Elektron Octatrack DPS-1

Sampler/Sequencer Hardware

Tutoriels vidéo « How To » - Elektron

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



Sommaire court

(Voir le sommaire complet à la fin du document)

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

1 DESCRIPTION DU PANNEAU DE COMMANDES ET DES INFORMATIONS DE L'ÉCRAN 8

1.1 PANNEAU DE COMMANDES 9
1.2 INFORMATIONS SUR L'ÉCRAN 11

2 LEÇON 1 - SETS, AUDIO POOL & PROJECT 12

2.1 DÉFINITIONS 12
2.2 CRÉER UN SET SUR UNE CARTE COMPACT FLASH VIERGE 13
2.3 CRÉER UN PROJECT DANS CE NOUVEAU SET 13

3 LEÇON 2 - SÉLECTION UNE "MACHINE" ET LUI ASSIGNER DES SAMPLES EXISTANTS 14

3.1 EXEMPLE D'ATTRIBUTION D'UNE « MACHINE » FLEX, ET D'UN SAMPLE À TRACK 1 14
3.2 ATTRIBUER UNE « MACHINE » STATIC ET UN SAMPLE À UNE TRACK 15

4 LEÇON 3 : ENREGISTREMENT MANUEL POUR CRÉER UN SAMPLE (SAMPLING) 16

4.1 CHOIX DES ENTRÉES AUDIO EXTERNES OU MIDI INTERNE, 17
4.2 AFFECTATION D'UN « RECORDER BUFFER » À UNE TRACK 17
4.3 RÉGLAGES DE L'ENREGISTREMENT (SI BESOIN) : MENU MIXER 17
4.4 EFFECTUER L'ENREGISTREMENT (SAMPLING) 19
4.5 JOUER EN PLAY BACK LE SAMPLE AFFECTÉ À UN « TRACK TRIG » 19

5 LEÇON 4 : ENREGISTREMENT AUTOMATISÉ D'UN SAMPLE PAR LE « RECORDER TRIG » 21

6 LEÇON 5 : UTILISER LES SCENES POUR INTRODUIRE DES VARIATIONS DANS LA PERFORMANCE22

6.1 DÉFINITIONS 22
6.2 ASSIGNATION DE SCENES AUX SLOTS 23
6.3 ASSIGNATION DE « LOCK PARAMETERS » À DES SCENES VIDES 23
6.4 VARIATIONS PENDANT LA PERFORMANCE 25
6.4.1 TRANSITION ENTRE LES 2 SLOTS DE SCENE AVEC LE CURSEUR 25
6.4.2 MUTE SUR L'EFFET D'UNE SCENE 25
6.4.3 CHANGEMENT DE SCENES À LA VOLÉE 25

7 LEÇON 6 : RÉGLAGE DES LONGUEURS INDIVIDUELLES DE TRACK 26

7.1 DÉSACTIVER LE LIEN ENTRE LES 4 TRACKS 26
7.2 CRÉER UN PATTERN (FONCTION DE BASE D'UNE BOITE À RYTHME) 27
7.3 RÉGLAGE DES LONGUEURS INDIVIDUELLES DE TRACK DANS LE MENU SCALE SETUP 27

8 LEÇON 7 : TRIG MODES 29

8.1 CHANGEMENT DE MODE 29
8.2 SLOTS MODE 30
8.3 SLICES MODE 31

9 LEÇON 8 : PICKUP MACHINES 32

10 LESSON 9: THE AUDIO EDITOR AND LOOP SLICING 33

Liens vers les autres tutoriels ; https://www.mindmeister.com/fr/310663045/elektron-octatrack-video-tutorial-index

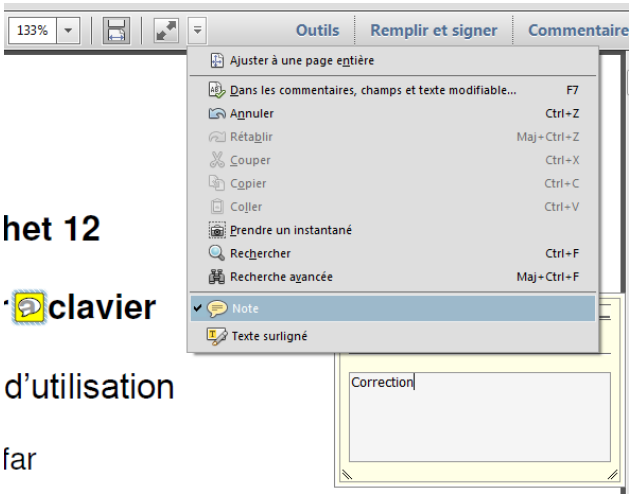

Elektron Octatrack Video Tutorial Index
Links
Elektronaut Forum
Modulate This Posts on Octatrack
Octatrack PDF Manual (Includes latest 1.25 Update)
PDF with Just Updates
Spatializer
Spring Reverb
Dark Reverb
OS 1.25 Update Video
Product Demos
Octatrack - diff. trig/lock types and how they work
Jasker
Octatrack Guitar Sampling without Midi Foot Controller
Live sampled arpeggios on the Octatrack
AdmiralBumblebee Videos
2013 Summer of Synth Sessions Boulder - #01 Octatrack meets Alesynth
Mark Mosher Live at Concrete Mixer II Solstice Concert
Mark Mosher Performance Videos
#1: Sets, Audio Pool & Projects
#2: Selecting A Machine & Assigning Samples
#3: Manual Sampling
#4: Recorder Trig Sampling
#5: Working With Scenes
#6: Individual Track Lengths
#7: Trig Modes
#8: Pickup machines
#9: The audio editor and loop slicing
Octatrack Know-How
#1 - LFO Designer
#2 - Part Variations and Quantized Sampling
#3 - Sampling and crossfader transitions
#4 - Controlling Slices With The Crossfader
#5 - Rearranging a sample
#6 - Internal resampling for adding pattern variation
#7 - Single Cycle Waveform Pattern
#8 - Remixing Loops with the Audio Editor
#9 - Track Trigging
Octatrack Pro Tip
Elektron Workflow Videos
Workflow Octatrack
Elektron Jam Session Videos
Elektron Jam Session 2: Analog Keys meets Octatrack
Elektron Jam Session 6: The Octatrack Pickup Project
Octatrack Tip Video #1 : The Amp page and Amp menu.
Octatrack Tip Video #2 : The Playback page and menu.
Octatrack Tip Video #3 : Slices and Retrigger.
Octatrack Tip Video #4 : LFO's, part 1.
Octatrack Tip Video #5 : LFO's part 2, and Parts.
Octatrack Tip Video # 6. Resampling.
Octatrack Tip Video # 7 : MIDI.
SecretMusicUK Tutorials
Octatrack tutorial: Using it as a machinedrum++
SB-SDX - Putting It All Together
Putting it all together PART 1: Making beats
Putting it all together PART 2: Making Melody
Putting it all together PART 3: Vocal chops
Putting it all together PART 4: Arrangement
SB-SDX Tutorials

