

PRÉCAUTIONS D'USAGE

PRIÈRE DE LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE PROCÉDER A TOUTE MANIPULATION

* Ranger soigneusement ce livret de mises en gardes pour pouvoir le consulter dans la suite.



ATTENTION

Toujours observer les précautions élémentaires énumérées ci-après pour éviter de graves blessures, voire la mort, causées par l'électrocution, les courts-circuits, dégâts, incendie et autres accidents. La liste des précautions données ci-dessous n'est pas exhaustive :

- Ne pas ouvrir l'instrument, ni tenter d'en démonter les éléments internes, ou de les modifier de quelque façon que ce soit. Aucun des éléments internes de l'instrument ne prévoit d'intervention de l'utilisateur. Si l'instrument donne des signes de mauvais fonctionnement, le mettre immédiatement hors tension et le donner à réviser au technicien Yamaha.
- Éviter de laisser l'instrument sous la pluie, de l'utiliser près de l'eau, dans l'humidité ou lorsqu'il est mouillé. Ne pas y déposer des récipients contenant des liquides qui risquent de s'épancher dans ses ouvertures.
- Si le cordon de l'adaptateur CA s'effiloche ou est endommagé ou si l'on constate une brusque perte de son en cours d'interprétation, ou encore si l'on décèle une odeur insolite, voire de la fumée, couper immédiatement l'interrupteur principal, retirer la fiche de la prise et donner l'instrument à réviser par un technicien Yamaha.
- Utiliser seulement l'adaptateur spécifié (PA-5C, PA-D12 ou un adaptateur équivalent conseillé par Yamaha). L'emploi d'un mauvais adaptateur risque d'endommager l'instrument ou de le surchauffer.
- Toujours retirer la prise de la prise du secteur avant de procéder au nettoyage de l'instrument. Ne jamais toucher une prise électrique avec les mains mouillées.
- Vérifier périodiquement et nettoyer la prise électrique d'alimentation.



PRÉCAUTION

Toujours observer les précautions élémentaires ci-dessous pour éviter à soi-même et à son entourage des blessures corporelles, de détériorer l'instrument ou le matériel avoisinant. La liste de ces précautions n'est pas exhaustive :

- Ne pas laisser l'adaptateur CA d'alimentation à proximité des sources de chaleur, telles que radiateurs et appareils chauffants. Éviter de tordre et plier excessivement le cordon, ou de l'endommager de façon générale, également de placer dessus des objets pesants, ou de le laisser traîner là où l'on marchera dessus ou se prendra le pied dedans; ne pas y déposer d'autres câbles enroulés.
 - Toujours saisir la prise elle-même, et non le câble, pour retirer la fiche de l'instrument ou de la prise d'alimentation.
 - Ne pas utiliser de connecteur multiple pour brancher l'instrument sur une prise électrique du secteur. Cela risque d'affecter la qualité du son, ou éventuellement de faire chauffer la prise.
 - Débrancher l'adaptateur CA dès que vous n'utilisez plus l'instrument ou en cas d'orage électrique (éclairs et tonnerre).
 - Avant de raccorder l'instrument à d'autres éléments électroniques, mettre ces derniers hors tension. Et avant de mettre sous/hors tension tous les éléments, toujours ramener le volume au minimum. En outre, veillez à régler le volume de tous les composants au minimum et à augmenter progressivement le volume sonore des instruments pour définir le niveau d'écoute désiré.
 - Ne pas abandonner l'instrument dans un milieu trop poussiéreux, ou un local soumis à des vibrations. Éviter également les froids et chaleurs extrêmes (exposition directe au soleil, près d'un chauffage, ou dans une voiture à midi) qui risquent de déformer le panneau ou d'endommager les éléments internes.
 - Ne pas utiliser l'instrument à proximité d'autres appareils électriques tels que télévisions, radios ou haut-parleurs, ce qui risque de provoquer des interférences qui dégraderont le bon fonctionnement des autres appareils.
 - Ne pas installer l'instrument dans une position instable où il risquerait de se renverser.
 - Débrancher tous les câbles connectés, y compris celui de l'adaptateur, avant de déplacer l'instrument.
 - Utiliser un linge doux et sec pour le nettoyage de l'instrument. Ne jamais utiliser de diluants de peinture, dissolvants, produits de nettoyage, ou tampons nettoyeurs à imprégnations chimiques. Ne pas déposer non plus d'objets de plastique, de vinyle, ou de caoutchouc sur l'instrument, ce qui risque de décolorer le panneau ou le clavier.
 - Ne pas s'appuyer sur l'instrument, ni y déposer des objets pesants. Ne pas manipuler trop brutalement les boutons, commutateurs et connecteurs.
 - Utiliser le pied/bâti indiqué pour l'instrument. Pour la fixation du pied ou du bâti, utiliser seulement les vis fournies par le fabricant, faute de quoi l'on risque d'endommager les éléments internes ou de voir se renverser l'instrument.
 - Ne pas jouer trop longtemps sur l'instrument à des volumes trop élevés, ce qui risque d'endommager durablement l'ouïe. Si l'on constate une baisse de l'acuité auditive ou des sifflements d'oreille, consulter un médecin sans tarder.
- **REPLACEMENT UNE PILE AUXILIAIRE**
- Cet instrument renferme une pile interne non rechargeable alimentant la mémoire permanente des données internes lorsque l'appareil est hors tension. Le message « Battery voltage is low » (la tension de la pile est faible) apparaissant sur l'afficheur à cristaux liquides LCD avertira de la nécessité de remplacer cette pile. Lorsque cela se produit, sauvegarder immédiatement les données enregistrées sur un support externe (en utilisant un dispositif externe tel que le Yamaha MIDI Data Filer MDF3 à disquette), et s'adresser à un technicien Yamaha pour remplacer la pile auxiliaire.
 - Ne pas tenter de remplacer soi-même la pile auxiliaire, ce qui pourrait exposer à des accidents. Toujours recourir aux services d'un technicien qualifié Yamaha pour le remplacement de la pile auxiliaire.
 - Ne jamais laisser traîner la pile auxiliaire à portée de l'enfant qui risque de l'avaler. Si cela se produisait, voir immédiatement le médecin.
- **SAUVEGARDE DES DONNÉES UTILISATEUR/AVING USER DATA**
- Prenez l'habitude de sauvegarder fréquemment les données sur une disquette pour éviter la perte définitive de données précieuses en cas de panne ou d'erreur de manipulation.
 - Sauvegarder toutes les données sur un organe externe, tel que le Yamaha MIDI Data Filer MDF3 (fichier de banque de données), si l'on veut s'épargner une perte irréparable de données précieuses en cas de panne ou d'erreur de manipulation.
- Yamaha n'est pas responsable des détériorations causées par une utilisation impropre de l'instrument, ou par des modifications apportées par l'utilisateur, pas plus qu'il ne peut couvrir les données perdues ou détruites.

Toujours laisser l'appareil hors tension lorsqu'il est inutilisé.

Introduction

Nous vous remercions d'avoir acheté le module déclencheur de percussions DTXTREME de Yamaha. Le nouveau module déclencheur de percussions DTXTREME intègre le générateur de sons et séquenceur de musique très apprécié AWM2. Grâce à toutes ses caractéristiques, le DTXTREME offre au batteur l'une des meilleures solutions pour s'exercer à la maison, répéter en studio et jouer sur scène. Pour profiter pleinement de votre nouvel instrument, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi. Par ailleurs, conservez-le à portée de main pour toute référence ultérieure.

À propos des modes d'emploi

Deux modes d'emploi séparés sont fournis avec le DTXTREME : section Fonctions de base et section Références. Pour obtenir toutes les informations nécessaires relatives au DTXTREME, chaque mode d'emploi se présente de la forme suivante :

Section Fonctions de base

Explique comment régler le DTXTREME et ses applications de base et comment utiliser les principales fonctions de l'instrument.

Section Références

Donne des informations détaillées sur la manière dont le DTXTREME est configuré en tant que système et la manière d'utiliser chaque fonction de l'instrument. Vous pouvez vous servir de ce mode d'emploi comme d'un dictionnaire. Les pages Table des matières et Index sont utiles pour rechercher des termes ou fonctions spécifiques décrits dans ce manuel.

Des références croisées sont également fournies dans ce mode d'emploi pour vous aider à localiser des informations complémentaires sur un sujet bien précis.

Légendes

Chaque mode d'emploi utilise les symboles suivants pour indiquer le type d'informations décrites.

NOTE – Donne des informations complémentaires sur un sujet.



– Lisez ces points avec attention car l'opération peut entraîner la perte de données ou endommager l'instrument lui-même.

Contenu du carton

- DTXTREME
- Adaptateur de courant CA (PA-5C ou PA-D12)
- Mode d'emploi
 - Section Fonctions de base (ce document)
 - Section Références
- Carte de garantie

Fonctionnalités

Le DTXTREME est conçu pour les batteurs professionnels et propose des fonctions de déclenchement de percussions, un générateur de sons polyphonique de 64 notes conforme à la norme GM System Level 1, un séquenceur de musique qui permet d'enregistrer et de reproduire des modèles de rythme ou d'accompagnement, ainsi que de créer tout un morceau. L'instrument convient parfaitement aux performances live, à la formation du rythme, à la création et à l'enregistrement de musique en studio, etc.

