Aide-mémoire Octatrack MKII de Patrick DSP

Elektron Octatrack MKII · OS 1.40C · 6 nov. 2026

1.40 signale les fonctions ajoutées dans l'OS 1.40

Bases et fichiers · Séquençage · Création sonore · Échantillonnage · Jeu et MIDI

SOMMAIRE

Bases et fichiers

- Commencer ici : vue d'ensemble
- Structure et mémoire
- Interface et édition
- Sets, projets et système
- Réglages de menu à connaître
- Tempo et mixeur

Séquençage

- Banks, patterns et parts
- Enregistrement et triggers

Création sonore

- Machines et pistes
- Effets
- Scènes et crossfader

Échantillonnage

- Échantillonnage
- Machines Pickup
- Éditeur audio

Jeu et MIDI

- Arranger
- Séquenceur MIDI
- Réglages MIDI
- Référence MIDI

Commencer ici : vue d'ensemble

↑ Sommaire

À lire en premier. Cela explique comment les samples, slots, machines, parts, patterns et scènes s'articulent.

Comment tout s'articule

Samples : les fichiers de samples sont sur la carte, dans le pool audio du set. Tu charges ceux que tu veux dans des slots Flex (gardés en RAM) ou des slots Static (lus en streaming depuis la carte)

Slots : les deux listes de slots sont partagées par tout le projet. Le trim, la boucle, les slices et le gain sont enregistrés avec le slot. Tu prépares donc un sample une fois dans l'éditeur audio et tu le réutilises dans n'importe quel pattern

Machines : une machine Flex ou Static sur une piste audio joue le sample d'un slot. Pour que les slices soient jouées, SLIC doit être sur ON dans le SRC SETUP de la machine. Ensuite STRT choisit la slice

Effets : chaque piste audio a deux slots d'effets (FX1 et FX2) après la machine

Scènes : permettent au crossfader de déplacer d'un coup de nombreux paramètres sur de nombreuses pistes

L'Octatrack est conçu autour de quelques samples bien préparés que tu transformes avec des locks, des slices, des effets et des scènes. Il n'est pas conçu pour empiler beaucoup de couches

Ce qui est enregistré où

Projet : les listes de slots Flex et Static avec leurs réglages de trim, de boucle, de slices et de gain

Pattern : triggers, locks de paramètres, longueurs et signatures rythmiques

Part : assignations des machines, samples qui leur sont assignés, effets, réglages des paramètres de piste et 16 scènes. Chaque bank a 4 parts et chaque pattern est lié à l'une d'elles

À cause de cette séparation, tourner un bouton, changer un effet ou une machine modifie la part, pas le pattern

Les parts en pratique

Tous les patterns d'un bank démarrent sur la part 1. Une modification de la part s'entend donc dans chaque pattern qui l'utilise. Cela garde un ensemble de variations de pattern cohérent

Les changements de paramètres que tu as faits restent quand tu passes à un autre pattern sur la même part. Le son ne saute donc pas au changement de pattern

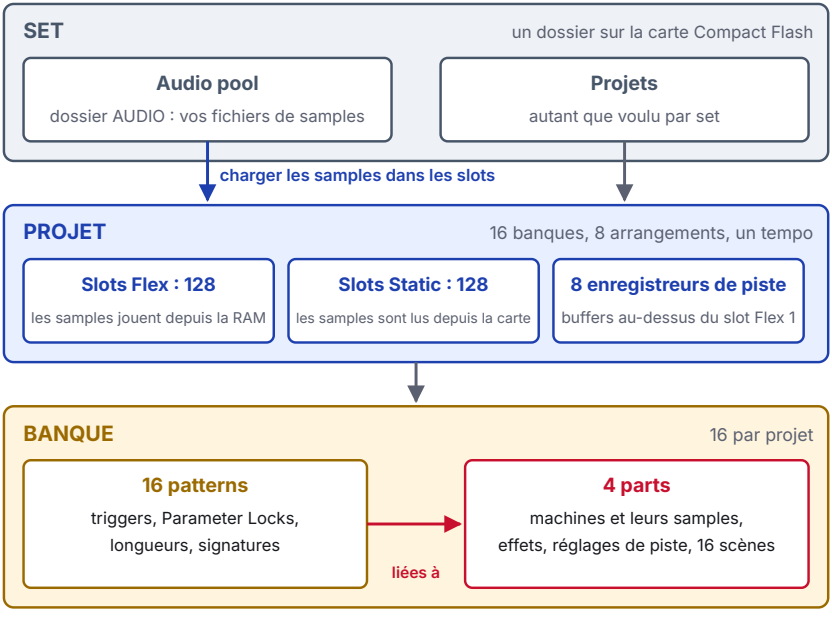
Copier un pattern ne copie pas sa part. La copie continue d'utiliser la même part

Pour changer complètement le son d'un nouveau pattern (autres machines, effets, samples), donne-lui sa propre part : copie la part dans le menu EDIT PART, lie le nouveau pattern avec **PART** + **YES**, modifie-la, puis fais SAVE ALL

Un astérisque à côté d'une part dans PART QUICK SELECT signifie que tu l'as modifiée depuis son enregistrement

Enregistre la part pour poser un point de départ. Expérimente librement, puis **FUNC** + **CUE** ramène chaque machine, effet et bouton à l'état enregistré

Le rechargement d'une part ne fonctionne que sur une part qui a été enregistrée



Parts et scènes

Scène : ne fait varier que les valeurs de paramètres, en douceur, avec le crossfader. Coupe le slot de scène pour revenir en arrière

Rechargement de part : remet tout d'un coup à l'état enregistré, y compris machines, effets et samples. Pas de fondu

Une scène est une courte excursion hors du son normal, une part enregistrée est la base à laquelle tu reviens

Construis les scènes par étapes : copie une scène, puis change seulement ce qui doit bouger ensuite, pour que chaque scène prolonge la précédente (une technique tirée de l'article de Merlin)

Locks de sample et slices

Lock de sample : maintiens un `TRIG` et utilise `UP` / `DOWN` ou `LEVEL`, puis `YES`. Ce step joue n'importe quel slot choisi, sur n'importe quelle piste Flex de n'importe quel pattern

Lock de slice : avec un sample découpé en slices, verrouille STRT pour choisir la slice de ce step. Combine les deux pour jouer n'importe quelle slice de n'importe quel sample

Mets le même fichier dans plusieurs slots avec des trims ou des nombres de slices différents, par exemple une boucle de batterie en 16 slices dans le slot 1 et en 64 slices dans le slot 2

Limites : 128 slots Flex et 64 slices par sample. Un numéro de slice supérieur à la dernière joue la dernière slice

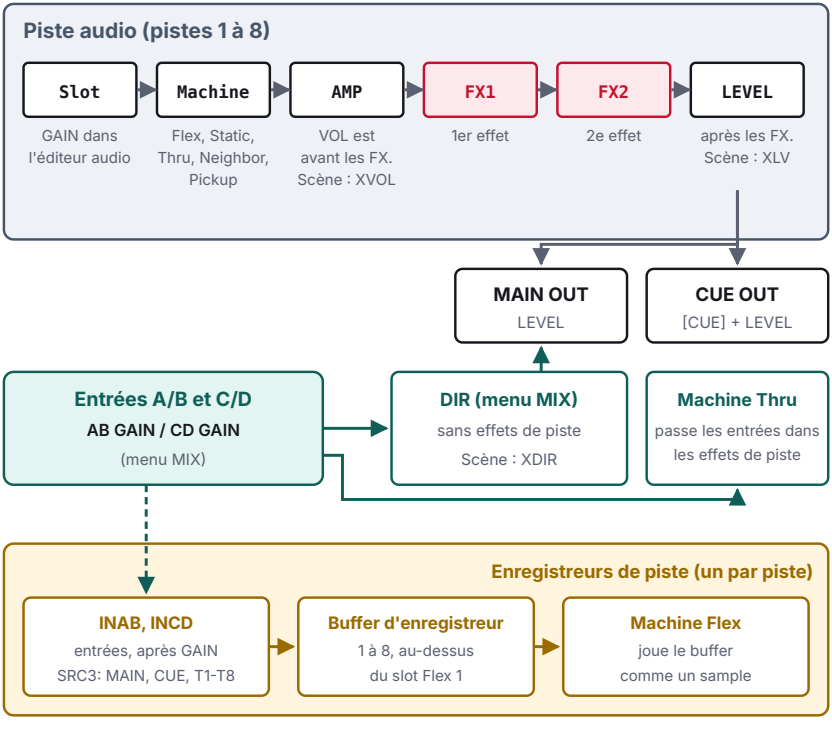
Volume : quoi corriger où

Ordre du signal : GAIN du sample, puis la machine, puis AMP VOL (avant les effets), puis FX1 et FX2, puis LEVEL de la piste (après les effets), puis la sortie main

Un sample trop fort ou trop faible dans certains patterns : corrige son GAIN sur la page ATTRIBUTES de l'éditeur audio. Cela s'applique partout, sans toucher aux volumes de piste ni aux locks

Fondus en live : utilise les scènes. XVOL fait le fondu avant les effets, donc les queues de delay et de reverb se terminent naturellement. XLV fait le fondu après les effets. XDIR fait le fondu des entrées live

AB GAIN et CD GAIN règlent le niveau d'entrée une fois pour toutes. Ils agissent sur l'échantillonnage. DIR envoie seulement une entrée vers les sorties main



Piste master (piste 8 réglée sur MASTER) : ses effets traitent toutes les autres pistes et les entrées

L'échantillonnage en bref

Chaque piste a son propre enregistreur avec son propre buffer. Les buffers sont dans la liste des slots Flex, donc un nouvel enregistrement est utilisable aussitôt dans n'importe quel pattern

Échantillonnage séquencé : les triggers d'enregistreur sur la grille calent chaque enregistrement sur le séquenceur, donc le trim est rarement nécessaire