.

Téléchargez la dernière version de cet aide-mémoire sur :
http://fr.audiofanzine.com/sequenceur-sampleur/elektron/octatrack/medias/autres/

APPEL À CONTRIBUTION :

Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader (voir copie d'écran ci-dessous pour ceux qui ne connaissent pas), sans oublier de d'enregistrer le fichier pour mémoriser ces notes. Et mieux encore vous pouvez m'envoyer vos remarques pour que je complète le document et que tout le monde profite de votre expérience.



Ma page sur Audiofanzine pour communiquer : http://fr.audiofanzine.com/membres/939970/

AVERTISSEMENT :

Ce document n'est pas prévu pour l'impression car il ne prétend pas être finalisé, et peut évoluer.

Tout est fait au contraire pour faciliter la navigation à l'écran d'un l'ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertexte vers les paragraphes. Ces liens fonctionneront toujours, même quand le numéro de paragraphe ou de page affiché semble erroné, et donc inutile sur un document imprimé (cela est dû à une absence de rafraichissement automatique par WORD de ces numéro affichés, après une modification du fichier ; le rafraichissement manuel des liens un par un est très laborieux et n'est donc pas toujours effectué).

Conventions typographiques

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques – les commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,

- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les options affichés à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».

  Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les options sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité.

Ce document reproduit intégralement les explications des excellents tutoriels vidéo fournis par Elektron sur Youtube aux liens ci-dessous.

Et comme au handicape de l'épaisseur du manuel de 194 pages, s'ajoute sa rédaction et présentation peu pratique (comme la plupart des manuels), j'ai préféré m'attaquer à la retranscription des tutoriels Elektron très intelligemment faits. Et personnellement je préfère piocher dans un aide mémoire les précisions qui me manquent, et ajouter éventuellement des corrections, plutôt que re visionner toute une vidéo (où d'ailleurs certains détails sont trop fugitifs).

Et puis chacun peut ajouter des correctifs ou précisions dans le PDF est les partager avec les autres ;-).

Au moins pour les anglophones, il est préférable de visionner les vidéos au moins une fois, pour réaliser d'une part la facilité des opérations dont la description ci après pourrait sembler indigeste, et d'autre part l'impossibilité d'opérer intuitivement (d'ou l'utilité de mon aide mémoire, du moins pour moi).

On retrouvera donc dans ce document toutes les instructions des tutoriels (et même plus), sous une forme plus rapidement consultable :

- 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 »

Ces tutoriels remplacent ainsi le guide de démarrage qui n'existe pas dans la documentation Elektron (et le manuel utilisateur de 194 pages, téléchargeable en français, est malheureusement peu pratique, et sera très long à traduire et à remanier si j'ai un jour le courage).

Les instructions originales des tutoriels ont été parfois complétées par des précisions, issues du manuel (notamment l'introduction), 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)

Je le répète si vous trouver des inexactitudes ou un manque de précision, et je serai heureux de compléter ce document si vous m'en faites part.



