die nachfolgende Anleitung liefert Ihnen die genauen Regeln zur Vorbereitung von Loops und Samples. Gerne können Sie von diesen Regeln abweichen, sobald Sie sie routiniert beherrschen. Im Wesentlichen geht es um eine kreative Handhabung der Startpunkte und um das flexible Experimentieren mit diversen Tempoeinstellungen.

1. Bestücken Sie eine Audiospur mit einer Flex- oder einer Static-Maschine. Laden Sie einen Drum-Loop in die entsprechende Sample-Slot-Liste. Wir gehen davon aus, dass Sie ein Sample mit 4/4-Takt laden. Muten Sie alle übrigen Spuren.
2. Doppeldrücken Sie **[PLAYBACK]**. Sie gelangen zum WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ. Setzen Sie **TSTR** auf OFF. Damit deaktivieren Sie das Timestretching für das geladene Sample.
3. Drücken Sie **[REC]** und setzen Sie einen Sample-Trigger auf den 1. Sequenzerstep.
4. Drücken Sie anschließend **[FUNCTION] + [PATTERN PAGE]**. Sie erhalten Zugriff auf das SCALE-MENÜ. Setzen Sie die Spurenlänge auf 16/16. Verlassen Sie das Menü mit **[EXIT/NO]**.
5. Drücken Sie **[TRACK] + [BANK]**, um das Sample im Audio-Editor zu öffnen. Rufen Sie mit **[PLAYBACK]** das TRIM-MENÜ auf. Hier können Sie mit dem **F**-Encoder den Zoombereich ändern und mit dem **A**-Encoder den Startpunkt für die Wiedergabe setzen.

Setzen Sie den Startpunkt am besten auf eine Position vor einem Downbeat. Mit **[FUNCTION]** + **[ENTER/YES]** können Sie das Sample ab dem Startpunkt vorhören.



6. Mit **[PLAY]** starten Sie die Wiedergabe über den Sequenzer.
7. Drücken Sie **[TEMPO]**. Sie gelangen zum TEMPO-MENÜ. Bewegen Sie den **LEVEL**-Regler. Sobald das Sample nahtlos geloopet wird, haben Sie das Originaltempo des Samples gefunden.



8. Verlassen Sie das TEMPO-MENÜ mit **[EXIT/NO]**. Drücken Sie **[EFFECT 1]**, um das ATTRIBUTES-MENÜ des Audio-Editors aufzurufen. Gehen Sie zu **ORIGINAL TEMPO** und stellen Sie das gerade anliegende Tempo ein. Stellen Sie sicher, dass unter **TIME-STRETCH** die Option **NORMAL** oder die Option **BEATS** ausgewählt ist.



9. Verlassen Sie den Audio-Editor mit **[EXIT/NO]**. Rufen Sie das WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ auf und setzen Sie **TSTR** auf **AUTO**. Nun spielt das Tempo von Octatrack keine Rolle mehr für die Loop-Wiedergabe und der Loop bleibt beim Time-stretching automatisch synchronisiert.



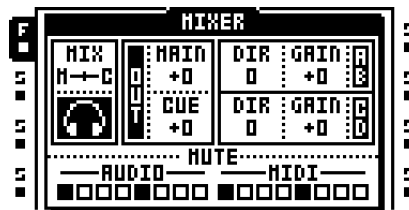
- Um den Startpunkt und die unter **ORIGINAL TEMPO** gewählte Einstellung dauerhaft mit dem Sample zu verlinken, können Sie den Befehl **SAVE SAMPLE SETTINGS** im **FILE-MENÜ** ausführen.

OCTATRACK ALS DJ DECK

Octatrack kann ebenso als voll funktionsfähiges DJ Deck eingesetzt werden, ohne dass externe DJ Decks oder DJ Mixer für das Setup hinzugezogen werden müssen.

1. Schließen Sie Ihre Kopfhörer an den Kopfhörerausgang von Octatrack an.
2. Doppeldrücken Sie **[TRACK 1]**. Sie gelangen zum SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ. Bestücken Sie die Spur 1 mit einer Static-Maschine. Drücken Sie dann **[TRACK 5]** und bestücken Sie die Spur 5 mit einer Static-Maschine. Mit dieser Zuweisung behalten Sie einen besseren Überblick über das auf den Spuren laufende Material. Spur 1 verkörpert

- Ihr 1. DJ Deck und Spur 5 Ihr 2. DJ Deck. Stellen Sie sicher, dass keine Trigger auf den Spuren platziert sind.
- Doppeldrücken Sie **[TRACK 1]** oder **[TRACK 5]**, um zur Sample-Slot-Liste der entsprechenden Static-Maschine zu gelangen. Wählen Sie eine freie Sample-Slot-Position an und drücken Sie **[ENTER/YES]**. Nun wird der Dateibrowser geöffnet. Wählen Sie ein längeres Sample aus – vorzugsweise einen ganzen Song – und drücken Sie **[ENTER/YES]**, um das Sample in den Sample-Slot zu laden. Laden Sie zwei oder drei weitere Songs in die Sample-Slot-Liste.
 - Bereiten Sie die Songs wie im Abschnitt “VORBEREITUNG VON LOOPS UND SAMPLES” on page 142 beschrieben vor, damit die Songs beim Timestretching mit dem Tempo von Octatrack synchronisiert bleiben.
 - Doppeldrücken Sie **[TRACK 1]**, um die Sample-Slot-Liste zu öffnen. Laden Sie einen Song in die Static-Maschine von Spur 1. Drücken Sie anschließend **[TRACK 5]** und laden Sie einen nächsten Song in die Static-Maschine von Spur 5.
 - Drücken Sie **[MIXER]**. Sie gelangen zum MIXER-MENÜ. Wählen Sie **MIX** aus, damit die Signale am Cue-Ausgang abgehört werden können.



- Laden Sie mit **[SCENE A]** + einer **[TRIG]**-Taste eine Szene in den Szenen-Slot A. Laden Sie mit **[SCENE B]** + einer anderen **[TRIG]**-Taste eine weitere Szene in den Szenen-Slot B. Die dem Szenen-Slot A zugewiesene Szene ist Szene 1, die dem Szenen-Slot B zugewiesene Szene ist Szene 2.
- Wählen Sie die Audiospur 1 an, drücken Sie **[SCENE A]** und halten Sie die Taste gedrückt. Der **LEV**-Parameter springt zu **XLV**. Drehen Sie mit gedrückter **[SCENE A]**-Taste den **LEVEL**-Regler auf, bis für **XLV** die Einstellung MAX erscheint. Lassen Sie **[SCENE A]** los und drücken Sie **[SCENE B]**. Drehen Sie den **LEVEL**-Regler, bis für **XLV** die Einstellung MIN gewählt ist.
- Wählen Sie die Audiospur 5 an und drücken Sie **[SCENE A]**. Drehen Sie mit gedrückter **[SCENE A]**-Taste den **LEVEL**-Regler auf, bis für **XLV** die Einstellung MIN erscheint. Lassen Sie **[SCENE A]** los und drücken Sie **[SCENE B]**. Drehen Sie den **LEVEL**-Regler, bis für **XLV** die Einstellung MAX gewählt ist. Wenn Sie nun den Crossfader an den linken Anschlag setzen, werden ausschließlich die Signale von Spur 1 zu den Hauptausgängen geroutet. Mit dem Crossfader am rechten Anschlag werden ausschließlich die Signale von Spur 5 zu den Hauptausgängen geroutet. Im Bereich zwischen beiden Anschlagpositionen steuert der Crossfader das Verhältnis zwischen den Signalen von Spur 1 und Spur 5.
- Schieben Sie den Crossfader bis zum linken Anschlag. Stellen Sie sicher, dass der STEP-Modus deaktiviert ist und drücken Sie **[TRIG 9]**. Damit triggern Sie die Static-Maschine von Spur 1 und der in die Maschine geladene Song wird über die Hauptausgänge abgespielt.
- Mit **[CUE]** + **[TRACK 5]** können Sie den Song von Spur 5 über Kopfhörer abhören. Um den Song einzuspielen, drücken Sie **[TRIG 13]** sobald der Song von Spur 1 einen Downbeat erreicht. Bewegen Sie dann den Crossfader nach rechts. Nun hören Sie einen Mix aus beiden Songs. Mit **[CUE]** + **[TRACK 5]** stoppen Sie die Wiedergabe über die Kopfhörer.

12. Laden Sie nun ein neues Sample in die Static-Maschine von Spur 1. Drücken Sie **[CUE]** + **[TRACK 1]**, um das neue Sample über Kopfhörer abzuhören. Drücken Sie **[TRIG 9]**, um das Sample beim einem Downbeat des gerade über die Hauptausgänge laufenden Songs einzuspielen. Bewegen Sie den Crossfader von rechts nach links, um beide Songs zu mixen.

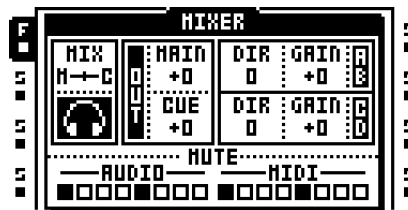


- Sie können ein komplettes DJ-Set zusammenstellen, indem Sie mehrere Songs in die Sample-Slot-Listen der Static-Maschinen laden und entsprechend der Anleitung im Tutorial **“VORBEREITUNG VON LOOPS UND SAMPLES”** on page 142 vorbereiten. Damit können Sie ohne jegliche Tempo-Probleme zwischen Ihren Songs überblenden.
- Zusätzliche Effekte wie der Filter-Sweep sorgen zudem für harmonische Übergänge.

