

Elektron Octatrack DPS-1 Sampler/Sequencer Hardware

Tutoriels vidéo “How To” - Elektron

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL8208D11E5F83FC25>

Sommaire

1	Description du panneau de commandes et des informations de l'écran	3
1.1	Panneau de commandes	3
1.2	Informations sur l'écran.....	5
2	Leçon 1 - Sets, Audio Pool & Project.....	6
1.3	Définitions	6
1.4	Créer un SET sur une Carte compact flash vierge	6
1.5	Créer un PROJECT dans ce nouveau SET.....	7
3	Leçon 2 - Sélection une “Machine” et lui assigner des Samples existants	8
1.6	Exemple d'attribution d'une « Machine » FLEX, et d'un sample à Track 1	8
1.7	Attribuer une « Machine » STATIC et un sample à une Track.....	9
4	Leçon 3 : Enregistrement manuel pour créer un Sample (Sampling)	10
1.8	Choix des entrées audio externes ou MIDI interne, ...	11
1.9	Affectation d'un « Recorder Buffer » à une Track.....	11
1.10	Réglages de l'enregistrement (si besoin) : Menu MIXER	11
1.11	Effectuer l'enregistrement (Sampling)	13
1.12	Jouer en Play Back le Sample affecté à un « Track Trig »	13
5	Leçon 4 : Enregistrement automatisé d'un Sample par le « Recorder Trig »	14
6	Leçon 5 : Utiliser les Scenes pour introduire des variations dans la performance.....	15
1.13	Définitions	15
1.14	Assignment de Scenes aux Slots	15
1.15	Assignment de « Lock Parameters » à des Scenes vides	16
1.16	Variations pendant la performance.....	17
1.1.1	Transition entre les 2 Slots de Scene avec le curseur	17
1.1.2	Mute sur l'effet d'une Scene	17
1.1.3	Changement de Scenes à la volée.....	18
7	Leçon 6 : Réglage des longueurs individuelles de Track	19
1.17	Désactiver le lien entre les 4 Tracks.....	19
1.18	Créer un Pattern (Fonction de base d'une boîte à rythme)	19
1.19	Réglage des longueurs individuelles de Track dans le menu Scale Setup	20
8	Leçon 7 : Trig Modes.....	21
9	Lesson #8: Pickup machines	23
10	Lesson #9: The audio editor and loop slicing	24

Ce document reproduit intégralement les explications des excellents tutoriels vidéos fournis par Elektron sur Youtube aux liens ci-dessous. Après un premier visionnage des vidéos, on retrouvera donc les instructions détaillées dans ce document sous une forme plus rapidement consultable, en guise d'aide mémoire :

- [Leçon 1 : Sets, Audio Pool & Project](#)
- [Leçon 2 : Sélection une "Machine" et lui assigner des Samples existants](#)
- [Leçon 3 : Enregistrement manuel pour créer un Sample \(Sampling\)](#)
- [Leçon 4 : Enregistrement automatisé d'un Sample par le Recorder Trig](#)
- [Leçon 5 : Travailler avec les Scenes](#)
- [Leçon 6 : Réglage des longueurs individuelles de Track](#)
- [Leçon 7: Trig Modes](#)
- Lesson #8: Pickup machines
- Lesson #9: The audio editor and loop slicing

Ce tutoriel fait office d'excellent guide de démarrage, document qui n'existe pas dans la documentation Elektron (et le manuel utilisateur de 194 pages, téléchargeable en français, est peu pratique).

Les instructions originales des tutoriels ont été parfois complétées par des précisions, issues du manuel ou d'un document téléchargeable de 34 pages en anglais, aidant à progresser vers une utilisation plus avancée, grâce à la rédaction plus « pratique » d'un utilisateur : [Some thoughts on Elektron's Octatrack \(Merlin 2013\)](#)

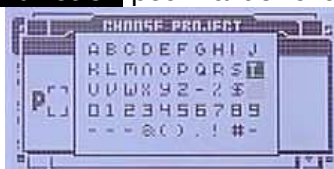


L'Octatrack DPS-1 est un sampler 8 pistes permettant la création des Samples, et des performances à partir Samples ainsi créés, et de ceux achetés ou téléchargés gratuitement.

Chacune des 8 pistes dispose de « scaling » & « time stretching ».

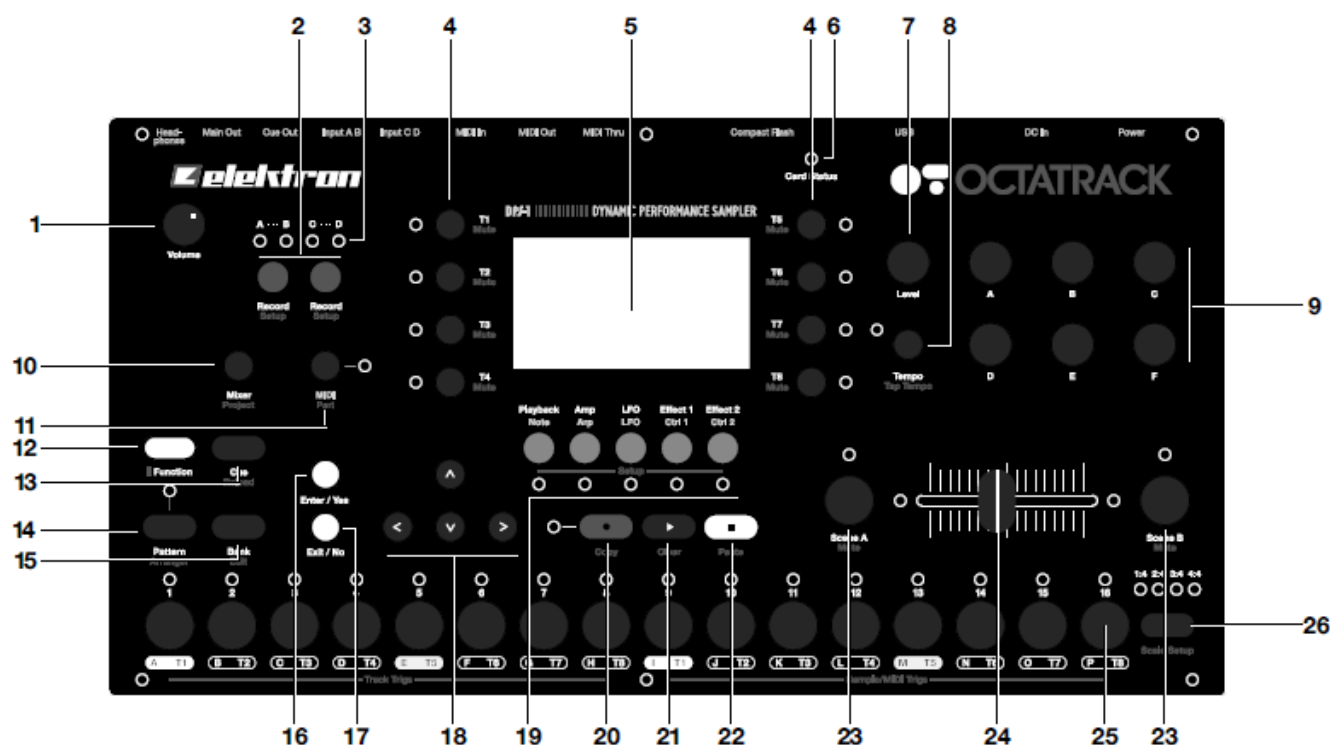
Saisie de Texte :