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 8

2 LEÇON 1 - SETS, AUDIO POOL & PROJECT 12

3 LEÇON 2 - SÉLECTION UNE « MACHINE » ET LUI ASSIGNER DES SAMPLES EXISTANTS 14

4 LEÇON 3 : ENREGISTREMENT MANUEL POUR CRÉER UN SAMPLE (SAMPLING) 16

5 LEÇON 4 : ENREGISTREMENT AUTOMATISÉ D'UN SAMPLE PAR LE « RECORDER TRIG » 21

6 LEÇON 5 : UTILISER LES SCENES POUR INTRODUIRE DES VARIATIONS DANS LA PERFORMANCE22

7 LEÇON 6 : RÉGLAGE DES LONGUEURS INDIVIDUELLES DE TRACK 26

8 LEÇON 7 : TRIG MODES 29

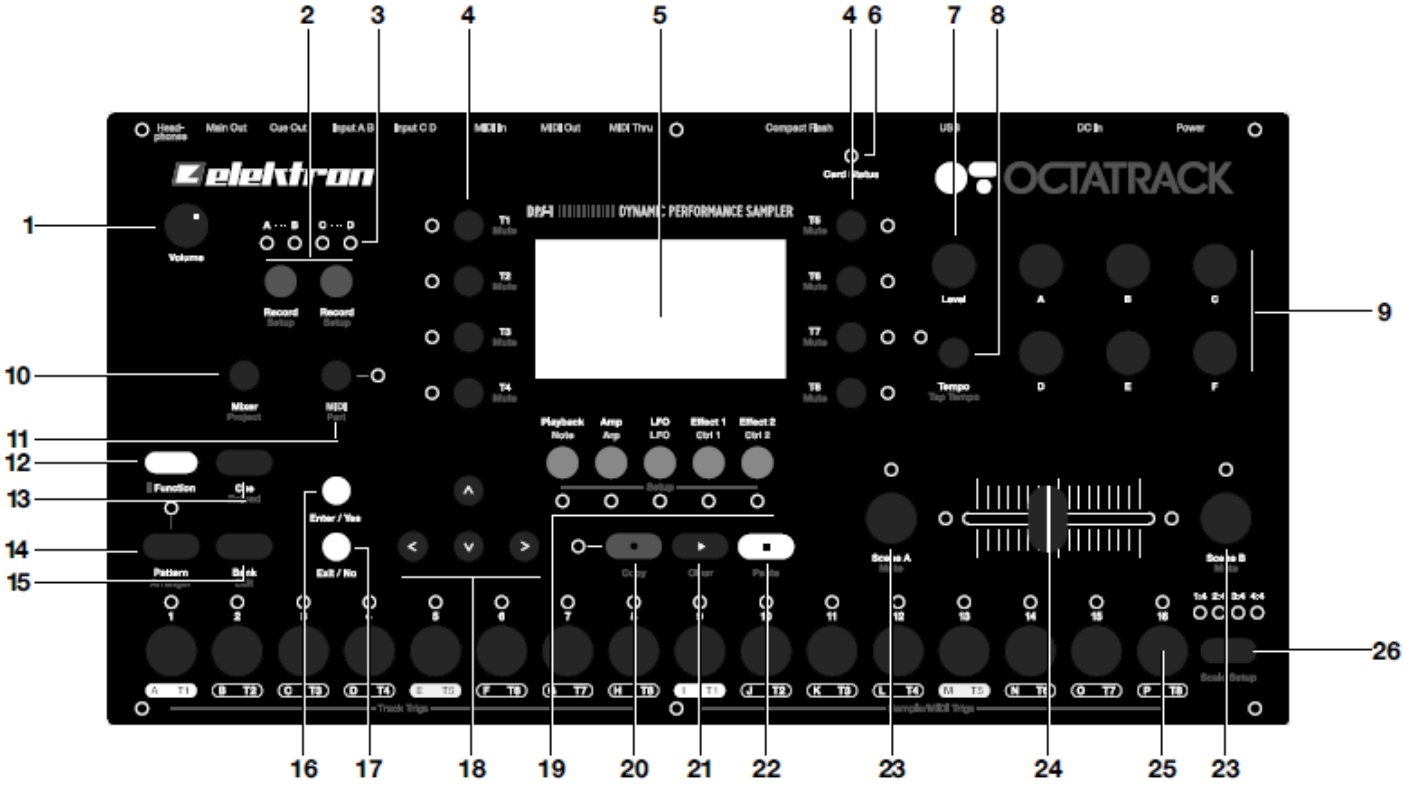
9 LEÇON 8 : PICKUP MACHINES 32

10 LESSON 9: THE AUDIO EDITOR AND LOOP SLICING 33

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

1.1 PANNEAU DE COMMANDES 9
1.2 INFORMATIONS SUR L'ÉCRAN 11

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**, 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 voyantes **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 », 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 fléchées (ARROW) ▶ ◀ ▲ ▼ pour la navigation du menu. Ils sont appelés aussi UP, DOWN, LEFT et RIGHT.

Boutons ▶ ◀ pour déplacer le BPM temporairement vers le haut ou vers le bas, quand aucun menu particulier n'est ouvert.

19. Boutons « TRACK PARAMETER » 

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.

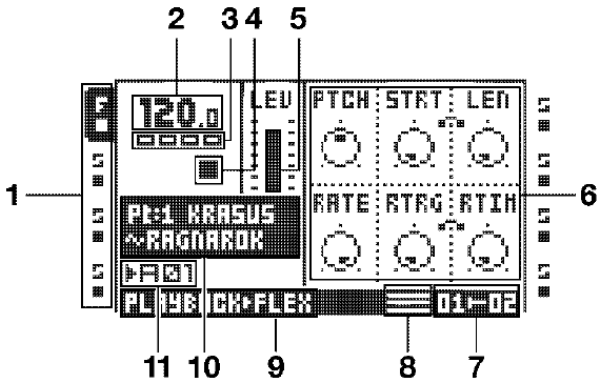
Boutons **Function** + (**REC**) pour exécuter une commande de copie.

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** + 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.

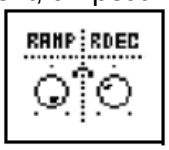
2. Le tempo actif affiché avec une décimale.

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 « cross fader ».

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_PlGzqTYM&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.

2.1 DÉFINITIONS **12**
2.2 CRÉER UN SET SUR UNE CARTE COMPACT FLASH VIERGE **13**
2.3 CRÉER UN PROJECT DANS CE NOUVEAU SET **13**

2.1 Définitions

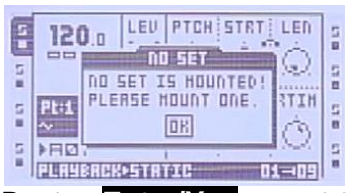
Structure de la mémoire d'une carte CF utilisée par l'Octatrack



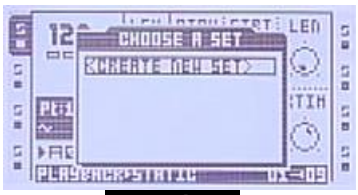
Les informations sont stockées sur une carte Compact Flash : 1 SET par carte CF.

- ✓ SET : contient des « projets », et un « Audio Pool » contenant des « samplés », 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.