Les triggers d'enregistreur one shot enregistrent une fois puis se désarment, donc tu n'échantillonnes que quand tu le veux

L'échantillonnage manuel peut être calé sur le séquenceur avec QREC (démarrage) et QPL (lecture)

Échantillonner une partie du mix : règle SRC3 sur MAIN, CUE ou une piste. Avec CUE, mets en cue seulement les pistes et entrées voulues dans l'enregistrement

Entendre une entrée live à travers une piste et ses effets : assigne le buffer d'enregistreur à une machine Flex de la même piste, mets SRC3 sur - et place un trigger d'enregistreur et un trigger de sample sur le même step

Garder un enregistrement : SAVE AND ASSIGN SAMPLE dans le menu FILE de l'éditeur audio l'écrit sur la carte et l'assigne à un slot libre

Abréviations utilisées dans cet aide-mémoire

BPM : battements par minute (tempo)

CC : changement de contrôle, un message MIDI qui fait bouger un paramètre

EQ : égaliseur

FX : effets

LED : diode électroluminescente, un voyant du panneau

LFO : oscillateur basse fréquence, une onde lente qui fait monter et descendre un paramètre

MIDI : Musical Instrument Digital Interface

OS : système d'exploitation, le firmware de l'appareil

RAM : mémoire vive, la mémoire de travail rapide d'où jouent les samples Flex

USB : Universal Serial Bus

Structure et mémoire

↑ Sommaire

À lire pour savoir ce qu'est un set, un projet, une part ou un slot, de combien de mémoire tu disposes, ou comment protéger tes données.

Hiérarchie

Set > Projet > Bank > Pattern et Part > Scène

Set : un dossier sur la carte Compact Flash avec un nombre quelconque de projets et un pool audio (son dossier AUDIO)

Projet : 16 banks, 8 arrangements, 8 enregistreurs de piste, 128 slots Flex, 128 slots Static et un tempo pour les patterns

Bank : 16 patterns (A01 à P16 sur les 16 banks) et 4 parts

Part : assignations de machines, de samples et d'FX, paramètres de piste et 16 scènes

Pattern : triggers, locks, longueurs et signatures rythmiques pour 8 pistes audio et 8 pistes MIDI, toujours liés à une part

Le changement de bank et de pattern est transparent, sans coupure audio

Les termes en clair

Trigger : un événement de step dans le séquenceur (le manuel et l'Octatrack l'appellent trig). Il joue un sample ou une note, ou applique des valeurs verrouillées

Part : la moitié sonore d'un pattern. Elle enregistre la machine et le sample de chaque piste, la position des boutons, les effets et 16 scènes. Le pattern n'enregistre que les notes et les locks

Chaque pattern pointe vers l'une des 4 parts du bank. Pointer le même pattern vers une autre part change son son

Slot : un emplacement numéroté du projet (128 pour Flex, 128 pour Static) qui contient un sample. Les machines jouent le sample qui se trouve dans le slot que tu assignes

Slice : une section repérée dans un sample, par exemple un seul coup d'une boucle de batterie (jusqu'à 64 par sample). Chaque slice peut être jouée seule

Pool audio : le dossier AUDIO du set, où se trouvent tous tes fichiers de samples tant que tu ne les charges pas dans des slots

Scène : un jeu enregistré de valeurs de paramètres vers lequel le crossfader fait le fondu

Enregistreur de piste : enregistre l'audio dans le buffer d'enregistreur de cette piste, qui se joue ensuite comme un sample Flex

Mémoire

La RAM fait 85,5 Mo, partagée entre les samples Flex (64 Mo par défaut) et les enregistreurs de piste (environ 16 secondes chacun par défaut)

Les samples Flex se jouent depuis la RAM. Les samples Static sont lus en streaming depuis la carte et peuvent atteindre 2 Go

Samples : 16 ou 24 bits, 44,1 kHz, wav ou aiff, mono ou stéréo

Les buffers d'enregistreur sont effacés à l'extinction. Enregistre-les sur la carte

Sécurité

Les modifications sont mises en cache automatiquement sur la carte. SAVE fixe seulement un point auquel RELOAD peut revenir

Lance SYNC TO CARD avant de retirer la carte

N'éteins jamais l'appareil pendant que la LED CARD STATUS clignote

Interface et édition

↑ Sommaire

À lire pour savoir ce que font l'écran, les boutons, le copier-coller et le nommage.

Écran

Icônes de piste : F Flex, S Static, T Thru, N Neighbor, P Pickup, M Master. L'écran affiche le tempo, la position de lecture, les slots de scène, le mode de trigger, le pattern actif et la part

L'écran s'assombrit après 5 minutes et s'éteint après 60 minutes

Paramètres

Les boutons DATA ENTRY A à F correspondent aux six paramètres de l'écran (A B C rangée du haut, D E F rangée du bas)

Appuyer sur un bouton en le tournant : pas de 7

`FUNC` + tourner : saute à 0 ou 127 (ou -64, 0, +64). Le TIME d'Echo Freeze double à chaque pas

Maintenir une touche `TRACK PARAMETER` : affiche toutes les valeurs de la page 1.40

`TRACK PARAMETER` + `YES` : randomise la page 1.40

`TRACK PARAMETER` + `NO` : recharge la page depuis la part enregistrée 1.40

Double appui sur une touche, ou `FUNC` + la touche : ouvre sa page SETUP

`NO` ferme n'importe quelle fenêtre

Copier, coller, effacer

`FUNC` + `RECORD` copier, `FUNC` + `STOP` coller, `FUNC` + `PLAY` effacer

Répète un collage ou un effacement tout de suite pour l'annuler

Ce qui est copié dépend du mode ou du menu actif

Nommer

`LEFT` / `RIGHT` déplacent, `UP` / `DOWN` ou `LEVEL` choisissent une lettre

`FUNC` + `NO` efface. `FUNC` ouvre la fenêtre des caractères

`CUE` + `NO` efface sans ouvrir le pop-up. Défilement rapide dans les listes : `FUNC` + `UP` / `DOWN` saute d'une page

Mode démo

Sans carte insérée, maintiens `YES` à l'allumage. 16 patterns de démo, rien ne peut être enregistré

Sets, projets et système

↑ Sommaire

À lire quand tu dois enregistrer, charger, sauvegarder, mettre à jour l'OS ou formater la carte.

Monter un set et charger un projet

`PROJ` › PROJECT › CHANGE (section SET) › choisis un set ou CREATE NEW SET

`PROJ` › PROJECT › CHANGE (section PROJECT) › choisis un projet ou CREATE EMPTY PROJECT

`FUNC` + `BANK` dans la liste CHANGE : renommer ou supprimer

Hors d'un projet : utilise SAVE TO NEW, sinon les modifications sont perdues quand tu changes de set ou de projet

Remplir le pool audio

`PROJ` › SYSTEM › USB DISK MODE › `YES`

Fais glisser les fichiers dans le dossier AUDIO du set, puis éjecte la carte depuis l'ordinateur

Maximum 1024 fichiers ou dossiers par dossier

Commandes PROJECT

`PROJ` *> PROJECT*

SAVE (rapide : `FUNC` + `PROJ`), RELOAD, SYNC TO CARD, SAVE TO NEW

EXPORT TO SET : copie le projet et ses samples dans un autre set

COLLECT SAMPLES : copie les samples utilisés dans le dossier du projet

PURGE SAMPLES : retire les samples inutilisés des listes de slots (le pool audio n'est pas touché)

SAVE CURRENT BANK / RELOAD CURRENT BANK

SYSTEM

OS UPGRADE : mets le .bin à la racine de la carte, puis `PROJ` > SYSTEM > OS UPGRADE

DATE/TIME, CARD TOOLS (FILE MANAGER, FORMAT CARD), STATUS

La pile de la mémoire des patterns et des parts dure environ 6 ans. BATTERY LOW s'affiche quand il faut la remplacer

Les fichiers de projet existent en .strd (enregistré) et .work (actif)

Copier un fichier de bank dans un autre projet apporte les données du séquenceur, les parts et les scènes, mais pas les samples

Menu de démarrage

Maintiens `FUNC` à l'allumage, puis appuie sur une touche `TRIG`

`TRIG 1` mode test, `TRIG 2` réinitialisation à vide (efface la RAM sur pile, pas la carte), `TRIG 3` mise à jour MIDI, `TRIG 4` envoi de la mise à jour, `TRIG 5` quitter

Réglages de menu à connaître

↑ Sommaire

À lire pour changer le comportement de l'Octatrack : réglages d'entrées et de sorties, mémoire, métronome et plus.