OCTATRACK ALS EFFEKTGERÄT

Wenn Sie die Audiospuren von Octatrack mit Neighbor-Maschinen bestücken, haben Sie die Möglichkeit, mehrere Pattern miteinander zu verketten. Da die Neighbor-Maschinen das Signal der jeweils vorigen Spur noch einmal durch die eigenen Effekt-Instanzen weiterreichen, eignen sie sich hervorragend zum Erstellen von Effektketten. Im nachfolgenden Beispiel durchläuft das Signal einer externen Soundquelle bis zu 8 Effekt-Instanzen.

1. Schließen Sie eine externe Soundquelle an das Eingangspaar AB von Octatrack an. Vergewissern Sie sich, dass die <REC>-LEDs den Empfang der Audiosignale anzeigen.
2. Öffnen Sie das MIXER-MENÜ mit **[MIXER]**. Stellen Sie unter **DIR** für die Eingangspaare AB und CD den Wert 0 ein. Damit werden die eingehenden Audiosignale ausschließlich über die Thru-Maschinen weitergereicht.



3. Doppeldrücken Sie **[TRACK 1]**. Sie gelangen zum SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ. Bestücken Sie die Spur 1 mit einer Thru-Maschine. Rufen Sie das WIEDERGABE-HAUPTMENÜ auf und setzen Sie **INAB** auf A B. Damit werden die externen Signale über das Eingangspaar AB geroutet.
4. Doppeldrücken Sie **[TRACK 2]** und bestücken Sie die Spur 2 mit einer nächsten Thru-Maschine. Wiederholen Sie den Vorgang für Spur 3 und 4.
5. Wählen Sie danach Spur 1 an. Doppeldrücken Sie **[EFFECT 1]**, wählen Sie einen Effekt aus der Liste aus und weisen Sie ihn mit **[ENTER/YES]** der Spur zu. Weisen Sie der Spur einen weiteren Effekt aus dem Effektblock 2 zu. Wiederholen Sie den Vorgang für Spur 2, 3 und 4. Damit haben Sie Ihre Effektkette erstellt.
6. Wählen Sie die Spur 1 an, drücken Sie **[REC]**, um den STEP-Modus zu aktivieren, und setzen Sie einen Trigger auf den 1. Sequenzerstep. Mit diesem Trigger aktivieren Sie die Thru-Maschinen.
7. Drücken Sie **[PLAY]**. Nun wird das mit den ausgewählten Effekten versehene Signal der externen Soundquelle über die Hauptausgänge von Octatrack wiedergegeben.



- Mithilfe von Szenen können Sie zudem weitere Effektparameter in Echtzeit über den Crossfader steuern. Für rhythmische Effekte können Sie verschiedene Parameter mit Parameterlocks versehen.
- Schräge Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie die Thru-Maschine von Spur 1 gegen eine Flex-Maschine austauschen, der Sie den Rekorderbuffer 1 zuweisen. Öffnen Sie eines der beiden AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜS und setzen Sie ein paar Rekordertrigger für den Sequenzer. Stellen Sie sicher, dass die Rekorder für die Signale des Eingangspaares AB konfiguriert sind. Platzieren Sie anschließend eine entsprechende Anzahl Sample-Trigger auf Spur 1, damit Sie die Rekorderbuffer triggern können. Wenn Sie die Sample-Trigger zusätzlich mit Parameterlocks versehen, erzielen Sie Pitch- und andere Effekte. Außerdem können Sie die Spurenparameter mit den LFOs bearbeiten. Wenn Sie anschließend [PLAY] drücken, kommen Sie in den Genuss des automatisierten Echtzeit-Samplings mit allen seinen Klanggestaltungsmöglichkeiten.

DAS STARTUP-MENÜ

Wenn Sie beim Einschalten von Octatrack die **[FUNCTION]**-Taste gedrückt halten, gelangen Sie zum STARTUP-MENÜ. Hier stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Verfügung, die Sie über die **[TRIG]**-Tasten aufrufen können.

```
OCTATRACK MENU
1 . . TESTMODE
2 . . EMPTY RESET
3 . . MIDI UPGRADE
4 . . SEND UPGRADE
5 . . EXIT
```

TEST MODE

Mit der 1. **[TRIG]**-Taste aktivieren Sie den Test-Modus. Sie sollten den Test-Modus starten, wenn Sie vermuten, dass das Instrument von einem Hardware-Fehler betroffen ist. Mit dem Aktivieren des Test-Modus erscheint das nachfolgende Fenster. Sollte dies nicht der Fall sein, setzen Sie sich bitte mit dem technischen Dienst von Elektron oder mit Ihrem Vertriebshändler in Verbindung.

```
FUNCTION TEST
DRAM: [*] SRAM: [*]
USB ULPI: [OK]
ATA: [OK]
RTC: [OK]
CODEC: [OK]
DSP: C0 [OK] C1 [OK]
BATTERY: [OK]
```

EMPTY RESET

Mit der 2. **[TRIG]**-Taste veranlassen Sie einen vollständigen Reset, bei dem sämtliche Daten aus dem RAM gelöscht werden. Die Daten der CompactFlash-Karte sind hiervon nicht betroffen.

MIDI UPGRADE

Mit dieser Option bereiten Sie Octatrack für die Aktualisierung des Betriebssystems via MIDI vor.

1. Stellen Sie sicher, dass alle MIDI-Kabel angeschlossen sind.
2. Laden Sie das neue Betriebssystem in ein Programm, das für den Versand von Sysex-Dateien ausgelegt ist. Wir empfehlen Ihnen das Programm C6, das Sie von der Elektron-Website herunterladen können.
3. Drücken Sie die 3. **[TRIG]**-Taste, um die MIDI UPGRADE-Option aufzurufen. Nun wartet Octatrack auf die Übertragung des neuen Betriebssystems und auf dem LC-Display wird die Meldung "READY TO RECEIVE MIDI UPGRADE..." angezeigt.
4. Während des Empfangs der Sysex-Dateien leuchten die <TRIG>-LEDs nach dem Lauflichtprinzip auf. Die Aktualisierung des Betriebssystems kann einige Minuten in Anspruch nehmen.
5. Nach der Übertragung der Dateien erscheint die Meldung "PREPARING FLASH", gefolgt von der Meldung "UPDATING FLASH", welche anzeigt, dass die Aktualisierung

DAS STARTUP-MENÜ

abgeschlossen wird. Nach der Aktualisierung des Betriebssystems wird in der Regel auch das Installationsprogramm selbst aktualisiert. Daher sollten Sie Octatrack keineswegs ausschalten, bevor die Startup-Sequenz abgeschlossen ist bzw. bevor Sie zum Neustart aufgefordert werden!

SEND UPGRADE

Mit dieser Option können Sie das aktuelle Betriebssystem an das Gerät von Freunden oder Bekannten senden.

1. Verbinden Sie hierzu den MIDI-Ausgang Ihres aktualisierten Octatracks mit dem MIDI-Eingang des Empfängergeräts. Aktivieren Sie auf beiden Geräten das STARTUP-MENÜ.
2. Drücken Sie die 3. **[TRIG]**-Taste des Empfängergeräts, um den MIDI UPGRADE-Modus aufzurufen. Warten Sie, bis die Meldung "READY TO RECEIVE MIDI UPGRADE..." auf dem Display des Empfängergeräts erscheint.
3. Drücken Sie nun die 4. **[TRIG]**-Taste des Sendegeräts, um die Übertragung der Sysex-Dateien zu starten.



- Für eine zügige Aktualisierung des Betriebssystems können Sie das Elektron TurboCharge-Protokoll nutzen. Schließen Sie hierfür den MIDI-Eingang des Empfängergeräts an den MIDI-Ausgang des Sendegeräts und den MIDI-Ausgang des Empfängergeräts an den MIDI-Eingang des Sendegeräts an.
- Am besten führen Sie das Update von der CompactFlash-Karte aus. Rufen Sie hierzu das OS UPDATE-MENÜ auf. (Siehe auch "SYSTEM" on page 33.)

WICHTIGE TASTENKOMBINATIONEN

[REC AB/CD] + [BANK] öffnet den Rekorderbuffer der gerade geladenen Spur im Audio-Editor.

[BANK] + [TRIG] wählt die gerade geladene Soundbank aus.

[CUE] + [ENTER/YES] routet das im Audio-Editor, der Sample-Slot-Liste der Flex- oder Static-Maschine oder im Dateibrowser ausgewählte Sample zum Vorhören zu den Cue-Ausgängen.

[CUE] + [REC AB/CD] cuet das Signal des ausgewählten Eingangs.

[CUE] + [TRACK] startet das Vorhören der ausgewählten Spur.

[CUE] + [TEMPO] schaltet das Metronome ein und aus.

[CUE] + LEVEL stellt den Abhörpegel der Spur ein.

[EXIT/NO] + [TRACK] dient zum Löschen von Triggern im LIVE-Modus.

[EXIT/NO] + Herunterdrücken der *ENCODER* dient zum Löschen von Parameterlocks im LIVE-Modus.

[FUNCTION] + [REC AB/CD] ruft das AUFNAHME-KONFIGURATIONSMENÜ auf.

[FUNCTION] + [BANK] öffnet diverse Menüs, je nach Menü oder Modus, von dem aus die Tastenkombination bedient wird: Im STEP-Modus wird das SPURENTRIGGER-MENÜ geöffnet. Bei deaktiviertem STEP-Modus wird das PATTERN-MENÜ aufgerufen. Vom SCHNELLZUWEISUNGSMENÜ und vom WIEDERGABE-KONFIGURATIONSMENÜ aus wird das ausgewählte Sample im Audio-Editor geöffnet. Im ARRANGER-Modus erhalten Sie Zugriff auf mehrere Optionen. Im PART-MENÜ greifen Sie auf verschiedene Optionen zur Konfiguration der Parts zu.