Déclenchement des percussions

- Commandes externes flexibles via 16 prises d'entrée de déclencheur, une prise de contrôleur de hi-hat et une prise pour interrupteur au pied. Ces prises peuvent être branchées sur n'importe quel dispositif de déclenchement Yamaha, y compris les pads de percussions DTX/DTXPRESS traditionnels, les senseurs de déclencheurs DT et les derniers pads de percussions dotés de véritables peaux de tambour.
- Associé aux derniers pads de percussions, le DTXTREME permet de reproduire le roulement vrombissant qui exige une sensibilité élevée et une large plage de dynamiques.
- Entrées de déclencheur réglables en toute liberté. Chaque entrée de déclencheur peut être modifiée en fonction du dispositif d'entrée (type) connecté à la prise, pour régler sa sensibilité, etc.
- Voix librement attribuables. Grâce aux numéros de note MIDI, chaque entrée de déclencheur peut être affectée à une voix spécifique à partir du générateur de sons interne. Un ensemble de configurations déclenchées par la voix peut être stocké en tant que « kit de percussions ». Le DTXTREME peut enregistrer jusqu'à 40 kits de percussions en interne et jusqu'à 99 en externe sur une carte mémoire. En outre, le DTXTREME est livré avec 60 kits de percussion présélectionnés.
- Chaque entrée de déclencheur peut être réglée de manière à reproduire plusieurs numéros de note MIDI simultanément ou en séquence, ce qui permet ainsi de produire des accords ou des phrases mélodiques, ou encore des modèles de percussions avec un seul pad.
- Certains kits de percussions sont livrés avec un capteur de position. Celui-ci vous permet de recréer le son d'une vraie caisse claire avec un plus grand réalisme.

Générateur de sons

- Une variété de sons (voix) de haute qualité dans un générateur de sons AWM2 (PCM) polyphonique à 64 notes conforme à la norme GM System Level 1.
- Les voix présélectionnées incluent 1757 sons de percussions ou de batterie et 128 sonorités de clavier. Les voix de percussions du DTXTREME incluent bien évidemment les célèbres percussions de Yamaha (séries Maple Custom, Recording Custom, etc.), en plus des derniers échantillons et sonorités en boucle, qui promettent d'inspirer la créativité du batteur.
- Chaque voix de percussions peut être modifiée à l'aide de différents paramètres pour les effets, le volume, le balayage panoramique, la hauteur de ton, etc.
- Une voix de caisse claire spéciale offre des modifications précises comme le choix du matériau pour la peau, la tension du filtre, une technique d'assourdissement, en plus des modifications normales.

Effets

- Une réverbération et un chorus numériques de haute qualité sont proposés en tant qu'effets système. Une paire variable d'effets d'insertion distincts est également fournie avec 44 types d'effets différents.
- Un localisateur propose un effet stéréo en trois dimensions (3D) qui simule un son naturel lorsqu'il est contrôlé avec un casque stéréo.

Séquenceur de musique

- Séquenceur à 2 pistes, simple et facile à utiliser, qui peut servir pour l'enregistrement en temps réel de votre performance ou des données de séquences externes en tant que morceaux utilisateur. Chaque piste peut contenir plusieurs canaux MIDI (1 à 16). Étant donné que le DTXTREME peut être synchronisé avec un séquenceur externe, vous pouvez commencer l'enregistrement en appuyant simplement sur un pad de percussions ou sur la touche Start (Démarrer) du DTXTREME ou d'un séquenceur externe. Le séquenceur propose également l'enregistrement pas à pas, de sorte que vous pouvez créer ou modifier un morceau étape par étape, tout en regardant les informations qui s'affichent sur le DTXTREME.
- Une grande variété de 164 morceaux présélectionnés. Le DTXTREME stocke également jusqu'à 32 morceaux utilisateur en interne et 99 morceaux en externe sur la carte mémoire.
- La fonction d'enregistrement pas à pas permet d'entrer ou de modifier le morceau étape par étape.
- Fonction de reproduction sélective. Étant donné que vous pouvez simplement assourdir les percussions ou toute autre partie d'un morceau tout en contrôlant le volume de chaque partie, cette fonction est idéale pour un réglage « moins un » conçu pour s'exercer, etc.
- Fonction de contrôle du groove qui mesure la précision de la synchronisation lorsque les pads sont activés. Elle est également utile pour s'exercer, etc.
- Fonction de cliquettement pour jouer avec le séquenceur. Vous pouvez sélectionner un son de « cliquettement » indépendamment des paramètres des kits de percussions.

Commandes Easy Operations (Fonctions faciles) et Performance

- Fonction de lecture de chaîne qui permet de reproduire des kits de percussions et des morceaux dans un ordre donné.
- Écran LCD rétro-éclairé et affichage DEL. En outre, 5 touches Data Control (Commande des données) situées sur le panneau avant du DTXTREME permettent d'accéder aux paramètres affichés sur l'écran LCD.
- Sorties stéréo et 6 sorties individuelles qui sont idéales pour envoyer un son spécifique (caisse claire, grosse claire, tam-tam, etc.) en parallèle vers un mixeur externe en vue d'un traitement ultérieur.
- Curseurs de volume du panneau supérieur qui règlent facilement l'équilibre du volume entre les instruments ou les parties (kit de percussions, accompagnement et cliquettement). Ces curseurs de défilement peuvent même être utilisés pour régler le niveau de retour de réverbération pour tout un kit de percussions et le niveau d'envoi de réverbération pour chaque instrument du kit. Cela simplifie le processus de réglage des paramètres de réverbération pour les adapter à l'acoustique de votre environnement. Deux autres curseurs dédiés sont également proposés pour régler le volume des casques et du cliquettement (métronome).

Interfaces et capacité d'extension

- Les bornes MIDI (IN, OUT, THRU) et TO HOST permettent de connecter le DTXTREME et des dispositifs MIDI externes à un ordinateur personnel pour exécuter d'autres applications lorsque ces dispositifs sont utilisés ensemble. Les bornes TO HOST et MIDI ne peuvent toutefois pas être utilisées en même temps (vous devez choisir laquelle utiliser via le commutateur HOST SELECT).
- Prise stéréo AUX IN qui peut être connectée à un lecteur audio (CD, MD, cassette, etc.). Il est possible de surveiller la reproduction sur ce lecteur à l'aide d'un casque et de l'émettre à partir des sorties stéréo du DTXTREME.
- Carte mémoire (SmartMedia) compatible. Vous pouvez utiliser la carte mémoire pour enregistrer et lire des données, y compris des kits de percussions, des morceaux et des chaînes. La carte mémoire peut également être utilisée pour fournir des données de forme d'onde dans le format AIFF pour l'expansion du son du DTXTREME.

Table des matières

Introduction	6
--------------------	---

À propos des modes d'emploi.....6

Section Fonctions de base	6
---------------------------------	---

Section Références.....	6
-------------------------	---

Légendes.....	6
---------------	---

Contenu du carton

6

Fonctionnalités

7

Déclenchement des percussions	7
-------------------------------------	---

Générateur de sons	7
--------------------------	---

Effets	7
--------------	---

Séquenceur de musique	8
-----------------------------	---

Commandes Easy Operations	
---------------------------	--

(Fonctions faciles) et Performance	8
--	---

Interfaces et capacité d'extension	8
--	---

Table des matières

9

Descriptions du panneau

10

Panneau avant	10
---------------------	----

Panneau arrière	12
-----------------------	----

Connexions

15

Connexion aux entrées de déclencheur	15
--	----

Ajout d'un capteur de déclencheur	
-----------------------------------	--

de percussions	19
----------------------	----

Retrait du capteur du déclencheur	
-----------------------------------	--

de percussions	20
----------------------	----

Branchement à un appareil audio	20
---------------------------------------	----

Branchement d'un appareil MIDI.....	22
-------------------------------------	----

Connexion à un ordinateur personnel	24
---	----

Alimentation	26
--------------------	----

Fonctions de base du DTXTREME 28

Voici le DTXTREME !.....	28
--------------------------	----

Reproduction de voix de percussions (Sélection et reproduction d'un kit de percussions)..... 30

Réglages de l'ensemble de déclencheurs.....	30
--	----

Sélection et reproduction d'un kit de percussions	31
--	----

Reproduction parallèlement à un morceau	33
--	----

Reproduction sur mesure (métronome) 36

Fonction Mute/Solo (Assourdissement/solo) 38

Contrôle du groove du rythme (Fonction Groove Check) 39

Création d'un kit de percussions..... 40

Fonction Chain (Chaîne)..... 46

Passons à l'enregistrement (Enregistrement en temps réel) 47

Toujours plus de fonctions utiles !..... 50

Descriptions du panneau

Panneau avant

2 Écran DEL

Indique le numéro du kit de percussions ou la valeur de tempo actuellement sélectionnés.