PERSONALIZE

`PROJ` > *SYSTEM > PERSONALIZE*

QUANTIZE LIVE REC : sur on, les notes jouées en live se calent sur des steps entiers ; sur off, le micro timing de 1/384 est conservé

PREVIEW WITHOUT FX : les prévisualisations ignorent les effets de piste

MUTE FOCUSES TRACK, CUE FOCUSES TRACK, CUE MUTES TRACK

DISABLE FUNCTION + ENCODER, DISABLE YES/NO ARM, DIS. STOP-STOP ARM

DIS. PAGE AUTOCOPY : ne copie plus les triggers quand un pattern ou une piste est allongé

DEFAULT TRIG MODE, DEFAULT REC MODE, SAVE SAMPLES TO (AUDIO POOL ou PROJECT DIRECTORY)

SHORT SAMPLE NAME : BEG+END, BEG ONLY ou END ONLY

RECORD QUICK MODE : `REC1/2/3` seul lance l'échantillonnage sur la piste active

EXT LEN GRID-REC : enregistre la durée des notes MIDI en enregistrement sur grille 1.40

LED BRIGHTNESS : LOW, MID ou MAX 1.40

CONTROL

`PROJ` > *CONTROL*

AUDIO, TRACK 8 : MASTER (ses effets traitent toutes les pistes et les entrées) ou NORMAL

AUDIO, CUE CFG : NORMAL ou STUDIO (les sorties cue deviennent une deuxième paire assignable)

STUDIO : chaque piste a deux niveaux, LEVEL pour le main et CUE + LEVEL pour les sorties cue. Couper le son coupe les deux

La piste 8 en MASTER ne garde que les pages AMP SETUP, LFO, FX1 et FX2

INPUT : NOISE GATE AB / CD (-INF veut dire désactivé), DELAY COMPENSATE

DELAY COMPENSATE retarde légèrement DIR pour que DIR et Thru ou Pickup de la même entrée restent en phase

SEQUENCER, CHAIN AFTER : par défaut PAT.LEN. Ou un nombre de steps (utile avec des patterns longs ou infinis)

SEQUENCER, SILENCE TRACKS : coupe les pistes quand on passe à un pattern avec une autre part

SEQUENCER, LFO AUTO CHANGE : redémarre les LFO avec les nouveaux réglages lors d'un changement de part

MIDI SEQUENCER : CC DIRECT CONNECT

CC DIRECT CONNECT ON : les CC sur le canal auto ou sur celui de la piste MIDI active vont directement vers MIDI out, et les CC de CTRL 1 et 2 peuvent être enregistrés ou lockés. OFF : les CC 36 à 45 du canal auto sont remappés vers CTRL 1 et 2. Le canal de la piste MIDI active agit toujours comme si c'était ON

MEMORY

PROJ *> CONTROL > MEMORY. Quitter efface les buffers d'enregistreur*

FLEX FORMAT : 24-BIT ou 16-BIT (16 économise de la RAM)

RECORDER FORMAT : échantillonnage en 24 ou 16 bits

DYNAMIC RECORDERS : YES permet aux enregistreurs d'utiliser la RAM Flex libre au-delà de leur durée réservée

RESERVE RECORDINGS : R1 à R1-R8 ou NONE. RESERVE LENGTH : secondes par enregistreur

NONE donne toute la RAM au Flex. Les enregistreurs ont alors besoin de DYNAMIC RECORDERS YES pour échantillonner. 16-BIT FLEX FORMAT sauvegarde aussi les samples édités en 16 bits

METRONOME

METRONOME (dans CONTROL) : ACTIVE, TIME SIG. NUMER / DENOM, PREROLL, CUE VOLUME, MAIN VOLUME, TONAL, PITCH

Active-le avec `CUE` + `TEMPO` ou `FUNC` + `MIX`. Il ne sonne que quand le séquenceur tourne

---

Tempo et mixeur

↑ Sommaire

À lire quand tu as besoin du tempo, du tap, des niveaux, du mute, du solo ou du cue.

Tempo

`TEMPO` : `LEVEL` règle les BPM entiers, `UP` / `DOWN` les décimales

`FUNC` + `YES` dans le menu : bascule entre le tempo PROJECT et PATTERN 1.40

Tap : `FUNC` + `TEMPO`, quatre taps pour le régler

`LEFT` / `RIGHT` : décale le tempo du pattern jusqu'à 10% tant que la touche est tenue

`TRACK` + `LEFT` / `RIGHT` : décale seulement le tempo du sample de cette piste

Mixeur

menu `MIX`, commun à tous les banks et patterns

MIX : le casque passe progressivement de main (gauche) à cue seul (droite)

MAIN / CUE OUT : niveaux finaux, +63 vaut +12 dB

AB DIR / CD DIR : entrées vers les sorties main. 0 est coupé, 127 est l'unité. Ils n'agissent pas sur l'échantillonnage

AB GAIN / CD GAIN : -64 coupe, +63 vaut +12 dB. Ils agissent sur l'échantillonnage et sur les machines Thru

L'audio DIR saute les blocs FX. Utilise des machines Thru pour appliquer des effets aux entrées

`FUNC` + `LEVEL` partout : niveau de sortie MAIN

Mute, solo et cue

Couper une piste : `FUNC` + `TRACK`, ou `TRIG` dans le menu MIX (1 à 8 audio, 9 à 16 MIDI)

Dans le menu MIX, maintiens `FUNC` en appuyant sur `TRIG` pour appliquer les changements de mute au relâchement

Solo : `CUE` + `TRIG` dans le menu MIX

Tant que `FUNC` est maintenue dans le menu MIX, + marque une piste qui sera réactivée et X une piste qui sera coupée au relâchement

Solo s'affiche en vert avec S. Les pistes coupées restent coupées après le solo. Une piste cue en solo joue sur main et cue

Mettre une piste en cue : `CUE` + `TRACK`. Mettre une entrée en cue : `CUE` + `REC1/2`

Niveau de cue de la piste : `CUE` + `LEVEL`. Une piste en cue s'entend toujours sur main

La piste master ignore les mutes et n'a pas de cue

Avec des machines Neighbor, coupe le dernier Neighbor pour couper la chaîne

---

Banks, patterns et parts

↑ Sommaire

À lire pour changer, chaîner, copier ou configurer des patterns et des parts.

Sélection

Bank : `BANK` + `TRIG 1-16`. Pattern : `PTN` + `TRIG 1-16`, ou choisis le pattern juste après le bank

Les triggers verts contiennent des données, le rouge est actif. Choisis en 4 secondes environ ou appuie sur NO

PLAY démarre, PLAY encore une fois met en pause. STOP arrête, STOP + STOP coupe aussi les queues de delay et envoie All Notes Off

Chaînage

Maintiens PTN, puis maintiens les touches TRIG dans l'ordre de lecture

Même bank uniquement, pas deux fois le même pattern

STOP réinitialise la chaîne, STOP encore une fois la dissout

Un nouveau pattern démarre quand le pattern en cours atteint sa fin (CHAIN AFTER)

Parts

PART : PART QUICK SELECT. Choisis avec les touches ARROW, YES pour lier. FUNC + la part pour un lien rapide

FUNC + PART : RENAME, RELOAD, SAVE, SAVE ALL

FUNC + CUE : recharge la part active à son état enregistré (elle doit avoir été enregistrée)

Les nouveaux patterns utilisent la part 1. Lie les patterns à des parts différentes pour leur donner d'autres samples, machines et réglages

Copier et effacer un pattern

Copier : FUNC + RECORD, choisis la destination avec BANK / PTN / TRIG, colle avec FUNC + STOP

Effacer : FUNC + PLAY. Pas en enregistrement sur grille

La part n'est pas copiée avec un pattern. Copie-la séparément

Pattern Settings

FUNC + PTN. Chaque pattern a les siens

SCALE MODE : NORMAL (longueur commune) ou PER TRACK

CHAIN BEHAVIOR : décoche USE PRJ SET. pour le remplacer pour ce pattern

Par piste : START SILENT (AUTO, NO, YES)

Par piste : PLAYS FREE (déconnecte la piste, déclenche-la avec sa touche `TRIG`)

Avec PLAYS FREE : ONESHOT TRACK, TRIG MODE (ONE, ONE2, HOLD), TRIG QUANT (DIRECT, TR. LEN, 1/16...)

START SILENT : AUTO suit le réglage de projet SILENCE TRACKS. NO laisse l'ancien part continuer à sonner jusqu'à ce qu'un trigger se déclenche sur cette piste. YES le relâche dès que le nouveau pattern démarre

TRIG MODE : ONE redémarre à chaque appui et s'arrête avec `STOP`. ONE2 s'arrête au deuxième appui (et `STOP` arrête aussi le séquenceur). HOLD ne joue que tant que la touche est maintenue

TRIG QUANT ne fonctionne que pendant que le séquenceur tourne. Une valeur qui clignote dépasse la longueur du pattern ou la longueur master et revient à celle-ci

CHAIN BEHAVIOR : une longueur qui clignote dépasse le pattern et agit comme PLEN

Les Pattern Settings sont propres à chaque pattern. En mode MIDI, les réglages de piste ne touchent que les pistes MIDI

Enregistrement et triggers

↑ Sommaire

À lire pour programmer des steps : triggers, locks, micro timing, conditions et fills.

Modes d'enregistrement

Grille : `RECORD`, puis `TRACK` et les 16 touches `TRIG`. `PAGE` change de page

Live : maintiens `RECORD` et appuie sur `PLAY`, puis `TRIG 9-16` jouent les pistes 1 à 8

Enregistrement live : tourne un bouton pour enregistrer des locks de paramètres. `FUNC` + trigger enregistre des triggers trigless

Effacer en live : `NO` + `TRACK` efface les triggers. `FUNC` + `NO` efface seulement les locks

Retirer un lock en live : `NO` + appuyer sur ce bouton

Prévisualiser un trigger avec ses locks : `TRIG` + `YES` (main) ou `TRIG` + `CUE` (cue) 1.40

Décaler tous les triggers : `FUNC` + `LEFT` / `RIGHT`

`STOP` termine l'enregistrement et la lecture. `PLAY` termine seulement l'enregistrement

Voyants de triggers : avec `RECORD` éteinte, `TRIG 9-16` clignotent pour les triggers de sample des pistes 1 à 8. Avec `RECORD` allumée, les touches montrent les triggers de la piste active

L'enregistrement live se cale par défaut sur les steps entiers. Désactive QUANTIZE LIVE REC dans PERSONALIZE pour garder le micro timing

Enregistrement live : des triggers lock sont placés pour toi quand tu tournes un bouton là où il n'y a pas de trigger de sample

Types de triggers

Chaque pas contient un type de trigger et la couleur de la touche indique lequel. Choisissez le type selon ce que le pas doit faire

Trigger de sample (rouge) : joue la machine d'une piste audio. À utiliser pour chaque frappe normale. Appuyez sur `TRIG`. Sur les pistes MIDI, le même trigger rouge est un trigger de note

Trigger de lock (vert foncé) : applique uniquement des locks de paramètres. Il ne déclenche ni la machine, ni les LFO, ni les enveloppes FX. À utiliser pour bouger un filtre ou un volume sur un pas sans nouvelle frappe. `FUNC` + `TRIG`