La saisie d'un texte (nom de SET ou de PROJECT) se fait en appuyant le bouton **Function** ce qui fait apparaître la fenêtre ci-dessous pour sélectionner une lettre par les boutons **◀▶▲▼**, en relâchant le bouton **Function** pour valider chaque lettre.



1 Description du panneau de commandes et des informations de l'écran

1.1 Panneau de commandes



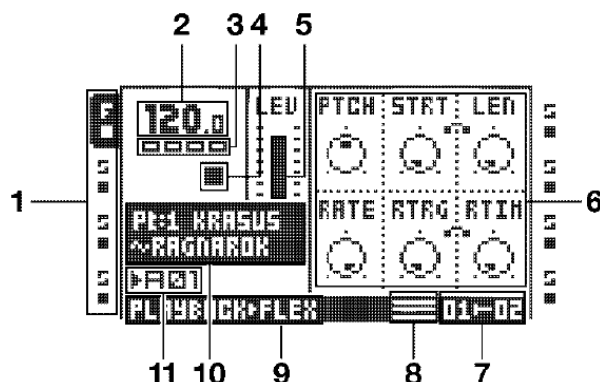
1. Potard **Volume** définit le volume de la prise de **casque** stéréo.
2. Les boutons **Record** [**AUDIO RECORD**] sont utilisés pour l'échantillonnage en temps réel à travers les entrées externes. Il y a un bouton [**AUDIO RECORD**] par paire d'entrée audio **A...B** et **C...D**.
La fonctionnalité de ces boutons change si une Machine Pickup est affectée à la piste active.
3. Les voyants **LED** <**AUDIO RECORD**> indiquent la force du signal reçu sur les entrées externes.
Dans le menu RECORD SETUP (configuration de l'enregistrement), ces voyants indiquent également la sélection de la source pour les déclenchements ou trigs d'enregistreurs.
4. Boutons [TRACK] **T1** à **T8**. Appuyez sur un bouton [TRACK] bouton pour passer à la piste correspondante.
Bouton [TRACK] **T1** à **T8** + un bouton [AUDIO RECORD] **A...B** ou **C...D** enregistre le son vers l'enregistreur de la piste sélectionnée.
Function + [TRACK] **T1** à **T8** désactive le son de la piste sélectionnée.
Cue + [TRACK] **T1** à **T8** signale la piste sélectionnée.
Les voyants **LED** <TRACK> **T1** à **T8** indiquent quelle piste est active ainsi que l'état de désactivation de son et de contrôle Cue des pistes.
5. Ecran LCD à interface graphique évoluée
6. Le voyant **LED** **Card Status** indique l'activité de la carte Compact Flash.
7. L'encodeur **Level** définit le niveau de volume général de la piste active. **Function** + **Level** contrôle le volume de sortie main (principal).
8. Touche **Tempo**. Ouvre le menu TEMPO. Le tempo en cours est toujours indiqué par la vitesse de clignotement du voyant **LED** **Tempo**. Les taps du BPM (battement par minute) se font en maintenant **Function**, puis en tapant à plusieurs reprises **Tempo**.
9. Boutons **A** à **F** [DATA ENTRY]. Utilisés pour régler les paramètres affichés à l'écran.

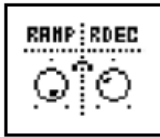
10. Bouton **Mixer** ouvre un menu où les paramètres des entrées et sorties peuvent être définis.
Les pistes peuvent également avoir le son désactivé (Mute) ou être mises en Solo ici.
Boutons **Function** + **Mixer** pour ouvrir le **menu PROJECT**.
11. Bouton **Midi** pour activer le mode de séquenceur MIDI.
Un voyant **LED Midi** allumé indique que le séquenceur MIDI est actif.
Dans le menu **RECORD SETUP** (configuration de l'enregistrement), ce voyant indique la force du signal de la source de l'échantillon interne et la sélection de source interne pour les trigs de l'enregistreur.
Function + **Midi** ouvre le **menu PARTS**. Si une Machine Pickup est affectée, la combinaison de bouton exécute une commande multiple.
12. Touche **Function**. Appuyez en la maintenant pour accéder à la fonction secondaire d'une autre touche. Les fonctions secondaires sont souvent affichées en texte rouge sur le panneau.
13. Bouton **Cue** + une touche **T1** à **T8** [TRACK] pour contrôler (Cue) la piste. Le son de la piste sera ensuite acheminé vers les sorties Cue.
Function + **Cue** rechargera les paramètres de la partie sélectionnée.
14. Bouton **Pattern** + une touche [TRIG] pour sélectionner le motif actif au sein d'une banque. Le **menu ARRANGER** s'ouvre en appuyant sur **Function** + **Pattern**.
15. Bouton **Bank** + un Pad [TRIG] **1** à **16** sélectionne la banque active.
Boutons **Function** + **Bank** pour ouvrir divers menus contextuels.
16. Bouton **Enter / Yes** pour entrer dans des sous-menus et confirmer des choix.
17. Bouton **Exit / No** pour quitter un menu actif et à désélectionner des options.
18. Boutons fléchés [ARROW]     pour la navigation du menu. Ils sont appelés [UP], [DOWN], [LEFT] et [RIGHT].
Boutons [LEFT]/[RIGHT]   pour déplacer le BPM temporairement vers le haut ou vers le bas, quand aucun menu particulier n'est ouvert.
19. Boutons [TRACK PARAMETER]

