

OCTATRACK

DIARY

TRIAL VERSION



SOUND OPTIMIZE

# イントロダクション -

---

この度は OCTATRACK DIARY 体験版のダウンロードありがとうございます。

この体験版は OCTATRACK DIARY 製品版から抜粋された内容で構成されております。

OCTATRACK DIARY 製品版はサークル Sound Optimize が運営するブログ「Sine Wave に乗せてって」内で執筆している Octatrack 日誌の記事を基に再構成及び大幅な加筆を行った特別版となります。

## 製品版との違い

- ・製品版はデバイス閲覧に適した低画質モード PDF と印刷に適した高画質モード PDF の 2 種類が同梱されています。
- ・製品版では TRIAL VERSION の透かしは入っておりません
- ・製品版では PDF 文書内のコピー及び文書印刷に対応しています。
- ・製品版は目次ページが追加されています
- ・製品版は総ページ数 192 ページ ( 表紙・イントロダクション・目次含まず ) となります。
- ・製品版は現在、OS 1.25 を基に作成されています。

**本体験版では特定項目に関連する全てのページは内包されておりませんので予めご了承下さい。**

## OCTARACK DIARY 製品版 目次一覧

Octatrack ってどんなヤツ? .....	1 Thru マシン .....	57
Octatrack の仕様 .....	3 Neighbor マシン .....	58
Octatrack の基本構造 .....	5 Pickup マシン .....	59
SET( セット ).....	6 Octatrack で使用されるエフェクト .....	61
PROJECTS( プロジェクト ).....	7 12/24dB マルチモードフィルター .....	62
BANKS( バンク ).....	8 2 バンド・パラメトリック・イコライザー .....	64
PARTS( パート ).....	9 DJ スタイル・キル・イコライザー .....	66
Octatrack のファイル構成 .....	10 2-10 ステージ・フェイザー .....	67
Project Menu( プロジェクトメニュー ).....	11 フランジャー .....	69
PROJECT カテゴリー .....	12 2-5 タップ・コーラス .....	70
SYSTEM カテゴリー .....	15 スパチュライザー .....	72
CONTROL カテゴリー .....	21 コムフィルター .....	74
MIDI カテゴリー .....	29 ダイナミクス・コンプレッサー .....	75
トラックのパラメータ .....	33 ローファイ・コレクション .....	77
トラックのパラメータ - 概要 .....	33 エコー・フリーズ・ディレイ .....	79
AMP.....	36 ゲートボックス・プレート・リバーブ .....	82
LFO.....	40 スプリング・リバーブ .....	84
Effect1 & Effect2.....	46 ダーク・リバーブ .....	86
Octatrack で使用されるマシン .....	47	
Static マシン .....	48	
Flex マシン .....	52	

---

# イントロダクション -

---

Octatrac の操作 .....	88	アレンジャー - 概要 .....	181
Octatrac の基本操作 .....	88	メイン・ビュー .....	182
ミキサー・メニュー .....	90	アレンジメント・メニュー - 概要 .....	183
トラックへのマシン・アサイン .....	93	Edit.....	184
サンプル・スロットへのロード .....	94	RENAME/CHANGE/CHAIN.....	190
テンポ・メニュー .....	97	CLEAR/SAVE/RELOAD.....	191
バンクの操作 .....	98	MIDI EDIT - ON と LN チュートリアル .....	192
バンクの切り替え .....	98		
パートの操作 .....	99		
パート・セレクトとメニュー .....	99		
パート・コピー / クリア / ペースト .....	100		
パート・クイック・リロード .....	100		
シーンの操作 .....	101		
シーンのセレクトとエディット .....	101		
シーン・ロックの確認 .....	102		
シーン・コピー / クリア / ペースト .....	103		
パターンの操作 .....	104		
パターン・セレクト .....	105		
パターンの再生 / 停止 / 再開 .....	105		
パターン・チェイン .....	105		
パターンの連続チェイン .....	106		
パターンのレコーディング .....	107		
スケール・セットアップ .....	109		
トリガの種類 .....	111		
トラック・トリガ・エディット .....	115		
トリガのモード .....	117		
パターン・コピー / クリア / ペースト .....	122		
パターン・セットアップ・メニュー .....	127		
マイクロタイミング .....	130		
オーディオ・エディタ .....	131		
エディタへのアクセス .....	131		
トリム .....	133		
スライス .....	137		
エディット .....	141		
アトリビュート .....	146		
ファイル .....	149		
トラック・レコーダー .....	151		
レコーディング・セットアップ .....	151		
レコーダー・トリガ .....	157		
サンプリング・チュートリアル .....	158		
ピックアップマシン・チュートリアル .....	160		
MIDI モード - 概要 .....	167		
MIDI トラックのパラメータ .....	168		
MIDI ノート .....	169		
MIDI アルペジエーター .....	173		
MIDI コントロール .....	178		
MIDI モードのチュートリアル .....	180		

---

## Octatrack ってどんなヤツ？

---



Octatrack のトップパネル。

基本的に写真で見えている部分の操作で Octatrack 全てを制御することが可能です。

また、Octatrack では殆どのパラメータで **Function キー** を押しながら操作することにより、機能が変わる他、特定のボタンをダブルクリックする事でサブページ (多くの場合セットアップ・ページ) が表示されるようになっています。

パネル上では基本的に通常の操作で行われるパラメータは白色、Function 操作で行われるパラメータは赤色で表示されます。

ただし OS のバージョンアップで追加された機能も多い為、必ずしもプリント文字 = その機能と言うわけではなく、場合によっては Function キーを介在しないサブ・ファンクション (例えば Cue キーを押しながら Level ノブを回すと Cue アウトのボリューム設定になる等) の操作も一部には存在します。

それでは次のページにて、Octatrack の基本的な仕様をみてみる事にしましょう。

---

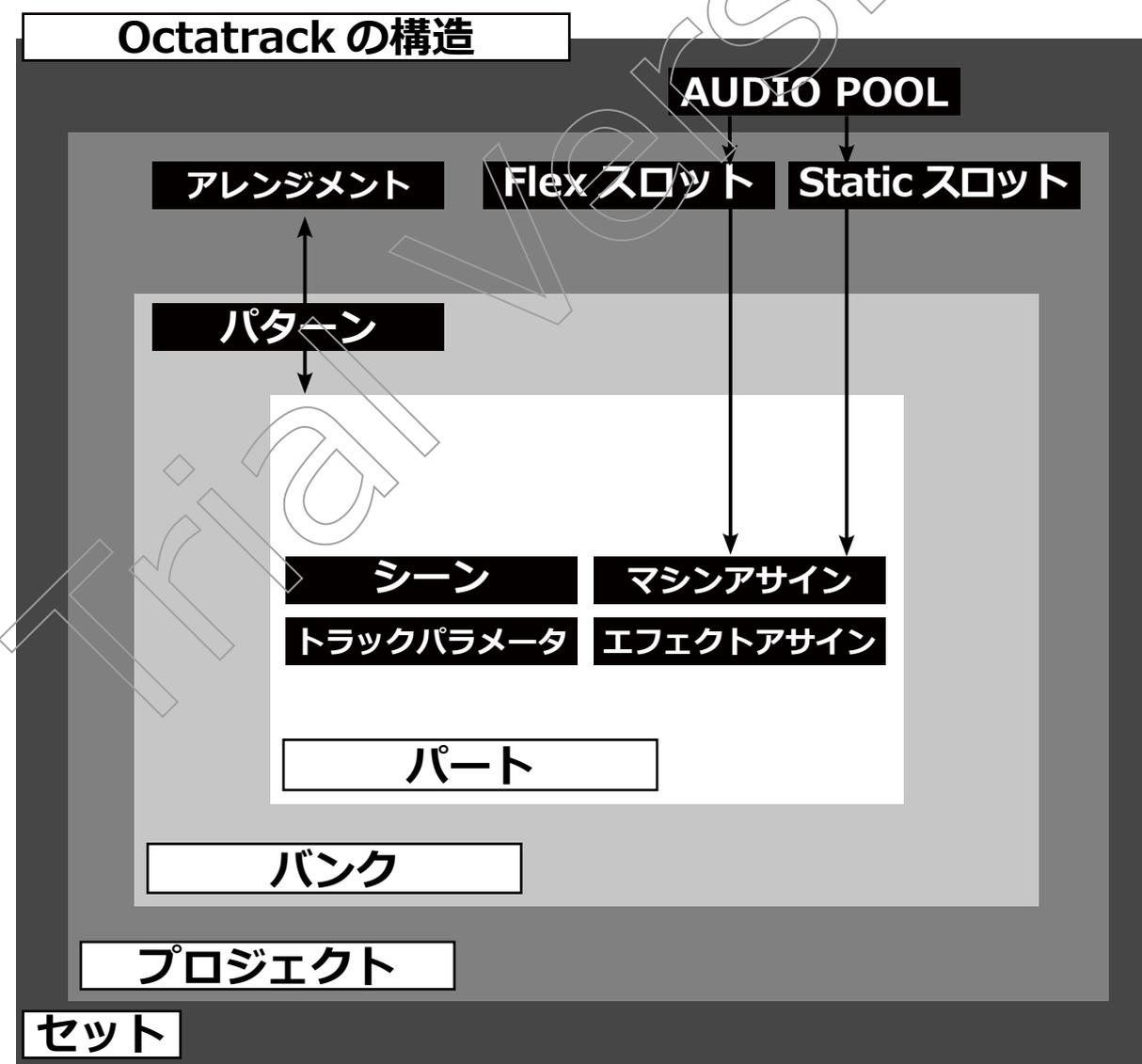
## Octatrack の基本構造

Octatrack には様々な機能が搭載されており、一見するとかなり複雑な構造を持ったサンプレーに見えます。

しかしながら Octatrack はブロック単位でのスムーズな構造化がされていますので、操作に迷った時は現在、どのレベルでの作業をしているかを再確認してみましょう。

**Octatrack の構造**は最上位から順に SET( セット )>PROJECTS>BANKS>PARTS という大きなブロックがあります。

イメージとしては、それぞれのブロックの中に細かいブロックが内包されており、それら呼び出して操作を行うという感じになります。



この図は Octatrack の構造を簡潔に表現したものとなります。

次のページからはそれぞれを詳しく見てみましょう。

## - SET( セット ) -

※この項目では構造自体をブロック、その中にある固有の構造をボックスと表記します。

**SET**・・・このブロックは Octatrack の最上位階層に位置するブロックで Octatrack を形作る中心的なブロックとなります。

セットには、ほぼ無制限のプロジェクト (CF カードの容量にのみ制限) のと 1 つの AUDIO POOL が含まれています。

**AUDIO POOL**・・・このボックスは 1 つのセットの中に必ず 1 つ含まれます。

AUDIO POOL はそのセット内で使用されるサンプルの格納庫となっており、そのセット上で作成される全てのプロジェクトはこの AUDIO POOL からサンプルをロードする事ができます。

また、サンプリングされ CF カードに保存されるサンプルは基本的にはこの AUDIO POOL に格納される形となります (PERSONALIZE 設定で変更が可能)。

尚、セットは一つの CF カードに複数作る事ができますが、プロジェクトは別のセットにある AUDIO POOL を直接見る事はできません。

AUDIO POOL は AUDIO POOL 直下あるいは新規フォルダを作成し、その中にサンプルを含む事ができますが、一つのフォルダ (または AUDIO POOL 直下) に格納できるサンプルの上限数は 1024 個までとなります。