5 Touches Page Up (PG. PREC) (▲) et Page Down (PG. SUIV) (▼)

Dans chaque mode de modification, vous pouvez passer à la page suivante en appuyant sur Up (▲) ou revenir à la page précédente en appuyant sur Down (▼). Chaque mode d'édition dispose d'un nombre spécifique de pages d'édition. Vous pouvez maintenir l'une ou l'autre de ces touches enfoncées pour faire défiler ces pages en avant ou en arrière.

6 Touche SHIFT (Maj)

Appuyez sur cette touche en combinaison avec les curseurs et les touches du panneau avant pour modifier leur fonction. Lorsque vous appuyez sur un paramètre associé tout en activant un bouton de contrôle de données, sa valeur change par plages d'incréments plus importants.

7 Touche RHYTHM/INS (Rythme/Insertion)

Pendant la reproduction de morceau, le fait d'appuyer sur cette touche active ou désactive la reproduction de la partie rythmique. Elle sert aussi, durant l'enregistrement pas à pas, à insérer des données à l'emplacement du curseur.

8 Touche BASS/DEL (Basses/Supprimer)

Pendant la reproduction de morceau, le fait d'appuyer sur cette touche active ou désactive la reproduction de la partie de basses. Elle sert aussi durant l'enregistrement pas à pas à supprimer les données à l'emplacement du curseur.

9 Touche OTHERS (Autre)

Pendant la reproduction de morceau, le fait d'appuyer sur cette touche active ou désactive la reproduction des parties autres que les parties rythmique et de basses.

10 Touche CLICK (Cliquettement)

Le fait d'appuyer sur cette touche active ou désactive la reproduction du cliquettement du métronome. Si vous appuyez sur cette touche tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée, vous pouvez saisir le mode Tap Tempo (Tempo par tapotement).

11 Touche Top (Début)

Le fait d'appuyer sur cette touche ramène le point de départ de la reproduction en début de morceau. Si vous appuyez sur cette touche tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée, vous pouvez saisir le mode Groove Check (Contrôle du Groove).

12 Touche Rewind (Retour)

Le fait d'appuyer sur cette touche ramène le point de départ de la reproduction à la mesure précédente. Le fait d'appuyer dessus en cours d'exécution d'un morceau interrompt la reproduction. Il suffit d'appuyer dessus à nouveau pour reprendre la reproduction à partir de son point d'arrêt.

13 Touche Start/Stop (Début/Arrêt)

L'enclenchement de cette touche commande le début ou l'arrêt de la reproduction. Le fait d'appuyer dessus en cours d'exécution d'un morceau interrompt la reproduction. Il suffit d'appuyer dessus à nouveau pour reprendre la reproduction à partir de son point d'arrêt.

14 Touche Forward (Avance)

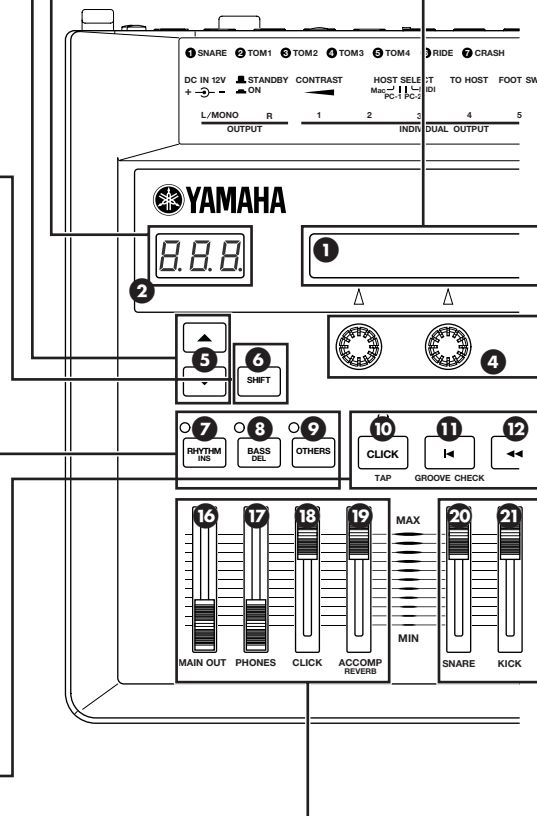
L'activation de cette touche fait avancer la reproduction à la mesure suivante. Cette touche ne fonctionne pas en cours d'exécution de morceau.

15 Touche Record (Enregistrement)

Appuyez sur cette touche pour passer en attente d'enregistrement. Vous pouvez lancer l'enregistrement de plusieurs manières.

1 Écran à cristaux liquides ou LCD

Affiche les données et les informations lors du fonctionnement du DTXTREME.



16 Curseur MAIN OUT (Sortie principale)

Règle le volume final de sortie du DTXTREME ainsi que le niveau de sortie des prises OUTPUT L (MONO) et R.

17 Curseur PHONES (Casque)

Règle le niveau de volume de sortie de la prise PHONES.

18 Curseur CLICK

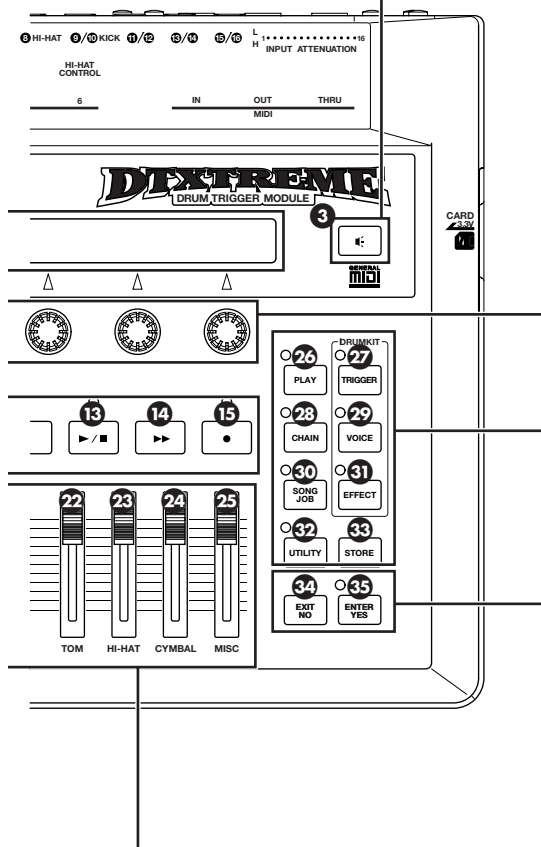
Règle le volume de reproduction du son du cliquettement du métronome lors du réglage du niveau de sortie de la prise affectée à la sortie du son du cliquettement.

19 Curseur ACCOMP/REVERB (Accompagnement/Réverbération)

Règle le volume d'accompagnement sauf pour les sonorités de rythme (canal MIDI 10) lors du réglage du niveau de sortie des prises affectées à la sortie de chaque voix utilisée pour l'accompagnement. De même, le déplacement du curseur tout en maintenant enfoncée la touche MAJ permet le contrôle de l'ensemble du niveau de retour de l'effet de réverbération.

3 Touche du son

Vous pouvez appuyer sur cette touche pour auditionner une voix cible lors de l'édition en mode Trigger Edit ou en mode Drum Kit Voice Edit, tout comme vous effleurez un pad pour la voix cible.



4 Boutons de contrôle des données

Utilisez ces boutons pour régler les paramètres affichés sur l'écran LCD. Chaque bouton est associé au paramètre qui s'affiche au-dessus. Si aucun paramètre associé n'apparaît au-dessus d'un bouton dans un écran donné (page d'édition), celui-ci ne fonctionne pas sur cette page.

26 Touche PLAY (Lecture)

Appuyez sur cette touche pour passer en mode Drum Kit Play.

27 Touche TRIGGER (Déclencheur)

Appuyez sur cette touche pour passer en mode Drum Kit Trigger Edit.

28 Touche CHAIN (Chaîne)

Appuyez sur cette touche pour passer en mode Chain Play. Vous pouvez également accéder au mode Chain Edit en appuyant sur cette touche en mode Chain Play.

29 Touche VOICE (Voix)

Appuyez sur cette touche pour passer en mode Drum Kit Voice Edit.

30 Touche SONG JOB (Tâche morceau)

Appuyez sur cette touche pour passer en mode Song Job.

31 Touche EFFECT (Effet)

Appuyez sur cette touche pour passer en mode Drum Kit Effect Edit.

32 Touche UTILITY (Utilitaire)

Appuyez sur cette touche pour passer en mode Utility.

33 Touche STORE (Stockage)

Appuyez sur cette touche pour passer en modes Drum Kit Store ou Chain Store (selon que vous appuyez sur cette touche en mode Drum Kit ou en mode Chain).

34 Touche EXIT/NO (Quitter/Non)

Appuyez sur cette touche pour quitter un mode (pour passer en mode Drum Kit Play) ou pour annuler une opération lorsqu'un message de confirmation s'affiche sur l'écran LCD.