2.2 Créer un SET sur une Carte compact flash vierge



Bouton **Enter/Yes** car ici la CF est vierge



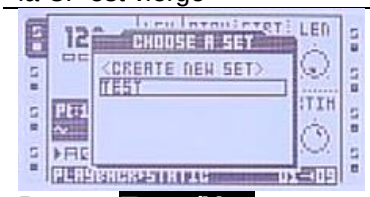
Bouton **Enter/Yes**



Bouton **Function**



Boutons ◀▶▲▼ pour saisir le nom



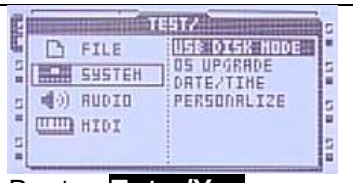
Bouton **Enter/Yes**

Connecter l'Octatrack à l'ordinateur en Usb

Boutons **Function**+**Project**



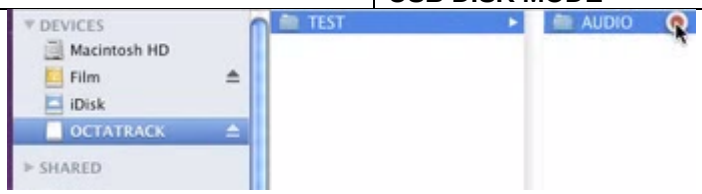
Sélectionner **SYSTEM** > **USB DISK MODE**



Bouton **Enter/Yes**



Passer sur l'ordi



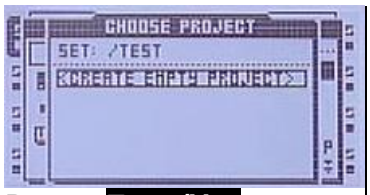
Ouvrir le dossier AUDIO de la CF depuis l'ordi.

Copier des dossiers de Samples dans ce dossier AUDIO
Ejecter le lecteur Octatrack sur l'ordi.

2.3 Créer un PROJECT dans ce nouveau SET



Sélectionner
« FILE>CHANGE »
Bouton **Enter/Yes**



Bouton **Enter/Yes**

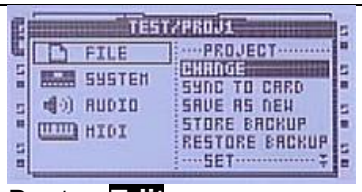


Bouton **Function**+**No** pour effacer le nom

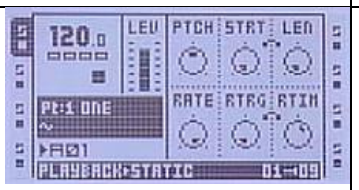


Boutons **Function** +◀▶▲▼ pour saisir le nom.
Bouton **Enter/Yes**

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 :

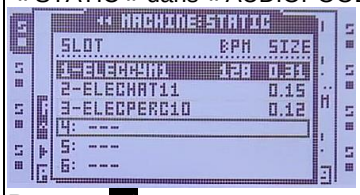
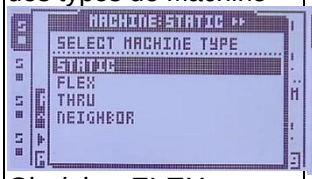
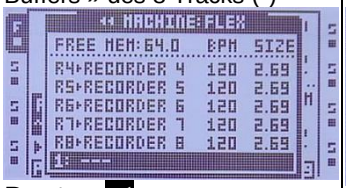
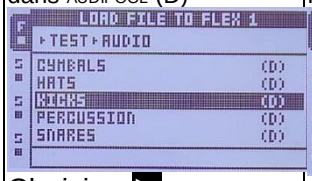
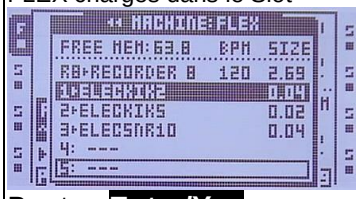
- ✓ STATIC : Traitement de Samples sur la mémoire interne RAM
- ✓ FLEX : Traitement de Samples sur la mémoire externe d'une carte CF
- ✓ THRU : à compléter
- ✓ NEIGHBOR :

3.1 EXEMPLE D'ATTRIBUTION D'UNE « MACHINE » FLEX, ET D'UN SAMPLE À TRACK 1 14

3.2 ATTRIBUER UNE « MACHINE » STATIC ET UN SAMPLE À UNE TRACK 15

3.1 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 AUDIPOOL (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**  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 case 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 »



3.2 Attribuer une « Machine » STATIC et un Sample à une Track

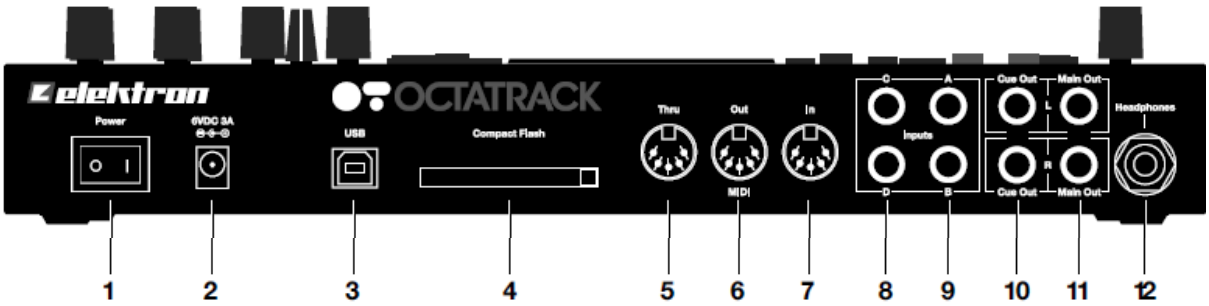
La procédure est plus moins identique.

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 Recorder » pour créer un Sample, puis jouer le Play back par un des 8 premiers Pads 1 à 8.

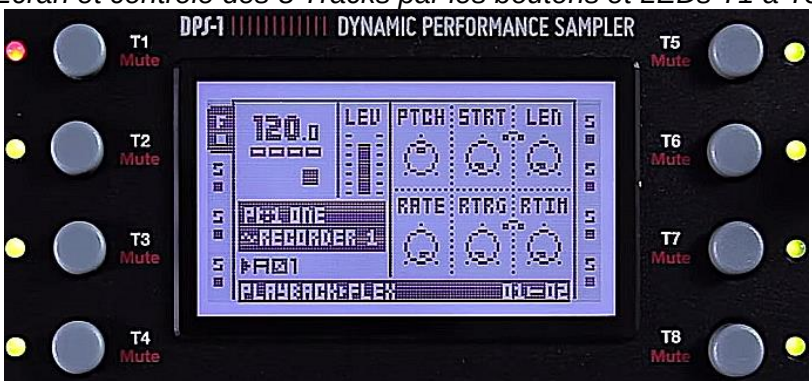
Les entrées de sources audio externes sont au nombre de 4 monos (A à D), soit 2 stéréos (8 et 9 sur le panneau arrière représenté ci-dessous), mais les 8 sources audio internes des Tracks audio peut également être enregistrées.