これを超えたサンプルを保存する場合は別途フォルダを作成し、その中にサンプルファイルを格納する形となります。



## Project Menu(プロジェクト・メニュー)

Octatrack では作業中、プロジェクトの保存は自動的に行われ、次回起動時には最後に作業していたプロジェクトがロードされる様になっています。

あるプロジェクトの作業中に別のプロジェクトを呼び出したり、あるいは新しいセットをとプロジェクトを作る等、作業の根幹に関わるのがプロジェクト・メニューとなります。このメニューではセットやプロジェクトの切り替え、作成等を行える他、そのプロジェクトが固有に持つ専用設定等を行う事ができます。

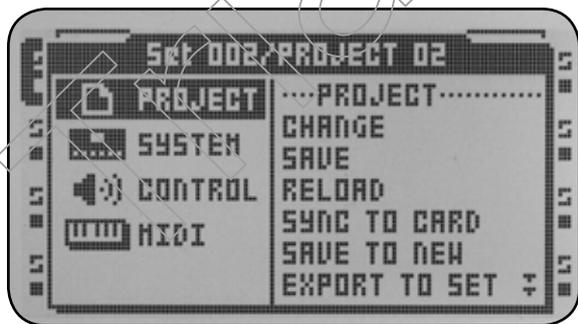
プロジェクト・メニューは **Function + Project キー (Mixer)** を押すと表示できます。



**Function + Project キー (Mixer)** でプロジェクト・メニューにアクセスできます

プロジェクト・メニューのトップ画面は4つのカテゴリに分かれており、目的に応じて選択します。上下の矢印キーでカテゴリの選択し、そのカテゴリの設定を行う場合はカーソルを合わせた後に Enter/Yes キーを押します。

目的の設定項目にカーソルを合わせたら再度 Enter/Yes キーを押す事で設定詳細のページにアクセスできます。



### プロジェクトメニューのカテゴリ

**PROJECT**・・・SET や Project の作成や切り替え、セーブ/リロード、サンプルやバンクの管理等を行うカテゴリです。

**SYSTEM**・・・USB 接続モードや CF カード管理等の設定カテゴリです。

**CONTROL**・・・オーディオやシーケンサー設定等の設定カテゴリです。

**MIDI**・・・MIDI の同期やコントロール等の設定カテゴリです。

# Project Menu( プロジェクト・メニュー )

---

## PROJECT カテゴリー

---

PROJECT カテゴリーは、そのプロジェクトに関わる設定を行うページです。

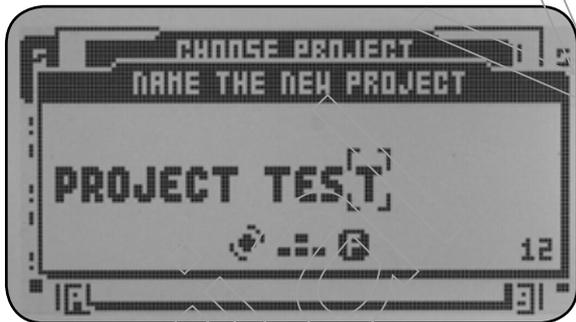
プロジェクトのセーブやロード ( に該当するコマンド )、新規作成や切り替え等の他、セットの切り替えや新規作成等を行う事もできます。

## PROJECT カテゴリー /PROJECT

**CHANGE**・・・このコマンドはプロジェクトの切り替えを行う為の物となります。

CHANGE を選択後、セット内に読み込めるプロジェクト ( 現在ロードされている物も含め ) が表示されるので矢印キーで選択後に Enter / Yes を押す事で別のプロジェクトをロードします。また、ロードしていないプロジェクトの名称変更 / 削除もメニューから行う事ができます。名称を変更 / 削除するプロジェクトを選択後、Function+Bank キーを押すと、名称変更 / 削除のウィンドウ (RENAME/DELETE) が開きます。

また、CHANGE メニューの最上段に位置する <CREATE EMPTY PROJECT> を選んだ場合は新規プロジェクトを作成します。※コマンド実行時現在のプロジェクトに保存がかかります



**CREATE EMPTY PROJECT** をセレクトすると、新規プロジェクト名を付ける為のウィンドウが表示され、ここで設定した名称が新規プロジェクトとして作成されます。

**SAVE**・・・このコマンドはプロジェクトの " 現在の状態 " を保存する為のコマンドです。Octatrack の SAVE に関する考え方はやや特殊で一般的なそれとは違うニュアンスを持っています。これは Octatrack が現在のプロジェクトの状態を常にキャッシュ上に上書きしており、自動的にキャッシュファイルを CF カードに保存している為、いわゆる現状を保存するというコマンドが必要無い為です。例えばトラック・パラメータのピッチを変更した状態で電源を落としたとしても、次回起動時にはピッチが変更された状態となっています。勿論、キャッシュ保存時 (CF カードにキャッシュを書き込む状態) に電源を落とした場合はこの限りではありませんが ( その為、Octatrack には電源を落とす際のキャッシュ保存コマンドが存在します ) 基本的には手動セーブは必要ありません。これは、完成したプロジェクトをライブ・パフォーマンスで使用し、様々なパラメータを動かした際にも " 最新のパラメータ状態 " がそのまま保存される事を意味しています。SAVE コマンドはその様な状態になる前 ( 多くの場合、プロジェクトが完成された際 ) に戻す為の設定を保存する為の物となっています。SAVE コマンドは行う度に上書き保存されます。

---

# トラックのパラメータ

---

Octatrack の操作の中核を担うのは画面中央に配置された LCD、そして各パラメータ・ページを呼び出す為の 5 つのアクセスボタンになります。  
ここではそのパラメータ・ページを紐解いてみましょう。

## トラック・ボリューム



トラック・ボリュームは全てのパラメータ・ページで常に表示され、Octatrack の MAIN アウト、または CUE アウトに送られるトラックの音量を決定づけます。

このパラメータへのアクセスは専用の Level ノブで行う事ができます。

Level ノブのみを回した場合はトラック・ボリュームの表記は LEV となり、MAIN アウトへ送られる音量を変化させます。

**CUE キー**を押しながら Level ノブを回すと画面の LEV が CUE 表記に切り替わり、トラックの CUE アウトへの音量設定へと切り替わります。

この操作で CUE アウトへのトラック音量を設定する事ができますが、トラックの CUE アウトを有効にする場合は CUE キーを押しながら CUE アウトを設定するトラックのボタンを押す必要があります。

尚、CUE CFG で CUE の設定を STUDIO モードにしている場合はこの操作が省略され、Level ノブでの音量設定 = CUE アウトの音量となります。

**Function キー**を押しながら Level ノブを回すと LEV が MAIN 表記に切り替わり、Octatrack の MAIN アウト音量 (Octatrack の全体出力音量) を変更する事ができます。

※通常、Octatrack の MAIN アウトの音量を変更するには Mixer 画面を表示した後に MAIN アウトを変更する必要があります

A か B いずれかの **SCENE キー**を押すと Level 部分が XLV 表記に切り替わります。

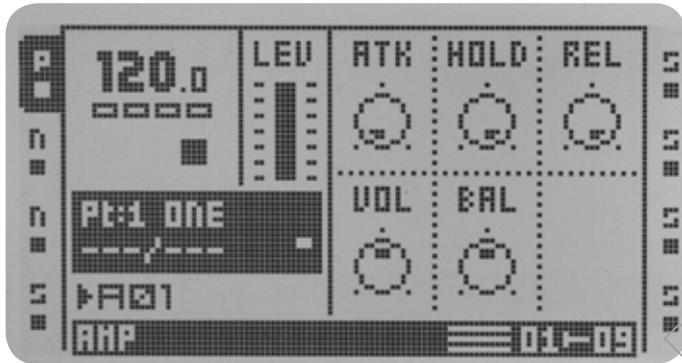
XLV はクロスフェーダー等でミックスを行う際にスムーズにサウンドを移行するのに有効なパラメータです。このパラメータは SCENE に対してのロックを行う事ができます。詳細は AMP パラメータの **XLV と XVOL** をご覧ください。

---

# トラックのパラメータ - AMP

## AMP メイン・ページ

AMP のメイン・ページではトラックのサウンドに対する設定を行う事ができます。このページではサウンドの時間による音量変化、トリガ時のサウンド音量、サウンドの定位の設定を行います。



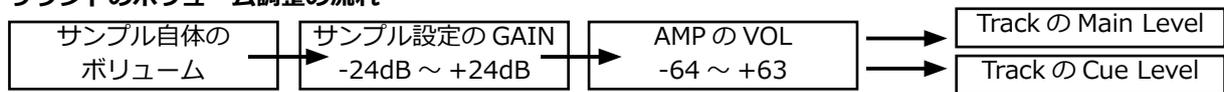
**ATK**・・・このパラメータは Attack Time(アタック・タイム)の略で、トリガされたサンプル音の鳴り始めの時間を制御するパラメータです。ATK の値が小さければトリガされた直後にサンプルの持つ最大音量に到達し、ATK の値が大きければトリガされてからサンプルの最大音量までの到達時間が長くなります。範囲は 0 ~ 127。対応ノブは A

**HOLD**・・・このパラメータは Hold Time(ホールド・タイム)の略で、ATK で設定された時間(サンプルの持つ最大音量に到達)した後のサンプル音の持続時間を制御するパラメータです。HOLD の値が小さければ次の REL に到達するまでの時間が短くなり、値が大きければ REL に到達するまでの時間が長くなります。このパラメータは新しいトリガ情報が入ってこない限り音が持続する INF の値を持っています。初期設定では HOLD パラメータは BPM 同期しており、HOLD パラメータの数値はシーケンス・ステップの数と一致します。範囲は 0.007 ~ 128、INF。対応ノブは B

**REL**・・・このパラメータは Release Time(リリース・タイム)の略で、HOLD で設定された時間経過後にサンプル音が完全に無音になるまでの時間を設定します。REL の値が小さければサンプル音は素早く消え、値が大きければゆっくりと消えて行きます。このパラメータも INF の値を持っており、サンプルの設定によっては音(あるいはループ)が鳴り続ける状況を作り出す事ができます。範囲は 0 ~ 126、INF。対応ノブは C

**VOL**・・・このパラメータはトリガされたサンプルの音量を調整します。トラック・パラメータの MAIN & CUE ボリュームは個々の設定ができますが、VOL は MAIN & CUE ボリューム双方に対して同じ設定が送られます。この項目はシンセサイザーで言う所のベロシティと同義と考える事ができ、シーケンスのパラメータ・ロック機能と併用する事でサウンドに対して音の強弱を演出する事が可能です。範囲は -64 ~ +63。対応ノブは D

### サウンドのボリューム調整の流れ

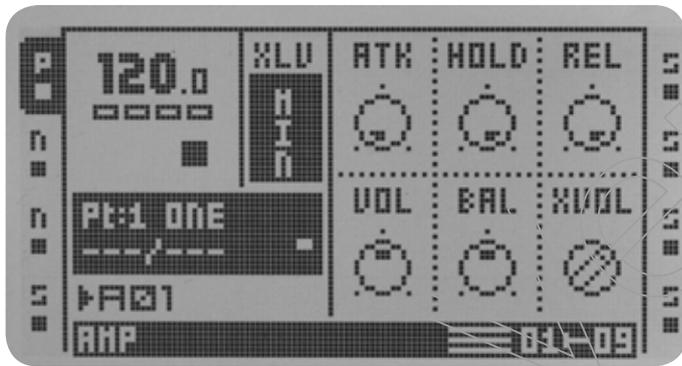


## トラックのパラメータ - AMP

**BAL**・・・このパラメータはサウンドの定位 (ステレオ位置) に関する設定を行います。0 の位置 (中央) でサンプル自体が持つステレオ位置を再生します (モノラル素材の場合は L50%、R50% のステレオとして処理)。負の値 (左に回す) と L 側に、正の値 (右に回す) と R 側にサウンドの定位が動きます。範囲は -64 ~ + 63。対応ノブは E