35 Touche ENTER/YES (Entrée/Oui)

Appuyez sur cette touche pour déterminer la valeur d'un paramètre ou pour exécuter une opération lorsqu'un message de confirmation s'affiche sur l'écran LCD.

20 Curseur SNARE (Caisse claire)

Règle spécifiquement le volume de percussion de la caisse claire dans un kit de percussions. Le déplacement de ce curseur tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT permet le contrôle du niveau d'envoi de réverbération de la caisse claire ou le niveau de sortie de la prise INDIVIDUAL OUTPUT 1*.

21 Curseur KICK

Règle spécifiquement le volume de la grosse caisse dans un kit de percussions. Le déplacement de ce curseur tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT permet le contrôle du niveau d'envoi de réverbération de la grosse caisse ou le niveau de sortie de la prise INDIVIDUAL OUTPUT 2*.

22 Curseur TOM (Tam-tam)

Règle spécifiquement le volume des tam-tams dans un kit de percussions. Le déplacement de ce curseur tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT permet le contrôle du niveau d'envoi de réverbération de tam-tam ou le niveau de sortie de la prise INDIVIDUAL OUTPUT 3*.

23 Curseur HI-HAT

Règle spécifiquement le volume de hi-hat dans un kit de percussions. Le déplacement de ce curseur tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT permet le contrôle du niveau d'envoi de réverbération de hi-hat ou le niveau de sortie de la prise INDIVIDUAL OUTPUT 4*.

24 Curseur CYMBAL

Règle spécifiquement le volume de cymbales dans un kit de percussions. Le déplacement de ce curseur tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT permet le contrôle du niveau d'envoi de réverbération de cymbales ou le niveau de sortie de la prise INDIVIDUAL OUTPUT 5*.

25 Curseur MISC (Divers)

Adjust the volume for miscellaneous rhythm or percussion sounds other than snare and bass drums, toms, hi-hats, and ride/crash cymbals. Also, moving this slider while holding down the SHIFT button can control the reverb send level for those miscellaneous sounds or the output level to the INDIVIDUAL OUTPUT 6*.

* Voir la page 72 du mode d'emploi, Section Références.

Panneau arrière

Prise HI-HAT CONTROL (Contrôle hi-hat)

Sert à brancher une prise de commande au pied pour hi-hat (HH80A ou HH60 de Yamaha). Vous pouvez également spécifier la fonction de prise de commande au pied pour les commandes MIDI en mode Drum Trigger Edit.

Ports MIDI IN, MIDI THRU, et MIDI OUT

MIDI IN reçoit les messages MIDI en provenance d'un dispositif MIDI externe. MIDI THRU émet (ou réachemine) les messages MIDI reçus à l'entrée MIDI IN. MIDI OUT émet vers un dispositif MIDI externe les messages MIDI générés dans le DTXREME, tels qu'une performance de kit de percussions ou des opérations exécutées au moyen de commandes de panneau. Ces prises MIDI vous permettent de configurer un système MIDI d'envergure, composé du DTXREME, d'autres générateurs de sons MIDI, de séquenceurs, etc.

Commutateurs INPUT ATTENUATION (Atténuation d'entrée)

Chaque commutateur DIP correspond à une prise d'entrée de déclencheur et règle le niveau d'entrée du signal déclencheur en provenance du pad de percussions connecté à cette prise. Ceci est très utile lors du branchement au DTXREME de différents dispositifs déclencheurs (pads de percussions et capteurs de déclenchement). Augmentez la valeur du commutateur DIP pour renforcer le niveau du signal déclencheur.

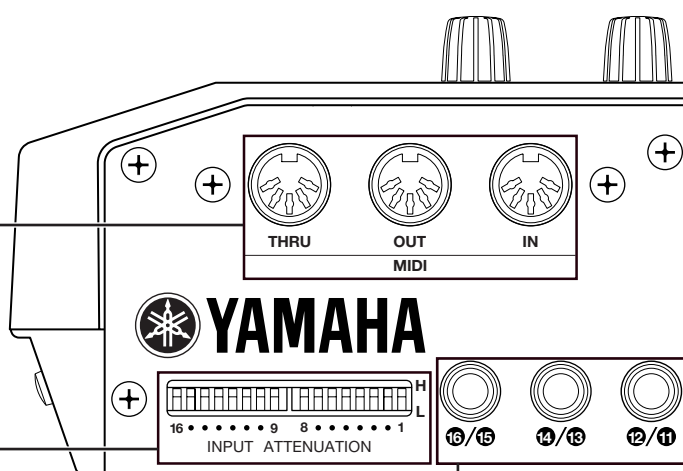
Entrées de déclencheurs : 9/10 KICK, 11/12, 13/14, 15/16

Chaque prise d'entrée de déclencheur est conçue pour accepter deux signaux déclencheurs distincts à partir de deux pads « mono » connectés à l'aide d'un câble de type Y, raccordé au DTXREME par une prise de casque d'écoute stéréo et aux pads par deux prises de casque d'écoute mono. Si le raccordement est effectué à l'aide d'un câble mono (avec une prise de casque d'écoute mono à chaque extrémité), le signal déclencheur sera acheminé exclusivement vers les entrées portant des numéros impairs (9, 11, 13 ou 15).

NOTE En raison des interférences diaphoniques, il n'est pas pratique de recevoir deux signaux déclencheurs séparés en raccordant un pad avec un commutateur de cerclage (TP80S ou PCY80S de Yamaha) à l'une de ces entrées de déclencheurs en utilisant un câble stéréo (avec une prise de casque d'écoute stéréo à chaque extrémité). Le fait d'appuyer sur le pad génère simultanément deux signaux déclencheurs provoquant la reproduction synchronisée de deux voix différentes. À moins que vous recherchiez de tels effets, il vaut mieux connecter ce pad à l'aide d'un câble mono ou en désactivant le réglage « trigger-to-MIDI-note-number » pour les entrées portant des numéros pairs (10, 12, 14 ou 16) au cas où vous utilisez un câble stéréo pour raccorder ce pad.

Prises INDIVIDUAL OUTPUT 1 – 6

Chacune de ces prises peut émettre n'importe quelle voix donnée séparément (telle que la caisse claire, la grosse caisse, les tam-tams, etc.) afin que vous puissiez l'envoyer vers un équipement externe tel qu'un mixeur pour y être traitée. Il est possible d'affecter n'importe quelle voix à une sortie individuelle en mode Drum Kit Voice Edit. Pour émettre un son de cliquettement à partir de l'une de ces sorties, il faut passer en mode Utility.



Entrées de déclencheurs : 1 SNARE, 2 TOM 1, ... 8 HI-HAT

Chacune de ces prises d'entrée de déclencheurs est conçue pour accepter deux signaux déclencheurs séparés à partir d'un seul pad stéréo (RHP120SD, RHP120, RHP100, RHP80, TP80S ou PCY80S de Yamaha), raccordé à l'aide d'un câble stéréo. Si la connexion se fait à l'aide d'un câble mono, seul le signal déclencheur généré sur le pad (et non sur le cerclage) est accepté.

NOTE lors de la connexion d'un pad stéréo à l'aide d'un câble mono, évitez de raccorder le câble une deuxième fois en laissant le DTXREME sous tension. Autrement, le commutateur risque de ne pas fonctionner correctement en raison de la phase inversée sur la prise d'entrée du déclencheur. Si cela se produit, éteignez le DTXREME puis rallumez-le après avoir effectué la connexion une nouvelle fois.

Port série TO HOST

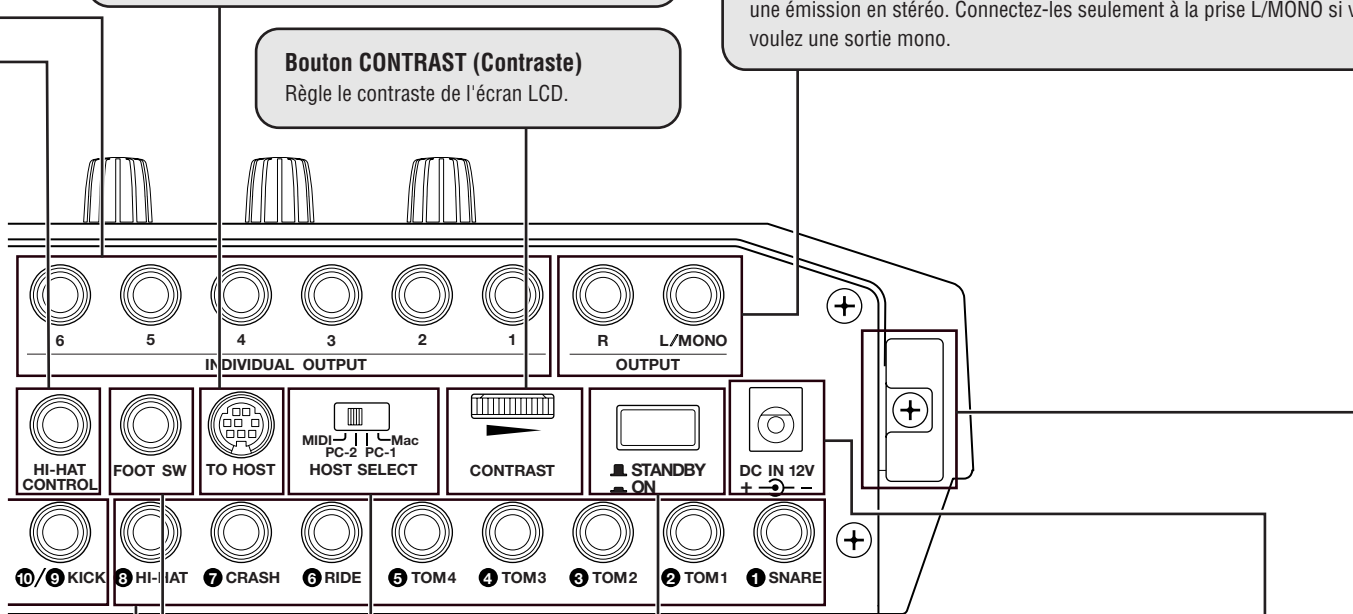
Ce port peut être connecté à un port série sur l'ordinateur à l'aide d'un câble fourni en option. Cette connexion en série permet au DTXTREME de transmettre directement les messages MIDI de/vers l'ordinateur en jouant le rôle d'une interface MIDI interface pour des dispositifs MIDI externes.