- 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

A gauche de l'écran	*Sous l'écran*
	

4.1 CHOIX DES ENTRÉES AUDIO EXTERNES OU MIDI INTERNE, 17

4.2 AFFECTATION D'UN « RECORDER BUFFER » À UNE TRACK 17
4.3 RÉGLAGES DE L'ENREGISTREMENT (SI BESOIN) : MENU MIXER 17
4.4 EFFECTUER L'ENREGISTREMENT (SAMPLING) 19
4.5 JOUER EN PLAY BACK LE SAMPLE AFFECTÉ À UN « TRACK TRIG » 19

4.1 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 1ère ou la 2ème paire d'entrées.
- Boutons **T1** à **T9** + **MIDI** : pour enregistrer éventuellement une Track interne

4.2 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.

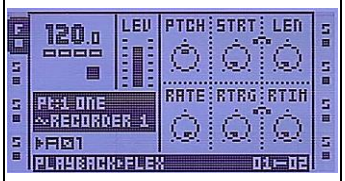
La liste montre les « Record Buffers » des 8 Tracks (*)



Choisir + **Yes**



Bouton **Exit/No**



L'enregistrement est déjà immédiatement possible, ainsi que son play back.

Si des réglages plus poussés ne sont pas nécessaires, on peut passer directement au paragraphe 4.4.

4.3 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**

Menu « RECORDER SETUP »(*)

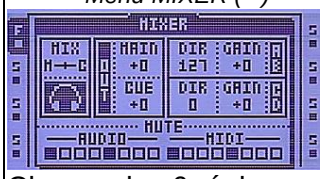


Chacun des 6 paramètres est réglé par les boutons **A** à **F** ci-contre

6 boutons A à F à droite de l'écran



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**	*Menu 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 1ère paire (A, B ou A---B)
B. **INCD** : indique quelle entrée audio externe choisir dans la 2ème 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.
   - **ONE** : Chaque pression de la combinaison de boutons d'enregistrement recommence le Sampling,
   - **ONE2** : La pression de la combinaison de boutons d'enregistrement commence, puis arrête l'enregistrement (ce sera le mode de ce tutoriel)
   - **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)
   - \- : enregistrement SANS source interne lors de l'échantillonnage
   - MAIN : Enregistrement du mixage acheminé aux sorties main (principales).
   - CUE : Enregistrement du mixage acheminé aux sorties Cue.
   - 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 le 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 »
  - L'allumage en jaune indique une piste muette actuellement active
  - L'extinction de la LED indique une piste muette actuellement non sélectionnée.

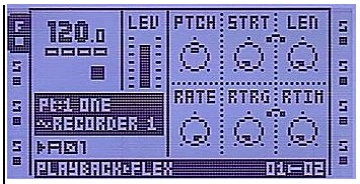
4.4 Effectuer l'enregistrement (Sampling)

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 1ère paire d'entrée, Puis presser à nouveau pour l'arrêter.	L'octatrack calcule le BPM du Sample, et lui applique un « Time streching » 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

4.5 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  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 streching)	 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** :

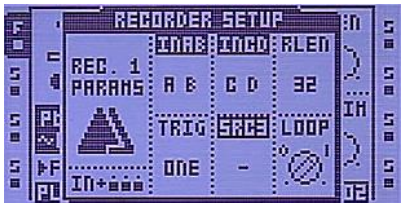
5 Leçon 4 : Enregistrement automatisé d'un Sample par le « Recorder Trig »

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 :
  - Sélection d'une « Machine » FLEX à Track 1, comme indiqué à la leçon 2
  - Choix de l'entrée audio externe, comme indiqué au 1er paragraphe 4.1 de la leçon 3
  - Affection du « Buffer Recorder » 1 au Track 1, comme indiqué au 2ème paragraphe 4.2 de la leçon 3.

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 maintenu  Les inputs en surbrillance indiquent les entrées activées (ici INAB, INCD, SRC3)	Pad 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

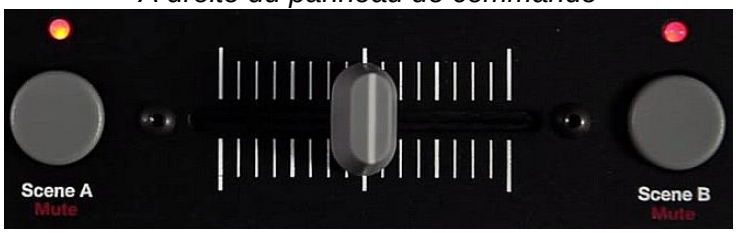
https://www.youtube.com/watch?v=CJsjFSd2Nmw&list=PL8208D11E5F83FC25&index=5

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.

6.1 DÉFINITIONS 22
6.2 ASSIGNATION DE SCENES AUX SLOTS 23
6.3 ASSIGNATION DE « LOCK PARAMETERS » À DES SCENES VIDES 23
6.4 VARIATIONS PENDANT LA PERFORMANCE 25

6.1 Définitions

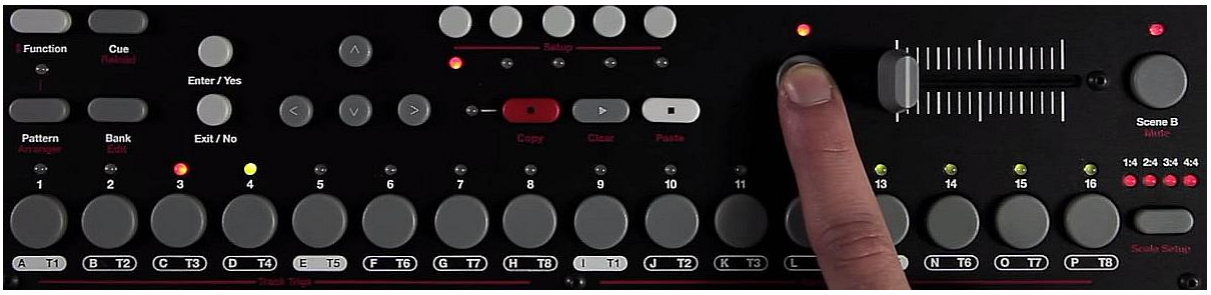
Boutons **Scene A** et **Scene B** *et Curseur d'utilisation des Scenes*
A droite du panneau de commande



- ✓ 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 coté 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.