Trigger trigless (vert vif) : un trigger de lock qui déclenche aussi les LFO et les enveloppes FX, et relance les enveloppes réglées sur R+T ou TTRG. Le sample ne redémarre pas. À utiliser pour relancer un LFO ou l'enveloppe de filtre, ou pour enregistrer des changements de hauteur sans redémarrer le sample

Trigger one shot (jaune) : un trigger de sample qui joue une fois, puis se désarme. À utiliser pour un long sample d'accompagnement qui ne doit pas redémarrer quand le pattern boucle. `FUNC` + le `TRIG` d'un trigger de sample

Trigger de slide (vert) : fait glisser les valeurs lockées d'un trigger de sample vers celles du suivant. À utiliser pour des balayages de filtre et des glissandos de hauteur

Trigger de swing (vert) : décale le timing des triggers de sample. À utiliser pour le groove

Trigger d'enregistreur (rouge) : lance l'échantillonnage de l'enregistreur de piste sur ce pas. À utiliser pour un échantillonnage qui reste calé sur le séquenceur

Choix rapide : une frappe est un trigger de sample. Un simple changement de valeur est un trigger de lock. Un changement de valeur qui relance aussi un LFO ou une enveloppe est un trigger trigless. Une frappe qui ne doit jouer qu'une fois est un trigger one shot

Conversion : `TRIG` + `NO` bascule entre trigless et lock. Un trigger de sample demande `TRIG` + `NO` une fois pour trigless et deux fois pour lock

Appuyer sur un trigger de lock ou trigless en fait un trigger de sample, un nouvel appui le supprime

Les triggers de slide, de swing et d'enregistreur se placent dans TRACK TRIG EDIT. Les triggers d'enregistreur peuvent aussi se placer dans les menus de réglage d'enregistrement

Réarmer les one shots : YES (piste active en enregistrement sur grille, toutes les pistes sinon), TRACK + YES pour les one shots d'enregistreur, STOP + STOP à l'arrêt

Désarmer : NO, TRACK + NO

One shots : l'armement est global par numéro de piste. Dès qu'un one shot se déclenche sur la piste 1, ceux de la piste 1 de tous les autres patterns du projet sont aussi désarmés

Les one shots n'existent pas sur les pistes MIDI. Idéal pour les backing tracks, par ex. un long sample Static qui ne doit pas être redéclenché à chaque boucle

Le réarmement se fait aussi à la mise sous tension ou au changement de projet. Un one shot déclenché clignote en jaune et rouge

Les triggers slide et d'enregistreur n'existent pas sur les pistes MIDI

Locks de paramètres et locks de sample

Lock : maintiens TRIG (mode grille) et tourne un bouton. Les triggers verrouillés clignotent

Retirer un lock : maintiens TRIG et appuie sur le bouton. Tout effacer : TRIG + PLAY

Lock de sample : maintiens TRIG et utilise UP / DOWN ou LEVEL, puis YES. TRK DEFAULT est le sample de la piste

Maintiens plusieurs triggers pour les modifier ensemble : locks, locks de sample, micro timing, copier, coller, effacer 1.40

Copier un trigger : maintiens-le et appuie sur RECORD, maintiens la cible et appuie sur STOP

Les locks fonctionnent sur les triggers de sample, trigless, lock et one shot. Un trigger avec lock clignote vite. Un lock de sample clignote en rouge

Slide : la vitesse suit le tempo et se termine au trigger suivant. Plusieurs paramètres peuvent glisser en même temps. Un slide ne peut pas aller vers ou venir d'un trigger lock sans lock

Modes de trigger

`FUNC` + `UP` / `DOWN` *quand aucun menu défilant n'est ouvert*

À ne pas confondre avec les types de trigger. Un mode de trigger définit ce que font les 16 touches `TRIG` quand vous jouez dessus

TRACKS (par défaut) : `TRIG 1-8` déclenchent les pistes déconnectées, `TRIG 9-16` déclenchent les machines

CHROMATIC : les triggers et `PAGE` forment un clavier. `FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` octave. La fondamentale est l'octave 0 sur le trigger 13

SLOTS : les triggers jouent les slots de samples, `PAGE` parcourt les rangées de 16

SLICES : les triggers jouent les slices (SLIC doit être sur ON), `PAGE` parcourt 4 pages de 16

QUICK MUTE : les triggers 1 à 8 coupent les pistes audio, 9 à 16 les pistes MIDI

DELAY CONTROL : maintiens le trigger d'une piste, puis choisis le TIME d'Echo Freeze. `PAGE` bascule entre les échelles 1:2 et 1:3

`TRACK` + `PLAY` déclenche une machine, `TRACK` + `STOP` l'arrête

Mode TRACKS : `FUNC` + `TRIG 9-16` déclenche à la main un trigger trigless, par ex. le filtre ou le LFO d'une piste sans le sample

Enregistrement live en TRACKS ou CHROMATIC : maintiens `FUNC` pour enregistrer des triggers trigless. Utile pour enregistrer des changements de hauteur sans relancer le sample

MIDI out : TRACKS envoie C1 à G1 (triggers 1 à 8) et C2 à G2 (9 à 16). CHROMATIC envoie les notes jouées. SLOTS, SLICES, QUICK MUTE et DELAY CONTROL n'envoient rien

CHROMATIC : 2 octaves sur les pistes audio, plus sur MIDI. Les touches C sont jaunes, les touches blanches rouges, les noires éteintes

SLOTS : rangées de 16 slots, à partir du slot 65 d'autres rangées s'ajoutent. Les appuis enregistrés deviennent des locks de sample

SLICES : STRT est locké à l'enregistrement. Avec SLIC sur off, les triggers lancent le sample à STRT 0, 2, 4 et ainsi de suite. Un STRT au-delà du nombre de slices joue le dernier slice

DELAY CONTROL : les touches vertes au-dessus de 9 à 16 marquent les pistes avec Echo Freeze. Maintiens-en une, appuie sur 1 à 8 pour TIME. L'échelle 1:2 donne 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128. L'échelle 1:3 donne 1, 3, 6, 12, 24, 48, 96, 128

DELAY CONTROL règle aussi SEND sur 0 quand LOCK est activé, ou VOL sur 127 quand LOCK est désactivé. Pratique pour les repeaters

Micro timing et nombre de triggers

Maintiens un `TRIG` et appuie sur `LEFT` / `RIGHT`

TRIG OFFSET déplace le trigger sur une grille de 1/384. Un décalage vers l'arrière depuis le step 1 joue à la fin du pattern

TRIG COUNT 2 à 8 répète le trigger régulièrement jusqu'au step suivant

Dans TRACK TRIG EDIT, page TRIGS : `YES` quantise le micro timing d'environ 50%. Six appuis l'effacent

Conditions de trigger

dans le menu de micro timing, maintiens le `TRIG` *et tourne* `LEVEL` *sur TRIG CONDITION*

FILL est vrai en mode fill. NOT FILL est vrai hors du mode fill

PRE est vrai si la dernière condition évaluée sur la piste était vraie. NOT PRE est l'inverse

NEI est la même chose pour la piste précédente (la voisine). NOT NEI est l'inverse

1ST est vrai au premier passage seulement. NOT 1ST est vrai à chaque passage suivant

X% est une probabilité

A:B joue au passage A de chaque série de B passages. 1:2 joue 1, 3, 5. 2:4 joue 2, 6, 10

Mode fill : `DOWN` + `PAGE` pour un cycle, maintiens `UP` + `PAGE` tant qu'il est tenu, `UP` + `DOWN` + `PAGE` verrouille, `UP` + `PAGE` déverrouille

PRE et NEI ignorent les autres triggers PRE et NEI lors de l'évaluation. NEI est faux si la piste précédente n'a aucun trigger conditionnel

Exemple de chaîne PRE : trigger 1 à 50% vrai, puis PRE faux, PRE faux, PRE vrai. Si le trigger 1 est faux, alors PRE vrai, PRE vrai, PRE faux

4:7 joue aux passages 4, 11, 18 et ainsi de suite. 2:2 joue aux passages 2, 4, 6

FILL ne se déclenche que si le mode fill est actif. Sers-t'en pour cacher une deuxième séquence sur la même piste, qui n'apparaît que dans les fills

Des grilles de conditions exclusives avec de la probabilité donnent vie aux patterns minimalistes

Réglage d'échelle

`FUNC` + `PAGE`. Utilise `LEFT` / `RIGHT` pour choisir et `UP` / `DOWN` ou `LEVEL` pour régler

NORMAL : PATTERN SCALE (steps, avec une longueur totale de 16, 32, 48 ou 64) et TEMPO MULTIPLIER

TEMPO MULTIPLIER : 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X, 2X. 3/4X donne des triolets, 2X donne des triples croches (32es)

PER TRACK : SCALE TRACK, TEMPO MULTIPLIER, MASTER LENGTH (INF ne redémarre jamais), MASTER SCALE (signature rythmique, horloge MIDI)

`FUNC` + `UP` / `DOWN` règle MASTER LENGTH par pas de 16

Les touches `PAGE` et `TRIG` règlent rapidement la longueur

Allonger un pattern copie les pages existantes dans les nouvelles. Désactive-le avec DIS. PAGE AUTOCOPY dans PERSONALIZE

MASTER LENGTH INF : règle une longueur CHAIN AFTER ou une longueur de chaîne de patterns, sinon ça ne passe jamais à la suite

MASTER SCALE influence la sortie d'horloge MIDI et la position de morceau quand un arrangement est piloté de l'extérieur

3/4X est utile pour les triolets à côté d'autres machines au même BPM. 2X double la résolution à 1/32

TRACK TRIG EDIT

`FUNC` + `BANK` *en enregistrement sur grille*

TRIGS : triggers de sample, de lock, trigless et one shot

SLIDE : un trigger slide fait glisser les valeurs de paramètres verrouillées jusqu'au trigger suivant. Un lock doit exister sur l'un des deux triggers

SWING : place des triggers swing, règle la quantité avec `LEVEL` (50 veut dire aucune). `FUNC` + `LEVEL` règle toutes les pistes

REC TRIG : triggers d'enregistreur. Maintiens-en un et appuie sur `REC1/2/3` pour choisir ses sources

Copier, coller et effacer n'agissent ici que sur les triggers

Copie de piste et de page

Piste : enregistrement sur grille, `FUNC` + `RECORD`, choisis la destination, `FUNC` + `STOP`. Effacer avec `FUNC` + `PLAY`

La copie de piste inclut les triggers, les locks, les assignations de machine et d'FX

Page de pattern : maintiens `PAGE` et appuie sur `RECORD`, `STOP` colle, `PLAY` efface

Page de paramètres : `TRACK PARAMETER` + `RECORD` copier, + `STOP` coller, + `PLAY` effacer

---

Machines et pistes

↑ Sommaire

À lire pour choisir ce que joue une piste et la façonner avec les pages SRC, AMP et LFO.