[FUNCTION] + [CUE] lädt die Parametereinstellungen des angewählten Parts neu.

[FUNCTION] + [MIXER] öffnet das PROJEKT-MENÜ.

[FUNCTION] + [MIDI] öffnet das PART-MENÜ.

[FUNCTION] + [TRACK] mutet die ausgewählte Spur.

[FUNCTION] + [PATTERN] öffnet das ARRANGER-MENÜ.

[FUNCTION] + [PARAMETER] öffnet die KONFIGURATIONSMENÜS der jeweiligen Parameterseiten.

[FUNCTION] + [SCENE A/B] mutet Szene A bzw. Szene B.

[FUNCTION] + [PATTERN PAGE] öffnet das SCALE-MENÜ.

[FUNCTION] + [TRIG] setzt Parameter-Trigger und One-Shot-Trigger auf die Sequenzersteps, wenn der STEP-Modus aktiviert ist.

[FUNCTION] + [TRIG 9..16] dient zum manuellen Triggern von Parameter-Triggern anstelle von Sample-Triggern, wenn kein AUFNAHME-Modus aktiviert ist. Diese Kombination ist nur von Interesse, wenn als Trigger-Modus TRACKS oder CHROMATIC aktiviert ist.

[FUNCTION] + [TEMPO] ermöglicht die Tempo-Eingabe im Sequenzer mittels mehrfachem Antippen der **[TEMPO]**-Taste.

[FUNCTION] + [REC] sendet einen Kopierbefehl. Die zu kopierenden Daten variieren, je nach Menü und Modus, von dem aus der Befehl gesendet wird.

[FUNCTION] + [PLAY] sendet einen Löschbefehl. Die zu löschenden Daten variieren, je nach Menü und Modus, von dem aus der Befehl gesendet wird.

[FUNCTION] + [STOP] sendet einen Befehl zum Einfügen. Die einzufügenden Daten variieren je nach Menü und Modus, von dem aus der Befehl gesendet wird.

[FUNCTION] + [AUFWÄRTS]/[ABWÄRTS] aktiviert das schnelle Scrollen durch die Menü-Listen.

[FUNCTION] + [UP]/[DOWN] dient zur Änderung des gerade aktivierten Trigger-Modus, wenn die Scroll-Funktion deaktiviert ist.

[FUNCTION] + [LINKS]/[RECHTS] verschiebt die vorhandenen Trigger um einen Step, wenn der STEP-Modus aktiviert ist.

[FUNCTION] + [ENTER/YES] routet das im Audio-Editor, der Sample-Slot-Liste der Flex- oder Static-Maschine oder im Dateibrowser ausgewählte Sample zum Vorhören zu den Hauptausgängen.

[FUNCTION] + [EXIT/NO] entfernt im LIVE-Modus alle im STEP-Modus vergebenen Parameterlocks aus der gerade geladenen Spur.

[FUNCTION] + LEVEL steuert die Parameter im MIXER-HAUPTMENÜ.

[PATTERN] + [TRIG] wählt das gerade geladene Pattern aus.

[PATTERN] + [REC] kopiert die gerade geladene Patternseite.

[PATTERN] + [PLAY] löscht die gerade geladene Patternseite.

[PATTERN] + [STOP] fügt eine kopierte Patternseite in die gerade geladene Patternseite ein.

[SCENE A/B] + [TRIG] lädt eine Szene in den angewählten Szenen-Slot.

[TRACK] + [PLAY] triggert das der Maschine einer Spur zugewiesene Sample.

[TRACK] + [STOP] stoppt die Wiedergabe des der Maschine einer Spur zugewiesenen Samples.

[TRACK] + [BANK] öffnet das der Spur zugewiesene Sample im Audio-Editor.

[TRACK] + [REC AB/CD] startet das Sampling der Audio-Eingänge.

[TRACK] + [MIDI] startet das Sampling der internen Spuren.

[TRACK] + [ENTER/YES] reaktiviert die One-Shot-Rekorder-Trigger der Audiospur, deren **[TRACK]**-Taste gedrückt wird.

[TRACK] + [EXIT/NO] deaktiviert die One-Shot-Rekorder-Trigger der Audiospur, deren **[TRACK]**-Taste gedrückt wird.

[TRACK] + [LINKS]/[RECHTS] versetzt das Tempo des auf der Spur laufenden Samples.

[PARAMETER] + [REC] kopiert die Parameter-Einstellungen einer einzelnen PARAMETER-Seite.

[PARAMETER] + [STOP] fügt die Parameter-Einstellungen einer einzelnen PARAMETER-Seite ein.

[PARAMETER] + [PLAY] startet die Anwendung der Parameter-Einstellungen einer einzelnen PARAMETER-Seite.

[SCENE] + [REC] kopiert die ausgewählte Szene.

[SCENE] + [PLAY] löscht die ausgewählte Szene.

[SCENE] + [STOP] fügt eine kopierte Szene in die dem Szenen-Slot zugewiesene Szene.

[TRIG] + [ENTER/YES] wandelt einen Lock-Trigger in einen Parameter-Trigger um.

[TRIG] + [EXIT/NO] wandelt einen Sample-Trigger in einen Parameter-Trigger um. Parameter-Trigger werden in Lock-Trigger umgewandelt.

[TRIG] + [AUFWÄRTS]/[ABWÄRTS] öffnet das SAMPLE LOCK-MENÜ bei aktiviertem STEP-Modus.

[TRIG] + [LINKS]/[RECHTS] öffnet das MICRO TIMING-MENÜ bei aktiviertem STEP-Modus.

[TRIG] + [REC] kopiert den ausgewählten Trigger.

[TRIG] + [PLAY] löscht alle für den ausgewählten Trigger vergebenen Parameterlocks.

[TRIG] + [STOP] fügt einen zuvor kopierten Trigger ein.

TECHNISCHE ANGABEN

EIGENSCHAFTEN

SEQUENZER

8 Audiospuren
8 MIDI-Spuren
16 Bänke pro Projekt
256 Pattern pro Projekt
8 Arrangements pro Projekt
4 Parts pro Bank
16 Szenen pro Part
Swing und Slide
Vollständige Echtzeitsteuerung

SOUNDPROZESSOR

5 Maschinen-Instanzen
2 Effekt-Instanzen pro Spur

EFFEKTE

12/24dB Multi Mode Filter
2-Band Parametric EQ
DJ-style Kill EQ
2-10 Stage Phaser
Flanger
2-10 Tap Chorus
Compressor
Lo-Fi Collection
Echo Freeze Delay
Gatebox Plate Reverb
Comb Filter

ELEKTRISCHE ANGABEN

Symmetrische Audio-Ausgänge:
Ausgangspegel Kopfhörer: +15 dBu
Ausgangspegel Haupt-/Cue-Ausgänge: +10 dBu
Ausgangsimpedanz: 560 Ω , unsymmetrisch
SNR: 102 dBFS (20 - 20.000 Hz)
Unsymmetrische Audio-Eingänge:
Eingangsspegel: +8 dBu
Eingangsimpedanz: 9 k Ω
SNR: 99 dBFS (20 - 20.000 Hz)
Leistungsaufnahme: 8 W (typisch), 18 W (max.)
Empfohlenes Netzgerät: 6 V DC, 3 A

HARDWARE

Hinterleuchtetes LCD mit 128 x 64 Pixel
MIDI In/Out/Thru
4 x widerstandssymmetrische 6,3 mm-Klinkenausgänge
4 x 6,3 mm-Klinkeneingänge
1 x 6,3 mm-Stereo-Kopfhöreranschluss
Leistungsstarker 2-Kanal-DSP-Prozessor
44,1kHz, 24-bit D/A + A/D-Wandler
Aktualisierbares OS mit Flash-EEPROM-Speicher
USB 2.0-Anschluss
CompactFlash-Kartenlesegerät
Optischer Infinium-Crossfader

GEHÄUSE

Stahlblech
Abmessungen: 340 x 181 x 63mm (Breite/Tiefe/Höhe)
(einschließlich Drehregler, Anschlüsse und GummifüÙe)
Gewicht: ca. 2,4 kg

ELEKTRISCHE ANGABEN - NETZTEIL (PSU-2)

Eingangsspannung: 100-240 V (43-60 Hz)
Eingangsstecker: IEC320-C8 (2-polig)
Einschaltstrom: 50 A max.
Ausgangsspannung: 5,7 - 6,3 V DC
Ausgangsstrom: 3,5 A max.
Ausgangsbuchse: 5,5 x 2,5 mm-Hohlstecker, Pluspol in der Mitte

UNSER DANK GEHT AN:

UNSER DANK GEHT AN:

PRODUKTDESIGN UND -ENTWICKLUNG

Magnus Forsell
Anders Gärder
Jimmy Myhrman
Jon Mårtensson
David Revelj
Daniel Troberg

SONSTIGES DESIGN

Thomas Ekelund
Jesper Kouthoofd

WERKSEINSTELLUNGEN SOUNDDESIGN

Filip Leyman
Daniel Troberg

BENUTZERHANDBUCH

Thomas Ekelund
Jon Mårtensson

KONTAKT

ELEKTRON-WEBSITE

<http://www.elektron.se>

POSTANSCHRIFT

Elektron Music Maschinen MAV AB
Sockerbruket 9
SE-414 51 Gothenburg
Schweden

PHONE

+46 (0)31 743 744 0

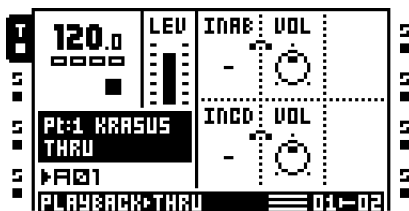
Anhang A: MASCHINEN-INSTANZEN

Nachfolgend werden die Maschinen-Instanzen von Octatrack und die ihnen zuweisbaren Parameter erläutert.