6.2 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 » :



- 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),

- Pour affecter des « Lock Parameters » à d'autres Scenes :
  - Boutons **Scene A** + Pad **1** pour affecter la Scene 1 (ici vide) au Slot A
  - Boutons **Scene B** + Pad **9** pour affecter la Scene 9 (ici vide) vide au Slot B

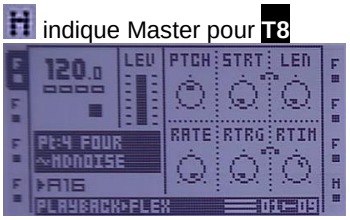
6.3 Assignation de « Lock Parameters » à des Scenes vides

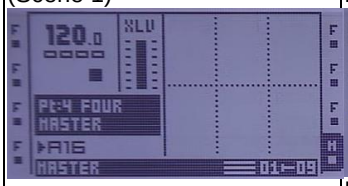
Les 2 Scenes VIDES 1 et 9 ont déjà été affectées aux Slots A et B dans le paragraphe précédent, et il est donc nécessaire de leur affecter des « Lock Parameters ».

Les instructions ci-dessous affectent les paramètres suivants :

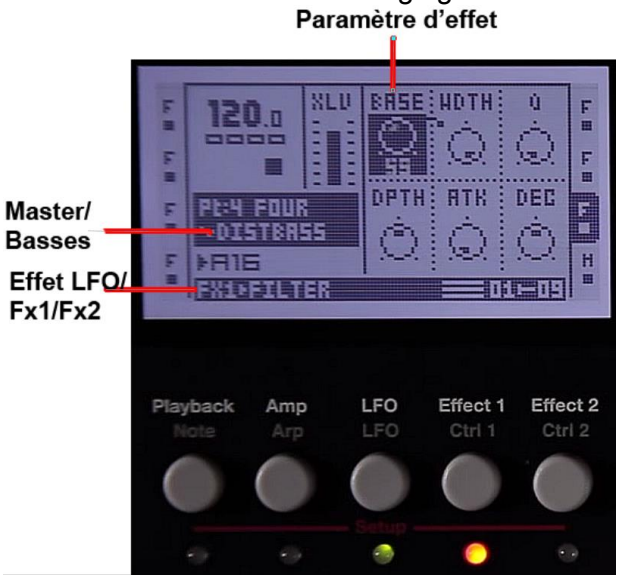
Slot A (Scene 1) : Effect 1
- Low Pass Filter appliqué à tout le son du Pattern (c'est-à-dire Track Master)

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 **DPTH** 	Bouton **Effect 1** (FX1) Potard **A** Paramètre **BASE**  Bouton **Scene B** relâché
Effect2 : Echo Freeze Delay sur Master, SEND=84 - Bouton **T8** (Master)	Bouton **Scene B** maintenu 	Bouton **Effect 2** (FX2) Potard **F** Paramètre **SEND**  Bouton **Scene B** relâché	**Réglages terminés** 

Emplacement des boutons **LFO** et **Effect 1/Effect 2** utilisés pendant ce tutoriel
Et indications à l'écran des réglages en cours



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)

6.4 Variations pendant la performance

- Bouton  pour démarrer la performance,

6.4.1 TRANSITION ENTRE LES 2 SLOTS DE SCENE AVEC LE CURSEUR 25
6.4.2 MUTE SUR L'EFFET D'UNE SCENE 25
6.4.3 CHANGEMENT DE SCENES À LA VOLÉE 25

6.4.1 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.

6.4.2 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.

6.4.3 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, et donc **très intéressante à apprendre.**

Cependant l'objectif principal du tutoriel est l'introduction à des notions dont les impacts sur le rythme s'avèrent d'une compréhension complexe, et dont la description théorique reste à faire.

- Dans cet exemple les 4 Pads **9**  à **12** , ont les assignations suivantes :
  - Pad 9  : Kick Drum
  - Pad 10  : Snare Drum
  - Pad 11  : Hit Hat
  - 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.

7.1 DÉSACTIVER LE LIEN ENTRE LES 4 TRACKS **26**
7.2 CRÉER UN PATTERN (FONCTION DE BASE D'UNE BOITE À RYTHME) **27**
7.3 RÉGLAGE DES LONGUEURS INDIVIDUELLES DE TRACK DANS LE MENU SCALE SETUP **27**

7.1 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 « NORMA**L** » indique que les Tracks sont liées



Cocher « PER TRACK »



Bouton **EXIT**

Le lien entre les Tracks est alors désactivé

7.2 Créer un Pattern (Fonction de base d'une boite à rythme)

Les instructions ci-dessous de création du Pattern, sont en soi un apprentissage simple de la fonction de base d'une boite 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 1ère 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 montré au § suivant.

7.3 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 donc d'une prévision complexe ; L'explication théorique reste à faire. AVIS aux bonnes volontés.

De plus le terme anglophone « Lenght of the Track in terms of Sequence of Steps » est traduit littéralement, mais la notion de longueur de Track reste à comprendre, et remplacer éventuellement le terme par un autre plus exact (longueur en termes de nombre de Steps dans la séquence du Track ?)