### XLV と XVOL

この他に、AMP のメイン・ページでは SCENE キーを押している状況のみ表示される XVOL という特殊なパラメータが存在します。これはサウンドボリュームを SCENE に割り当て、クロスフェーダーで切り替えてスムーズなミックスを行う際に有効なパラメータです。



**XLV**・・・このパラメータは Min(最小) か Max(最大) かの設定となります。Min を設定したシーンではレベル (LEV) がミュートされ、Max を設定したシーンではそのトラックで設定されたレベル値になります。

**XVOL**・・・このパラメータは Min(最小) か Max(最大) かの設定となります。Min を設定したシーンではボリューム (VOL) がミュートされ、Max を設定したシーンではそのトラックで設定されたボリューム値になります。

※ここで言うシーンはクロスフェーダーを一杯まで動かした状況を示します。これは、シーンの特性上クロスフェーダーの位置により値が可変する為です。

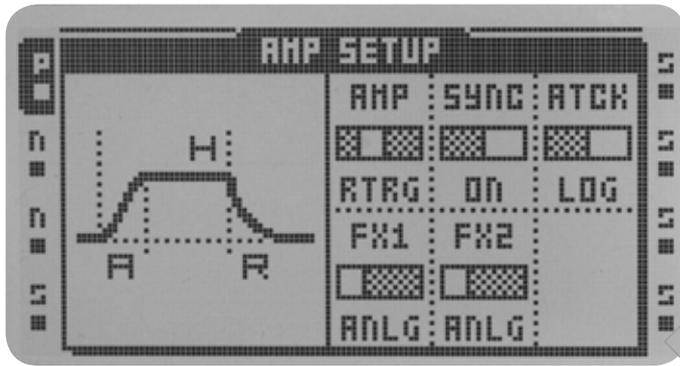
**XLV と XVOL の違い**・・・XLV と XVOL の違いは XLV がトラックに 2 系統あるエフェクト・ブロックを通った後のサウンドに対する値、XVOL がエフェクト・ブロックを通る前のサウンドに対する値であるということです。トラックに対するエフェクト音を含めてクロスフェードをする場合は XLV を、エフェクト音を含めないで (純粹にトラックのボリュームだけを) クロスフェードをする場合は XVOL をセットするという風に使い分けを行う事ができます。

シーンやクロスフェードの詳細に関してはシーン項目で説明致します。

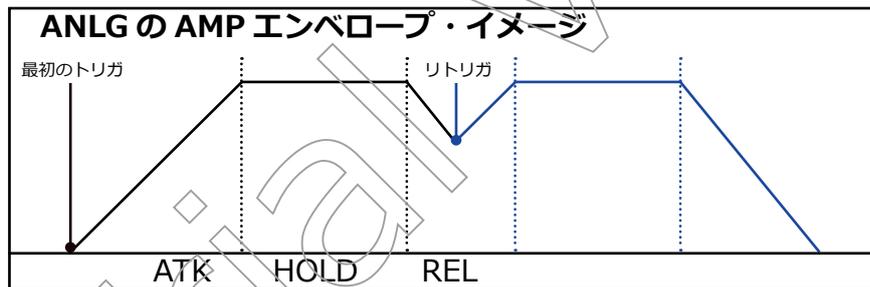
# トラックのパラメータ - AMP

## AMP セットアップ・ページ

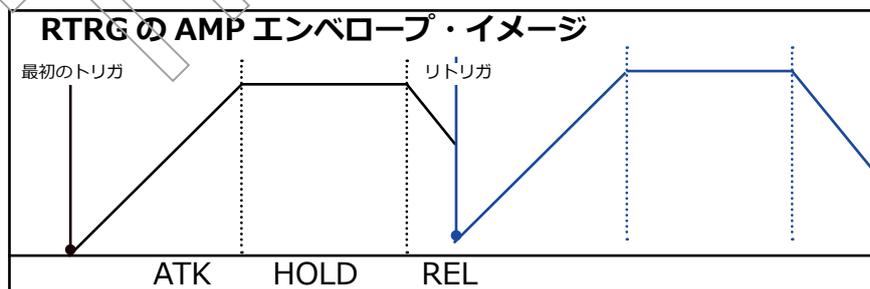
AMP のセットアップ・ページでは AMP パラメータの挙動に関する様々な設定を行う事ができます。基本的にはデフォルトの状態でも問題ありませんが、AMP エンベロープ等による突っ込んだサウンドを作り出す場合に有用になる事でしょう。



**AMP**・・・このパラメータは AMP メインページの AHR の挙動に関する設定を行います。項目は ANLG、RTRG、R+T、TTRG の 4 種類があります。対応ノブは A  
ANLG の場合、AMP エンベロープはリトリガの際でも値をリセットせず、現在のエンベロープのレベルから ATK をリスタートします。



RTRG の場合、AMP エンベロープはリトリガの度に値をリセットしてゼロから AMP エンベロープをリスタートします。



R+T の場合、AMP エンベロープはサンプルのトリガ及びトリガレス・トリガの度に値をリセットしてゼロから AMP エンベロープをリスタートします。

TTRG の場合、AMP エンベロープはサンプルのリトリガ及びトリガレス・トリガの際でも値をリセットせず、現在のエンベロープのレベルから ATK をリスタートします。

## トラックのパラメータ - AMP

---

**SYNC**・・・このパラメータはAMPエンベロープがOctatrackのBPMに同期するかどうかを設定します。設定範囲はOFFかON。対応ノブはB

ONの場合はAMPエンベロープに関する各パラメータがOctatrackのBPMに同期する形のタイム設定となります。最も解りやすい部分としてはHOLDタイムがあります。SYNCがONになっている場合、HOLDタイムの数値はOctatrackのステップの数と同一になります(1.0ならば1ステップに、16ならば16ステップに相当)。

**ATCK**・・・このパラメータはAMPエンベロープのATKがどのように挙動するかを設定できます。値はLNかLOGとなります。対応ノブはC

LNの場合、ATKのラインはリニア線(直線)で処理されます。

LOGの場合、ATLのラインは指数線(曲線に近いイメージ)で処理されます。

この設定の場合、ATKはスムーズな立ち上がりになります。

抽象的な表現になりますが、LNは"サツ"、LOGは"フワッ"と言う感じです。

**FX1**・・・このパラメータはEffect1に対してマルチモード・フィルター(FILTER)もしくはAMD(Amplitude Modulation)パラメータを持つLo-Fiがアサインされている場合に有効になります。項目はANLG、RTRG、R+T、TTRGの4種類があります。

対応ノブはD

マルチモード・フィルターがアサインされている場合のそれぞれのATKに対する挙動はAMPセットアップ・ページのAMP項目のそれと同様に動作します。

Lo-Fiがアサインされている場合、いずれの設定の場合でもトリガ(ANLG、RTRG、R+T、TTRG)もしくはトリガレス・トリガ(R+T、TTRG)が有効になる度にAMPのフェーズ(AMPH)がリセットされます。

**FX2**・・・このパラメータはEffect2に対してマルチモード・フィルター(FILTER)もしくはAMD(Amplitude Modulation)パラメータを持つLo-Fiがアサインされている場合に有効になります。設定項目や動作に関する挙動はFX1と同様です。対応ノブはE

---

## Octatrack で使用されるマシン

---

Elektron ギアの特徴の 1 つとしてマシンのロードという概念があります。

例えば Machinedrum SPS-1 の場合は用意された 16 個のトラックごとにサウンドを用意するのですが、個々のサウンドを生成する為にマシンと呼ばれるサウンドジェネレータをトラックごとにアサインする必要があります。

Machinedrum の場合は大きい枠組みで TRX、EFM、E12、P1 等 (他にも数種類あります) の音色のキャラクターを決定づけるマシンが用意されており、それらの中の BD(キックドラム音生成マシン) や SD(スネアドラム音生成マシン) 等をロードして目的の音色を作り上げていきます。

同様に Monomachine の場合は 6 個のトラックに SUPERWAVE、SID、DigiPro、FM+、VO 等のシンセシスを行うマシンをアサインした後に音色づくりを行う方式となります。Octatrack でもこの概念は継承されており、8 個のトラックに対して目的にあったマシンをロードする事によって初めてそのトラックがサウンドユニットとしての動作を行う事ができるようになっています。

と言っても上記の 2 台のギアとは違い、Octatrack はそれ自体でシンセシスを行うわけでは無いので用意されているマシンも非常にシンプルなものとなっています。

次のページからはマシンを 1 つずつ確認してみることにします。

Octatrack では Static マシン、Flex マシン、Thru マシン、Neighbour マシン、Pickup マシンの 5 種類のマシンが用意されています。

---

## Static マシン

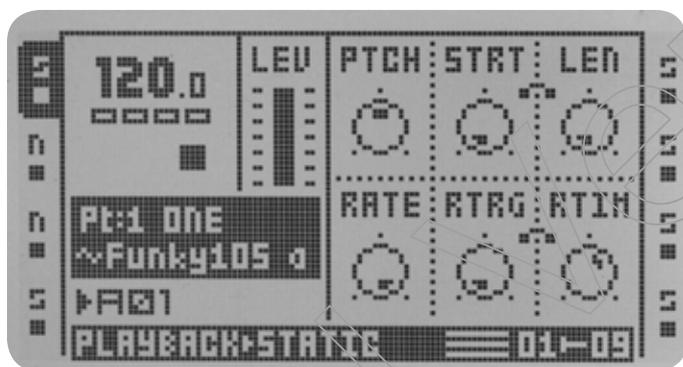
---

Static マシンは Octatrack 内でオーディオを処理するマシンとなります。

このマシンは 1 つのプロジェクトごとに用意されている 128 個の Static サンプル・スロットにアクセスできます (Static サンプル・スロットはプロジェクト内の Static マシンで共有されます)。ロードされたサンプルは CF カードからのダイレクト・ストリーミング (リアルタイムでのサンプル読み込み) を行う方式の為、長尺のループや場合によっては曲を丸ごと再生する等に特化しています。尚、ファイル自体の破壊編集が必要なオーディオのクロップやデシベルのチェンジ等、一部のオーディオ・エディットを行うことができないのでその点には注意が必要となります。

### Static マシンのプレイバック・ページ

---



**PICH**・・・このパラメータはサンプルの音程に関する設定を行うものとなります。中央位置 (0) でサンプル自体が持つ音程、正の方向 (右方向) で音程を上げ、負の方向 (左方向) で音程を下げます (数値の整数が半音に相当)。それぞれの最大方向に回すと元の音程から 1 オクターブの変化となります。パラメータ範囲は -12 ~ +12 / 対応ノブは A

**STRT**・・・このパラメータはサンプルの再生開始位置を調整します。数値が大きければ大きい程、サンプルの再生開始位置が後にずれる形となります。

また、このパラメータは Static Setup で SLIC (スライス) パラメータが On になっている場合はスライス番号の表示となります。尚、指定するスライス番号が実際に存在するスライス番号より大きくなった場合は実際に存在する最後のスライス番号が再生されます。例：スライスが 16 分割で行われている時に 20 番のスライス番号を指定すると 16 番が再生されます。

パラメータ範囲は 0 ~ 127、SLIC パラメータが On の時は SL1 ~ SL64 / 対応ノブは B  
※ Static マシンではこのパラメータには LFO を割り当てる事はできません。