Playback	Amp	LFO	Effect 1	Effect 2
Note	Arp	LFO	Ctrl 1	Ctrl 2

 basculent entre les pages de paramètre de piste TRACK PARAMETER de la piste active.
Pour ouvrir le **menu SETUP** de la page TRACK PARAMETER sélectionnée, appuyez sur **Function** + une touche [TRACK PARAMETER] ou appuyez deux fois rapidement sur une touche [TRACK PARAMETER].
En mode **MIDI SEQUENCER**, les pages TRACK PARAMETER reflètent les fonctionnalités MIDI des pistes.
20. Touche [REC] . Active ou désactive le mode GRID RECORDING.
Le maintenir tout en appuyant sur [PLAY], pour démarrer le mode d'enregistrement en direct LIVE RECORDING.
En mode GRID RECORDING, le VOYANT <RECORD> affiche une lumière continue, alors qu'en mode LIVE RECORDING, il clignote.
Boutons **Function** + [REC] pour exécuter une commande de copie.
21. Touche [PLAY] . Démarre la lecture d'un motif ou d'un arrangement. Pour mettre la lecture en pause, appuyez sur [PLAY] une deuxième fois. Pour exécuter une commande effacer, appuyez sur [FUNCTION] + [PLAY].
22. Bouton [STOP]  pour arrêter la lecture d'un motif ou d'un arrangement.
Boutons **Function** + [STOP] pour exécuter une commande coller.

1.2 Informations sur l'écran



1. Icônes de piste montrant les affectations de machine et l'état des pistes.
La piste active est en surbrillance.
Les affectations de Machine de piste sont abrégées. **F** = Flex, **S** = Static, **T** = Thru, **N** = Neighbour, **P** = Pickup, **M** = Piste Master.
Sous les symboles d'affectation de piste, l'état de lecture/enregistrement de la piste est montré. ► signifie que l'échantillon de la piste est en cours de lecture, ■ signifie que la piste n'est pas en cours de lecture, + signifie que l'enregistreur de piste ou la Machine Pickup de la piste est en cours d'enregistrement.
Pour une Machine Pickup, il existe plus d'icônes de piste. Pour une liste complète, voir « ÉCHANTILLONNAGE MACHINE PICKUP » sur la page 58.
Si le mode Octatrack MIDI est actif, les icônes affichent les canaux MIDI auxquels les pistes envoient des données.
2. Le tempo actif affiché avec une décimale.
3. Quatre cases indiquant la position de lecture. Chaque case représente un temps fort.
4. L'état de lecture/enregistrement indiqué par les symboles standard « Enregistrement », « lecture », « pause » et « stop » ; ●, ►, || et ■.
5. Barre de niveau montrant le niveau de volume général de la piste active.
6. Jusqu'à six paramètres de piste. Ils montrent ce que les 6 potards **A** à **F** (DATA ENTRY) commandent et indiquent aussi les valeurs des paramètres actuels. Lorsque deux paramètres interagissent mutuellement, un petit « clip » les relie :

7. Les scènes affectées aux 2 Slots A et B, et la position actuelle du crossfader.
8. Graphiques indiquant le mode TRIG actuellement actif.
9. Info sur la page TRACK PARAMETER active.
10. Case d'info où sont indiqués le nom de la partie active et le nom de l'échantillon affecté à la machine de la piste.
11. Pattern actuellement actif.

2 Leçon 1 - Sets, Audio Pool & Project

https://www.youtube.com/watch?v=-w_PIGzgTYM&list=PL8208D11E5F83FC25&index=1

Ce tutoriel montre comment créer un SET en copiant sur la carte Compact Flash des échantillons audio dans l'AUDIOPOOL, puis comment créer un PROJECT.

1.3 Définitions

Structure de la mémoire d'une carte CF utilisée par l'Octatrack



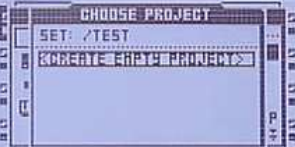
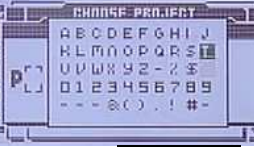
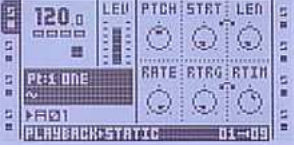
Les informations sont stockées sur une carte Compact Flash : 1 SET par carte CF.

- SET : contient des « projets », et un « Audio Pool » contenant des « samples », de nombre et de taille limités seulement par la capacité de la carte Compact Flash,
- PROJECT : contient les « Patterns », la façon dont les « Samples » sont alloués, quels « effets » sont appliqués, les réglages de paramètres, etc....
- AUDIO POOL : contient les « Samples » disponibles pour tous les « PROJECTs » du SET de la carte CF.

1.4 Créer un SET sur une Carte compact flash vierge

Bouton Enter/Yes car ici la CF est vierge	Bouton Enter/Yes	Bouton Function	Boutons ◀▶ pour saisir le nom
	Connecter l'Octatrack à l'ordinateur en Usb		
Bouton Enter/Yes	Boutons Function+Project	Sélectionner SYSTEM > USB DISK MODE	Bouton Enter/Yes
		Copier des dossiers de Samples dans ce dossier AUDIO Ejecter le lecteur Octatrack sur l'ordi.	
Passer sur l'ordi	Ouvrir le dossier AUDIO de la CF depuis l'ordi.		

1.5 Créer un PROJECT dans ce nouveau SET

 Sélectionner FILE>CHANGE Bouton Enter/Yes	 Bouton Enter/Yes	 Bouton Function+No pour effacer le nom	 Boutons Function + Left/Right/Up/Down pour saisir le nom. Bouton Enter/Yes
Le SET et le PROJECT se chargent automatiquement comme l'indiquent leurs noms en haut.	 Bouton Edit		L'octatrack est alors prêt pour jouer la musique.

3 Leçon 2 - Sélection une « Machine » et lui assigner des Samples existants

<https://www.youtube.com/watch?v=l35nnTgChM8&index=2&list=PL8208D11E5F83FC25>

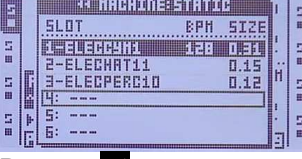
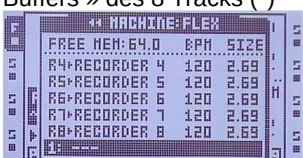
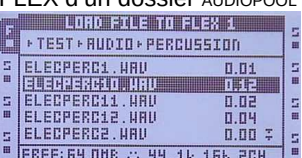
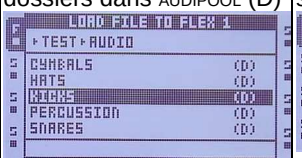
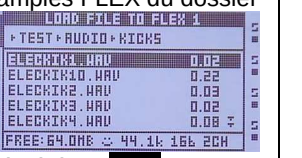
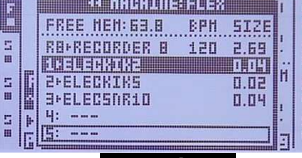
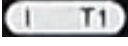
Ce tutoriel montre comment attribuer une « Machine » à une piste, et attribuer les Samples à la « Machine », afin de jouer un Sample par l'une des 8 derniers Pads 9 à 16.