Boutons  +  «ScaleSetup» (À 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 1er's 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** (au lieu de 1) 

Bouton 

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

Bouton  STOP

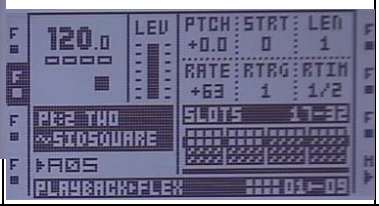
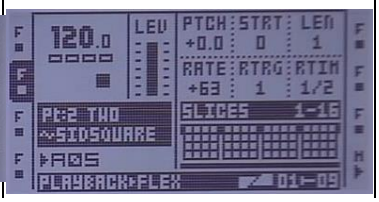
8 Leçon 7 : Trig Modes

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.

8.1 CHANGEMENT DE MODE **29**
8.2 SLOTS MODE **30**
8.3 SLICES MODE **31**

8.1 Changement de Mode

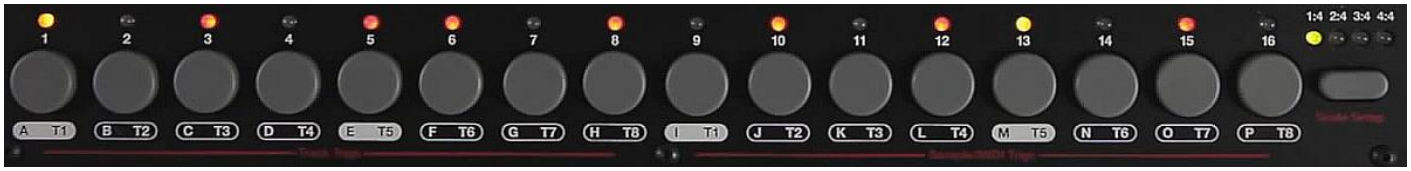
Boutons  +  Pour afficher le menu « TRIG MODE » tant que le bouton Function n'est pas relâché	Menu « Trig Mode »  .	En relâchant **Function** 	Le mode « TRACKS », qui est le « Trig Mode » par défaut, est sélectionné
idem	Menu « Trig Mode » Bouton  → «CHROMATIC» 	En relâchant **Function** 	Le mode « CHROMATIC » est engagé
idem	Menu « Trig Mode » Bouton  → «SLOTS » 	En relâchant **Function** 	Le mode « SLOTS » est engagé
idem	Menu « Trig Mode » Bouton  → «SLICES» 	En relâchant **Function** 	Le mode « SLICES » est engagé

Description des différents modes :

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



- « CHROMATIC » Mode : Permet de jouer les Samples « Chromatiquement » (selon des hauteurs de notes variables) à l'aide des 16 « Trig » Pads
  NB : ce mode est également disponible avec le séquenceur MIDI.
  Pads **1** à **16** : mini clavier avec nature indiquée par la couleur de la LED.
  - LEDs jaunes : touche de la note C (Do)
  - LEDs rouges : touches blanches du piano
  - LEDs éteintes : touches noires du piano



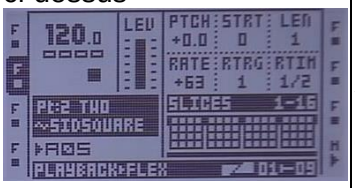
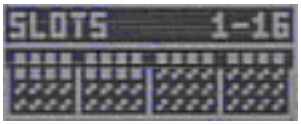
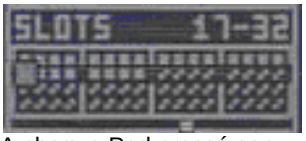
Boutons Function + < OU > pour changer d'octave

- « SLOTS » Mode : Permet un accès rapide à tous les Samples d'une « Sample Slot List » appartenant à la « Machine » de la piste active.

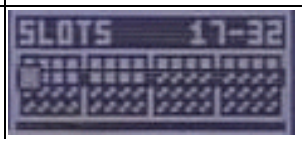
- « SLICES » Mode : Permet notamment de jouer des Slices individuels d'un « Sample de Slice » (à élucider).

8.2 SLOTS Mode

- passer en Mode **SLOTS** comme indiqué au paragraphe précédent
  Les Samples disponibles (pour « Trigger » en mode SLOT) sont indiqués sur l'écran par des pixels blancs dans une matrice 16 colonnes (16 pads) et 4 lignes (4 séries de slots).

Passer en mode « SLOTS » comme indiqué au paragraphe 8.1 ci-dessus  Les Samples sont indiqués par les pixels blancs, Ici les SLOTS 1-16 sont tous occupés par des Samples (donc 16)	 La matrice comprend 4 rangées de pixels, dont seules les 2 premières possèdent des pixels blancs dans cet exemple. Par conséquent seul les séries 1-16 et 17-32 sont chargées de Samples disponibles (16 pour la première série et 8 pour la seconde).	 pour changer de gamme de Pattern  Ici les SLOTS 17-32 ne sont occupés que par 8 Samples.	Jouer les Samples en pressant les Pads et en changeant si besoin de série comme indiqué ci-avant.  A chaque Pad pressé son pixel s'élargit et un curseur (pixel blanc) défile sous la matrice des Samples pour matérialiser le déroulement du Sample.

En mode « SLOTS », cela suffit pour jouer les Samples chargés dans les 4 séries de slots de l'octatrack.