**LEN**・・・このパラメータは再生するサンプルのレングス (長さ) の設定をします。デフォルトではこのパラメータは無効となっていますが、Static Setup の LEN パラメータを Time に変更する事により再生開始からの時間分の再生を行うようになります。また、Static Setup で SLIC が有効になっている場合は Time の代わりに SLIC を設定する事も可能です。パラメータ範囲は 1 ~ 128 / 対応ノブは C

---

## Static マシン

---

**RATE** . . . このパラメータはサンプルの再生スピードに関する設定を行います。

通常は +63 となっており、この数値の時に再生スピードがデフォルトの状態になります。パラメータが中央に向かうにつれサンプルの再生速度が遅くなり、中央 (数値 0) で再生が停止します。また、負の値にするとサンプルが逆再生を始め、もっとも左 (数値は -64) にする事でサンプルが元の速度のまま逆再生を行います。

RATE パラメータは通常は再生速度の増減とともに音程が変わりますが、Static Setup の RATE パラメータを PTCH から TSTR に変更することにより音程を維持したまま再生速度が変更される様になります。

パラメータの範囲は -64 ~ +63(0 で再生停止) / 対応ノブは D

**RTRG** . . . このパラメータはサンプルがトリガされた際のサンプル再生回数 (リトリガ) を設定します。

通常は 1 となっておりトリガは 1 回しか行われませんが、このパラメータを変更する事によりトリガの回数を最大で Inf(トリガし続ける) まで設定する事が可能です。

尚、リトリガ中に別のステップのトリガが入力された場合は、新しいトリガが有効になります。リトリガの間隔は RTIM で設定された時間によって行われます。

パラメータの範囲は 1 ~ 127、INF / 対応ノブは E

**RTIM** . . . このパラメータはサンプルのリトリガの間隔を設定します。

一番左にある時にもっとも短い間隔となります。

通常は非常に短い間隔の刻みとなりますが、一定の時間軸ごとにマスター BPM とシンクした表示となります。この時、リトリガの間隔はシーケンスの BPM に一致した間隔で行われる様になります。

例: RTRG を 4、RTIM を 1.0 にした場合はサンプルをトリガしてから 4 ステップを 4 回に分けてリトリガが行われ、RTIM を 1/2 にした場合は 2 ステップを 4 回リトリガ (数値が小さい方がリトリガの間隔が短くなる) されます。RTRG を上げ、RTIM を極端に短くした場合はレーザービームの様なサウンドが再生されます。

尚、BPM シンクする値は 1/128 ~ 1/2、1.0 ~ 8.0 でパラメータ変更時に小数点表記ではなくなります。RTRG と RTIM の組み合わせでリピーターの様な効果が出せるので是非試してみてください。パラメータ範囲は 0.005 ~ 8.0 / 対応ノブは F

ここまでが Static マシンのプレイバック・ページとなります。

次に Static のプレイバック・セットアップ (Static Setup) の説明へと入りましょう。

プレイバック・セットアップは文字通り、Static マシンの再生に関する詳細設定を行う為の画面です。このページを呼び出すには Function を押しながら Playback を押すか、画面中央付近の **Playback ボタン** をダブル・クリックします。

---

# Static マシン

## Static マシンのプレイバック・セットアップ



**LOOP**・・・このパラメータはそのトラックに対するループの挙動を設定します。

パラメータは OFF、AUTO、ON、PIPO の 4 種類となり、以下の様に挙動が変わります。

OFF の場合・・・オーディオ・エディタ上で LOOP 設定が On になっているサンプルに対してもサンプル・ループを行わない設定です。

AUTO の場合・・・オーディオ・エディタ上で LOOP 設定が On になっているサンプルはループが行われ、Off になっている場合はループが行われない設定です。

ON の場合・・・オーディオ・エディタ上で LOOP 設定が Off になっている場合でもサンプル・ループが行われる設定です。

PIPO の場合・・・常にループが行われますが、ループの挙動が順再生 > 逆再生 > 順再生...という形になります。対応メブは A

**SLIC**・・・このパラメータはプレイバック・ページの SLIC パラメータの挙動を設定します。OFF の場合はタイム (1 ~) に On の場合はスライス (SL1 ~) になります。対応ノブは B

**LEN**・・・このパラメータはプレイバック・ページの LEN パラメータの挙動を設定します。LEN はセットアップ・ページの SLIC 設定によって、スイッチが変化されます。

SLIC が OFF の場合は LEN は OFF (プレイバック・ページの LEN パラメータ無効) か TIME (1 ~) に、SLIC が On の場合は LEN は SLIC (スライス) か TIME (再生時間) となります。対応ノブは C

**RATE**・・・このパラメータはプレイバック・ページの RATE パラメータの挙動を設定します。PTCH となっている場合はプレイバック・ページの RATE は音程変更が含まれる再生速度の設定、TSTR の場合は音程変化が含まれない再生速度の変更となります。

対応ノブは D

## Static マシン

---

**TSTR**・・・このパラメータはそのトラックに対するタイムストレッチの挙動を設定します。パラメータは OFF、AUTO、NORM、BEAT の 4 種類となり、以下の様に挙動が変わります。OFF の場合・・・タイムストレッチは無効化されます。この設定の時は、プレイバック・ページの PTCH を増減すると音程と再生速度が同時に変更される様になります。

AUTO の場合・・・オーディオ・エディタ上でタイムストレッチ設定が On になっているサンプルはタイムストレッチが行われ、Off になっている場合はタイムストレッチが行われない設定です。

NORM の場合・・・オーディオ・エディタ上のタイムストレッチ設定がどの様な場合でも全てのサンプルに対して NORMAL のタイムストレッチが適用されます。

BEAT の場合・・・オーディオ・エディタ上のタイムストレッチ設定がどの様な場合でも全てのサンプルに対して BEAT のタイムストレッチが適用されます。対応ノブは E  
※ NORMAL は一般的なループ素材 ( 例えばピアノフレーズやギターフレーズ、ボーカル等 ) に適した設定、BEAT はリズムループ等のアタック感が強いサンプルに対して効果的なタイムストレッチのアルゴリズムとなります。

**TSNS**・・・このパラメータはタイムストレッチの設定が BEAT になっているサンプルに対して有効なパラメータです。数値が高ければ高いほど、トランジェントの検出が敏感になります。通常は中央位置 ( 数値は 64 ) で問題ないかと思いますが、素材によってはタイムストレッチの効果に変化が見られる場合があるので、BEAT のタイムストレッチ・アルゴリズムを設定したサンプル等で実際に試してみると良いでしょう。対応ノブは F

以上が Static マシンの Playback に関連するパラメータ各種の説明となります。

一見すると複雑ですが ( 特にセットアップページに関しては ) ほとんどデフォルトの設定で問題ない事も多いので、まずはデフォルトの状態でサウンドをチェックし、その後に設定を絞り込んで行くと、目的の音に近づけるかと思えます。

---

# Octatrack で使用されるエフェクト

Octatrack ではトラックごとに 2 ブロックのエフェクトを使用する事ができます。  
エフェクト・ブロックへのアクセスは本体中央にある Effect1 または Effect2 キーを押す事でアクセスができます。

ブロックにアサインするエフェクトの選択はセットアップ・ページから行う事ができますが、エコー・フリーズ・ディレイとゲートボックス・プレート・リバーブの 2 種類のみ Effect2 専用のエフェクトとなり、Effect1 では表示されません。

尚、Neighbor マシンを利用する事で、最大 4 トラック、8 ブロックをエフェクト・チェーンとして利用する事ができます。

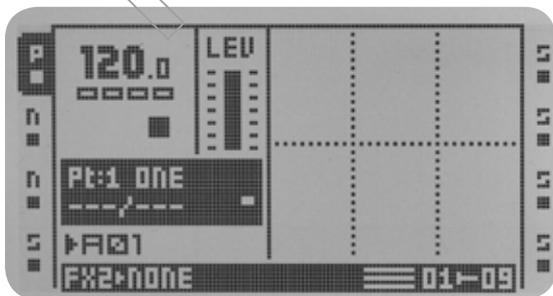
## Effect1 で使用できるエフェクト

None  
Filter  
Equalizer  
DJ Equalizer  
Phaser  
Flanger  
Chorus  
Spatializer  
Comb filter  
Compressor  
Lo-Fi

## Effect2 で使用できるエフェクト

None  
Filter  
Equalizer  
DJ Equalizer  
Phaser  
Flanger  
Chorus  
Spatializer  
Comb filter  
Compressor  
Lo-Fi  
ECHO FREEZE Delay  
Gatebox Plate reverb  
Spring reverb  
Dark reverb

## NONE エフェクト

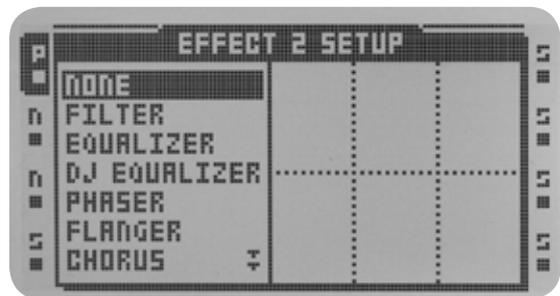


## NONE のメイン・ページ

NONE のエフェクトはその名の示す通り、エフェクト無効の設定となります。

トラックに対してエフェクトを利用しない場合に選択します。

このエフェクトはメイン、セットアップ・ページ共にパラメータはありません。



## NONE のセットアップ・ページ

## 12/24dB マルチモードフィルター

12/24dB マルチモードフィルターはローパス、バンドパス、ハイパスのフィルター効果を持つエフェクトとなります。これらのエフェクトはサンプルの持つ周波数の特定領域をパス(通過)させる事により、サウンドを劇的に変化させます。一般的にロー、バンド、ハイパスは別のエフェクトとして割り当てられる事が多いのですが、Octatrack ではこれらのパラメータが混在した状態となっているので、これらのフィルター効果を1台のエフェクト・マシンで操作可能になっています。

### マルチモードフィルターのメイン・ページ



**BASE**・・・このパラメータはサウンドのベース周波数を調整します。パラメータの数値を大きくするにつれ、サウンドの低域がカットされます。この時、WPTH を最大値に設定している状態であれば、BASE の調整はハイパス・フィルター効果となります。

範囲は 0 ~ 127、対応ノブは A

**WPTH**・・・このパラメータはハイパス・フィルターに対するローパス・フィルターの距離を調整します。ハイパス・フィルター効果が効いている場合に WPTH を調整するとバンドパス・フィルターとしての動作(低域と高域周波数がカットされ、間に残った中域周波数のみが聴こえる状態)する他、BASE が最小値(0)の場合、WPTH は純粋にローパス・フィルター効果を生み出します。このパラメータの値が大きければ大きい程、フィルター効果は小さくなります。範囲は 0 ~ 127、対応ノブは B

**Q**・・・このパラメータは BASE、WPTH のカットオフ周波数近辺(フィルター効果が効き始める周波数)をブーストします。これにより、カットオフ周波数近辺のサウンドが強調され、独特のクセのあるフィルター効果を生み出す事ができます。尚、Q はデフォルトでは BASE、WPTH 両方のカットオフ周波数に対して有効ですが、セットアップ・ページでどちらか片方、あるいは無効にする事もできます。範囲は 0 ~ 127、対応ノブは C

**DEPTH**・・・このパラメータはフィルター・エンベロープがどれくらいの深さでフィルター効果に影響を及ぼすかを調整します。標準では 0(中央)となっており、フィルター効果に対してフィルター・エンベロープは影響しません。正の方向(右方向)で通常のフィルター・エンベロープ、負の方向(左方向)で反転したフィルター・エンベロープの効果となります。範囲は -64 ~ +63、対応ノブは D