THRU-MASCHINE

Die Thru-Maschine ist ideal für das direkte Durchschleifen von eingehenden Audiosignalen in Live-Sessions; somit können Sie Octatrack beispielsweise als Mischer oder externes Effektgerät einsetzen. Das Audio-Material für die Thru-Maschine muss entsprechend getriggert werden. Mit **[TRACK]** + **[STOP]** stoppen Sie den Signalfluss.

HAUPTMENÜ



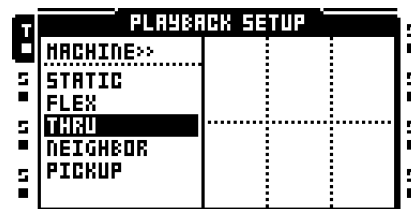
Unter **INAB** wählen Sie aus, wie das Eingangspaar AB behandelt werden soll.

Unter **VOL** geben Sie den Pegel der zuvor in der Sektion **INAB** gewählten Eingänge ein. Der Höchstwert hebt das Signal um +12 dB an; an der Untergrenze wird das Signal stummgeschaltet.

Unter **INCD** wählen Sie aus, wie das Eingangspaar CD behandelt werden soll.

Unter **VOL** geben Sie den Pegel der zuvor in der Sektion **INCD** gewählten Eingänge ein. Der Höchstwert hebt das Signal um +12 dB an; an der Untergrenze wird das Signal stummgeschaltet.

KONFIGURATIONSMENÜ

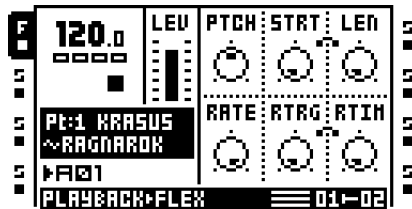


Keine Parameter verfügbar.

FLEX-MASCHINE

Mit der Flex-Maschine bekommen Sie eine Fülle an flexiblen Soundbearbeitungsmöglichkeiten an die Hand. Die in die Flex-Maschine geladenen Samples werden ins RAM übertragen und können frei verdreht, gestretcht und kombiniert werden. Die Flex-Maschine wird damit zum unschlagbaren Soundprozessor.

HAUPTMENÜ



PTCH erfasst die Tonhöhe des Samples. Die Tonhöhe kann jeweils um eine Oktave angehoben oder gesenkt werden. Ganze Zahlen entsprechen Halbtonen.

STRT gibt den Startpunkt des Samples an (lineare Abfolge). Enthält das Sample Slices und ist **SLIC** im FLEX-KONFIGURATIONSMENÜ auf ON gesetzt, bestimmt **STRT**, wie zwischen den Slices ausgewählt wird. Ist der **STRT**-Wert größer als die Anzahl der tatsächlich vorhandenen Samples, wird das letzte Slice ausgewählt.

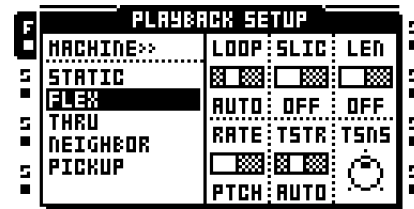
LEN legt die Länge des Samples bzw. Slice fest. Die entsprechende Einstellung ist über den Parameter **LEN** im FLEX-KONFIGURATIONSMENÜ vorgegeben.

RATE regelt die Wiedergabegeschwindigkeit in Abhängigkeit von dem für **RATE** im FLEX-KONFIGURATIONSMENÜ gewählten Wert. Ist der Wert Null gewählt, findet keine Wiedergabe statt. Bei negativen Werten wird das Sample rückwärts abgespielt.

RTRG legt die Anzahl der Triggerwiederholungen für die Notentrieger fest.

RTIM gibt die Pause zwischen den Triggerwiederholungen an. Die Pause verhält sich synchron zum aktuellen Tempo und ihr jeweiliger Wert ist an den programmierten Sequenzer-Steps ausgerichtet.

KONFIGURATIONSMENÜ



LOOP bezieht sich auf die Einstellung für den Master-Loop der Audio-Spur. AUTO bedeutet, dass die jeweiligen Loop-Einstellungen aus dem Audio-Editor übernommen werden. Damit lassen sich für jedes Sample eigene Loop-Einstellungen programmieren.

Mit **SLIC** legen Sie fest, ob Slices ausgewählt werden. Ist dies der Fall, ist der Startpunkt des Samples in der **STRT**-Einstellung im FLEXHAUPTMENÜ ausschlaggebend.

Die Optionen für **LEN** richten sich danach, ob **SLIC** auf ON gesetzt wurde. Ist dies der Fall, stehen für **LEN** die Optionen SLIC oder TIME zur Verfügung. Mit SLIC bestimmt **LEN** die Anzahl der Slices, die ab dem für **STRT** im FLEX-HAUPTMENÜ angegebenen Startpunkt abgespielt werden. Mit TIME bestimmt **LEN** die Länge eines bestimmten Slice. Ist **SLIC** auf OFF gesetzt, stehen für **LEN** die Optionen OFF oder TIME zur Verfügung. OFF bedeutet, dass der **LEN**-Wert im FLEX-HAUPTMENÜ ignoriert wird. Mit TIME bestimmt **LEN** die Länge des Samples, das ab dem für **STRT** im FLEX-HAUPTMENÜ angegebenen Startpunkt abgespielt wird (lineare Abfolge).

RATE legt fest, ob die im FLEX-HAUPTMENÜ ersichtliche **RATE**-Einstellung das Timestretching oder die Tonhöhe des Sample regelt.

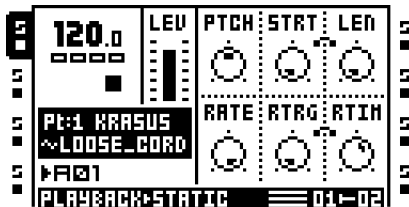
TSTR bezieht sich auf die Einstellung für das Master-Timestretching. AUTO bedeutet, dass die jeweiligen Timestretching-Einstellungen aus dem Audio-Editor übernommen werden. Damit lassen sich für jedes Sample eigene Timestretching-Einstellungen programmieren.

TSNS regelt die Ermittlung von Transienten, wenn der Timestretch-Algorithmus auf BEAT gesetzt ist. Je höher dieser Wert, desto empfindlicher der Algorithmus.

STATIC-MASCHINE

Die Static-Maschine ist optimal zum Abspielen von Samples mit Überlänge. Das Audio-Material wird direkt von der CompactFlash-Karte gestreamt, wodurch auch Dateien im Gigabereich geladen werden können. Als Bearbeitungsmöglichkeiten stehen Timestretching und Tonhöhenveränderung zur Verfügung.

HAUPTMENÜ



PTCH erfasst die Tonhöhe des Samples. Die Tonhöhe kann jeweils um eine Oktave angehoben oder gesenkt werden. Ganze Zahlen entsprechen Halbtonen.

STRT gibt den Startpunkt des Samples an (lineare Abfolge). Enthält das Sample Slices und ist **SLIC** im STATIC-KONFIGURATIONS MENÜ auf ON gesetzt, bestimmt **STRT**, wie zwischen den Slices ausgewählt wird. Ist der **STRT**-Wert größer als die Anzahl der tatsächlich vorhandenen Samples, wird das letzte Slice ausgewählt.

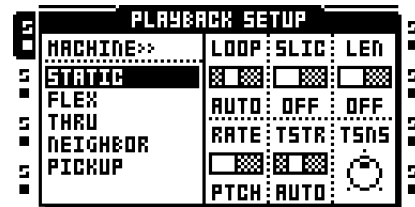
LEN bezieht sich auf die Länge des Samples bzw. Slice. Die entsprechende Einstellung ist über den Parameter **LEN** im STATIC-KONFIGURATIONS-MENÜ vorgegeben.

RATE erfasst die Wiedergabegeschwindigkeit in Abhängigkeit vom für den Parameter **RATE** im STATIC-KONFIGURATIONS MENÜ gewählten Wert. Ist der Wert Null gewählt, findet keine Wiedergabe statt. Bei negativen Werten wird das Sample rückwärts abgespielt.

RTRG legt die Anzahl der Triggerwiederholungen für die Notentrigger fest.

RTIM gibt die Pause zwischen den Triggerwiederholungen an. Die Pause verhält sich synchron zum aktuellen Tempo und ihr jeweiliger Wert ist an den programmierten Sequenzer-Steps ausgerichtet.

KONFIGURATIONS MENÜ



LOOP bezieht sich auf die Einstellung für den Master-Loop der Audio-Spur. AUTO bedeutet, dass die jeweiligen Loop-Einstellungen aus dem Audio-Editor übernommen werden. Damit lassen sich für jedes Sample eigene Loop-Einstellungen programmieren.

Mit **SLIC** legen Sie fest, ob Slices ausgewählt werden. Ist dies der Fall, ist der Startpunkt des Samples in der **STRT**-Einstellung im STATIC-HAUPT-MENÜ ausschlaggebend.