Bouton CONTRAST (Contraste)

Règle le contraste de l'écran LCD.

Prises OUTPUT L/MONO et R

Ces sorties émettent les signaux audio mixtes du DTXTREME vers d'autres équipements (ampli, mixeur, etc.). Étant donné qu'elles ne sont pas équilibrées, vous risquez d'avoir besoin d'une paire de câbles torsadés (équipés à l'une ou aux deux extrémités d'une prise de casque d'écoute de 6,35 mm). Raccordez ces câbles aux prises L/MONO et R si vous souhaitez une émission en stéréo. Connectez-les seulement à la prise L/MONO si vous voulez une sortie mono.



Commutateur HOST SELECT (Sélection de l'hôte)

Réglez le port TO HOST en fonction de l'ordinateur relié au port, pour permettre au DTXTREME de transférer les messages MIDI vers/de l'ordinateur.

Commutateur STANDBY/ON (Veille/marche)

Met le DTXTREME sous et hors tension.

Prise DC IN

Branchez ici l'adaptateur de secteur fourni.

Prise FOOT SW (Interrupteur au pied)

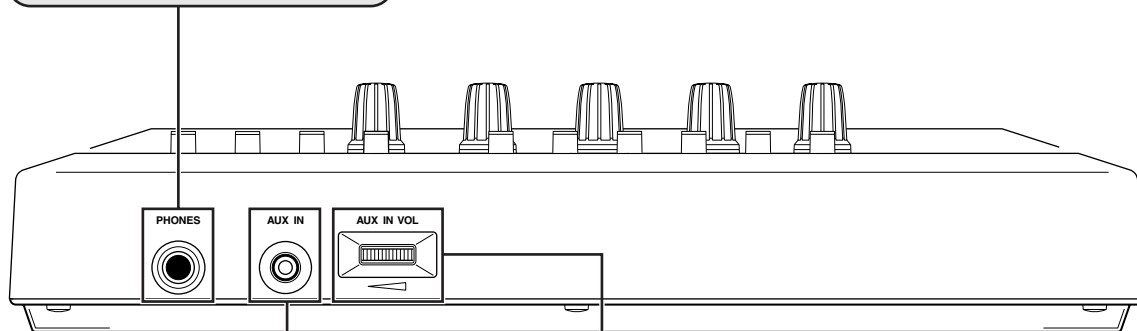
Connectez un sélecteur au pied (FC4 ou FC5 de Yamaha) à cette prise. Vous pouvez spécifier la fonction du sélecteur au pied en mode Drum Trigger Edit.

Crochet de cordon

Fixez le cordon d'alimentation ici pour être sûr que la prise de l'adaptateur est fermement enclenchée.

Prise PHONES(Casque)

Branchez le casque d'écoute à cette prise pour contrôler les sons du DXTREME.

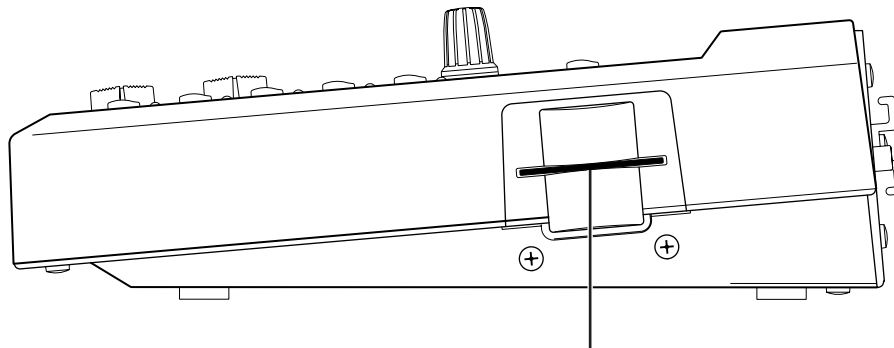


Prise AUX IN (Entrée auxiliaire)

Branchez cette prise mini stéréo aux prises de sortie de ligne sur un dispositif audio externe pour contrôler, à partir du DXTREME, les sons de CD, MD ou de cassette reproduits sur ces dispositifs. Cela est très utile pour manier ces sources audio toutes à la fois.

Commande AUX IN VOL. (Volume de l'entrée auxiliaire)

Règle le volume de sortie d'une source audio connectée à la prise AUX IN.



Emplacement CARD

Introduisez une carte de mémoire (SmartMedia à 3,3 volts) pour stocker ou lire les fichiers ou les données de DXTREME.

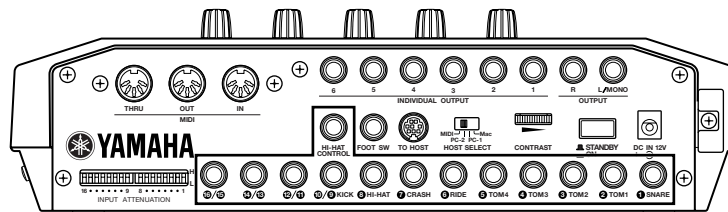
Connexions

⚠ Pour prévenir tout risque de choc électrique et éviter l'endommagement de votre équipement, mettez le DTXTREME et les dispositifs hors tension avant d'effectuer les connexions.