## 12/24dB マルチモードフィルター

**ATK**・・・このパラメータはフィルター・エンベロープのアタック・タイムを調整します。この値が小さければフィルター効果は素早く現れ、値が大きければフィルター効果はゆっくりと現れます。尚、DEPTHが0に設定されている場合は、ATKを調整しても効果は現れません。範囲は0～127、対応ノブはE

**DEC**・・・このパラメータはフィルター・エンベロープのディケイ・タイムを調整します。ディケイ・タイムとはATKで設定された時間経過後に効果が減衰する時間の事です。値が小さければフィルター効果は素早く切れ、値が大きければフィルター効果はゆっくりと切れます。このパラメータもDEPTHが0に設定されている場合は効果は現れません。範囲は0～127、対応ノブはF

### マルチモードフィルターのセットアップ・ページ



**HP**・・・このパラメータはハイパス・フィルターのスロープを設定します。値は12dB、または24dBの2種類となっており、24dBの方が12dBよりも強いフィルター効果となります。範囲は12dB/24dB、対応ノブはA

**LP**・・・このパラメータはロー・フィルターのスロープを設定します。値は12dB、または24dBの2種類となっており、24dBの方が12dBよりも強いフィルター効果となります。範囲は12dB/24dB、対応ノブはB

**ENV**・・・このパラメータはフィルター・エンベロープがBASEに対して効くのかWIDTHに対して効くのかを設定します。範囲はBASE/WIDTH、対応ノブはC

**HOLD**・・・このパラメータはフィルター・エンベロープAMPパラメータのHOLDによって影響するか否かを設定します。このパラメータをONにすると、AMPメイン・ページのHOLD値がマルチモード・フィルターのエンベロープに対して有効になり、HOLDの値によりフィルター効果が変わるようになります。範囲はOFF/ON、対応ノブはD

**Q**・・・このパラメータはメイン・ページのQパラメータがどのカットオフ周波数に対して影響するかを設定します。OFFの場合はQパラメータは影響しなくなり、BASEならばBASEパラメータ、WIDTHならばWIDTHパラメータ、BOTHならば両方のパラメータに影響するようになります。八にはOFF/BAS/WIDTH/BOTH、対応ノブはE

**DIST**・・・このパラメータはフィルターのヘッドルームを設定します。値を大きくするとヘッドルームは低くなります。DISTは例えば、Qを増加する事により失われてしまう低域成分等をブーストする事ができます。範囲はOFF/1～127、対応ノブはF

## 操作編 - Octatrack の操作

---

基礎編では Octatrack の設定に関する部分やパラメータ、マシン等の説明となりましたがこの章では Octatrack を実際に操作し行く上での詳細な説明となります。

Octatrack の操作子はキー（ボタン）とノブ、クロスフェーダーの 3 種類となりますが、キー、ノブの操作子は複数のアプローチ方法を持っています。

**キー操作**・・・キーは Octatrack 上の殆どの操作を担う操作子です。単で動作する場合もあれば、複数のボタンを同時に押す事で動作する場合があります。

クリック・・・クリックはキーを 1 回押す操作となります。項目の決定やパラメータの入力や変更等に行われます。

ダブルクリック・・・ダブルクリックはキーを素早く 2 回押す操作となります。

特定パラメータのサブ・ページを表示したりする際に使われます。

ホールド・・・キーを押した状態を維持する操作となります。

最も多く使われるのは Function キーとの組み合わせ時（Function キーをホールドしながら別のキーを押す）や、パラメータのロック時の操作（Trig キーを押しながらパラメータ・ノブを回す）等があります。

**ノブ操作**・・・ノブは Octatrack のパラメータ変更を迅速に、そして直感的に行う為の操作子です。パラメータの変更や項目の選択、オーディオ・エディタでのポイント選択など様々な局面で使われます。尚、Octatrack のノブはヘッドフォン・ボリューム・

ノブ以外は全てロータリー・エンコーダーとなっており、360°回転する様になっています。これはパラメータ・ページ変更により対応ノブの数値が変化する為、どのページでも現在のノブ位置を気にする事無く操作を行える利点があります。

回す・・・ノブを左右に回す操作となります。多くの場合、左方向に回すと値が減り、右方向に回すと値が増えます。

クリック・・・ヘッドフォン・ボリューム・ノブ以外のノブはクリック式となっており、いふなれば第 2 のキーとして機能する様になっています。この操作ではパラメータの決定を行ったり、値をリセットしたりする事ができます。

ホールド・・・ノブをクリックから押したままにする事でホールド状態にする事ができます。ホールド状態でノブを回すとパラメータの可変幅が大きくなり、目的の値を迅速に呼び出す事ができます。



## Octatrack の操作

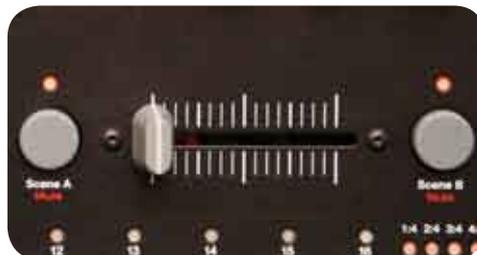
---

**フェーダー操作**・・・Octatrack の右手前側に鎮座するクロスフェーダー。

ある意味においては Octatrack の特徴 ( 見た目も機能も ) を象徴する操作子です。

一般的にはクロスフェーダーは DJ ミキサー等で

A チャンネルと B チャンネルのサウンドをクロス・ミックスする為の、いわばボリューム・フェーダーとしての動作をする装置ですが、Octatrack のクロスフェーダーは方向性が若干違います。



勿論、DJ ミキサーの様に特定のトラックのボリュームをスムーズにクロス・ミックスする様な使い方もできます (AMP のパラメータで説明されている XLV と XVOL はその為の機能です)。

では Octatrack のクロスフェーダーはクロス・ミックス以外の何に使われるのか？

その答えがクロスフェーダーの両端に備えられたシーン・アクセスのキー。

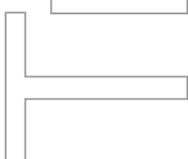
1 つのパートでは最大 16 個までのシーンを記憶し、いつでもクロスフェーダーの両端にある Scene A ( 左側 )、Scene B ( 右側 ) に呼び出す事ができます。

このシーンには Octatrack 上にある様々なパラメータを 1 つ～複数登録 (シーン・ロック) しておく事が可能で、クロスフェーダーの位置によりそのパラメータを瞬時に呼び出す事ができます。

例えばフィルターの WIDTH と Q を 1 つのシーンに登録しておき、そのシーン呼び出している Scene キー側にクロスフェーダーを動かす事でフィルターの WIDTH と Q が同時に動き出すと言う様な操作を行う事ができます。

パラメータは単一トラックのみでは無く、複数のトラックで同時に登録しておけるので、例えばトラック 1 のフィルターを動かしながらトラック 2 のリバーブを動かし、トラック 3 のピッチを変更する等の複雑な操作をフェーダー 1 本でやってのける事が可能です。また、フェーダー間はシーンに登録されているパラメータ値を補完しながら動作する様になっているので、特殊な効果をフェーダー操作だけで再現する事ができます。

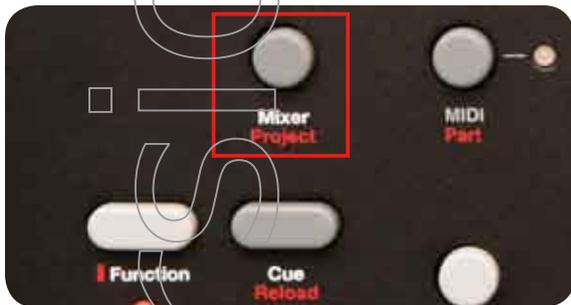
**詳細に関してはシーンの項で説明します。**



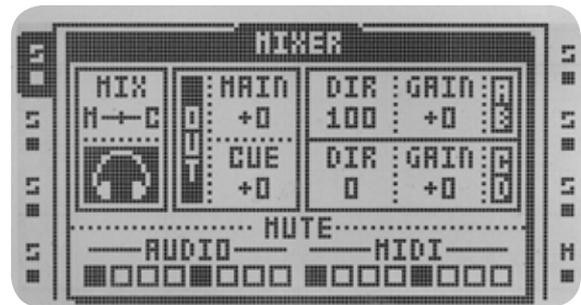
## ミキサー・メニュー

ミキサー・メニューは Octatrack のオーディオ・ルーティングの管理を行う為のメニューです。このメニューではメイン&キューアウトの入出力の設定やトラックごとのミュートの設定を迅速に行う事ができます。ミキサー・メニューは本体左側にある Mixer キーを押す事で表示されます。※ Function キーとの組み合わせではプロジェクト・メニューが開きます。Function キーとの組み合わせページはプリントの赤字が示しています。

### Mixer キーでメニューを表示



### ミキサー・メニュー画面



ミキサー・メニューで Octatrack のオーディオ入出力を設定できます。各パラメータは対応ノブで変更する事が可能です。

**MIX**・・・本体背面にあるヘッドフォン・アウトに送るメイン・アウト、キュー・アウトの比率を設定します。Level ノブでカーソルを動かす事ができ、M 側にカーソルを寄せるとメイン・アウトの比率が高くなり C 側にカーソルを寄せるとキュー・アウトの比率が高くなります。いずれか一方に振り切るとそれぞれの出力のみとなります。

ヘッドフォン・アウトのボリュームは本体左上にあるボリューム・ノブで調整します。尚、このノブは他のノブと違い、ロータリー・エンコーダー方式ではありません。

**OUT**・・・メイン・アウト及びキュー・アウトの出力ボリュームを調整します。

MAIN 側のパラメータがメイン・アウト、CUE 側のパラメータがキュー・アウトとなっています。値は -64 ~ +63 の範囲を持っており、+63 ではボリュームを +12dB ブーストします。対応ノブは MAIN が A、CUE が D



## ミキサー・メニュー

---

**DIR**・・・このパラメータは外部入力をメイン・アウトに直接ルーティング(ダイレクト・アウト)するボリュームを設定します。パラメータは上段・下段に分かれており、上段が INPUT AB、下段が INPUT CD の DIR 値となっています。値が 0 の時は信号のダイレクト・アウトは行われず、値が 127 の時は INPUT に入力されたボリュームでメイン・アウトにルーティングされます。※入力信号の増減を行う場合は後述の GAIN で調整します

DIR で入力された信号は基本的にはメイン・アウトに直接出力される為、例えば外部機器からのオーディオ・サンプリング時のプレビュー、8 つのトラック全てにマシンをロードしトラックの空きが無い時に使用する事ができたりします。

DIR パラメータはあくまでも入力された信号をダイレクトに出力する機構となる為、この値が 0 (ダイレクト出力が無音) の場合でも、サンプリング等は設定された入力音声で行う事ができます。尚、トラック 8 がマスター・トラックに設定されている場合は、DIR 信号は直接メイン・アウトにルーティングされず、マスター・トラックを通る形となります。これにより、外部から入力された信号に対しマスター・トラックのエフェクトを付加する事ができます。対応ノブは INPUT AB DIR が B、INPUT CD DIR が E

**GAIN**・・・このパラメータは外部入力の信号の増減を調節します。上段が INPUT AB、下段が INPUT CD の GAIN 値となっています。値は -64 ~ +63 の範囲を持っており、中央 (0) の時は INPUT から入力された音量の状態となり、-64 で入力信号をミュート、+63 で入力信号を 12dB ブーストします。ここで設定された値は DIR、サンプリング、スルーマシン等外部入力関連のサウンドに影響があります。