Machines

Assigner : double appui sur `TRACK` (QUICK ASSIGN), ou `FUNC` + `SRC`. Choisis avec `YES`. `LEFT` affiche la liste des machines

Flex : joue un sample chargé en RAM. La plus polyvalente : time stretch, slices, retriggers, changements rapides de point de départ

Static : joue un sample lu en streaming depuis la carte. Utilise-la pour de très longs fichiers comme des morceaux entiers et des backing tracks

Thru : laisse passer les entrées audio live par la piste pour utiliser son filtre, ses FX et ses LFO dessus. Elle doit être déclenchée pour laisser passer le son

Neighbor : prend le son de la piste précédente et le fait passer par les effets de cette piste, ce qui permet de chaîner les pistes. Pas sur les pistes 1 ou 5

Pickup : un looper. Il enregistre de l'audio live dans une boucle, permet l'overdub et est lié en dur à l'enregistreur de piste et au buffer

Assigner des samples : QUICK ASSIGN ou SRC SETUP, choisis un slot et `YES`

Paramètres Flex et Static

`SRC` *MAIN et SETUP*

MAIN : PTCH, STRT, LEN, RATE, RTRG, RTIM

SETUP : LOOP, SLIC, LEN (SLIC ou TIME), RATE (STRETCH ou PITCH), TSTR, TSNS

LOOP et TSTR sur AUTO utilisent les réglages de l'éditeur audio de chaque sample

PTCH : plus ou moins 1 octave, les pas entiers sont des demi-tons. RATE 0 ne joue rien, les valeurs négatives jouent à l'envers

LEN avec SLIC ON : SLIC règle le nombre de slices joués depuis STRT, TIME règle la longueur d'un slice. Avec SLIC OFF : OFF désactive LEN, TIME règle la longueur depuis STRT

RTRG règle le nombre de redéclenchements, RTIM le temps entre eux en steps

Static : les LFO ne peuvent pas moduler STRT. Un STRT verrouillé fonctionne comme prévu

Les slices Static peuvent jouer depuis le mauvais point quand le crossfader ou les LFO déplacent STRT. Les parameter locks sont sûrs

Paramètres Thru et Pickup

Thru MAIN : INAB, VOL, INCD, VOL (le maximum ajoute +12 dB)

Thru s'arrête avec `TRACK` + `STOP`

Pickup MAIN : PTCH, DIR (FWD, REV, PIPO), LEN, GAIN, OP (DUB ou GAIN)

Pickup SETUP : TSTR, TSNS. Les paramètres de Pickup ne peuvent pas être verrouillés

Amp

`AMP` *MAIN : ATK, HOLD, REL, VOL, BAL*

SETUP AMP et FX1 / FX2 : ANLG, RTRG, R+T, TTRG (comportement de redémarrage de l'enveloppe)

SETUP : SYNC, ATCK (LIN ou LOG)

HOLD compte en steps du séquenceur et l'attaque en fait partie. Avec un hold infini, une note de clavier tient jusqu'à son relâchement

FX1 et FX2 (AMP SETUP) règlent comment l'enveloppe du filtre ou l'AM du Lo-fi redémarre : ANLG depuis le niveau actuel, RTRG depuis zéro sur les triggers de sample, R+T depuis zéro sur les triggers de sample et trigless, TTRG depuis le niveau actuel sur les deux

Une piste master ne garde que les pages d'effets et ces paramètres FX1 et FX2 de AMP SETUP

LFO

LFO *MAIN : SPD1 à SPD3, DEP1 à DEP3*

SETUP : PMTR, WAVE, MULT, TRIG, SPD, DEP

LFO TRIG : FREE, TRIG, HOLD, ONE, HALF, SYNC TRIG, SYNC ONE, SYNC HALF

FREE tourne toujours. TRIG redémarre à chaque trigger de sample. HOLD tourne en arrière-plan et fige sa sortie à chaque trigger. ONE et HALF redémarrent sur un trigger et font un cycle ou un demi-cycle

SYNC TRIG redémarre au démarrage de la piste et à chaque boucle du pattern. SYNC ONE et SYNC HALF redémarrent au démarrage de la piste et font une période ou une demi-période

SPD est synchronisé au BPM : 16, 32 ou 64 donnent des temps droits. MULT multiplie SPD. DEP 127 atteint les deux extrêmes de la cible. PMTR ne liste que les paramètres des pages MAIN

Un LFO ne module que des LFO de numéro inférieur

11 formes d'onde plus 8 formes d'onde designer (T1 à T8)

Designer : 16 steps. Maintiens un `TRIG` et tourne un bouton de la rangée du haut. `TEMPO` interpole. `FUNC` + `BANK` RANDOMIZE ou INVERT

Les ondes designer T1 à T8 sont partagées par les trois LFO de cette piste. Les pistes MIDI ont les leurs

Appuie sur un `TRIG` pour voir sa valeur. Maintiens plusieurs `TRIG` pour déplacer des steps ensemble. Les boutons voisins de celui que tu tournes déplacent les steps voisins. Les steps interpolés allument les touches `TRACK` en jaune

`FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` fait pivoter l'onde. Copier, coller et effacer fonctionnent (effacer met tous les steps à 0, en escalier)

Niveaux et routage

LEVEL : niveau post-FX de la piste, vers main

`CUE` + `LEVEL` : niveau post-FX vers cue

VOL (AMP) : niveau pré-FX vers les deux

En mode STUDIO, LEVEL et `CUE` + `LEVEL` alimentent les deux paires de sorties

Les paramètres MAIN peuvent être lockés, mis dans des scenes et modulés par des LFO. Pas les paramètres SETUP

Une piste cue reste audible sur main. Une piste cue coupée n'est audible que sur cue. CUE MUTES TRACK la coupe sur main tant qu'elle est cue

DIR (menu MIX) envoie l'entrée live vers main. Une entrée cue s'entend au niveau de DIR 100

Effets

↑ Sommaire

À lire pour savoir quels effets existent et ce que font leurs paramètres.

FX1 et FX2

`FX1` / `FX2`. *Double appui ou* `FUNC` *+ la touche pour choisir l'effet*

Liste FX1 : Multi Mode Filter, Parametric EQ, DJ Kill EQ, Phaser, Flanger, Chorus, Spatializer, Comb Filter, Dynamix, Lo-fi

Liste FX2 : la même plus Echo Freeze Delay, Gatebox Plate Reverb, Spring Reverb, Dark Reverb

Filtres et EQ

paramètres principaux, puis SETUP entre parenthèses

Multi Mode Filter : BASE, WIDTH, Q, DEPTH, ATK, DEC. SETUP : pente HP et LP (12 ou 24 dB), ENV, HOLD, Q, DIST

Multi Mode Filter : BASE avec WIDTH au max est un passe-haut. WIDTH avec BASE au min est un passe-bas. Un DEPTH négatif inverse l'enveloppe. SETUP Q choisit ce que la résonance affecte (BASE, WIDTH, les deux ou rien). Plus de DIST veut dire moins de headroom. HOLD laisse AMP HOLD façonner l'enveloppe

Parametric EQ : FRQ1, GN1, Q1, FRQ2, GN2, Q2. SETUP : TYP1, TYP2 (low shelf, paramétrique, high shelf)

Parametric EQ : un Q plus élevé donne une bande plus étroite

DJ Kill EQ : LS F, HS F, LOWG, MIDG, HI G (max +12 dB, min coupe la bande)

Comb Filter : PTCH, TUNE, LP, FB, MIX

Comb Filter : TUNE décale jusqu'à 2 demi-tons dans les deux sens, LP filtre le feedback

Modulation et dynamique

Phaser : CNTR, DEP, SPD, FB, WID, MIX. SETUP : NUM (2 à 10 étages)

Flanger : DEL, DEP, SPD, FB, WID, MIX

Chorus : DEL, DEP, SPD, FB, WID, MIX. SETUP : TAPS (2 à 10), FBLP

Spatializer : INP, DPTH, WDTH, HP, LP, SEND. SETUP : PHSE, M/S, MG, SG

Spatializer : INP est le gain du signal sec, SEND le niveau du signal élargi. PHSE inverse la phase du signal wet sur L, R ou les deux. M/S active MG et SG (gain mid et side). Il peut simuler du stéréo à partir d'un sample mono

Dynamix : ATK (0,5 à 100 ms), REL (50 ms à 5 s), THRS, RAT (1:1 à 1:255), GAIN, MIX. SETUP : RMS

Dynamix : RMS à 0 réagit aux crêtes, au max à l'énergie globale

Lo-fi : DIST, AMF, SRR, BRR, AMD. SETUP : AMPH

Lo-fi : AMF et AMD sont la vitesse et la profondeur du modulateur d'amplitude. AMPH 90 le fait démarrer haut, 270 le fait démarrer bas

Delay et reverbs

Echo Freeze Delay (FX2) : TIME, FB, VOL, BASE, WDTH, SEND. SETUP : X, TAPE, DIR, SYNC, LOCK, PASS

X est le ping pong. TAPE ON glisse entre les temps de delay. DIR est le niveau sec dans le mix. SYNC off libère TIME du tempo. VOL règle le niveau du buffer seulement quand PASS est activé