Chaque Trak se voit attribuer une « Machine », dont les différents types remplissent des fonctions différentes :

- STATIC : Traitement de Samples sur la mémoire interne RAM
- FLEX : Traitement de Samples sur la mémoire externe d'une carte CF
- THRU : à compléter
- NEIGHBOR :

1.6 Exemple d'attribution d'une « Machine » FLEX, et d'un sample à Track 1

La carte Compact Flash chargée avec un SET comme indiqué au paragraphe 1 est insérée dans l'Octatrack.

indique qu'une Machine STATIC est déjà attribuée  Bouton T1 2 fois	La liste montre les samples STATIC dans AUDIOPOOL  Bouton ◀	La liste montre le choix des types de Machine  Choisir FLEX + Yes	 Bouton ▶
La liste montre les « Record Buffers » des 8 Tracks (*)  Bouton ◀	La liste montre les samples FLEX d'un dossier AUDIOPOOL 	La liste montre les dossiers dans AUDIOPOOL (D)  Choisir + ▶	La liste montre les samples FLEX du dossier  Choisir + Yes pour chaque Sample.
Changer si besoin de dossier comme déjà montré, pour charger tous les Samples désirés dans le Slot	La liste montre les 3 Samples FLEX chargés dans le Slot  Bouton Enter/Yes	S'assurer que la LED n'est pas allumée Le premier Sample ayant été ainsi choisi c'est lui qui est assigné au Pad 9 / Track 1 (**). Taper le Pad 9  T1 pour jouer le Sample.	Pour affecter un autre Sample à Track 1, recommencer à la case 1, et passer à la case 10 pour choisir un autre Sample parmi les 3 déjà chargés dans le Slot.

(*) : Aucun sample FLEX n'est disponible (en plus des 8 « Recorder Buffers »), ce qui nécessite de les charger dans un « Slot » comme indiqué aux cases suivantes.

(**) : Fonction des 16 Pads du bas du panneau de contrôle (cf. panneau de commande complet au début) : Les premiers Pads représentent les 8 « **Track Trigs** » et les suivants les 8 « **Sample/MIDI Trigs** ».



Pads 1 à 8 : « Track Trigs »



Pads 9 à 16 : « Sample/MIDI Trigs »



1.7 Attribuer une « Machine » STATIC et un sample à une Track

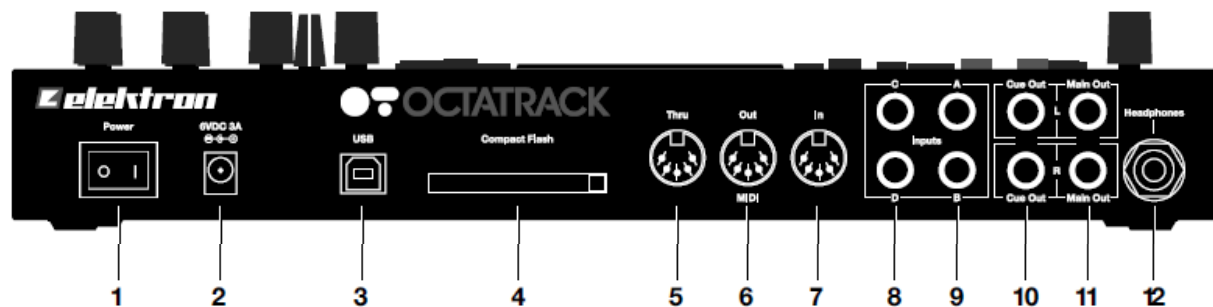
La procédure est plus moins identique.

4 Leçon 3 : Enregistrement manuel pour créer un Sample (Sampling)

<https://www.youtube.com/watch?v=wnbPwpSKf9Q&index=3&list=PL8208D11E5F83FC25>

Ce tutoriel montre comment utiliser les Track Recorders pour créer un Sample, puis jouer le play back par un des 8 premiers Pads 1 à 8.

Les entrées de sources audio externes sont au nombre de 4 monos (A à D), soit 2 stéréos (8 et 9 sur le panneau arrière représenté ci dessous), mais les 8 sources audio internes des Tracks audio peut également être enregistrées.



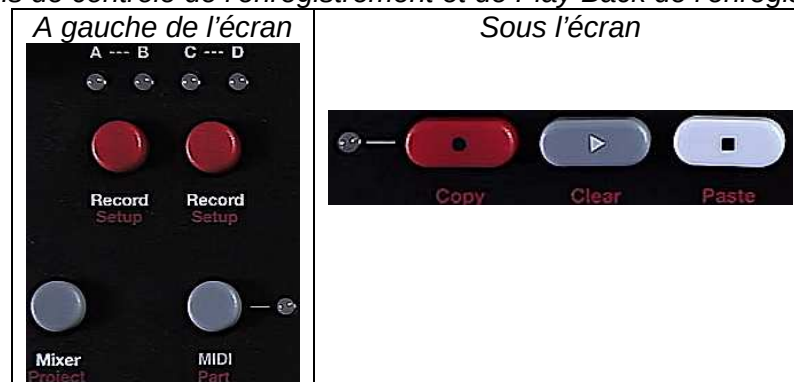
- Connecter la source audio (une Machine Drum dans ce tutoriel) à « INPUT A B » de l'Octatrack.

Les 8 boutons **T1** à **T8** représentent les 8 « Track Recorders », qui sont prêts à enregistrer à tout moment (sans besoin d'affectation préalable d'une « Machine »).

Ecran et contrôle des 8 Tracks par les boutons et LEDs T1 à T8



Boutons de contrôle de l'enregistrement et de Play Back de l'enregistrement



1.8 Choix des entrées audio externes ou MIDI interne,

- Boutons **T1** à **T9** + **A---B Record** ou **C---D Record**: pour enregistrer une source externe sur la 1^{ère} ou la 2^{ème} paire d'entrées.
- Boutons **T1** à **T9** + **MIDI**: pour enregistrer éventuellement une Track interne.