Die Optionen für **LEN** richten sich danach, ob **SLIC** auf ON gesetzt wurde. Ist dies der Fall, stehen für **LEN** die Optionen SLIC oder TIME zur Verfügung. Mit SLIC bestimmt **LEN** die Anzahl der Slices, die ab dem für **STRT** im STATIC-HAUPTMENÜ angegebenen Startpunkt abgespielt werden. Mit TIME bestimmt **LEN** die Länge eines bestimmten Slice. Ist **SLIC** auf OFF gesetzt, stehen für **LEN** die Optionen OFF oder TIME zur Verfügung. OFF bedeutet, dass der **LEN**-Wert im STATIC-HAUPT-MENÜ ignoriert wird. Mit TIME bestimmt **LEN** die Länge des Samples, das ab dem für **STRT** im FLEX-HAUPTMENÜ angegebenen Startpunkt abgespielt wird (lineare Abfolge).

RATE legt fest, ob die im FLEX-HAUPTMENÜ ersichtliche **RATE**-Einstellung das Timestretching oder die Tonhöhe des Sample regelt.

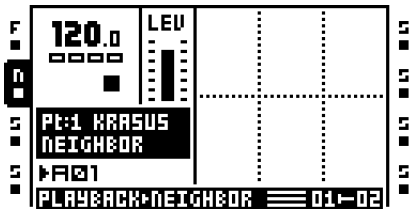
TSTR bezieht sich auf die Einstellung für das Master-Timestretching. AUTO bedeutet, dass die jeweiligen Timestretching-Einstellungen aus dem Audio-Editor übernommen werden. Damit lassen sich für jedes Sample eigene Timestretching-Einstellungen programmieren.

TSNS regelt die Ermittlung von Transienten, wenn der Timestretch-Algorithmus auf BEAT gesetzt ist. Je höher dieser Wert, desto empfindlicher der Algorithmus.

NEIGHBOR-MASCHINE

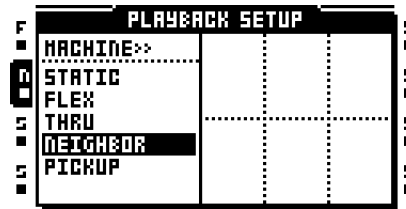
Die Neighbor-Maschine gibt das Signal des benachbarten Kanals weiter. Damit lassen sich beeindruckende Effektketten erzielen. Bitte beachten Sie, dass die Spuren 1 und 5 nicht mit der Neighbor-Maschine bestückt werden können.

HAUPTMENÜ



Keine Parameter verfügbar.

KONFIGURATIONSMENÜ

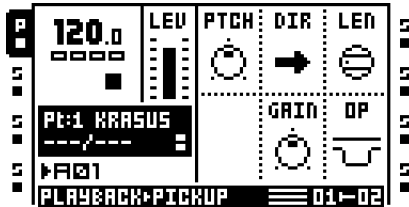


Keine Parameter verfügbar.

PICKUP-MASCHINE

Die Pickup-Maschine gestattet die Aufnahme von Loops. Hierzu greifen die Pickup-Maschinen auf die Rekorder und die Rekorderbuffer der ausgewählten Spur zurück. Je nach Spurenuweisung kann die Funktion der **[RECORD]**-Taste variieren. Die Parameter der Pickup-Maschine können nicht mit einem Lock versehen werden. Zu den Pickup-Maschinen siehe auch see "SAMPLING MIT DEN PICKUP-MASCHINEN" on page 57.

HAUPTMENÜ



PITCH erfasst die Tonhöhe des Samples. Die Tonhöhe kann jeweils um eine Oktave angehoben oder gesenkt werden. Ganze Zahlen entsprechen Halbtönen. Für das Overdubbing und Überschreiben von Samples muss hier der Wert 0 gewählt werden.

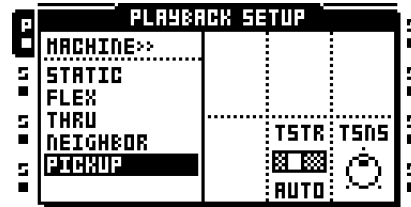
DIR regelt den Wiedergabe-Modus (Vorwärts-Wiedergabe von Anfang bis Ende, Vorwärts-/Rückwärts-Wiedergabe, Rückwärts-Wiedergabe).

Unter **LEN** legen Sie den Faktor fest, mit dem die Länge der Slave-Loops im Verhältnis zum Master-Loop multipliziert werden soll. Jeder neue Loop wird als Slave-Loop behandelt. Der zuerst mit der Pickup-Maschine aufgenommene Loop gilt als Master-Loop; für ihn ist diese Einstellung nicht verfügbar.

Mit **GAIN** regeln Sie die Lautstärke Ihrer Aufnahmen und Overdubs und steuern schrittweise deren Fade-out. Der Wert wird in dB angegeben.

Mit **OP** legen Sie das Aufnahmeverhalten fest. Solange **GAIN** ausgewählt ist, können Sie keine neuen Loops mit der Pickup-Maschine aufnehmen, sondern lediglich die Lautstärke der bereits vorhandenen Loops ändern. Mit **DUB** können Sie Overdubs über den Original-Loop legen. Die Lautstärke der Overdubs regeln Sie über die **GAIN**-Einstellung.

KONFIGURATIONSMENÜ



TSTR bezieht sich auf die Einstellung für das Master-Timestretching. **AUTO** bedeutet, dass die jeweiligen Timestretching-Einstellungen aus dem Audio-Editor übernommen werden. Die Timestretching-Funktion kann nicht deaktiviert werden.

TSNS regelt die Ermittlung von Transienten, wenn der Timestretch-Algorithmus auf **BEAT** gesetzt ist. Je höher dieser Wert, desto empfindlicher der Algorithmus.

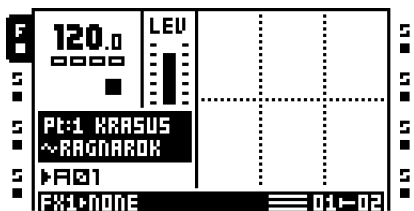
Anhang B: EFFEKTE IM ÜBERBLICK

Nachfolgend werden die Effekte von Octatrack und die ihnen zuweisbaren Parameter erläutert.

NONE

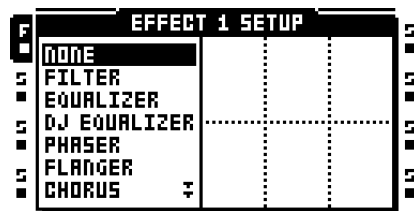
Diese Einstellung beinhaltet keinerlei Effekte. Sie können diese Einstellung nutzen, wenn Sie planen, garantiert keinerlei Effekte einzuspielen.

HAUPTMENÜ



Keine Parameter verfügbar.

KONFIGURATIONSMENÜ

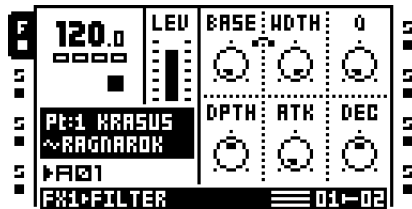


Keine Parameter verfügbar.

12/24DB MULTI MODE FILTER

Mit dem resonanzfähigen 12/24dB Lo/Hi/Bandpassfilter regeln Sie die Cutoff-Frequenz für Tief- und Hochpassfilter. Die Breite des Bandpassfilters kann flexibel eingestellt werden.

HAUPTMENÜ



BASE entspricht der Grenzfrequenz des Filters. Wenn Sie die Grenzfrequenz verändern, nachdem Sie für **WIDTH** den Höchstwert gewählt haben, arbeitet das Multi-Mode-Filter als Hochpassfilter.

WIDTH entspricht dem Frequenzintervall zwischen den Grenzfrequenzen von Tief- und Hochpassfilter. Wenn Sie das Frequenzintervall verändern, nachdem Sie für **BASE** den Mindestwert gewählt haben, arbeitet das Multi-Mode-Filter als Tiefpassfilter.

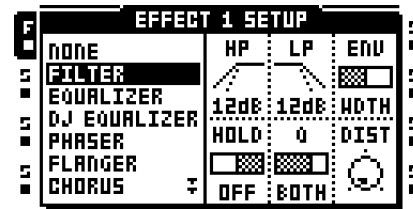
Q bezieht sich auf die Resonanzstärke für die im KONFIGURATIONSMENÜ des Multi-Mode-Filters eingestellte(n) Grenzfrequenz(en).

DEPTH steuert, wie die Filterhüllkurve die Grenzfrequenz(en) beeinflusst. Bei negativen Werten wird die Hüllkurve für das Filter umgedreht.

ATK regelt die Anstiegszeit der Filterhüllkurve.

DEC regelt die Abklingzeit der Filterhüllkurve.

KONFIGURATIONSMENÜ



HP steuert die Steilheit der Hochpassfilterflanke. Zur Auswahl stehen ebenso 12 dB oder 24 dB.

LP steuert die Steilheit der Tiefpassfilterflanke. Zur Auswahl stehen ebenso 12 dB oder 24 dB.

Mit **ENV** wählen Sie aus, welchen Parameter die Filterhüllkurve beeinflusst.

Unter **HOLD** legen Sie fest, ob die Filterhüllkurve durch den **HOLD**-Parameter im AMP-HAUPTMENÜ beeinflusst werden soll.

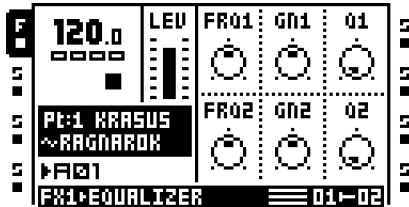
Q regelt, wie sich die Resonanz auf die Grenzfrequenzen auswirkt. Die Resonanz kann die Parameter **BASE**, **WIDTH**, beide gemeinsam oder keinen von beiden Parametern beeinflussen.

DIST entspricht der Übersteuerungsreserve des Filters. Je höher der Wert, desto geringer die Reserve.

2-BAND PARAMETRIC EQ

Mit der parametrischen Klangregelung können Sie die Klangfarbe modulieren. Es können 2 Frequenzbänder abgeschwächt oder verstärkt werden.