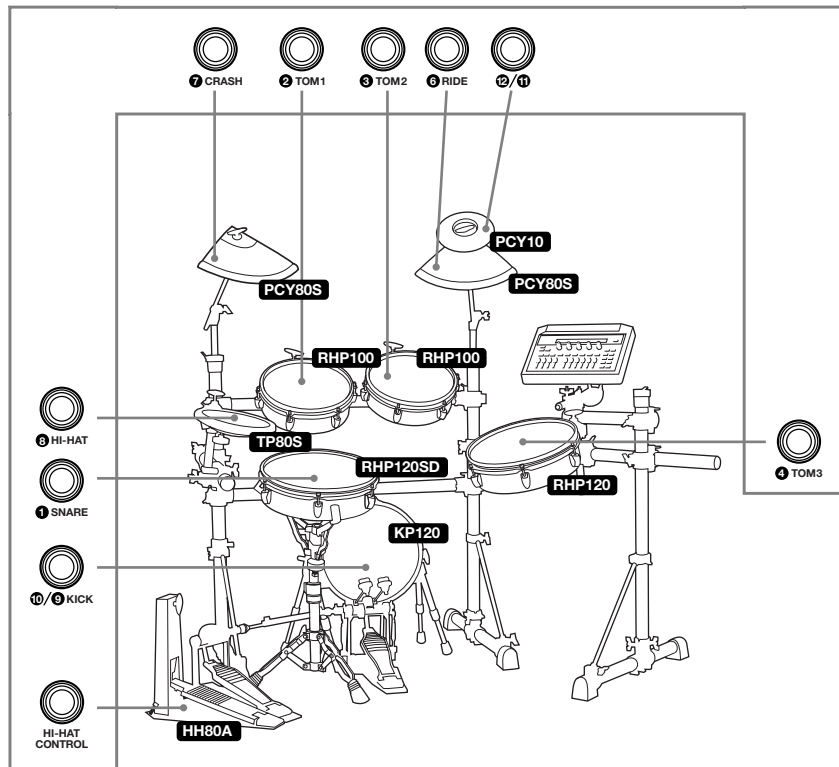
Connexion aux entrées de déclencheur

Utilisation de pads de percussions

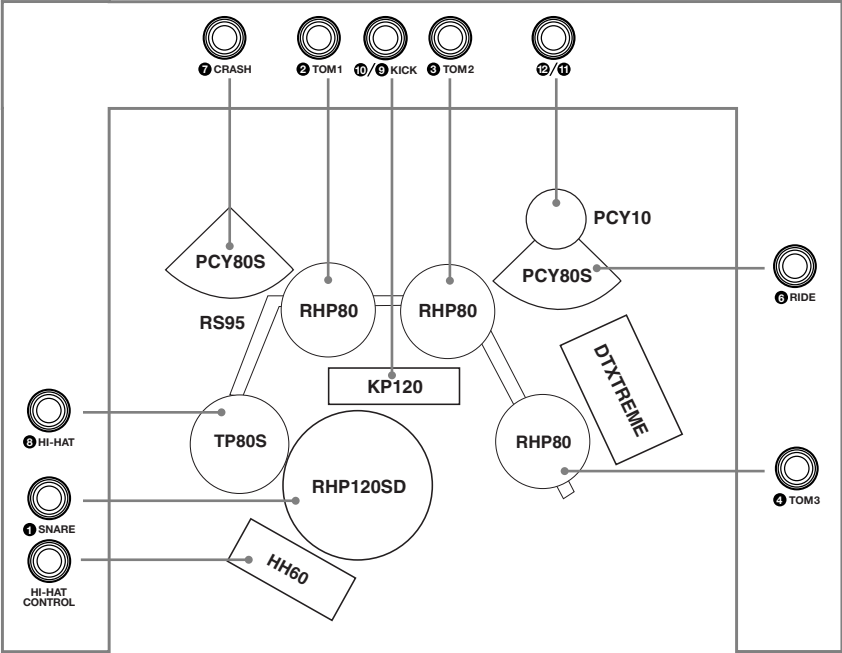
Il est conseillé de commencer par configurer les pads de percussions dans le support pour éviter de mauvaises connexions (par exemple, la connexion d'un pad de tam-tam à l'entrée SNARE (Caisse claire), puis de connecter chaque pad à la prise d'entrée de déclencheur appropriée sur le panneau arrière du DTXTREME.



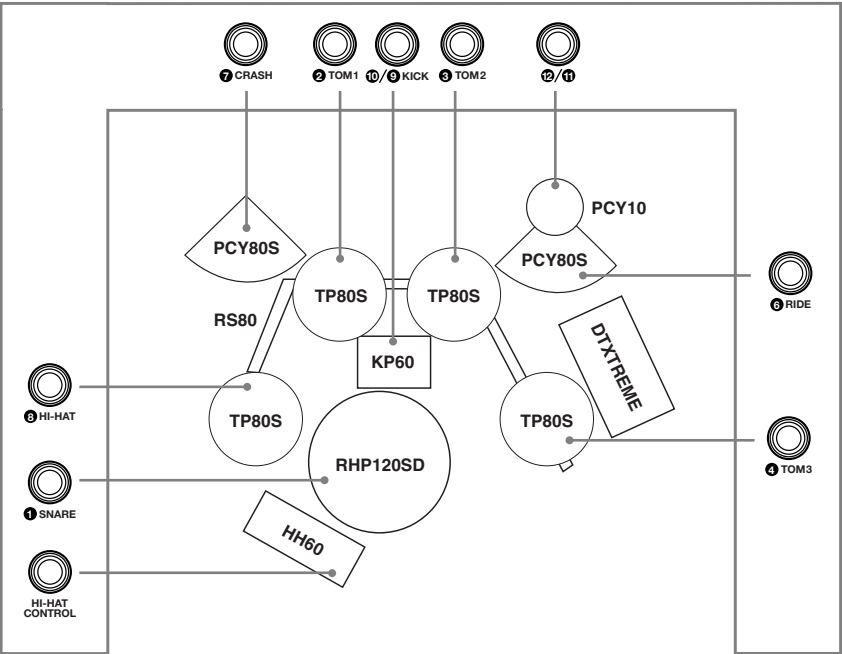
Exemple 1



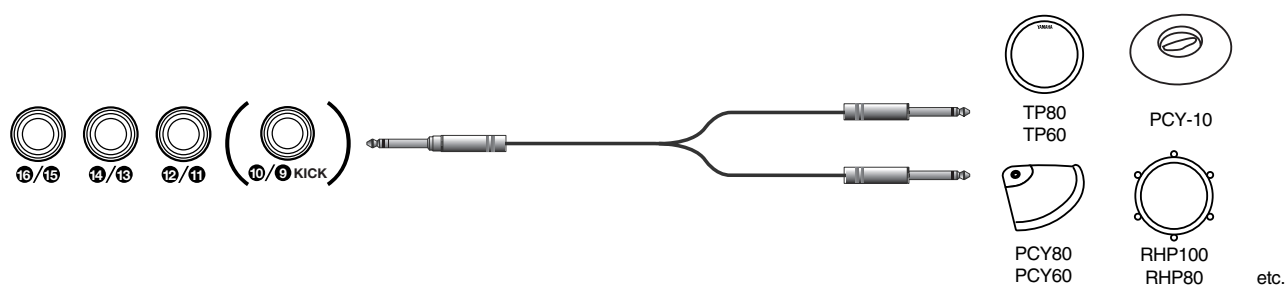
Exemple 2



Exemple 3



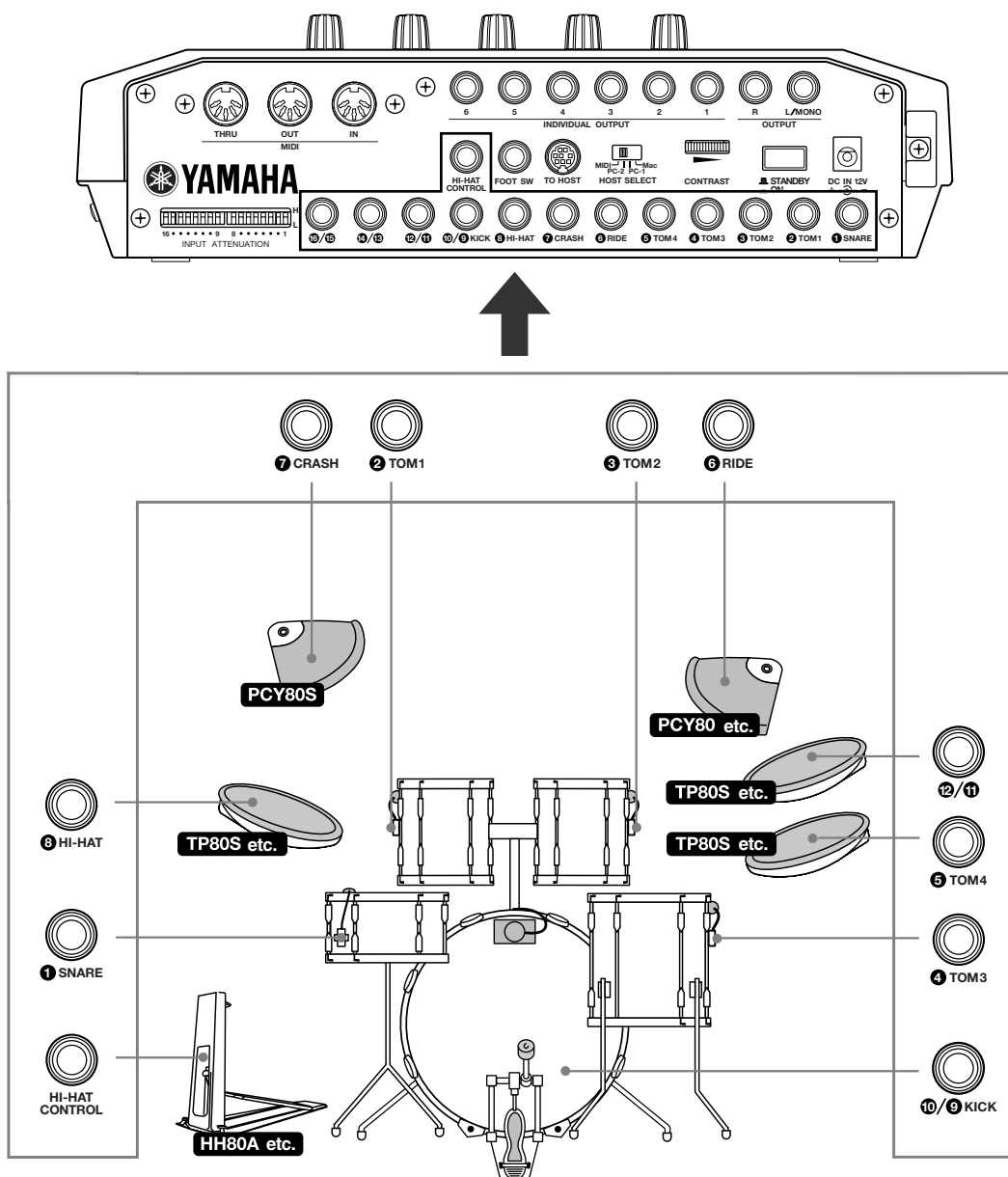
- Après avoir connecté les pads, allez dans [UT 6] TrgSet et réglez le type de pad (page 73, section Références).
- Les entrées 1 à 8 sont toutes des entrées stéréo. Vous pouvez connecter le TP80S, RHP80/100/120(SD) et d'autres pads ayant un cerclage.
- Les entrées 9/10, 11/12, 13/14 et 15/16 sont toutes des prises stéréo avec des entrées de déclencheur distinctes pour chacun des canaux de droite et de gauche de la prise. Il est recommandé d'utiliser l'une de ces entrées lorsque vous connectez un pad de mesures BP-80. Si vous vous servez d'un câble répartiteur stéréo double mono, vous pouvez utiliser deux entrées de déclencheur. Même si vous connectez un TP80S, PCY80S ou un autre pad avec un commutateur de cerclage, le son du cerclage n'est pas émis. Par contre, si vous connectez un RHP80/100/120(SD) à l'aide d'un câble stéréo, il y a production des sons du pad et du cerclage.
- Le commutateur INPUT ATTENUATION (Atténuation de l'entrée) s'applique aux entrées 1 à 16 et vous permet de choisir la sensibilité souhaitée. Lorsqu'il est réglé sur « L », la sensibilité est moindre et le paramètre s'applique à tous les pads. Lorsqu'il est réglé sur « H », la sensibilité est plus grande et le paramètre s'applique au DT10 et aux autres déclencheurs de percussions.
- Vous pouvez connecter un contrôleur HH80S, HH80, HH60 ou un autre contrôleur de hi-hat à la prise FOOT SWITCH (Interrupteur au pied) et l'utiliser comme pédale de kick (page 38, section Références).