1.9 Affectation d'un « Recorder Buffer » à une Track

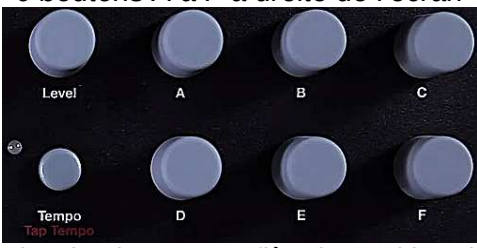
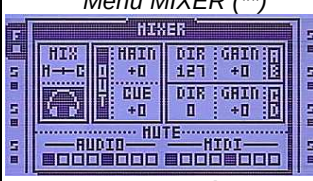
- Chaque Sample sera enregistré dans le « Recorder Buffer » correspondant à l'une des 8 Tracks.
- Au préalable, on accède à la liste des « Recorder Buffers » apparaissant dans la liste des Slots de Sample, comme déjà expliqué dans la leçon 2, jusqu'à la case 5.

La liste montre les « Record Buffers » des 8 Tracks (*)				L'enregistrement est déjà immédiatement possible, ainsi que son play back.
Choisir + Yes	Bouton Exit/No			

Si des réglages plus poussés ne sont pas nécessaires, on peut passer directement au paragraphe 1.11.

1.10 Réglages de l'enregistrement (si besoin) : Menu MIXER

Le menu MIXER permet de régler l'enregistrement,

Des réglages de l'enregistrement sont disponibles dans menu RECORDER SETUP(*). - Bouton T1 à T9 - Boutons Function + A--B Record ou C--D Record	 Chacun des 6 paramètres est réglé par les boutons A à F ci contre	 L'ordre des boutons reflète la position des paramètres(*) à l'écran	
Des réglages de mixage sont également disponibles dans le menu MIXER (**): - Bouton MIXER	 Chacun des 6 réglages est effectué par les boutons A à F ci contre	DIR AB : à régler sur 127 pour DIRiger l'entrée audio vers le Main Output. Bouton EXIT	L'enregistrement est à nouveau possible, ainsi que son play back.

(*) Description des 6 paramètres du menu **RECORDER SETUP** réglés par les boutons **A** à **F**, dont l'ordre reflète la position des paramètres à l'écran :

- A. **INAB** : indique quelle entrée audio externe choisir dans la 1^{ère} paire (A, B ou A---B)
- B. **INCD** : indique quelle entrée audio externe choisir dans la 2^{ème} paire (C, D ou C---D)
- C. **RLEN** : définit la durée d'enregistrement du Sample. Ce paramètre est dépendant du BPM du séquenceur, mais ignore les paramètres d'échelle de la piste. Une valeur de 16, par exemple, enregistre toujours l'équivalent de 16 quadruples croches (notes 1/16ème) avec un paramètre d'échelle de 1x. Si RLEN a la valeur MAX, l'enregistrement se poursuit tant que le temps d'échantillonnage réservé le permet. Par défaut, il est de 16 secondes, mais cela peut être augmenté dans le menu MEMORY.
- D. **TRIG** : Mode de démarrage et d'arrêt de l'enregistrement.
 - o **ONE** : Chaque pression de la combinaison de boutons d'enregistrement recommence le Sampling,
 - o **ONE2** : La pression de la combinaison de boutons d'enregistrement commence, puis arrête l'enregistrement (ce sera le mode de ce tutoriel)
 - o **HOLD** : L'enregistrement démarre à la pression de la combinaison de boutons d'enregistrement, et continue jusqu'au relâchement,
- E. **SCRC3** : Définit la source MDI interne d'enregistrement (-, T1 à T8, MAIN, CUE)
 - o - : enregistrement SANS source interne lors de l'échantillonnage
 - o MAIN : Enregistrement du mixage acheminé aux sorties main (principales).
 - o CUE : Enregistrement du mixage acheminé aux sorties cue.
 - o T1 à T8 : Enregistrement de la sortie de la piste audio sélectionnée.
- F. **LOOP** : Définit si le Sample sera joué en boucle (1) ou non (0)

(**) Paramètres du menu **MIXER** :

- A. **MIX** : détermine ce qui sera entendu par la sortie casque. Si l'indicateur est réglé sur la position la plus à gauche, la sortie casque sera un miroir des sorties main (principales). S'il est réglé sur la position la plus à droite, seul le son de piste repérée (Cue) sera acheminé vers la sortie casque.
- B. **MAIN OUT** : définit le niveau de sortie final des sorties main (principales). Un réglage de zéro ne modifiera pas le niveau du signal. Un réglage à +63 poussera la signal à + 12 dB.
- C. **AB DIR** : Paramètre de mixage très basique. Il achemine simplement le son en provenance des entrées A---B et C---D vers les sorties main (principales). Pour une valeur de 0 aucun son entrant ne sera envoyé aux sorties main (principales). Pour une valeur de 127, le niveau de son entrant envoyé aux sorties main (principales) ne sera pas modifié.
- D. **AB GAIN** : pour atténuer ou augmenter le signal audio provenant des entrées AB et CD. Un réglage sur -64 désactivera le son de tout audio, une valeur de 0 n'augmentera ni n'atténuera le signal et un réglage sur + 63 poussera le signal à 12 dB. Ces paramètres affectent le volume audio entrant lors de l'échantillonnage, lors du réglage des niveaux AB/CD DIR et lors de l'utilisation de machines THRU.:
- E. **CUE OUT** : voir MAIN OUT, mais pour la sortie Cue
- F. **CD DIR** : voir AB DIR, mais pour l'entrée C-D
- G. **CD GAIN** : voir AB GAIN, mais pour l'entrée C-D.

Remarques :

- Le mode d'entrée **DIR** est pratique pour faites du live sans exclure aucune piste, car selon la taille de l'installation, un mixer spécialisé n'est pas forcément nécessaire.

- Le son **DIR** ne sera pas affecté par l'un des blocs FX, mais le sera par les effets de la piste master si celle-ci est utilisée. Utilisez les machines Thru pour affecter l'audio entrant avec les blocs FX.
- En dehors du menu MIXER, le paramètre **MAIN** (principal) peut être réglé en appuyant sur **FUNCTION** en tournant le potard **LEVEL**.
- En dehors du menu MIXER, il est possible d'activer le mode de piste **MUTE** en appuyant sur **FUNCTION** + **T1** à **T8** correspondant à la piste dont vous souhaitez désactiver le son. Par contre, le mode de piste **SOLO** est seulement possible dans le menu MIXER.
- L'allumage des LEDs **T1** à **T8** indique également l'état d'une piste en mode **MUTE**
 - o L'allumage en jaune indique une piste muette actuellement active
 - o L'extinction de la LED indique une piste muette actuellement non sélectionnée.