TIME en 256es de note : 128=1, 96=1/2 pointée, 64=1/2, 48=1/4 pointée, 32=1/4, 24=1/8 pointée, 16=1/8, 12=1/16 pointée, 8=1/16, 6=1/32 pointée, 4=1/32, 3=1/64 pointée, 2=1/64, 1=1/128

Repeater : LOCK sur on, FB à 127, puis SEND 0 fait boucler le buffer indéfiniment. PASS 0 n'entend que le buffer

Plate : TIME, DAMP, GATE, HP, LP, MIX. SETUP : GVOL, BAL, MONO, MIXF

Plate : un DAMP plus élevé s'éteint plus vite, GATE au max désactive la gate, GVOL est le seuil de la gate, MONO rétrécit la réverbération

Spring : TIME, HP, LP, MIX. SETUP : TYPE, BAL

Spring : TYPE a trois niveaux, de transparent à ressort marqué

Dark : TIME, SHVG, SHVF, HP, LP, MIX. SETUP : PRE, BAL, MONO, MIXF (MIX ou SEND)

Dark : SHVG au max garde les aigus, des valeurs plus basses assombrissent, SHVF règle la fréquence du shelf. PRE est un court pré-delay. HP et LP filtrent le signal entrant

---

Scènes et crossfader

↑ Sommaire

À lire pour faire un morphing entre deux jeux de valeurs avec le crossfader.

Scènes

Chaque part a 16 scènes. Deux slots, A et B, se trouvent aux extrémités du crossfader

Assigner : `SCENE A` / `SCENE B` + `TRIG`. Un trigger rouge est assigné, le vert est l'autre slot, le demi-vert a des locks

Lock : maintiens `SCENE` et tourne un bouton. Retirer : maintiens `SCENE` et appuie sur le bouton

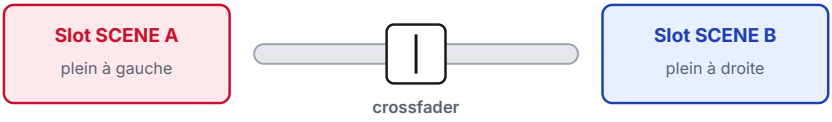
Maintiens `SCENE` pour voir quelles pistes et quelles pages contiennent des locks

Copier : `SCENE` + `RECORD` . Coller : `SCENE` + `STOP`. Effacer : `SCENE` + `PLAY`

Couper un slot : `FUNC` + `SCENE A` / `SCENE B`

Les locks de scène l'emportent sur les locks de paramètres pendant que le crossfader bouge

Si un seul slot contient des locks, le crossfader fond entre ces valeurs et celles du part. Deux scenes vides ne font rien



Lockée en A et B	va de la valeur A à la valeur B
Lockée dans une seule scène	va de cette valeur à la valeur de la part
Lockée dans aucune scène	reste à la valeur de la part
Deux scènes vides	le crossfader ne fait rien
Slot de scène coupé	ce côté du crossfader utilise les valeurs de la part

Effacer une scene à nouveau annule l'effacement

Fondus de volume sans creux

Maintiens `SCENE` pour révéler XLV (LEVEL), XVOL (AMP) et XDIR AB / CD (menu MIX)

Chacun se verrouille sur MIN ou MAX

Retire XLV avec le bouton LEVEL, XVOL avec son bouton, XDIR AB avec le bouton B, XDIR CD avec le bouton C

Astuces de crossfade

Remixer des slices : verrouille STRT sur SL1 dans la scène A et sur SL16 dans la scène B

Mix DJ : machines Static sur les pistes 1 et 5, XLV MAX / MIN dans des scènes opposées, `CUE` + `TRACK` pour pré-écouter

---

Échantillonnage

↑ Sommaire

À lire pour enregistrer de l'audio dans l'Octatrack, pas à pas.

Enregistrer un sample (pas à pas)

1. Branche la source à l'entrée A/B ou C/D. Les LED <REC> montrent le niveau. S'il est bas, monte AB GAIN ou CD GAIN dans le menu `MIX`

2. Appuie sur la touche `TRACK` dont tu veux utiliser l'enregistreur

3. Facultatif : `FUNC` + `REC1` pour régler INAB, INCD, SRC3, RLEN et TRIG

4. Assigne le buffer d'enregistreur de cette piste à sa machine Flex (buffer 1 sur la piste 1), pour qu'il se joue dès qu'il est enregistré

5. Appuie sur `TRACK` + `REC1` (entrées A/B) ou `TRACK` + `REC2` (entrées C/D). Il s'arrête après RLEN. Pour entendre l'entrée pendant l'enregistrement, DIR dans le menu `MIX` ne doit pas être à 0

6. Joue-le avec `TRACK` + `PLAY`, un trigger de sample ou `TRIG 9-16`

7. Le garder : `FUNC` + `REC3` > SAVE THIS RECORDING. Les buffers non enregistrés sont perdus à l'extinction

Une source sur - enregistre du silence

A ou B seul (et C ou D seul) enregistrent quand même en stéréo. A+B les additionne. Par défaut A B et C D (à fond à gauche et à droite)

Rééchantillonner l'Octatrack lui-même

Règle SRC3 dans RECORDING SETUP 1 (`FUNC` + `REC1`) : MAIN (tout le mix main), CUE (mix cue) ou T1 à T8 (une piste)

Appuie sur `TRACK` + `REC3` pour enregistrer, puis joue le buffer depuis une machine Flex

Plusieurs sources peuvent enregistrer en même temps si tu appuies sur plusieurs combinaisons ensemble

Réserve plus de temps d'enregistreur dans le menu MEMORY pour rééchantillonner un morceau entier

Enregistreurs de piste

Manuel : `TRACK` + `REC1` (entrées AB), `REC2` (entrées CD), `REC3` (interne)

Setup 1 avec FUNC + REC1 : INAB, INCD, RLEN, TRIG, SRC3, LOOP

INAB / INCD : -, A B, A, B, A+B (et C D, C, D, C+D)

RLEN : steps, ou MAX. TRIG : ONE (redémarrage), ONE2 (arrêt anticipé), HOLD

RLEN ignore l'échelle de la piste. MAX vaut 16 secondes par défaut, plus dans le menu MEMORY

SRC3 : -, MAIN, CUE, T1 à T8. MAIN par défaut 1.40

Setup 2 avec FUNC + REC2 : FIN, FOUT, AB, QREC, QPL, CD

FOUT s'ajoute après l'enregistrement (16 steps avec FOUT 2 donnent 18). Sur un Pickup il fait un fondu au début de la boucle

AB et CD ne règlent que le niveau de monitoring d'un Pickup. Le monitoring passe par les effets de la piste

QREC et QPL : OFF, PLEN ou un nombre de steps (4 est le prochain temps, 8 une demi-mesure)

FUNC + PLAY dans un menu RECORDING SETUP efface le buffer (pas en grid recording)

De très petits FIN et FOUT évitent les clics sur les boucles. QREC quantise les départs, QPL quantise la lecture du buffer

FUNC + REC3 : RECORDING EDIT (edit, save this, save all, memory config)

Les nouveaux enregistrements écrasent le buffer. Les samples manuels reçoivent un BPM et une longueur en mesures estimés

SRC3 - : un trigger de sample et un trigger d'enregistreur sur le même step jouent ce qui est en cours d'enregistrement. Tout autre SRC3 joue l'enregistrement précédent

Triggers d'enregistreur

Enregistrement sur grille activé, dans un menu RECORDING SETUP ou l'édition REC TRIG, appuie sur les touches `TRIG`

Maintiens un trigger d'enregistreur et appuie sur `REC1/2/3` pour changer ses sources

Triggers d'enregistreur one shot : `FUNC` + `TRIG` (jaune)

Les triggers d'enregistreur règlent le BPM du sample sur le tempo actuel

Lire les enregistrements

Les 8 buffers d'enregistreur se trouvent au-dessus du slot Flex 1 (appuie sur `UP` dans la liste des slots)

Assigne un buffer à une machine Flex comme n'importe quel sample. Des numéros identiques aident (buffer 1 sur la piste 1)

Enregistre depuis la page FILE de l'éditeur audio ou depuis RECORDING EDIT

Charger des samples

Double appui sur `TRACK` ou `FUNC` + `SRC`. Choisis un slot vide et `YES` pour ouvrir le navigateur de fichiers

`RIGHT` ouvre le navigateur sans assigner. Maintiens `YES` et utilise `UP` / `DOWN` pour écouter les fichiers sur place

Prévisualisation : `FUNC` + `YES` (main), `CUE` + `YES` (cue)

`FUNC` + `LEFT` / `RIGHT` : fichier suivant ou précédent du dossier

Smiley : content se charge bien, indifférent se joue à la mauvaise vitesse (par exemple 48 kHz), triste ne peut pas être chargé

Copier un slot copie les attributs, les slices et le trim

Machines Pickup

↑ Sommaire

À lire pour un looper live avec overdub.