8.3 SLICES Mode

Passer en mode « SLICES » comme indiqué au paragraphe 8.1 ci-dessus 			

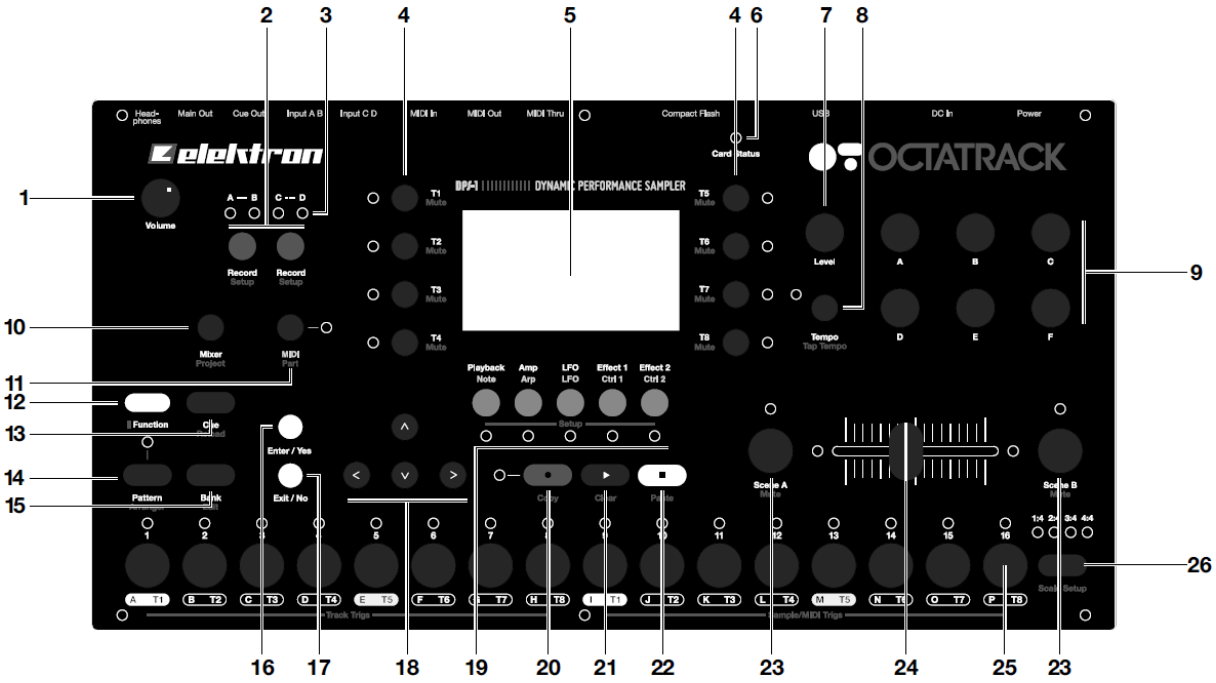
9 Leçon 8 : Pickup machines

https://www.youtube.com/watch?time_continue=300&v=BtXyfHP7LW8

Voir aussi le tuto de cuckoomusic

Octatrack Loopbox (Pickup Machine) Tutorial

10 Lesson 9: The audio editor and loop slicing


1
2
3
4
5
4
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
23
26
Volume
Record
Record
Mixer
MIDI
Function
Enter / Yes
Exit / No
Pattern
Bank
Level
Tempo
Tap Tempo
Playback
Note
Amp
Arp
LFO
LFO
Effect 1
Ctrl 1
Effect 2
Ctrl 2
Scene A
Scene B
OCTATRACK

Sommaire Complet

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

1 DESCRIPTION DU PANNEAU DE COMMANDES ET DES INFORMATIONS DE L'ÉCRAN 8

1.1 PANNEAU DE COMMANDES 9
1.2 INFORMATIONS SUR L'ÉCRAN 11

2 LEÇON 1 - SETS, AUDIO POOL & PROJECT 12

2.1 DÉFINITIONS 12
2.2 CRÉER UN SET SUR UNE CARTE COMPACT FLASH VIERGE 13
2.3 CRÉER UN PROJECT DANS CE NOUVEAU SET 13

3 LEÇON 2 - SÉLECTION UNE "MACHINE" ET LUI ASSIGNER DES SAMPLES EXISTANTS 14

3.1 EXEMPLE D'ATTRIBUTION D'UNE « MACHINE » FLEX, ET D'UN SAMPLE À TRACK 1 14
3.2 ATTRIBUER UNE « MACHINE » STATIC ET UN SAMPLE À UNE TRACK 15

4 LEÇON 3 : ENREGISTREMENT MANUEL POUR CRÉER UN SAMPLE (SAMPLING) 16

4.1 CHOIX DES ENTRÉES AUDIO EXTERNES OU MIDI INTERNE, 17
4.2 AFFECTATION D'UN « RECORDER BUFFER » À UNE TRACK 17
4.3 RÉGLAGES DE L'ENREGISTREMENT (SI BESOIN) : MENU MIXER 17
4.4 EFFECTUER L'ENREGISTREMENT (SAMPLING) 19
4.5 JOUER EN PLAY BACK LE SAMPLE AFFECTÉ À UN « TRACK TRIG » 19

5 LEÇON 4 : ENREGISTREMENT AUTOMATISÉ D'UN SAMPLE PAR LE « RECORDER TRIG » 21

6 LEÇON 5 : UTILISER LES SCENES POUR INTRODUIRE DES VARIATIONS DANS LA PERFORMANCE22

6.1 DÉFINITIONS 22
6.2 ASSIGNATION DE SCENES AUX SLOTS 23
6.3 ASSIGNATION DE « LOCK PARAMETERS » À DES SCENES VIDES 23
6.4 VARIATIONS PENDANT LA PERFORMANCE 25
6.4.1 TRANSITION ENTRE LES 2 SLOTS DE SCENE AVEC LE CURSEUR 25
6.4.2 MUTE SUR L'EFFET D'UNE SCENE 25
6.4.3 CHANGEMENT DE SCENES À LA VOLÉE 25

7 LEÇON 6 : RÉGLAGE DES LONGUEURS INDIVIDUELLES DE TRACK 26

7.1 DÉSACTIVER LE LIEN ENTRE LES 4 TRACKS 26
7.2 CRÉER UN PATTERN (FONCTION DE BASE D'UNE BOITE À RYTHME) 27
7.3 RÉGLAGE DES LONGUEURS INDIVIDUELLES DE TRACK DANS LE MENU SCALE SETUP 27

8 LEÇON 7 : TRIG MODES 29

8.1 CHANGEMENT DE MODE 29
8.2 SLOTS MODE 30
8.3 SLICES MODE 31

9 LEÇON 8 : PICKUP MACHINES 32

10 LESSON 9: THE AUDIO EDITOR AND LOOP SLICING 33

Retour au début