対応ノブは GAIN AB が C、GAIN CD が F

**MUTE**・・・このパラメータはトラックの現在のミュート・ソロの状態を示しています。ミキサー・メニューが開いている時、本体下部にある 16 個の Trig キーはトラック・ミュート / ソロ用のキーとして動作する様になり、これらのキーを特定の組み合わせで押す事により、単一または複数のトラックのミュート / ミュート解除、ソロ / ソロ解除を行う事ができます。これらの状況は Trig キー上の LED で確認する事ができますが、これらと連動して表示が変わるミキサー・メニューの MUTE 項目でも確認する事ができます。

MUTE パラメータは視認がしやすい様に ■ が 1/5/9/13 の Trig キーを示し、□ がそれ以外の Trig キーを示しています。

トラックがソロ状態の時は [S] の表示になります。

ミュート中のトラックは [-]、ミュート待機中のトラックは [x]、ミュート解除待機中のトラックは [+] で表示されます。

ミュート・ソロの操作に関しては次項で説明します。

---

## オーディオ・エディタ - エディタの機能とトリム

オーディオ・エディタ内は5つのカテゴリに分かれており、カテゴリの中でエディットをやコマンドの実行を行う事ができます。

オーディオ・エディタを開くと右図の様な画面が表示されます(最初にトリム画面が開きます)。

画面上部がエディットを行うスロット/サンプル名、下部にカテゴリ名が表示されています。

各カテゴリはトラック・パラメータキーに対応しており、カテゴリ名の下のキーを押す事でそのカテゴリを選択できます。



オーディオ・エディタが開いている時、Function + Enter/Yes キーをホールドすると編集集中のサンプルをメイン出力でプレビューできます。

同様に Cue + Enter/Yes キーをホールドするとキュー出力でプレビューする事ができます。

**トリム (TRIM)**・・・トリムはサンプルのスタート位置やエンド位置、ループポイントの設定等、サウンドの再生に関するエディットを行うカテゴリとなります。

このカテゴリはオーディオ・エディタが開かれた時の標準画面となり、エディタ内では Playback を押す事でこのカテゴリ選択ができます。

トリム画面で設定された情報はサンプル自体ではなくサンプル・スロットに記憶されます。これにより、同じサンプルを複数のスロットにロードし、スロットごとに違う設定を行う事が可能となります。

尚、トリム設定がされたスロットに別のサンプルをロードした場合は、設定されたトリム情報は破棄され、新しいトリム状態となってしまいますので注意して下さい。

トリムで設定された情報をサンプル自体に記憶させるには FILE メニューから保存コマンドを行う必要があります。

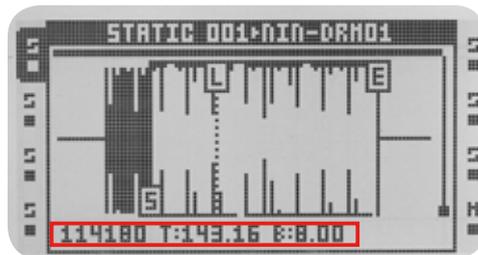
トリムのエディット画面は右図となります。

画面中の [S] がスタート・ポイント、[E] がエンド・ポイント、[L] がループ・ポイントを示し、[S] と [E] で囲まれた範囲が反転表示となっておりこの表示部分が実際に再生される範囲となります。



Level ノブを回すか左右矢印キーを押す事でカーソル(画面内では縦の点線で表示)を移動する事ができます。これは後述のコマンド実行の際の基準となるポイントとなります。

カーソルを動かしている間、液晶画面下には現在の正確なカーソル位置がサンプル単位で表示されるのでカーソルを動かす際の目安とすると良いでしょう。サンプル位置の表示はカーソル移動を完了した数秒後にカテゴリ表示に戻ります。



## オーディオ・エディタ - トリム

ノブ A を回すとスタート・ポイント [S] が動きます。

このポイントはサンプルがトリガされた際の音声が鳴り出す位置を設定します。

スタート・ポイントを動かす際にエンド・ポイントがサンプルの最終地点に無い場合はスタート・ポイントに合わせてエンド・ポイントも相対的に動きます。

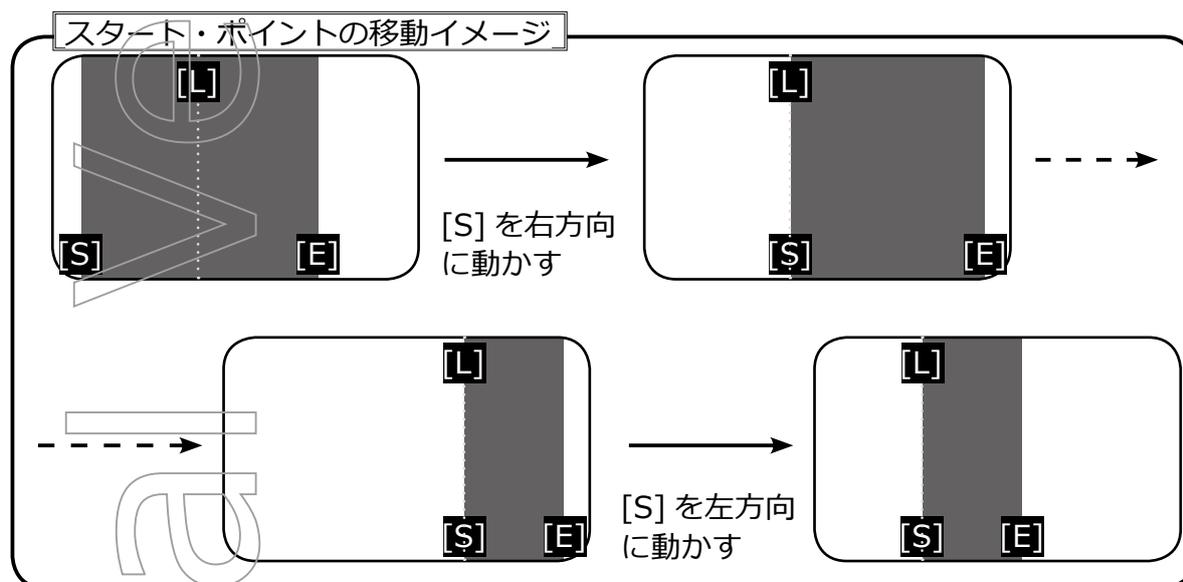
ただし、エンド・ポイントがサンプルの最終地点に到達した場合は、一定間隔での動作は行われず、スタート・ポイントのみが動作します。

尚、スタート・ポイントが詰まった状態で負の方向 ( 左方向 ) に戻すと、それに相対してエンド・ポイントも負の方向に動く動作を行います。

これはポイント移動を行なってもサンプルの再生範囲が一定を保とうとする動作を意味しています。

スタート・ポイントとループ・ポイントが同じ場所にある場合、スタート・ポイントとループ・ポイントはリンクして動き出します。

スタート・ポイントを動かしている間、液晶画面下にはスタート・ポイントのサンプル位置及び現在のトリム範囲から算出されるサンプルの BPM(T) と全体の小節数 (B) が表示されます。



ノブ B を回すとループ・ポイント [L] が動きます。

このポイントはサンプルがループする際の位置を設定します。

このポイントは再生がエンド・ポイントに到達した後にループの始点となる位置です。

サンプルのループが行われる場合は、以後 [L] と [E] の区間をループ再生します。

尚、ループ・ポイントはスタート・ポイントよりも前へ動かす事はできません。

プレイバックのメイン・ページの RATE が正の値の時、サンプル再生は [S] → [E] → [L] → [E] → [L] … の順で行われ、負の値の時は [E] → [L] → [E] → [L] …

の順で再生されます。

この項目も動かしている間、液晶画面下にはループ・ポイントのサンプル位置、現在のトリム範囲から算出されるサンプルの BPM(T) とループ小節数 (L) が表示されます。

## オーディオ・エディタ - トリム

---

ノブ C を回すとエンド・ポイント [E] が動きます。

このポイントはサンプルの再生終了地点を示し、設定等によりループが行われない場合は再生位置が [E] 到達すると再生が停止します。

エンド・ポイントはループ・ポイントよりも手前に設定する事はできず、ループ・ポイントと同位置になった場合、負の方向に動かす場合にのみ、エンド・ポイントとループ・ポイントはリンクして動きます。

この項目も動かしている間、液晶画面下にはエンド・ポイントのサンプル位置及び現在のトリム範囲から算出されるサンプルの BPM(T) と全体の小節数 (B) が表示されます。

ノブ D を回すと波形表示の Y 軸 (縦軸) の拡大縮小を行う事ができます。

正の方向に回すと波形表示が縦方向に拡大され、負の方向に回すと波形表示が縦方向に縮小されます。

この際、液晶画面の右側にあるバーには現在の波形表示倍率の目安がポイントとして表示されています。

ポイント (■ で表示) が下に行くほど波形表示は縮小し、上に行くほど波形表示は拡大している事になります。

ノブ E を回すと波形表示位置を移動できます。

正の方向に回すと波形表示は左に進み、負の方向に回すと右に進みます。

波形表示を移動していると言うより、スタート・ポイント位置をスクロールさせていると考えると解りやすいでしょう。

※右に回すと [S] が右に動く、波形表示としては左方向に進む。

左に回すと [S] が左に動く、波形表示としては右方向に進む。

液晶画面上部にあるバーは現在表示中の波形が全体のどの辺りなのかを示しています。

ただし、波形の表示倍率が 100% (画面内で全体を映している状態) ではバーの位置に変化はありません。

ノブ F を回すと波形表示の X 軸 (横軸) の拡大縮小を行う事ができます。

正の方向に回すと波形表示が横方向に拡大され、負の方向に回すと波形表示が横方向に縮小されます。

この際、液晶画面の上部にあるバーには現在の波形表示倍率の目安が表示されています。

100% (画面内で全体を映している状態) ではバー全体に太い線となり、倍率が下がると太い線の部分が小さくなっていきます。

この際の太い線の位置が、現在液晶画面に表示されている波形位置となります。

X 軸の拡大縮小はノブ F 操作の他、上下矢印キーでも行う事ができます。

上方向で拡大、下方向で縮小となります。

---

## オーディオ・エディタ - トリム

トリム画面が表示されている時に Enter/Yes を押すか Function + Bank を押すとトリムエディット・メニューを開く事ができます。

このメニューではノブで行なっていた操作と同様の事をコマンド選択で行う事ができる他、エディットのリセットや波形表示方式の変更などを行えます。



メニュー内は上下矢印キーで項目の選択、Enter/Yes キーで項目の実行となります。尚、▲や▼表示がある場合は次ページの項目が存在する事を示しています。

**SET START HERE**・・・このコマンドは現在のカーソル位置に対してスタート・ポイントを設定する事ができます。これはノブ A を回して設定するのと同じ効果です。カーソル位置は Level ノブまたは左右矢印キーで設定できます。

**SET LOOP HERE**・・・このコマンドは現在のカーソル位置に対してループ・ポイントを設定する事ができます。これはノブ B を回して設定するのと同じ効果です。

**SET END HERE**・・・このコマンドは現在のカーソル位置に対してエンド・ポイントを設定する事ができます。これはノブ C を回して設定するのと同じ効果です。

**RESET TO DEFAULT**・・・このコマンドは設定されたトリムを初期化します。[S] と [L] はサンプルの先頭に設定され、[E] はサンプルの末尾に設定されます。※このコマンドはエディットのリセットでは無く、ポイント位置の初期化となりますので注意して下さい。既にエディットが行われたサンプルを再エディット中にこのコマンドを実行するとポイントは全てサンプルの先頭・末尾に設定されます。