Commandes

`REC1` *enregistre et fait des overdubs,* `REC2` *joue et arrête*

ONE : `REC1` démarre une boucle de RLEN, puis fait de l'overdub. `REC2` pendant l'enregistrement joue sans overdub

ONE2 : comme ONE, appuie sur `REC1` ou `REC2` pour fixer toi-même la longueur

HOLD : maintiens `REC1` pour enregistrer, relâche pour boucler. Maintiens à nouveau pour faire un overdub

Remplacer : mets GAIN sur -INF avec OP sur DUB

L'overdub et le remplacement demandent PTCH à 0

`REC1` bascule entre overdub et replace. `REC2` termine l'overdub et la boucle continue de jouer. `REC2` à nouveau l'arrête. `REC1` pendant la lecture refait un overdub

Les Pickups ne se séquencent pas. La piste doit être active pour enregistrer. L'écran montre la position et la longueur de boucle en steps, et un bloc est ONE, deux blocs ONE2, un bloc debout HOLD

Master et slave

La première boucle est le master et fixe le BPM du projet

L'icône master a deux pixels en haut à gauche du P, slave en bas à gauche. Quand tous les Pickups s'arrêtent, la prochaine boucle enregistrée devient master

LEN X1 donne à un slave la même longueur et la même phase. X2 la double

`TRACK` + `TEMPO` : synchronise le séquenceur sur une boucle Pickup. `PLAY` attend ensuite le redémarrage de la boucle

Réglage de la pédale

Contrôleur au pied sur le canal auto : note 60 enregistrement, 64 lecture et arrêt, 71 synchro et démarrage, 69 piste précédente, 68 piste suivante

Une pédale qui n'envoie que des CC peut envoyer CC 59 avec le numéro de note comme valeur

Suggestion : INAB A B, INCD -, RLEN MAX, TRIG ONE2, SRC3 -, LOOP ON, FIN et FOUT 0,063, QREC et QPL OFF

Éditeur audio

↑ Sommaire

À lire pour trimmer, boucler, découper en slices ou régler le gain d'un sample.

Ouvrir

`AED`, ou `TRACK` + `BANK`, ou `FUNC` + `BANK` sur un slot

Buffer d'enregistreur : `REC1/2` + `BANK`

Pages (touches TRACK PARAMETER) : TRIM `SRC`, SLICE `AMP`, EDIT `LFO`, ATTRIBUTES `FX1`, FILE `FX2`

Trim

Boutons : A début, B boucle, C fin, D zoom Y, E défilement, F zoom X. `LEVEL` déplace le marqueur

Maintiens `FUNC` pendant le déplacement pour se caler sur les passages par zéro

Repères : S début, L boucle, E fin. Avec un point de boucle, le sample joue du début à la fin, puis boucle de L à la fin. Un RATE négatif joue de la fin jusqu'à L

TRIM EDIT (`FUNC` + `BANK` ou `YES`) : SET START, LOOP ou END HERE, RESET TO DEFAULT, CHANGE VIEW (gauche, droite ou les deux)

Les réglages appartiennent au slot, sauf s'ils sont enregistrés avec la page FILE, SAVE SAMPLE SETTINGS

`FUNC` + `YES` prévisualise depuis le point de départ

Slice

Jusqu'à 64 slices, qui peuvent se chevaucher. Grille de slices via FUNC + AED ou YES : 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16, 24, 32, 48 ou 64

SLIC doit être sur ON dans SRC SETUP, puis STRT choisit la slice (SL1 à SL64)

CREATE LINEAR LOCKS / CREATE RANDOM LOCKS : verrouille STRT sur les triggers existants de la piste

LINEAR LOCKS active SLIC et locke STRT sur SL1, SL2, SL3 et ainsi de suite. Avec SLIC off ils deviennent STRT 0, 2, 4, 6

CREATE SLICE GRID demande ALIGN MARKERS TO ZERO-CROSSES. NO répartit des slices égaux. Un STRT au-dessus du nombre de slices joue le dernier slice

Aussi : ADD, DELETE, REVERSE, NORMALIZE d'une slice, DISABLE LOOP, DELETE ALL

Edit

Les boutons A et C définissent la sélection. Les samples Static ont moins de commandes

SELECT ALL, CROP TO SELECTION, DELETE SELECTION, SAVE SELECTION AS SAMPLE

REVERSE, FADE IN, FADE OUT, NORMALIZE, +3 dB, -3 dB, TO SILENCE (FUNC + PLAY)

COPY (FUNC + RECORD), PASTE (FUNC + STOP), DUPLICATE SELECTION →, DUPLICATE SELECTION ←

CHANGE PASTE MODE : PASTE 0dB, PASTE -6dB, MIX 0dB, MIX -6dB

ROTATE POS TO START, MIX CHANNELS, INVERT CHANNEL, CAL BPM FROM SELECTION

Les modifications Flex durent le temps de la session. Une étoile clignotante signale des modifications non enregistrées

DELETE SELECTION ne marche qu'au début ou à la fin d'un sample. PASTE ne peut pas chevaucher les données copiées. Copier et coller fonctionne entre samples Flex

MIX CHANNELS : ADD L+R, SUBTRACT L-R, SUBTRACT R-L, SWAP L/R. CHANGE PREVIEW MODE : PLAY ONCE ou LOOP SELECTION

La page EDIT reprend la sélection de TRIM ou SLICE. Ouvre EDIT depuis TRIM pour recadrer sur les points de trim

Attributs et fichier

GAIN (les buffers d'enregistreur sont à +12 dB par défaut), LOOP MODE (OFF, ON, PINGPONG), TIMESTRETCH (OFF, NORMAL, BEAT)

GAIN ne s'applique que quand un sample est déclenché. LOOP MODE ON ne boucle que les samples ou slices avec un point de boucle. PINGPONG alterne avant et arrière

Avec LOOP et TSTR sur AUTO dans SRC SETUP, chaque sample peut avoir ses propres réglages

SAVE SAMPLE COPY garde l'audio hors du trim et sauvegarde aussi les réglages. Les buffers d'enregistreur sont sauvegardés en stéréo. CLEAR SLOT équivaut à `FUNC` + `CLEAR` dans la liste de slots. Les samples Static ont moins de commandes FILE

ORIGINAL TEMPO, TRIM LEN (BARS), LOOP LEN (BARS) : règle-en un, les autres suivent

QUANTIZED TRIG : DIRECT, PAT.LEN ou steps. Reflète QPL

Les noms de fichiers avec un nombre de BPM (par exemple 70) remplacent l'estimation entre 85 et 170 BPM

FILE : LOAD NEW SAMPLE, SAVE SAMPLE SETTINGS, SAVE SAMPLE COPY, SAVE AND ASSIGN SAMPLE, CLEAR SLOT, REVERT TO SAVED FILE

Préparer une boucle synchronisée

Mets TSTR sur OFF, place un trigger sur le step 1, échelle 16/16, règle le point de départ juste avant le temps fort

Joue et change le tempo jusqu'à ce que la boucle tourne sans coupure. C'est son tempo d'origine

Saisis-le comme ORIGINAL TEMPO sur la page ATTRIBUTES, règle TIMESTRETCH, puis mets TSTR sur AUTO

Arranger

↑ Sommaire

À lire pour construire un morceau à partir de patterns.

Utilisation

`FUNC` + `ARR` : active le mode arranger. `ARR` : menu ARRANGER

`PLAY` le lance. Choisis une autre ligne et `YES` pour sauter après la ligne en cours

8 arrangements par projet, 256 lignes chacun. Il envoie et reçoit la position de morceau

`STOP` arrête, un deuxième `STOP` revient au début. Une flèche creuse marque la ligne qui jouera ensuite

L'en-tête compte les mesures et les temps. REP décompte les répétitions restantes de la ligne

Les scenes viennent du part lié au pattern de la ligne. `SCENE A` ou `SCENE B` + `TRIG` les assigne

Copier, coller, effacer et annuler fonctionnent dans l'éditeur d'arrangement. Un astérisque dans CHANGE marque les arrangements non sauvegardés

Colonnes de ligne

ROW. PAT (pattern). REP (répétitions). OF (décalage de départ). LN (remplacement de longueur, MASTER LENGTH en mode per track)

SCENE (A et B). T (transposition MIDI). B (tempo de ligne). M (mutes de ligne, 8 audio puis 8 MIDI)

Le tempo de ligne remplace le tempo du pattern et du projet

Insérer une ligne : `FUNC` + `DOWN`. Supprimer une ligne : `FUNC` + `UP`

Entrées spéciales de la colonne PAT

Tourne `LEVEL` en dessous de A01 pour atteindre : HALT, LOOP (infini ou un nombre, peut être imbriqué), JUMP, REM (une note de texte)

HALT : tourne `LEVEL` vers la gauche jusqu'avant A01. Il arrête l'arrangement à cette ligne

LOOP : depuis HALT, sélectionne sa valeur et tourne une fois vers la gauche. Boucle entre la ligne 000 et cette ligne, à l'infini ou un nombre défini. Les boucles peuvent être imbriquées

JUMP : depuis HALT, sélectionne sa valeur et tourne vers la droite, puis choisis le numéro de ligne. REM : depuis HALT tourne encore une fois vers la gauche, `RIGHT`, `YES` pour saisir du texte

T ouvre la transposition MIDI par piste. B ouvre le tempo de ligne, PATTERN signifie utiliser le tempo du pattern. M ouvre les mutes de ligne avec les touches `TRIG`

Menu

EDIT, RENAME, CHANGE, CHAIN (un arrangement à la fois), CLEAR, SAVE, RELOAD

Séquenceur MIDI

↑ Sommaire

À lire pour jouer des synthés externes depuis l'Octatrack.