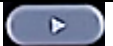
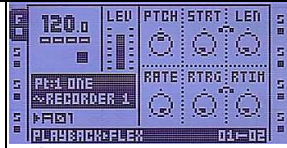
1.11 Effectuer l'enregistrement (Sampling)

Démarrer la source Audio  Les LED clignotent indiquant que l'entrée A--B reçoit le signal	Presser boutons T1 + AB Record pour démarrer l'enregistrement sur la 1 ^{ère} paire d'entrée, Puis presser à nouveau pour l'arrêter.	L'octatrack calcule le BPM du Sample, et lui applique un « Time stretching » pour le caler sur le BPM interne de l'Octatrack (*).	Le Sample ainsi créé peut être écouté immédiatement pour vérifier sa qualité.
--	---	---	--

(*) Si le traitement automatique est désactivé, on peut l'effectuer ultérieurement

1.12 Jouer en Play Back le Sample affecté à un « Track Trig »

Le Sample à jouer a été affecté au « Track Trig » 1 dans les paragraphes précédents.

Bouton  Copy puis Pad 1  pour affecter le Sample au « Track Trig » 1 (gâchette)	Bouton  pour jouer le Sample. Bouton  pour arrêter le Play Back.	Bouton Tempo + potard Level pour modifier le tempo (time stretching)	 Régler si besoin, PTCH, STRT, LEN, RATE, RTRG, RTRIM (*)
---	--	--	---

(*) Les 6 paramètres de l'écran sont réglés par les boutons **A** à **F** dont les positions reflètent celles des paramètres sur l'écran :

- A. **PTCH** : Pitch
- B. **SRT** : à compléter
- C. **LEN** :
- D. **RATE** :
- E. **RTRG** :
- F. **RTIM** :

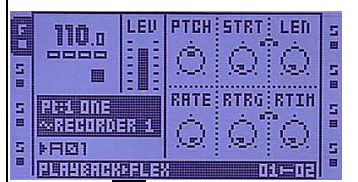
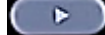
5 Leçon 4 : Enregistrement automatisé d'un Sample par le « Recorder Trig »

<https://www.youtube.com/watch?v=tcHmnysMgRE&index=3&list=PL8208D11E5F83FC25>

Ce tutoriel montre comment automatiser le sampling à l'aide du « Recorder Trig », et par pilotage MIDI de la source audio, afin de créer une Loop parfaitement calée.

- Connecter la source audio (une Machine Drum dans ce tutoriel) à « INPUT A B » de l'Octatrack.
- Connecter également le port MIDI OUT de l'Octatrack au MIDI IN de la source audio, ce qui permet le déclenchement de la source audio par le démarrage de l'enregistrement sur l'Octatrack.
- La description ci-dessous commence après les opérations suivantes déjà effectuées :
 - o Sélection d'une « Machine » FLEX à Track 1, comme indiqué à la leçon 2
 - o Choix de l'entrée audio externe, comme indiqué au 1^{er} paragraphe 1.8 de la leçon 3
 - o Affection du « Buffer Recorder » 1 au Track 1, comme indiqué au 2^{ème} paragraphe 1.9 de la leçon 3.

E indique qu'une Machine FLEX a été attribuée à Track 1 lors de la leçon 2, mais cela n'est pas nécessaire ici

 Bouton T1 Boutons Function + A--B Record	Menu RECORDER SETUP  Bouton  pour activer le Recording Mode (allumage LED) Pad 1  pour choisir le « Track Trig » 1 (gâchette)	 Pad 1 allumé en rouge Le Trig est alors en mode Loop ce qui n'est pas le but ici. Boutons Function + Pad 1 	 Pad 1 allumé en jaune Le Trig est alors en mode One Shot.
 Pad 1  maintenu  Les inputs en surbrillance indiquent les entrées activées (ici INAB, INCD, SRC3)	 Pad 1  maintenu + C---D Record puis + MIDI  Seul INAB est alors activé	Régler RLEN sur 32 pour un enregistrement précis à 32 quadruples croches	Bouton  pour déclencher à la fois le démarrage de la source audio et l'enregistrement du Sample. Bouton  pour arrêter l'enregistrement.
 Bouton Copy puis Pad 1  pour affecter le Sample au « Track Trig » 1	Bouton  pour écouter le Sample	Le Sample ainsi créé constitue un nouveau son utilisable dans l'Octatrack	

6 Leçon 5 : Utiliser les Scenes pour introduire des variations dans la performance

<https://www.youtube.com/watch?v=CJsJFSd2NmW&list=PL8208D11E5F83FC25&index=5>

Ce tutoriel montre comment utiliser les « Scenes », comme un puissant outil permettant d'introduire des variations dans une performance live, en modifiant le son des Patterns.

1.13 Définitions

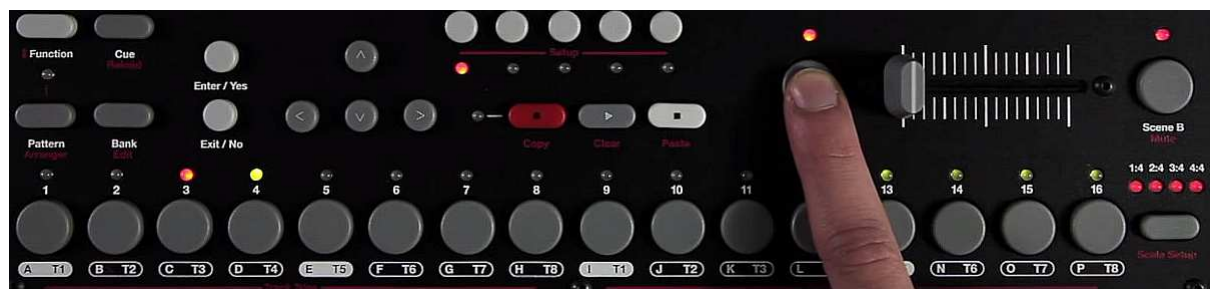
Boutons **Scene A** et **Scene B** et Curseur d'utilisation des Scenes
A droite du panneau de commande



- Une « Scene » est une collection de réglages de paramètres de « Lock Track ».
- Chaque « Part » peut mémoriser jusqu'à 16 Scenes (Trig Pads **1** à **16**).
- Les boutons **Scene A** et **Scene B** représentent les 2 « Slots » auxquelles des Scenes peuvent être affectées afin d'être appliquées à un Pattern.
- De plus l'effet d'un « Scene Slot » n'est audible que si le curseur est déplacé du côté du bouton correspondant.
- Les positions intermédiaires du curseur « Cross Fader » effectuent une interpolation entre les 2 Scenes, et le déplacement du curseur revient à donc faire une transition entre les 2 « Scene Slots ». Les 2 Scenes affectés aux Slot sont indiquées en bas à droite de l'écran **03=04**, ainsi que la position du curseur.