Utilisation de déclencheurs et de pads de percussions

Les déclencheurs de percussions facultatifs de la série DT de Yamaha sont idéaux pour connecter des tambours acoustiques au DTXXTREME en tant que dispositifs de déclenchement. En combinant ces déclencheurs avec des pads de percussions, vous pouvez configurer un ensemble hybride de batteries électroniques et acoustiques. Tout d'abord, configurez les pads de percussions et les tambours acoustiques équipés de déclencheurs DT, puis connectez chaque pad ou déclencheur à la prise d'entrée de déclencheur appropriée sur le panneau arrière du DTXXTREME.

NOTE Pour ce qui est de la sensibilité du déclencheur, une prise d'entrée de déclencheur connectée au déclencheur de percussion DT doit être configurée pour ce dernier (page 26, section Références).

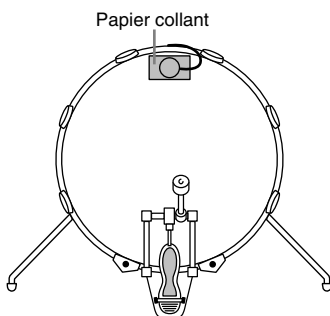


Ajout d'un capteur de déclencheur de percussions

Pour utiliser un tambour acoustique en tant que dispositif de déclenchement, il faut lui attacher un déclencheur de percussions de la série DT de Yamaha. Connectez-le correctement, comme décrit ci-dessous.

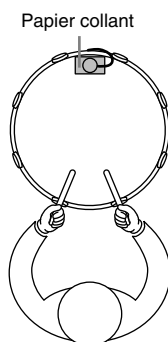
À la grosse caisse

Reliez le capteur du déclencheur à côté du cerclage sur la peau du tambour. Vérifiez que le capteur ne touche pas le cerclage.



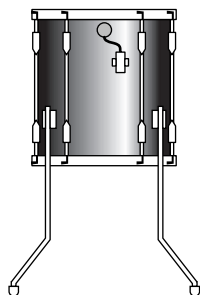
À la caisse claire

Attachez le capteur à côté du cerclage et à l'opposé du joueur, sur la peau du tambour. Vérifiez que le capteur ne touche pas le cerclage.



Au tam-tam

Attachez le capteur du déclencheur à côté du cerclage sur la surface extérieure. Vérifiez que le capteur ne touche pas le cerclage ou d'autres parties du kit de percussions (caisse claire, autres tam-tams, instruments à percussion, etc.).



Retrait du capteur du déclencheur de percussions

Vous devez détacher le déclencheur lorsque vous remplacez la peau de tambour. Avant de retirer la peau, décollez avec soin le capteur du déclencheur à l'aide d'un couteau ou d'un objet similaire. Veillez à ne pas tirer sur le cordon électrique.

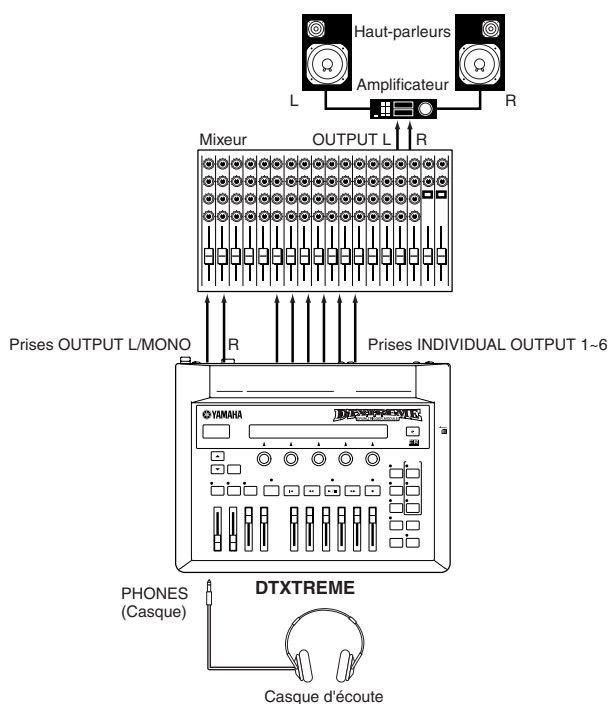
Manipulation des capteurs de déclencheurs de percussions

- Retirez d'abord les poussières ou les traces grasses de la peau du tambour ou de la surface extérieure du tambour (là où vous collerez le capteur) à l'aide d'alcool ou de détergeant, puis collez le capteur.
- Couvrez le capteur et le cordon électrique avec du papier collant pour éviter qu'ils ne soient déconnectés à cause des vibrations de percussions.
- Un double déclenchement peut se produire si la peau du tambour est accordée de manière à produire un son soutenu ou des vibrations irrégulières. Si c'est le cas, modifiez l'accord ou assourdissez la peau pour éviter les vibrations inutiles. Il est conseillé d'utiliser l'assourdissement par anneaux.
- Lorsque vous recollez le capteur, retirez totalement les restes de papier collant et rattachez-le à l'aide d'un nouveau morceau de papier collant. Ces restes peuvent créer des problèmes au niveau de la sensibilité du déclencheur (déclenchement nul, mauvais déclenchement, double déclenchement, etc.).

Branchement à un appareil audio

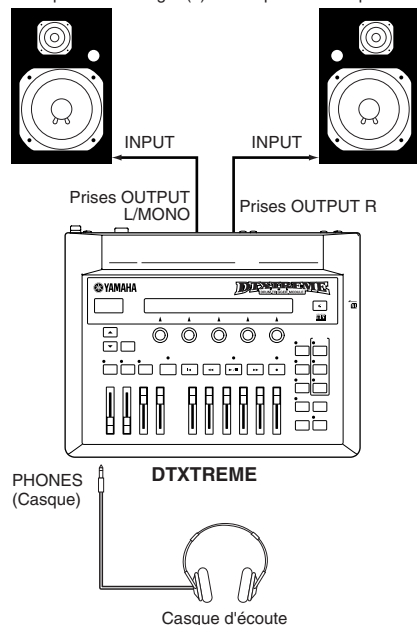
Pour émettre des sons du DXTREME pour un enregistrement ou une performance en direct, l'instrument doit être connecté à un appareil audio externe tel qu'un mixeur ou un enregistreur. Connectez simplement les prises de sortie maître (OUTPUT L (MONO) et R) (Sortie G (mono) et D) situées sur le panneau arrière du DXTREME à l'appareil audio. Vous pouvez alors reproduire les sons du DXTREME à partir de haut-parleurs ou les enregistrer sur un magnétophone. Étant donné que le DXTREME ne possède pas seulement de sorties maîtres, mais aussi 6 sorties individuelles (INDIV.OUT 1-6), vous pouvez contrôler séparément jusqu'à 8 parties lorsque ces dernières sont envoyées vers un mixeur externe à l'aide de ces sorties.