Bases

`MIDI` *active le mode MIDI (8 pistes MIDI).* `FUNC` + `MIDI` *ouvre SYNC*

Chaque piste : accords jusqu'à 4 notes, vélocité, longueur, pitch bend, aftertouch et 10 CC

Même canal sur plusieurs pistes : le numéro de piste le plus bas l'emporte

Ne donne pas le même canal à une piste audio et à une piste MIDI

Les pistes MIDI n'ont pas de scènes. Elles ont des locks, des LFO, du micro timing, des conditions et leur propre longueur

`STOP` envoie des note off. `STOP` + `STOP` envoie all notes off et renvoie les valeurs de CC et de programme

Deux pixels en haut à gauche de l'écran montrent l'activité MIDI : à gauche données reçues, à droite données envoyées

Les icônes de piste montrent le canal MIDI. X signifie que la piste n'envoie rien

Les notes entrantes sur le canal auto ou sur celui de la piste active sont mélangées aux données de la piste et arpégées par l'arpégiateur de la piste

Les messages sur le canal de la piste active se comportent comme si CC DIRECT CONNECT était activé

Si plusieurs pistes partagent un canal, seule la piste active enregistre. Les paramètres des pistes MIDI ne peuvent pas être assignés aux scenes

Enregistrement sur grille : maintiens un `TRIG` et envoie des notes ou des CC sur le canal auto ou celui de la piste active pour les placer sur ce step

Les paramètres de la page SETUP ne peuvent ni être lockés ni être déplacés par des LFO

Pages

NOTE MAIN : NOTE, VEL (0 est note off), LEN, NOT2 à NOT4

NOTE SETUP : CHAN, BANK, PROG, SBNK 1.40. Appuie sur le bouton ou sur YES pour activer une valeur modifiée

ARP MAIN : TRAN, LEG, MODE (OFF, TRUE, UP, DOWN, CYCL, SHFL, RANDOM), SPD, RNGE, NLEN

ARP SETUP : jusqu'à 16 steps, décalages, gamme (bouton F). FUNC + LEFT / RIGHT fait pivoter

CTRL 1 MAIN : PB, AT, CC1 à CC4. CTRL 2 MAIN : CC5 à CC10

Active un paramètre CTRL avec FUNC + son bouton

CTRL SETUP : choisis les numéros de CC. FUNC + bouton C à F est MIDI CC LEARN

NOTE : en maintenant un trigger en enregistrement sur grille, un mini clavier s'affiche, tourne le bouton A pour voir la note fondamentale

LEN : le maximum est infini. Il coupe aussi un arpège quand le temps est écoulé

NOT2 à NOT4 : intervalles par rapport à la fondamentale, ils se transposent avec elle. 0 en retire un

NOTE SETUP CHAN OFF : la piste n'envoie rien. BANK, PROG et SBNK sont envoyés chaque fois qu'un pattern lié à un autre part devient actif. OFF est la valeur la plus haute

ARP TRAN, LEG et l'échelle de ARP SETUP agissent aussi sur les triggers de note simples quand MODE est sur OFF

ARP LEG : ON joue les notes qui se chevauchent en legato. OFF envoie un note off avant chaque note d'arp. NLEN règle la durée des notes d'arp

ARP MODE : TRUE garde l'ordre joué, UP et DOWN trient par octave, CYCL monte puis descend, SHFL mélange dans chaque plage d'octave, RANDOM est totalement aléatoire

ARP SPD : synchronisé au BPM, 6 donne des doubles croches (1/16), 12 des croches (1/8). RNGE : après chaque cycle les notes montent d'une octave jusqu'à atteindre la plage, puis ça repart

ARP SETUP : le bouton C règle la longueur jusqu'à 16. Les touches vertes sont des steps actifs, les rouges sont éteints. Maintiens des touches et tourne LEVEL pour régler les décalages de notes. Copier, coller et effacer fonctionnent ici

CTRL : les paramètres démarrent sur OFF. `FUNC` + bouton en active un. MIDI CC LEARN : `FUNC` + bouton C à F, puis bouge une commande de ton synthé

Les LFO MIDI sont comme les LFO audio, avec des formes d'onde designer en plus réservées aux pistes MIDI

Enregistrer du MIDI

Live : `RECORD` + `PLAY`. Grille : maintiens un `TRIG` et joue ou envoie des CC

Envoie sur le canal auto ou sur le canal de la piste active

CC DIRECT CONNECT activé : les CC vont directement à la sortie MIDI et seuls les CC réglés dans CTRL 1 / 2 SETUP sont enregistrés

CC DIRECT CONNECT désactivé : les CC 16 à 45 sont enregistrés. Les CC 36 à 45 correspondent aux dix slots CC de CTRL

Utilise un synthé en local off et fais-lui apprendre ses boutons pour obtenir des mouvements enregistrables et verrouillables

---

Réglages MIDI

↑ Sommaire

À lire pour régler les canaux MIDI, la synchro et l'horloge.

Menus

`PROJ` > *MIDI*

CONTROL : AUDIO CC IN, AUDIO CC OUT (INT, EXT, INT+EXT), AUDIO NOTE IN, AUDIO NOTE OUT (INT, EXT, INT+EXT)

AUDIO NOTE IN : OFF, STANDARD, FOLLOW TM, MAP/TRACK. Les deux derniers permettent les modes de trigger par MIDI 1.40

AUDIO NOTE OUT : INT joue seulement la machine, EXT envoie seulement des notes MIDI (local off), INT+EXT fait les deux. Un [TRIG] pressé sur une piste MIDI envoie toujours des notes

MAP/TRACK : [MIDI] + [UP] / [DOWN] choisit la map de la piste active

SYNC : TRANSPORT SEND / RECEIVE, CLOCK SEND / RECEIVE, PROG CH SEND / RECEIVE avec CHANNEL

PROG CH CHANNEL AUTO utilise le premier canal des pistes audio non utilisé par les pistes MIDI. Un program change sur le canal auto en mode MIDI est ignoré et transmis au canal de la piste MIDI active

Avec CLOCK RECEIVE et TRANSPORT RECEIVE tous deux activés, l'appareil attend jusqu'à 16 secondes l'horloge après Start

CHANNELS : AUTO CHANNEL (suit la piste active) et un TRIG CHANNEL pour chaque piste audio

TURBO STATUS : négocie jusqu'à 10 fois la vitesse MIDI avec du matériel Elektron compatible Turbo

En maintenant un trigger en enregistrement sur grille, une note MIDI reçue verrouille la même slice ou le même slot 1.40

Exemples de configuration

Machinedrum et Monomachine : DIR 127 ou machines Thru, envoie l'horloge et le transport depuis l'Octatrack

Effets externes : envoie une piste vers les sorties cue avec [CUE] + [TRACK], retour sur AB avec DIR AB comme niveau de retour

Instruments live : DIR 0, mets les entrées en cue avec `CUE` + `REC1/2`, échantillonne et rejoue avec les buffers

Chaînes Thru et Neighbor : Thru sur la piste 1, Neighbor sur 2 à 4, un effet sur chacune

Centre de contrôle : CC DIRECT CONNECT activé, canal auto 16, synthé en local off

---

Référence MIDI

↑ Sommaire

À lire quand tu as besoin des maps de notes et des numéros de CC pour le contrôle MIDI.

Map de notes standard

Note	Fonction
C1-G1 (24-31)	Lecture piste audio 1-8
A1 / A#1 / B1 (33-35)	Séquenceur stop / start / redémarrage
C2-G2 (36-43)	Trigger de sample piste audio 1-8
C3-G3 (48-55)	Lecture piste MIDI 1-8
C4 (60)	Combo rec
C#4 / D4 / D#4 (61-63)	INAB rec / INCD rec / SRC3 rec
E4 (64)	Pickup lecture / arrêt
F4 (65)	Multiply (Pickup)
F#4 (66)	Couper la piste active
G4 (67)	Mettre la piste active en cue
G#4 / A4 (68, 69)	Piste active haut / bas (canal auto uniquement)
A#4 (70)	Basculer la synchro du séquenceur
B4 (71)	Basculer la synchro du séquenceur et démarrer
C5-C7 (72-96)	Hauteur du sample de la piste -12 à +12 (C6 / 84 vaut 0)

Map par défaut. Utilisée quand AUDIO NOTE IN est sur STANDARD, et en mode de trigger TRACKS avec FOLLOW TM.

Autres maps de notes

Map	Notes	Fonction
CHROMATIC	C5-C7 (72-96)	Hauteur du sample -12 à +12

Map	Notes	Fonction
SLOTS	C-1 to G9 (0-127)	Slot de sample 1-128
SLICES	C0-D#5 (12-75)	Slice 1-64
QUICK MUTE	C0-G0 (12-19)	Couper piste audio 1-8
	G#0-D#1 (20-27)	Couper piste MIDI 1-8
DELAY CONTROL 1:2	C0-G0 (12-19)	TIME 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128
	G#0-D#1 (20-27)	Choisir piste 1-8
DELAY CONTROL 1:3	C2-G2 (36-43)	TIME 1, 3, 6, 12, 24, 48, 96, 128
	G#2-D#3 (44-51)	Choisir piste 1-8

DELAY CONTROL : maintiens la note de sélection de piste (note on) pendant que tu envoies la note TIME. Chromatic, Slots, Slices, Quick Mute et Delay Control sont utilisés par FOLLOW TM ou piste par piste avec MAP/TRACK.

Control change (envoi et réception)

CC	Pistes audio
7 / 8	Niveau / balance de la piste
16-21	Paramètres SRC 1-6
22-27	AMP : ATK, HOLD, REL, VOL, BAL
28-30	Vitesse LFO 1-3
31-33	Profondeur LFO 1-3
34-39	Paramètres FX1 1-6
40-45	Paramètres FX2 1-6
46 / 47	Niveau de piste / niveau cue
48	Crossfader
49	Coupure de piste (0 off, 1-127 on)
50	Piste en solo
51	Piste en cue
52	Piste armée
53	Enregistreur armé
54	Tout armer
55 / 56	Choix scène A / B
57 / 58	Niveau Pickup SRC AB / CD
59	Note on (la valeur est la note)

CC	Pistes audio
60	Note off
61	Demande d'envoi (0 = tous les CC audio)
112-119	Coupure piste MIDI 1-8
120-127	Solo piste MIDI 1-8

CC	Mode MIDI, direct connect désactivé
16-21	Note, vélocité, durée, note 2-4
22-27	Transposition, legato, mode, vitesse, octave, durée des notes d'arpège
28-33	LFO MIDI vitesse 1-3, profondeur 1-3
34 / 35	Pitch bend / aftertouch
36-45	Paramètres CC 1-10
49 / 50	Coupure / solo piste MIDI
54	Tout armer
55 / 56	Choix scène A / B
112-127	Coupure piste MIDI 1-8, solo 1-8

Tous les paramètres de la page MAIN de TRACK PARAMETER réagissent aux CC. Les pistes écoutent sur leur TRIG CHANNEL et sur le canal auto.