1.14 Assignation de Scenes aux Slots

Il faut assigner une « Scene » à un au moins un des 2 « Slots » représentés par les boutons **Scene A** et **Scene B**, afin de pouvoir appliquer l'effet a un « Pattern » :



- o Bouton **Scene A** ou **Scene B** maintenu appuyé : Les 16 LEDs de « Trigs » indiquent les Scenes disponibles ainsi que celles déjà affectées aux Slots :
 - La Scene affectée au Slot appuyé (ici A), allumée en rouge (ici 3),
 - La Scene affectée à l'autre Slot, allumée en vert (ici 4),
 - Les Scenes assignée avec des « Lock Parameters », allumées faiblement en vert (ici 13 à 16).
 - Les Scenes vides de tout « Lock Parameters », éteintes (les LEDs restantes),
- o Pour affecter des « Lock Parameters » à d'autres Scenes :
 - Bontons **Scene A** + Pad **1** pour affecter la Scene 1 (ici vide) au Slot A
 - Bontons **Scene B** + Pad **9** pour affecter la Scene 9 (ici vide) vide au Slot B

1.15 Assignment de « Lock Parameters » à des Scenes vides

Les 2 Scenes VIDES 1 et 9 ont déjà été affectées aux Slots A et B dans le paragraphe précédent, et il est donc nécessaire de leur affecter des « Lock Parameters ».

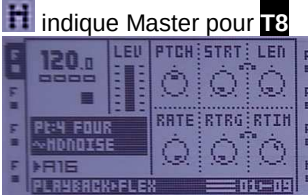
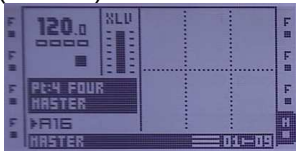
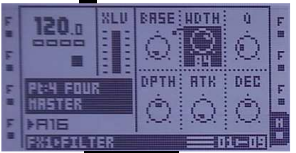
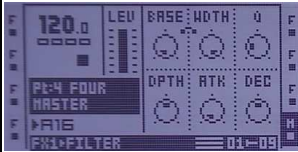
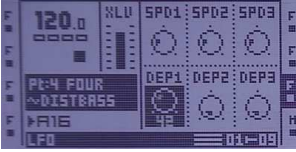
Les instructions ci-dessous affectent les paramètres suivants :

Slot A (Scene 1) : [Effect 1](#)

- Low Pass Filter appliqué à tout le son du Pattern (c'est-à-dire Track Master)

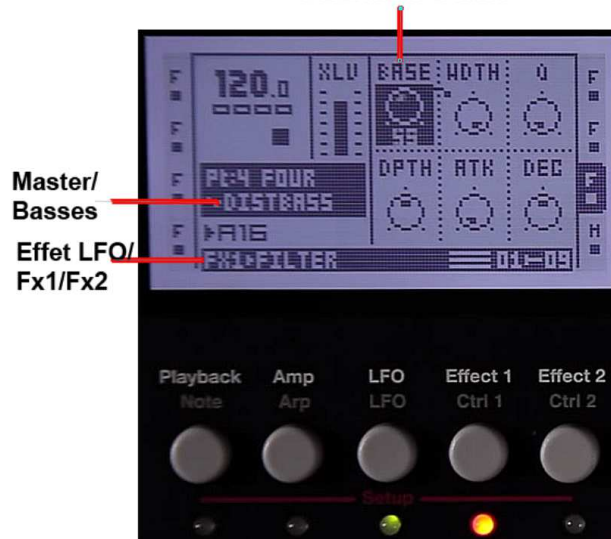
Slot B (Scene 9) : [Effect 2](#)

- Basses modulées par LFO
- Master affecté d'un filtre Echo Delay

 indique Master pour T8	Cet écran de départ indique que la piste T8 est Master : donc Effect1 sera appliqué à T8	La source audio (Machine Drum) envoie la ligne de basse sur T7 : donc Effect2 sera appliqué à T7	
Effect1 : Low Pass Filter sur Master WDTH=84 - Bouton T8 (Master)	Bouton Scene A maintenu (Scene 1) 	Bouton Effect 1 (Effect 1) Potard B Paramètre WDTH  Bouton Scene A relâché	
Effect2 : Modulation LFO des Basses DEPTH=42, BASE=55 - Bouton T7 (Basses)	Bouton Scene B maintenu (Scene 9) 	Bouton Effect 2 (Effect 2) Bouton LFO Potard D Paramètre DPH 	Bouton Effect 1 (FX1) Potard A Paramètre BASE  Bouton Scene B relâché

Effect2 : Echo Freeze Delay sur Master, SEND=84	Bouton Scene B maintenu	Bouton Effect 2 (FX2) Potard F Paramètre SEND	Réglages terminés
- Bouton T8 (Master)			
		Bouton Scene B relâché	

Emplacement des bouton LFO et Effect 1/Effect 2 utilisés pendant ce tutoriel
Et indications à l'écran des réglages en cours
Paramètre d'effet



Ce tutoriel est un peu plus complexe que les précédents car il faut connaître les fonctions de certains boutons et les manipulations sont donc moins intuitives.

Heureusement les informations sur l'écran permettent de vérifier au fur et à mesure que la bonne fonction est déclenchée :

- si on règle le Master ou les Basses,
- le nom des effets (LFO, Fx1 Filter, Fx2 Delay)
- le nom des paramètres (WDTH, DEPTH, BASE, SEND)

1.16 Variations pendant la performance

- Bouton  pour démarrer la performance,

1.1.1 Transition entre les 2 Slots de Scene avec le curseur

- Le curseur permet de faire une transition entre les 2 Scenes affectés, comme indiqué ci-dessus, aux Slots A et B.

Mais d'autres variations rapides de performance sont possibles comme indiqué plus bas.

1.1.2 Mute sur l'effet d'une Scene

En cours de lecture :

- boutons **Function** + **Scene A** ou **Scene B** pour couper l'effet sur la Scene, puis le réappliquer par la même succession de boutons.

1.1.3 Changement de Scenes à la volée

En cours de lecture :

- boutons **Scene A** ou **Scene B** + Pads **T1** à **T16** pour changer instantanément de Scene avec jusqu'à 16 possibilité si les 16 Pads ont été affectés.

7 Leçon 6 : Réglage des longueurs individuelles de Track

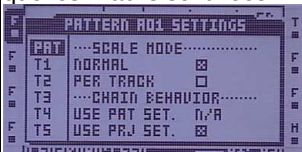
<https://www.youtube.com/watch?v=AgY6VYicIMc&list=PL8208D11E5F83FC25&index=5>

Ce tutoriel montre comment les paramètres de Durée et de Time Signatures peuvent être assignés individuellement pour chaque Track, permettant ainsi de créer des « motifs polyrythmiques imbriqués » (compréhension incertaine du terme entendu dans la vidéo). Sinon, par défaut toutes les Tracks partagent les mêmes réglages de Durée et de Time Signature.