**CHANGE VIEW**・・・このコマンドは波形表示に関する設定を行います。CH L VIEW は波形表示をサンプルの L チャンネルのみ、CH R VIEW は波形表示をサンプルの R チャンネルのみ、STEREO VIEW は波形表示を LR にします。

### ！ゼロクロス・ポイント・スナップ！

ポイントを設定する際に Function キーをホールドすると波形のゼロクロス・ポイントを検出し、そこにスナップして位置設定を行えます。

ゼロクロス・ポイントのスナップ中はカーソルに□表示が現れます。

ゼロクロス・ポイントとは波形振幅の正と負との中央を交差する点の事です。

この点以外の場所からサンプルのスタートやループを行った場合、サウンドにクリップノイズが発生してしまいます。

ゼロクロス・ポイントのスナップで位置設定を行った場合、これらのノイズが発生しにくくなります。

尚、サイズの大きい Static サンプルの場合、ゼロクロス・ポイントの検出にタイムラグが生じる場合があるので注意して下さい。

# トラック・レコーダー

Octatrack で行われるオーディオの録音、すなわちサンプリングは Octatrack に搭載されたオーディオ・レコーダー上で処理されます。

オーディオ・レコーダーは他のマシンとは違い、常に Octatrack 上に待機している状態であり、いつでもアクセスが可能です。

オーディオ・レコーダーは最大 8 つのオーディオ・バッファ (サンプリング・バッファ) が使用でき、これらは Flex メモリの領域にあります。

Flex サンプル・スロットではオーディオ・レコーダー用のスロットが 8 個用意され、これらにアクセスする事により、サンプリングを行ったオーディオを他の Flex サンプルの様にトリガしたりする事ができます。

また、オーディオ・レコーダーは非常に柔軟な設定を行える様に設計されており、本体背面にある INPUT 端子からの外部入力、トラックで再生されている内部入力からのサンプリングを行ったり、これらに対してオーディオ・エディタで編集を行う、新規サンプルとして保存する等、様々な事ができます。

## トラック・レコーダーの基本的な仕様

- ・ 3 系統のレコーディング・ソース - INPUT AB/CD & SRC3 (内部録音)
- ・ 2 ページのレコーディング専用セットアップ・ページ
- ・ 8 つのレコーディング・バッファ (トラックごとに最大 16 秒 / 変更可能)
- ・ トラック・レコーダーごとのレコーディング・スタート用トリガ (ワンショット可能)
- ・ レコーディング・バッファ・ファイルの直接エディット (オーディオ・エディタ)

## レコーディング・セットアップ

8 つのトラック・レコーダーは専用のセットアップ・ページを 2 つ持っています。

セットアップではそのトラック・レコーダーがどのようなサンプリングを行うかやサンプリング・スタート用トリガのシーケンサにアクセスしたりできます。

レコーディング・セットアップは Function + Record AB でページ 1、Function + Record CD でページ 2 を表示でき、その状態で Track1 ~ 8 キーを押すと、それぞれの番号のトラック・レコーダーのセットアップを行う状態となります。

Function + Record AB (左側の赤キー) でセットアップ 1、Record CD でセットアップ 2 のページを開きます。

開く時に選択していたトラックのトラック・レコーダー番号が開かれ、ページ表示後に Track キーを押す事でセットアップを行うトラック・レコーダーを変更する事ができます。また、セットアップ・ページが開いている時

に Function + PLAY キーを押すと、現在選択されているトラック・レコーダーのバッファからオーディオを削除する事ができます。

尚、このコマンドはグリッド・レコーディング・モードが有効ではない場合に使用できます。



# トラック・レコーダー - レコーディング・セットアップ

**RECORDING SETUP 1**・・・セットアップ・ページ 1 は選択しているトラック・レコーダーの入カソースの設定や長さ、手動サンプリング時の操作に関する設定などを行います。

各項目の値の変更はノブ A~F で行います。

画面内下にあるバーは設定されたサンプリング時間のうち、どれくらいが経過したか、またトラック・レコーダーのサンプルの現在の再生位置が解る様になっています。

トラック・レコーダーにサンプリングが行われていない時、バーは網目で表示され、サンプリングが行われていると黒塗で表示されます。

サンプリング中、バーの上段に▼カーソルが表示され、現在のサンプリング時間を示します。サンプリングしたオーディオを再生中はバーの下段に▼カーソルが表示され、現在の再生位置を表示します。

右側にある往年のテープ・レコーダーを意識したレトロなホイールは、ただの演出ではなくサンプリング中に回転する事によりサンプリング状態を確認できます。ホイールの下にある数字は上段が最大サンプリング可能時間、下側がステップ数となります。サンプリング時間は標準では 16 秒となっています。

下段の数字は現在の Octatrack BPM で算出された最大ステップ数となります。

例えば 1 ステップ 16 分音符の時、BPM120 の場合は 16 秒間で 128 ステップのサンプリングが可能となるので、数字は 128 となります。もし、BPM が 128 となった場合は 16 秒間の換算で 136 ステップとなるので、値は 136 に変更されます。

**INAB**・・・この項目は Input AB のインプット・ペアリング設定を行います。

操作の対応ノブは A です。

[-] はトラックレコーダーは背面の Input AB 端子から入力されるソースを無効化します。

[AB] は Input A と B に入力されるソースとなり、Input A を左、Input B を右チャンネルへサンプリングします。

標準ではこの設定となっています。

[A] は Input A に入力されるソースをステレオでサンプリングします(モノ to ステレオ)。

[B] は Input B に入力されるソースをステレオでサンプリングします(モノ to ステレオ)。

[A+B] は Input A と Input B から入力されるソースをサンプリングしますが、左右への振り分けは行われず、各 Input の定位はセンターへ合算されサンプリングされます(ステレオ to モノ / サンプリングされたものはステレオになります)

**INCD**・・・この項目は Input CD のインプット・ペアリング設定となります。

操作の対応ノブは B です。

項目としては AB が CD に変わるだけで、Input AB と同じとなります。

もちろん、入力端子は背面の Input CD からのソースとなります。

[-][CD][C][D][C+D]



# トラック・レコーダー - レコーディング・セットアップ

---

**RLEN**・・・この項目はサンプリングを行う実時間を設定します。

操作の対応ノブはCです。

この設定を MAX 以外に設定した場合、Octatrack の BPM で計算されます。

また、Octatrack の Scale の設定は無視され、設定した値をサンプリングします。

例：Scale が 16/16(16 ステップ) で RLEN を 64(64 ステップ) に設定した場合、サンプリングは 64 ステップ全てを行います。

[1-64] はサンプリング時間を Octatrack のステップで計算します。

この時のステップ時間は Octatrack で現在設定されているテンポ・マルチプレイヤー値を元に計算されます。

[MAX] ジャトラックレコーダーで使用可能なサンプリング時間 (標準で 16 秒) 全てをサンプリングします。

尚、後述の TRIG 設定によっては、MAX に設定した場合でも、それ以下のサンプリング時間となる場合もあります。

**TRIG**・・・この項目はサンプリングを行う手法を設定します。

操作の対応ノブはDです。

[ONE] はサンプリングを開始してから RLEN で設定された値に基づいてサンプリングを行います。

RLEN が 16 の場合は 16 ステップ (現在 BPM に依存)、MAX の場合は (標準で) 16 秒間サンプリングを行います。

サンプリング途中で再度サンプリングをし直したい場合は [Function + Record AB/CD/ or MIDI] を押すことでサンプリングがリスタートされます。

[ONE2] は基本的には ONE と同じ動作となりますが、サンプリングスタート後、任意の位置で [Function + Record AB/CD/ or MIDI] を押すことでサンプリングを途中でストップすることができます。

[HOLD] はサンプリングは [Function + Record AB/CD/ or MIDI] をホールドし続けている間だけ行われます。

ボタンを離す、または RLEN で設定した値が経過するとサンプリングがストップします。

最も感覚的、直感的にサンプリングを行う方法と言えるでしょう。

---

## MIDI モード - 概要

---

ここからは Octatrack のもう 1 つの顔である MIDI モードに関する説明になります。

MIDI モードはオーディオ・モードと同じく最大 8 つの MIDI トラックを搭載し、シーケンスを組む事ができます。

MIDI モードの情報は Octatrack 背面にある MIDI アウト端子を通り、外部の MIDI 機器を制御するのに使う事ができます。

例えば Elektron SID STATION を MIDI シーケンサで鳴らし、Octatrack のプレイバックと同期をさせる等、幅広い活用法があります。

### MIDI シーケンスの主な特徴

Octatrack の MIDI モードはオーディオ・モードとほぼ同じ機能を搭載しています。

- ・ MIDI チャンネル、プログラムチェンジ等のアサイン可能な最大 8 個の MIDI トラック
- ・ トラックあたり最大 4 音までの MIDI ノート設定
- ・ 5 ページのトラック・パラメータ
- ・ パラメータ・ロック、マイクロ・タイミング、LFO、コピー&ペーストとクリア
- ・ 強力なアルペジエーター
- ・ 任意の番号をアサイン可能な CC パラメータ 10 個
- ・ トラックのシーケンスからの切り離し及び単独再生等があげられます。

また、これらの操作はオーディオ・モードのそれと同等に行なえると同時にオーディオ・モードと重複するパラメータ群は設定方法も含め変わりません。

大きな違いとしては MIDI モードでは「Octatrack 自身が発音できない」と言う事です。

MIDI モードで入力されたトリガやパラメータ・ロックは、外部の MIDI 機器を制御してはじめて、サウンドを奏でる事ができます。

※ MIDI モードの各パラメータはシーン操作には対応していません。

MIDI モードへのアクセス方法は、Octatrack 本体の [MIDI] キーを押します。

MIDI モードに移ると、MIDI キー下の LED が橙色に点灯し、液晶画面の表示も MIDI モードに切り替わります。

オーディオ・モードに戻す時は再度 MIDI キーを押します。

つまり MIDI LED が点灯している時が MIDI モード、消灯している時がオーディオ・モードとなります。

MIDI モード中にグリッド・レコーディング / ライブ・レコーディング状態でない場合、16 個の Trig キーは Free Play に設定されたトラックのトリガとなります。