HAUPTMENÜ



Unter **FRQ1** legen Sie die Mittenfrequenz des ersten Frequenzbands fest.

Mit **GN1** verstärken Sie diese Frequenz oder schwächen sie ab.

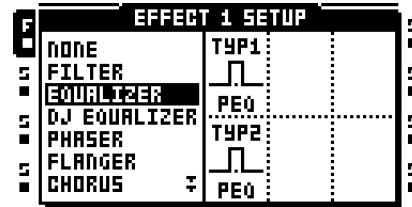
Q1 regelt die Breite des Frequenzbereichs, der mit **GN1** verstärkt oder geschwächt wird. Je höher der Wert, desto schmaler die Frequenzkurve.

Unter **FRQ2** legen Sie die Mittenfrequenz des zweiten Frequenzbands fest.

Mit **GN2** verstärken Sie diese Frequenz oder schwächen sie ab.

Q2 regelt die Breite des Frequenzbereichs, der mit **GN2** verstärkt oder geschwächt wird. Je höher der Wert, desto schmaler die Frequenzkurve.

KONFIGURATIONSMENÜ



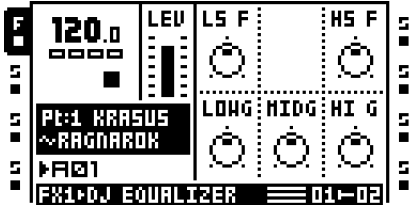
Unter **TYP1** legen Sie fest, wie das erste Frequenzband abgestuft wird. (Kuhschwanz-Tiefenfilter, vollparametrischer EQ oder Kuhschwanz-Höhenfilter)

Unter **TYP2** legen Sie fest, wie das zweite Frequenzband abgestuft wird. (Kuhschwanz-Tiefenfilter, vollparametrischer EQ oder Kuhschwanz-Höhenfilter)

DJ STYLE KILL EQ

Diese Entzerrervariante ist ein Hybrid aus Filter und EQ: ein 3-Band-Entzerrer, der die Frequenzbänder vollständig herausfiltert.

HAUPTMENÜ



LS F entspricht der Grenzfrequenz des Tiefenfilters.

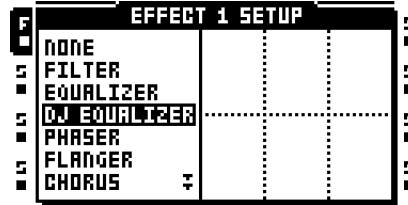
HS F entspricht der Grenzfrequenz des Höhenfilters.

LOWG regelt den Pegel des ersten Frequenzbands. Der Höchstwert hebt das Signal um +12 dB an. Der Mindestwert filtert alle Frequenzen.

MIDG regelt den Pegel des zweiten Frequenzbands. Der Höchstwert hebt das Signal um +12 dB an. Der Mindestwert filtert alle Frequenzen.

HI G regelt den Pegel des dritten Frequenzbands. Der Höchstwert hebt das Signal um +12 dB an. Der Mindestwert filtert alle Frequenzen.

KONFIGURATIONSMENÜ

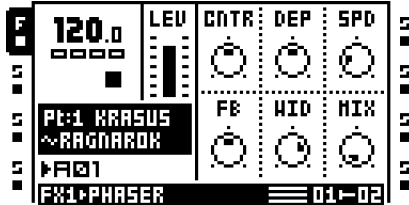


Keine Parameter verfügbar.

2-10 STAGE PHASER

Mit dem Phaser erzeugen Sie eine ganze Reihe schwingender Effekte, mit denen Sie Ihre Sounds verbreitern können.

HAUPTMENÜ



Mit **CNTR** legen Sie den Mittenbereich für die Phasenmodulation fest.

DEP entspricht der Tiefe der Phasenmodulation.

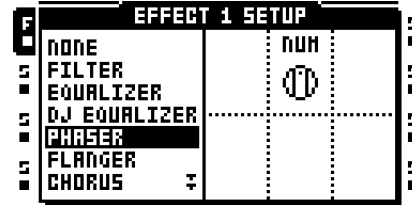
SPD regelt die Geschwindigkeit, mit der die Phasentiefe moduliert wird.

FB regelt die Rückkopplungsstärke (Feedback) des Direktsignals.

Unter **WID** stellen Sie die Stereobreite des Effektsignals ein.

MIX regelt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.

KONFIGURATIONSMENÜ

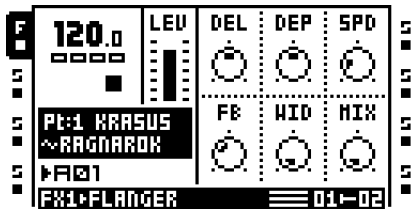


Unter **NUM** stellen Sie die Bearbeitungsstufen des Phasers ein.

FLANGER

Der Flangereffekt ähnelt dem Phasereffekt. Der wesentliche Unterschied zwischen beiden besteht in der Verteilung der Kerben im Frequenzverlauf. Beim Flangereffekt sind die Kerben gleichmäßig verteilt.

HAUPTMENÜ



DEL regelt die Verzögerung des Effektsignals.

DEP justiert die Effekttiefe.

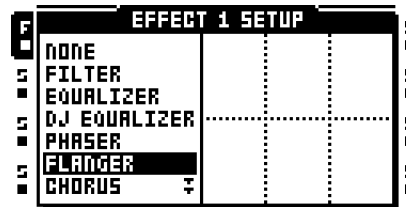
SPD regelt die Effektgeschwindigkeit.

FB regelt die Rückkopplungsstärke (Feedback) des Direktsignals.

Unter **WID** stellen Sie die Stereobreite des Effektsignals ein.

MIX regelt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.

KONFIGURATIONSMENÜ

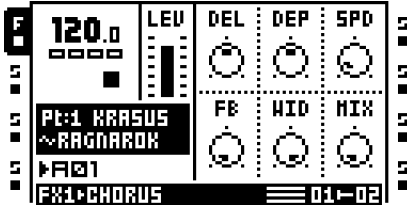


Keine Parameter verfügbar.

2-10 TAP CHORUS

Der flexible Stereo-Choruseffekt verbessert das Stereobild, indem er den Sound glättet und weicher gestaltet.

HAUPTMENÜ



DEL regelt die Verzögerung des Effektsignals.

DEP justiert die Modulationtiefe.

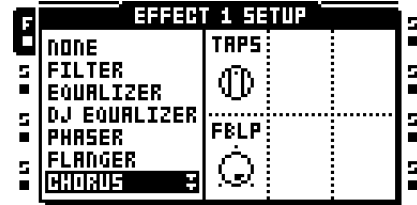
Unter **SPD** legen Sie die Geschwindigkeit der niederfrequenten Modulation fest.

FB regelt die Rückkopplungsstärke (Feedback) des Effektsignals.

Unter **WID** stellen Sie die Stereobreite des Effektsignals ein.

MIX regelt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.

KONFIGURATIONSMENÜ



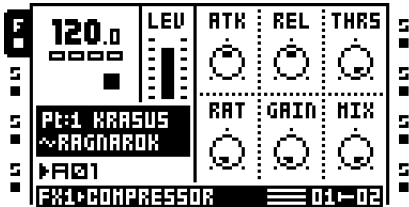
Unter **TAPS** stellen Sie die Bearbeitungsstufen für den Choruseffekt ein.

Mit **FBLP** regeln Sie den Tiefpassfilter des Rückkopplungssignals.

DYNAMIX COMPRESSOR

Mit dem Dynamikprozessor können Sie den Grundpegel einer Audiospur bzw. eines Patterns anheben sowie den Einfluss von Transienten minimieren.

HAUTMENÜ



ATK regelt die Einschaltzeit mit Werten zwischen 0,5 ms und 100 ms.

REL regelt die Ausschaltzeit mit Werten zwischen 50 ms und 5 s.

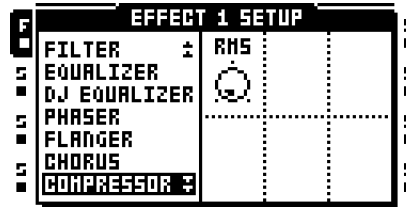
Mit **THRS** legen Sie fest, von welchem Signalpegel an der Kompressor das Signal bearbeitet.

Mit **RAT** stellen Sie das Kompressionsverhältnis zwischen 1:1 und 1:255 ein.

GAIN regelt den Pegel des Ausgangssignals.

MIX regelt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.

KONFIGURATIONSMENÜ

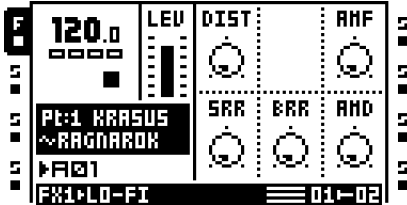


Unter **RMS** legen Sie die Arbeitsweise des Kompressors fest. Mit der Einstellung Null sucht der Kompressor nach Pegelspitzen; mit dem Höchstwert wird der Pegel des gesamten Eingangssignals gleichmäßig bearbeitet.

LO-FI COLLECTION

Mit den LoFi-Effekten können Sie das Audiosignal künstlich verschlechtern. An dieser Stelle sei zur Vorsicht geraten, da Sie hier zum Teil eine drastische Wirkung erzielen!

HAUPTMENÜ



DIST regelt Übersteuerung und Verzerrung.