Ce tutoriel comprend incidemment la description de la création simple de Pattern, qui est une fonction de base d'une Drum Machine, mais a pour objectif principal l'introduction à des notions dont les impacts sur le rythme s'avèrent d'une compréhension complexe, et qui restent à décrire.

- Dans cet exemple les 4 Pads **9**  à **12** , ont les assignations suivantes :
 - o Pad 9  : Kick Drum
 - o Pad 10  : Snare Drum
 - o Pad 11  : Hit Hat
 - o Pad 12  : Bass Sample
- Par défaut, les 4 Tracks partagent les mêmes réglages de Durée et de Time Signature, contrairement à l'objectif de ce tutoriel, d'où la première action décrite dans le paragraphe qui suit.

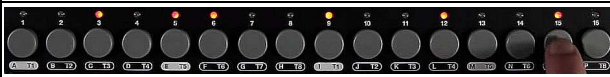
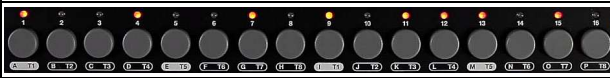
1.17 Désactiver le lien entre les 4 Tracks

S'assurer que  est désactivé Boutons Function + Bank pour ouvrir le menu PATTERN SETTINGS	Menu PATTERN SETTINGS Par défaut NORMAL indique que les Tracks sont liées  Cocher PER TRACK	 Bouton EXIT	Le lien entre les Tracks est alors désactivé
---	---	--	---

1.18 Créer un Pattern (Fonction de base d'une boîte à rythme)

Les instructions ci-dessous de création du Pattern, sont en soi un apprentissage simple de la fonction de base d'une boîte à rythme. Mais ici le but est de comparer la différence de rendu du Pattern avant le réglage des longueurs individuelles des 4 Tracks.

Bouton T1 pour créer le Pattern de la 1^{ère} Track	Activer les Pads 1, 5, 9 et 13	
---	---	--

Bouton T2	Activer les Pads 5 et 13	
Bouton T3	Activer les Pads 3 , 5 , 6 , 9 , 12 et 15	
Bouton T4	Activer les Pads 1 , 4 , 7 , 9 , 11 , 12 , 13 et 15	
Bouton 	Le Pattern est joué Bouton  STOP	Le résultat est satisfaisant mais peut être modifié radicalement comme ci après

1.19 Réglage des longueurs individuelles de Track dans le menu Scale Setup

Ce paragraphe introduit des notions dont les impacts importants sur le rythme s'avèrent d'une compréhension et d'une prévision complexe, et qui restent à décrire.

De plus le terme anglophone « Length of the Track in terms of sequence of steps » est traduit littéralement, mais la notion de longueur de Track reste à comprendre, en remplaçant le terme par un autre plus précis (longueur en termes de nombre de Steps dans la séquences du Track ?)

 Boutons T2 + T3  Scale Setup (A l'extrême droite de la rangée de Pads) Nota : la piste T4 (Bass) est toujours sélectionnée suite à la précédente manipulation.	Menu Scale Setup  Les paramètres du menu Scale Setup sont expliqués ci contre, puis réglés. (NB : 1x , le champ de réglage de Time Signature n'affiche la vraie valeur qu'au moment du réglage comme on le voit plus loin)	16/16 : longueur Track en termes de séquence de Steps / Longueur maximale du Track (64 Steps au maximum) 1x : Champ de réglage de Time Signature Track MASTER x1 : Champ de réglage de Time Signature MASTER MASTER : Nombre de répétitions (séquences) des Steps du MASTER, avant reprise au début des Tracks (indépendant des longueurs de Tracks)	Régler MASTER : 32 (c'est-à-dire 32 répétition avant bouclage). Le réglage INF correspond à une boucle infinie. 
Bouton T3 (Hit Hat)	Régler MASTER : 32 (c'est-à-dire 32 répétition avant bouclage). Le réglage INF correspond à une boucle infinie.	Régler longueur Track 10/16 	Régler Time Signature Track sur 3/4 
Bouton T4 (Bass) On se demande pourquoi ne pas avoir fait les réglages qui suivent au même moment que les 1 ^{er} réglages de la Track 4.	Le réglage MASTER n'est pas à répéter puisqu'il est unique pour toute les Tracks	Régler longueur Track 14/16 	Régler Time Signature Track sur 3/4 

Bouton 

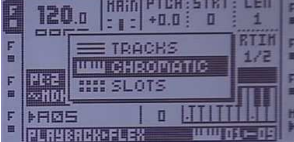
Le Pattern est joué avec un rythme totalement différent après les réglages de longueurs.

Bouton  STOP

8 Leçon 7 : Trig Modes

<https://www.youtube.com/watch?v=XQZTo1aieeQ&list=PL8208D11E5F83FC25&index=7>

Les 16 Pads de Trig ont différents modes de fonctionnement qui sont l'objet de ce tutoriel.

Boutons  +  Pour faire apparaître le menu TRIG MODE tant que le bouton Function n'est pas relâché	Menu Trig Mode  Le mode TRACKS est le Trig Mode par défaut actuellement sélectionné.	En relâchant Function 	
idem	Menu Trig Mode Bouton   Le mode CHROMATIC est engagé	En relâchant Function 	
idem	idem  Le mode SLOTS est engagé	idem 	

Description des différents modes :

- **TRACKS** :
 - o Trig Pads **1** à **8** : Tracks déconnectés du séquenceur (à élucider)
 - o Trig Pads **9** à **16** : Machines assignées aux 8 Tracks



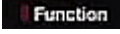
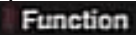
- **CHROMATIC** : Permet de jouer les samples « Chromatiquement » (selon des hauteurs de notes variables) à l'aide des 16 Trig Pads
 Nota : ce mode est également disponible avec le séquenceur MIDI.
 Pads **1** à **16** : mini clavier.



- Boutons **Function** +  OU  pour changer d'octave
- o LEDs jaunes  : notes C (Do)

- o LEDs rouges  : notes blanches
- o LEDs éteintes  : notes noires

- **SLOTS** : Permet un accès rapide à tous les Samples d'une « Sample Slot List »

 Boutons  +  Pour faire apparaître le menu TRIG MODE tant que le bouton  n'est pas relâché	Menu Trig Mode  Bouton  Le mode CHROMATIC est engagé	En relâchant  	
			Régler Time Signature Track sur 3/4 

9 **Leçon 8 : Pickup machines**

10 Lesson #9: The audio editor and loop slicing