その際は Trig1 ~ 8 がオーディオ・トラック、Trig9 ~ 16 が MIDI トラックとなります。

---

## MIDIトラックのパラメータ

MIDIモードはオーディオ・モードと同じく、5つのトラックパラメータ・ページを持っており、それぞれにメイン・ページ、セットアップ・ページが存在します。

これらへのアクセスは液晶画面したの5個のパラメータ・アクセス・ボタンにより行う事ができます。

オーディオ・モードでは上段のプリント(白色文字)が機能を指し示していましたが、MIDIモードでは下段のプリント(灰色文字)がその機能を指し示しています。



パラメータ・アクセスは左から Note、Arp、LFO、Ctrl1、Ctrl2 となります。

ボタンを1回押せばメイン・ページ、ダブルクリックをするか Function + パラメータ・キーでセットアップ・ページを開く事ができます。

### MIDIモード・ページの共通項目

MIDIモードのページでは左右のトラック・アイコン及び画面左側約半分が全てのページの共通項目となります。

左右に表示されるトラック・アイコンはトラックに設定されている1~16いずれかのMIDIチャンネルが表示され、その下のアイコンで停止中か再生中かを表示します。

トラックにMIDIチャンネルが設定されていない場合は表示は[X]となります。

PT1~4は現在のパート番号とパート名が表示され、その下にはトラックのMIDIチャンネルが表示されています。

Levelに関してはオーディオ機能が存在しないため、設定する事はできません。

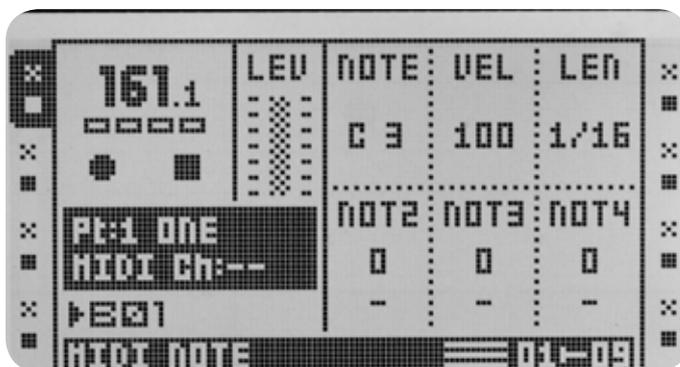
これらはMIDI CCでのボリューム設定で代用されます。

またMIDIの送受信時、BPM表示エリアの左右上隅にドット表示によって確認ができます。

その他の共通部分に関してはオーディオ・モードと同様となります。

※MIDIモードのチャンネルやプログラム・チェンジ等はパートごとにリンクされます。

つまり、1つのバンクで扱える(切り替えられる)最大のMIDIチャンネルやプログラム・チェンジは4つまでとなります。



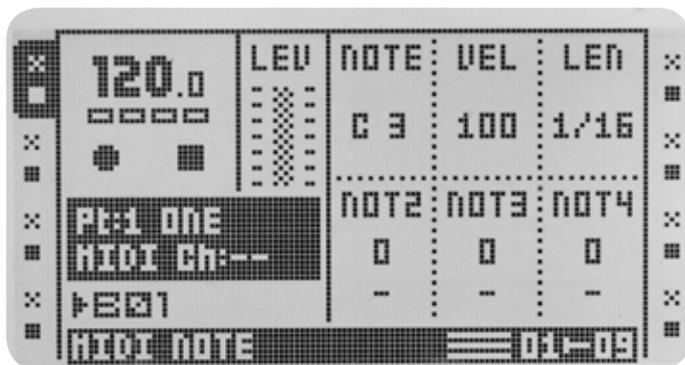
## MIDIトラックのパラメータ - Note(ノート)

---

### Note メイン・ページ

---

Noteのメイン・ページではMIDIトラックの基本となるノート、ベロシティ(入力音量)、レンジ(長さ)及び第2～第4ノート(基本ノートを基準に+-)の設定を行います。ここで設定された値はパラメータ・ロックが行われていないトリガを再生する際の基準値となります。



**NOTE**・・・このパラメータはMIDIトラックの基本ノートを設定します。

ノートはC-1～G9までの広い範囲で設定出来ます。

グリッド・レコーディング・モードでTrigキーをホールドしながらこのパラメータを変更する事により、そのステップが送るべきMIDIノートをパラメータ・ロックできます。

この時、Trigキーをホールドしている間は液晶画面にミニキーボードが現れ、現在の値が鍵盤上ではどのノートにあたるのかを確認する事ができます。対応ノブはA。

**VEL**・・・このパラメータはMIDIトラックのベロシティを設定します。

値によって送信するベロシティが変更されます。

この値が0の時、NOTE OFFと同様のコマンドとなります。

範囲は0～127、対応ノブはB。

！ベロシティとは！

MIDIパラメータの1つで、簡単に言うと「入力する強さ」となります。

例えばピアノを弾く時、鍵盤を軽く叩くと音は小さく響きも緩やかになり、逆に強く叩く事で音は大きく、響きも強くなります。ベロシティはこれをMIDIで再現するパラメータで、現在の多くのMIDI機器はベロシティに対応しており、この値によって音色の変化を制御する機器もあります。

シンセサイザーによっては小さい場合はカットオフ・フィルターが閉じられ、音量と共にこもったサウンドになり、大きい場合はカットオフ・フィルターが開かれたりし、PCM(サンプリング)系の機器の場合は、ベロシティによって異なるサンプルがトリガされたり等が設定されている場合もあります。

---

## MIDIトラックのパラメータ - Note(ノート)

---

**LEN**・・・このパラメータは MIDI トラックの基本レングスを設定します。

トリガはここで設定された値を経過すると MIDI NOTE OFF の信号を送信します。

INF に設定された場合、MIDI NOTE OFF は送信されず、次の MIDI NOTE ON が入力されるまで鳴り続けます。

パラメータは 0 ~ INF までの長さで調整でき、音楽的な長さで一致する値は表記が変わります。

例えば LEN で 6 を設定しようとした場合 [1/16] という表記に変わります。

これは 16 分音符を示す値となります。

このパラメータは MIDI ノートの他、アルペジエーターが有効な際にも使用されます。

アルペジエーターは設定された時間内で有効となり、時間を経過すると無効になります。

範囲は 0 ~ INF、対応ノブは C。

**NOTE2-4**・・・このパラメータは MIDI トラックの追加ノートを設定します。

Octatrack の MIDI モードではトラックあたり最大 4 音までの和音を生成する事ができます。

NOTE2 ~ 4 はその和音にあたる部分を入力できます。

基本ノートが C1 等の音符単位で設定されるのに対し、追加ノートは基本ノートに対する値として設定されます。

例えば [ド・ミ・ソ・シ] からなる和音を生成する場合、基本ノートは C1 (ド) ですが、追加ノートは NOTE2=+3 (ミ)、NOTE3=+7 (ソ)、NOTE4=+11 (シ) となります。

このパラメータもグリッド・レコーディングで Trig キーをホールドしている間は液晶画面にミニキーボードが現れ、現在の値が鍵盤上ではどのノートにあたるのかを確認する事ができます。

尚、基本ノートを動かすとそれに応じて和音もトランスポーズされます。

例：C1 を D1 に変更すると [レ・ファ・ラ・ド#] になります。

範囲は -64 ~ +63、対応ノブは E(NOTE2)、D(NOTE3)、F(NOTE4)

※値が 0 の時、その追加ノートは無効状態になります。

### ！和音を打ち込む時は外部 MIDI キーボードが便利！

Octatrack で和音を打ち込む時は、基本ノート+追加ノートを入力しますが、この時外部 MIDI キーボードが有る場合、Trig キーをホールドした状態でキーボードから和音を入力すると自動的に基本ノート+追加ノートをパラメータ・ロックできます。

この時、ノートが入力された順番でロックされますので基本ノートを最初に押さえた後にコードを押さえる様にするとうまく入力できます。尚、パラメータ・ロック時に MIDI キーボードを押さえている時間を読み取って LEN を自動的に割り当てる他、ベロシティ出力に対応した MIDI キーボードの場合、そのベロシティも読み取り、ロックする事が可能です。

---

## アレンジャー - 概要

---

操作編、最後の項はアレンジャー (Arranger) についての説明となります。

これまでの説明で Octatrack での基本的なトラックメイキングの流れはまず音楽の素であるサンプルをロードし、パターンを構築した後、パターン・チェインを使い、次々とパターンを切り替える事によりリアルタイムに " 曲 " を作りだして行く方法となります。アレンジャーではこのパターン・チェインで曲を作る流れを自動化し、1つの " 楽曲 " として最終的なアウトプットを行う事ができる他、曲の途中で BPM を変更したり、特定のタイミングでシーンを切り替える、パターン・ステップの開始位置と終了位置を指定して新しいパターンとしてを組み込む等の積極的な曲作りができる他、複数のソングを連続で再生したりを行なう等の設定 ( アレンジメント ) を行なう事ができます。

アレンジャー・モードへの切り替えは Function + Pattern キーを押す事で可能です。このモードに入ると、Pattern LED が点灯し、液晶画面の表示がアレンジャー・モードに切り替わります。

### アレンジャー・モードの特徴

アレンジャー・モードは以下の情報を持っています。

- ・ ROW ごとにバンク / パターン番号選択が可能 ( 最大 256 行 )
- ・ ROW ごとに設定可能なパターン・リピート、パターン・オフセット、パターン・レンジス、基本シーン、トランスポーズ、BPM、トラック・ミュート
- ・ 回数指定が行える ROW のループ指定
- ・ 1つのプロジェクトで最大 8 個までのアレンジメントを記憶
- ・ 最大 8 個までのアレンジメントを連続で再生するアレンジメント・チェイン機能
- ・ アレンジメント単位で行えるセーブ及びリロード機能

この様な機能を使う事で、パターン・チェインでは成し得なかった複雑なソング構築を行なう事が可能となっています。

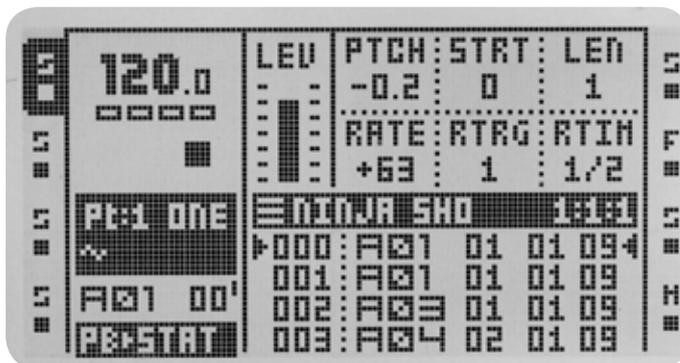
---

## アレンジャー - メインビュー

アレンジャー・モードのメイン・ビュー画面は右図となります。

左右のトラックアイコン、左側の BPM 及びパターン・ネーム等の要素はオーディオ・モードと同じです。

右半分の上段側にはパターン・モードのトラック・パラメータが縮小さ



れて表示され、下半分がアレンジャー・モードのプレビュー画面となります。

黒色バーの部分には現在選択されているアレンジメント名、その右側には再生中のアレンジメント小節数が表示されます。

この小節数は外部 MIDI 機器に対してソング・ポジション情報としても送信されています。

下半分にはアレンジャー・エディットで構築したアレンジメントが簡易表示されます。

▶◀マークで囲まれた行は現在再生中、もしくは選択中の ROW を示しています。

上下矢印キーを押すと▶◀が表示され、次に再生、または選択すべき ROW を選べます。

選択後に Enter/Yes キーを押すと確定され、アレンジメントが再生中の場合はその ROW の再生完了後に選択した ROW の再生がスタートし、アレンジメントが停止中の場合は即座にその ROW が選択 (▶◀表示) されます。

▶マークの右側にある 3 桁の数字はアレンジメントの ROW 番号を示しています。

この ROW 番号は最大で 256 まで設定できます。

ROW 番号の右側にはその ROW で実行される項目が表示されます。

A01 や A02 であればそのパターンを再生します。

パターン再生の場合は [パターン番号 : ROW のリピート回数 / シーン A 番号 / シーン B 番号] が表示されます。

例 : ROW000 がパターン A01、リピート回数は無し、シーン A が 03、シーン B が 05 を選択していた場合は [▶ 000:A01 01 03 05 ◀] と表示されます。

その他、例えば実行する作業が LOOP の場合、[LOOP [ループ開始指定行 / 回数] の表示となり、その行で実行される項目を即座に確認する事ができます。

また、アレンジメントの最後には [END OF ARR.] が表示されます。

これは、その ROW に到達した時点で全ての再生を停止するコマンドとなります。

アレンジメントの再生は [STOP] キーを押すと停止し、停止中に [STOP] をクリックすると選択行を最初の ROW 番号まで戻します。