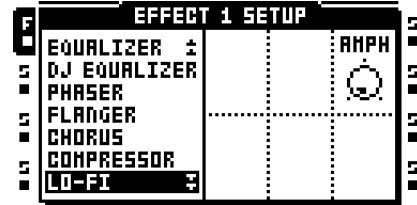
Unter **AMF** stellen Sie die Modulationsfrequenz des Amplitudenmodulators ein. Dieser arbeitet im Wesentlichen als Pegelregler und wird durch den LFO gesteuert. Höhere Werten führen hier zu einer extremen Klangveränderung.

SRR regelt die Reduzierung der Samplerate.

BRR regelt die Reduzierung der Bitrate.

Unter **AMD** stellen Sie die Modulationstiefe des Amplitudenmodulators ein.

KONFIGURATIONSMENÜ

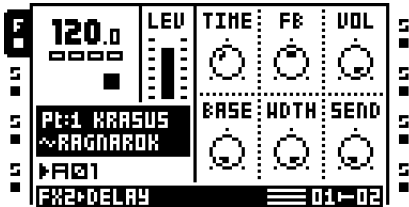


Mit **AMPH** legen Sie die Startphase für die Amplitudenmodulation fest (in Grad). Mit der 90-Grad-Einstellung setzt der Modulator an der höchsten Amplitude an; mit der 270-Grad-Einstellung an der niedrigsten Amplitude.

ECHO FREEZE DELAY

Diese Verzögerung sorgt für einen Echoeffekt. Zusätzlich können Sie mit der Echo-Freeze-Funktion bestimmte Soundabschnitte wiederholen.

HAUPTMENÜ



TIME regelt die Verzögerung der Effektschleife. Die Verzögerungszeit ist mit dem gerade anliegenden Tempo synchronisiert und wird in 256tel-Noten gemessen. Wenn Sie also mit einer Verzögerung von 1 Beat arbeiten wollen (vier 16tel-Noten), müssen Sie als Verzögerungszeit 64 einstellen. Ist **SYNC** deaktiviert, wird die Verzögerungszeit nicht mit dem gerade anliegenden Tempo synchronisiert.

FB regelt den Anteil des Ausgangssignals, der als Rückkopplungssignal zum Eingang des Effektsignals zurückgeführt wird. Mit dieser Funktion können Sie Verzögerungen mit unterschiedlichen oder endlosen Echos erwirken.

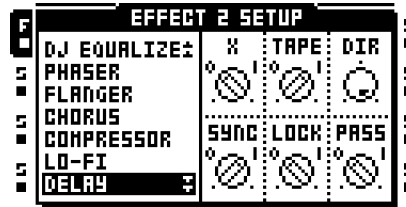
VOL regelt den Pegel des verzögerten Ausgangssignals.

BASE regelt die Begrenzung des Frequenzgangs der Rückkopplungsschleife nach unten.

WDTH regelt die Begrenzung des Frequenzgangs der Rückkopplungsschleife nach oben, analog zu **BASE**.

Unter **SEND** stellen Sie ein, welcher Anteil des Direktsignals der Verzögerungsschleife zugeführt wird.

KONFIGURATIONSMENÜ



X bestimmt, ob ein Ping-Pong-Delay eingeschleift wird.

Unter **TAPE** legen Sie den Modus der Verzögerung fest. Mit der Einstellung ON wird der Verzögerungseffekt in Abhängigkeit von den im DELAY-HAUPTMENÜ unter **TIME** eingestellten Werten eingefügt. Mit der Einstellung OFF werden die im DELAY-HAUPTMENÜ unter **TIME** eingestellten Werten nicht berücksichtigt.

DIR legt fest, welcher Anteil des Direktsignals in das Verzögerungssignal eingemischt wird. Mit dem Mindestwert ist lediglich das Verzögerungssignal hörbar.

SYNC regelt, ob die Verzögerung mit dem gerade anliegenden Tempo synchronisiert wird.

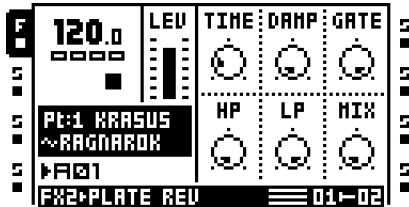
LOCK regelt das Rückkopplungsverhalten des Verzögerungssignals. Wenn Sie hier die Einstellung 0 wählen, können Sie den Verzögerungseffekt als Repeater nutzen. Wenn Sie für **FB** im DELAY-HAUPTMENÜ den Wert 127 eingestellt haben und hier unter **SEND** den Wert 0 wählen, wird das Verzögerungssignal in einer Endlosschleife aus dem Puffer wiedergegeben. Mit niedrigeren **FB**-Werten erzielen Sie, dass der Puffer langsam ausgeblendet wird.

PASS legt fest, wie das Direktsignal in Abhängigkeit vom Parameter **LOCK** geroutet wird. Mit der Einstellung 1 wird das Direktsignal in den Mix eingespeist. Die Lautstärke des Direktsignals hängt vom für **DIR** gewählten Wert ab. Die Lautstärke des Verzögerungsbuffers richtet sich nach dem im DELAY-HAUPTMENÜ unter **VOL** eingestellten Wert ab. Wenn für **PASS** die Einstellung 0 gewählt ist, ist lediglich das Verzögerungssignal zu hören. Die Einstellung unter **VOL** hat keine Auswirkungen auf die Amplitude des Verzögerungssignals.

GATEBOX PLATE REVERB

Der Gatebox-Plattenhall sorgt für mehr Raumwirkung. Dank verschiedener Gate-Effekte lässt er sich flexibel ausgestalten.

HAUPTMENÜ



TIME regelt die Verzögerungszeit, d. h., die Zeit bis zum endgültigen Ausklingen des Hallsignals.

Mit **DAMP** stellen Sie die Signaldämpfung ein. (Entspricht der Schallreflexion von einer weichen Oberfläche.) Je höher dieser Wert, desto schneller klingt der Hall aus.

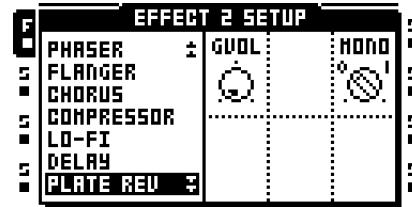
GATE bezieht sich auf die Zeit, nach welcher der Hall abgeschnitten wird. Dies geschieht, sobald ein bestimmter Lautstärkepegel unterschritten wird. Wenn Sie hier den Höchstwert wählen, wird der Gate-Effekt deaktiviert.

HP regelt die Begrenzung des Frequenzgangs des Hallsignals nach unten.

LP regelt die Begrenzung des Frequenzgangs des Hallsignals nach oben.

MIX regelt das Verhältnis zwischen Direkt- und Hallsignal.

KONFIGURATIONSMENÜ



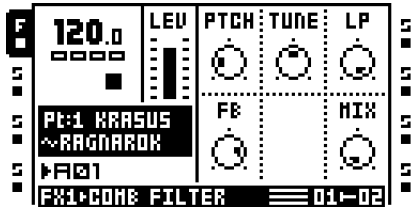
GVOL regelt den Lautstärkepegel, ab dem das Hallsignal abgeschnitten wird.

Wenn Sie **MONO** aktivieren, erhalten Sie ein Hallsignal ohne Stereobreite.

COMB FILTER

Der Kammfilter verleiht Ihren Samples eine metallische Färbung sowie spitze, resonierende Obertöne.

HAUPTMENÜ



PTCH regelt die Tonhöhe der Resonanzfrequenzen.

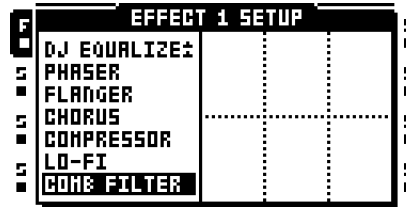
Mit **TUNE** wird die Tonhöhe jeweils bis zu 2 Halbtöne herauf- bzw. herabgesetzt.

LP regelt Begrenzung des Frequenzgangs der Rückkopplungsschleife nach oben.

FB regelt die Stärke des Rückkopplungssignals.

MIX regelt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.

KONFIGURATIONSMENÜ



Keine Parameter verfügbar.

Anhang C: MIDI-CCs

Alle auf den HAUPTSEITEN der Spurenparameterseiten gelisteten Parameter können über MIDI-Controller-Befehle gesteuert werden. Audiospuren, Samples und Rekorder können ebenso über externe MIDI-Geräte getriggert und chromatisch abgespielt werden.

Die Zuordnung der Spuren zu den MIDI-Kanälen erfolgt unter PROJECT->MIDI->CHANNELS.

NOTE MAPPING

The Octatrack responds to MIDI Note as follows:

Octave (Notes)	Function
#1 (0-11)	-
#2 (12-23)	-
#3 (24-35)	Track Trigs
#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

Chromatic trig keys sent to the auto channel or the MIDI channel of the active track can, when in LIVE RECORDING mode or holding a note trig, be used to enter note trigs with locked PTCH parameters.

CC messages sent to the auto channel or the MIDI channel of the active track can, when in LIVE RECORDING mode or when entering parameter and scene locks, be recorded.

The track trigs and sample trigs are mapped to MIDI notes as follows:

Track	Note
#1	C (+0)
#2	C# (+1)
#3	D (+2)
#4	D# (+3)
#5	E (+5)

#6	F# (+6)
#7	G (+7)
#8	G# (+8)

The sequencer can be controlled by MIDI notes as follows:

Action	Note
Seq stop	A (33)
Seq Strt/Stop	A# (34)
Seq Strt/Restrt	B (35)

The track recorder/Pickup machine actions are mapped to MIDI notes as follows. Active track up and down only works on the auto channel.

Action	Note
Combo rec	C (60)
INAB rec	C# (61)
INCD rec	D (62)
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)

CTRL CHANGE MAPPINGS

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 Effect 1 param #1	X	X
\$23	35 Effect 1 param #2	X	X
\$24	36 Effect 1 param #3	X	X
\$25	37 Effect 1 param #4	X	X
\$26	38 Effect 1 param #5	X	X
\$27	39 Effect 1 param #6	X	X
\$28	40 Effect 2 param #1	X	X
\$29	41 Effect 2 param #2	X	X
\$2A	42 Effect 2 param #3	X	X
\$2B	43 Effect 2 param #4	X	X
\$2C	44 Effect 2 param #5	X	X
\$2D	45 Effect 2 param #6	X	X
\$2E	46 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

MIDI MODE CTRL CHANGE MAPPINGS

While in MIDI mode and CC DIRECT CONNECT is deactivated, the auto channel and the MIDI tracks respond to the following CC messages. The active MIDI track will however always respond as if CC DIRECT CONNECT is set to ON.

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
\$16	22 Arp param #1 (Transpose)		X
\$17	23 Arp param #2 (Legato)		X
\$18	24 Arp param #3 (Mode)		X
\$19	25 Arp param #4 (Speed)		X
\$1A	26 Arp param #5 (Octave Range)		X
\$1B	27 Arp 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	X
\$25	37 CC #2 param	X	X
\$26	38 CC #3 param	X	X
\$27	39 CC #4 param	X	X
\$28	40 CC #5 param	X	X
\$29	41 CC #6 param	X	X
\$2A	42 CC #7 param	X	X
\$2B	43 CC #8 param	X	X
\$2C	44 CC #9 param	X	X
\$2D	45 CC #10 param	X	X
\$2E	46 ...		X
\$2F	47 ...		X
\$30	48 ...		X
\$31	49 MIDI Trk Mute (0=Unmuted [1-127]=Muted)		X
\$32	50 MIDI Trk Solo (0=No solo [1-127]=Solo)		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

INDEX

ELEKTRISCHE ANGABEN - NETZTEIL 6

A

AKTUALISIERUNG DES BETRIEBSSYSTEMS

- von Octatrack zu Octatrack 141
- über CompactFlash 32
- über MIDI 140

AMP

- Amp-Hauptmenü 68
- Amp-Konfigurationsmenü 68

ARRANGER 106

AUDIO-EDITOR 95

- Bearbeiten 99
- Datei 104
- Eigenschaften 102
- Slicen 97
- Trimmen 95

AUDIOPOOL 23

AUFNAHME-MODI 77

- STEP-Modus 77
- LIVE-Modus 78

AUSGANGSROUTING 36

AUTO CHANNEL 31

B

BÄNKE 59

BENUTZEROBERFLÄCHE 12

C

COMPACTFLASH-KARTE 7

CUE-AUSGÄNGE 74

D

DATEIBROWSER 29

DATUM/ZEIT 32

DELAY-KOMPENSIERUNG 37

E

EFFEKTE

- Spureneffekte 73

ELEKTRISCHE ANGABEN 145

G

GERÄTEANSCHLUSS 7

H

HAUPTAUSGÄNGE 74

K

KARTEN-TOOLS 34

KOPIEREN

- Name 14
- Pattern 84
- Rekorder-Trigger 87
- Sample-Slot 27
- Slide-Trigger 87
- Spur 85
- Spurenparameter 85
- Spurenparameterseite 86
- Szene 62
- Swing-Trigger 87
- Trigger 86

L

LFOs

- LFO-Editor 71
- LFO-Hauptmenü 70
- LFO-Konfigurationsmenü 70

LIVE-MODUS 78

LÖSCHEN

- Pattern 85
- Rekorder-Trigger 87
- Sample-Slot 27
- Slide-Trigger 87
- Spur 85
- Spurenparameter 86
- Spurenparameterseite 86
- Swing-Trigger 87
- Szene 63
- Trigger-Locks 87

M

MASTERSPUR 36

MICROTIMING 91

MIDI

- AUTO CHANNEL 31
- MIDI Clock-Befehl empfangen 42
- MIDI Clock-Befehl senden 42
- Transport-Befehl empfangen 42
- Transport-Befehl senden 42
- Trigger-Kanal 43

MIDI-LERNFUNKTION 116

MIDI-SEQUENZER 110

MIDI-SPURENPARAMETER 112

- Arpeggiator-Hauptmenü 113
- Arpeggiator-Konfigurationsmenü 114
- Ctrl 1-Hauptmenü 115
- Ctrl 1-Konfigurationsmenü 116
- Ctrl 2-Hauptmenü 116
- Ctrl 2-Konfigurationsmenü 117
- MIDI LFO-Hauptmenü 115
- MIDI LFO-Konfigurationsmenü 115
- Noten-Hauptmenü 112
- Noten-Konfigurationsmenü 113

MIXER 44

N

NAMENSEINGABE

- Namenseingabe über das Pop-up-Menü 14

NOISE GATE 36

P

PARAMETERBEARBEITUNG 13

- Schnellbearbeitung 13
- Überspringen von Parameterwerten 13

PARAMETERLOCKS 80

PARTS 59

- Parts-Menü 60
- Schnellauswahl 60
- Neuladen 60

PATTERN-MENÜ 89

- Pattern 89
- Spuren 90

PFLEGEHINWEISE 8

PICKUP-MASCHINE 54

PROJEKTE 25

- Mixer 44
- Neuladen 30
- Projekte auf Karte speichern 30
- Projektauswahl ändern 30

RAM 25

- Samples bündeln 31
- Samples entfernen 31
- Spurenrekorder 47
- Tempo 46

PROJEKT-MENÜ 32

- MIDI 41
- Steuerung 35
- System 31

Q

SCHNELLES SCROLLEN 13

SCHNELLSTART 16

R

RACKEINBAU-KIT 7

RAM 25

RESET 140

ROUTING 74

- Routing-Beispiele 118

S

SAMPLE-LOCKS 81

SAMPLING

- Manuelles Sampling 52
- Sampling mit der Pickup-Maschine 54
- Sampling mit Rekorder-Triggern 53
- Wiedergabe aufgenommener Samples 53

SCALE-MENÜ 92

- Normalwerte 92
- Spurenspezifische Werte 93

SETUP-BEISPIELE FÜR OCTATRACK 118

- Octatrack als DJ-Mixer/-Sampler 124
- Octatrack als Effektprozessor 121
- Octatrack als Live-Prozessor 123
- Octatrack als MIDI Control-Center 127
- Octatrack als Performance-Hub 118

SETS

- Audiopool 23
- Setauswahl ändern 31
- Set erstellen 23

SLICES 97

SLIDE-TRIGGER 88

SPUREN 64

- Direktes Muten 73

-
-
- Effekte 73
 - Maschinenzuweisungen 67
 - Muten über den Mixer 45
 - Routing 74
 - Soloschaltung 45
 - SPUREN DEAKTIVIEREN 90
 - SPUREN MUTEN
 - Direktes Muten 73
 - Muten über den Mixer 45
 - Schnelles Muten 83
 - SPUREN SOLOSCHALTEN 45
 - SPURENPARAMETER 67
 - Amp-Hauptmenü 68
 - Amp-Konfigurationsmenü 68
 - Cue-Pegel 67
 - Effekt 1 + Effekt 2 73
 - Gesamtpegel 67
 - LFO-Hauptmenü 70
 - LFO-Konfigurationsmenü 70
 - Wiedergabe-Hauptmenü 67
 - Wiedergabe-Konfigurationsmenü 67
 - SPURENREKORDER 47
 - STARTUP-MENÜ 140
 - STEP-MODUS 77
 - SWING-TRIGGER 88
 - SZENEN 61
 - Szenen zuweisen 61
 - Lautstärkelocks 61
 - T**
 - TECHNISCHE ANGABEN 145
 - TEMPO 46
 - Pattern-Tempo ändern 46
 - Sample-Tempo ändern 46
 - Tempo eintippen 46
 - TRIGGER-MENÜ 87
 - Rekorder-Trigger 88
 - Slide 88
 - Swing 88
 - Trigger 87
 - TRIGGER-MODI 81
 - Chromatische Reihenfolge 82
 - Delay-Steuerung 84
 - Schnelles Stummschalten 83
 - Slices 83
 - Slots 82
 - Spur 81
 - TRIGGER 78
 - Lock-Trigger 79
 - One-Shot-Trigger 79
 - Parameter-Trigger 79
 - Rekorder-Trigger 80
 - Sample-Trigger 79
 - Slide-Trigger 80
 - Swing-Trigger 80
 - TUTORIALS 130
 - Manuelles Sampling 130
 - Octatrack als DJ Deck 137
 - Octatrack als Effektgerät 139
 - Pickup-Maschinen und MIDI-Fusschalter 133
 - Remixen von Loops 134
 - Sampling mit der Pickup-Maschine 132
 - Sampling mit Rekorder-Triggern 131
 - Vorbereitung von Loops und Samples 136
 - Wiedergabe aufgenommener Samples 131
 - U**
 - UNDO
 - Kopieren von Pattern 84
 - Kopieren von Spuren 85
 - Löschen von Parameterlocks 87
 - Löschen von Parameterseiten 86
 - Löschen von Rekorder-Triggern 87
 - Löschen von Sample-Slots 27
 - Löschen von Slide-Triggern 87
 - Löschen von Spuren 85
 - Löschen von Swing-Triggern 87
 - Löschen von Szenen 63
 - USB-MODUS 31
 - W**
 - WIEDERGABE 67
 - Wiedergabe-Hauptmenü 67
 - Wiedergabe-Konfigurationsmenü 67
 - Z**
 - ZUBEHÖR 7
 - Tragetasche und Schutzabdeckung 7
 - Rackeinbau-Kit 6