Contrôle via le mixeur et l'amplificateur

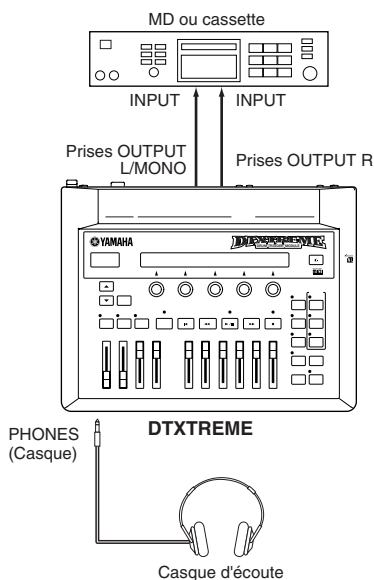


Contrôle à l'aide de haut-parleurs à amplificateur intégré

Haut-parleur à amplificateur intégré (L) Haut-parleur à amplificateur intégré (R)



Enregistrement sur MD ou cassette



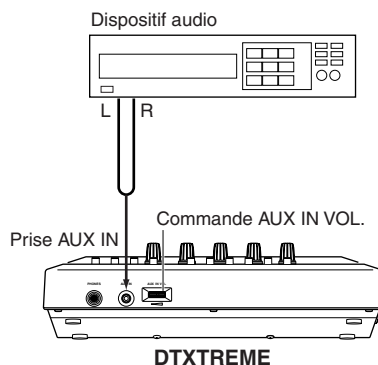
NOTE Le son contrôlé via la prise PHONES (à l'aide d'un casque) est identique à celui émis à partir des prises OUTPUT L (MONO) et R. Étant donné que les sons émis à partir des sorties INDIVIDUAL OUT 1-6 ne sont pas acheminés vers OUTPUT L (MONO) et R, vous ne pouvez pas contrôler ces sons à l'aide d'un casque. En outre, le fait de connecter un casque à la prise PHONES n'assourdit pas les sons provenant des prises OUTPUT L (MONO) et R.

NOTE Toutes les prises de sortie audio sont mono, sauf la prise PHONES stéréo. Utilisez une prise standard de 6,35 mm pour les connexions audio.

NOTE Lorsque vous connectez la sortie maître à un dispositif audio mono, connectez-la uniquement à la prise OUTPUT L (MONO).

Utilisation de la prise AUX IN (Entrée auxiliaire)

La prise AUX IN située sur le panneau arrière du DTXTREME offre un mixage simple d'une source audio stéréo externe (CD, MD, cassette, etc.) et des sons du DTXTREME. Les sons mixés sont émis à partir des prises OUTPUT L (MONO) et R. La commande AUX IN VOL (Volume de sortie auxiliaire) règle le volume de sortie de la source audio externe, ce qui facilite l'équilibre des sons du DTXTREME et de la source audio externe.



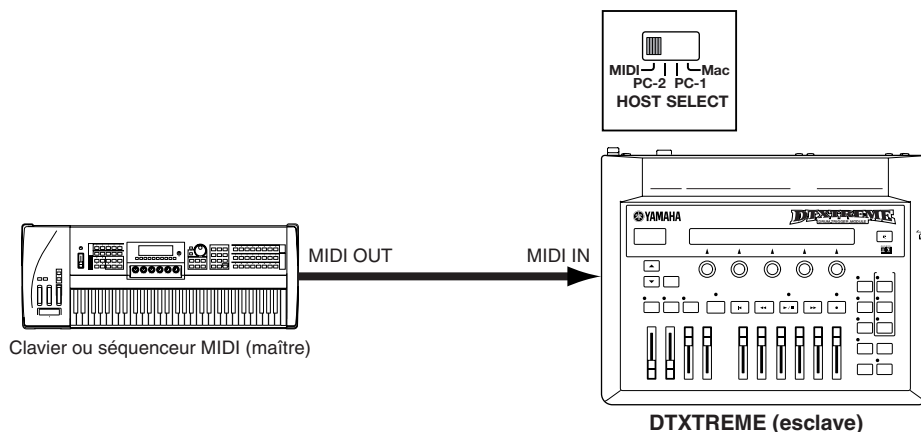
NOTE La prise AUX IN possède une mini-prise stéréo. Utilisez une prise stéréo de 3,17 mm pour les connexions audio.

Branchement d'un appareil MIDI

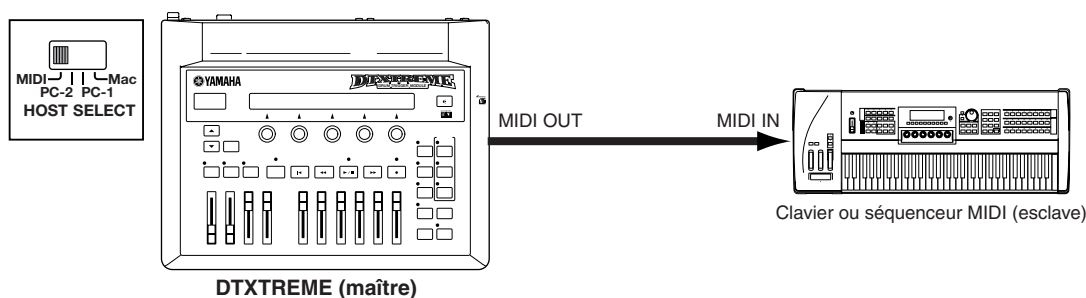
Le DTXTREME peut être connecté à des dispositifs MIDI externes à l'aide de câbles MIDI. Les connexions MIDI permettent au DTXTREME de contrôler des dispositifs MIDI externes ou, inversement, à des dispositifs MIDI externes tels qu'un clavier ou un séquenceur de contrôler le générateur de sons du DTXTREME. Voici plusieurs exemples de connexions MIDI.

NOTE Dans chacun des exemples décrits ci-dessous, le commutateur HOST SELECT situé sur le panneau arrière du DTXTREME doit être réglé sur « MIDI » pour permettre l'émission d'informations relatives à la performance produite sur le DTXTREME.

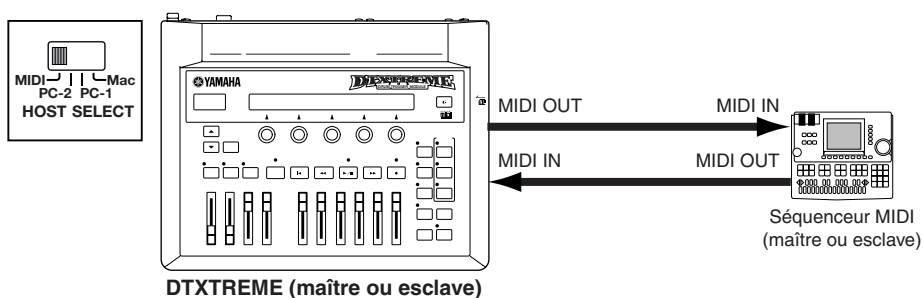
Exemple 1 : contrôle du DTXTREME à partir d'un clavier ou d'un séquenceur MIDI



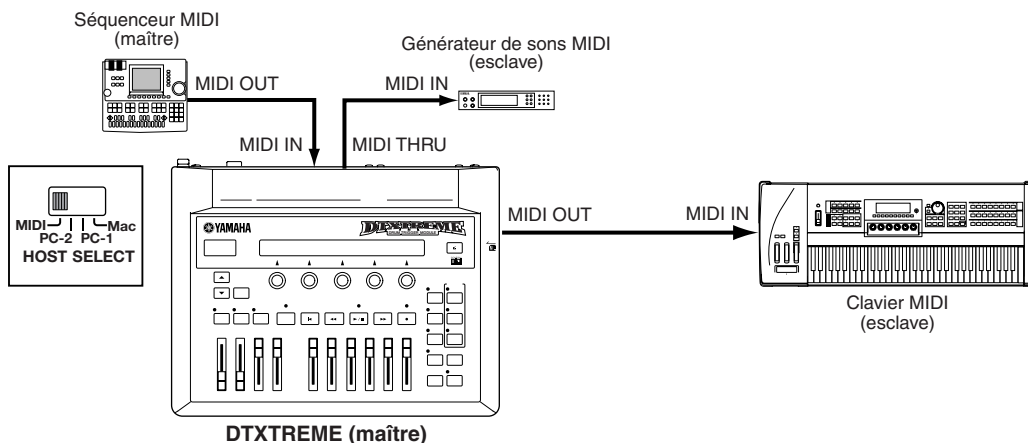
Exemple 2 : contrôle d'un clavier ou d'un séquenceur MIDI à partir du DTXTREME



Exemple 3 : reproduction du générateur de sons du DTXTREME à partir d'un séquenceur MIDI et enregistrement d'une performance du DTXTREME sur un séquenceur MIDI



Exemple 4 : contrôle de plusieurs dispositifs MIDI via MIDI THRU



Dans cet exemple, le DTXTREME génère des informations sur la performance à partir de MIDI OUT tout en émettant, à partir de MIDI THRU, les mêmes données MIDI reçues du séquenceur MIDI.

NOTE Utilisez toujours un câble MIDI standard (jusqu'à 15 mètres de long) pour les connexions MIDI. Lorsque vous effectuez une connexion à l'aide de MIDI THRU, ne connectez pas plus de 3 dispositifs MIDI en série. Pour relier un plus grand nombre de dispositifs, ayez recours à un boîtier MIDI THRU pour connecter les dispositifs en parallèle. Veuillez noter que des câbles MIDI trop longs ou des connexions THRU en trop grand nombre peuvent entraîner un mauvais fonctionnement ou des erreurs de communication entre les dispositifs MIDI.

Connexion à un ordinateur personnel

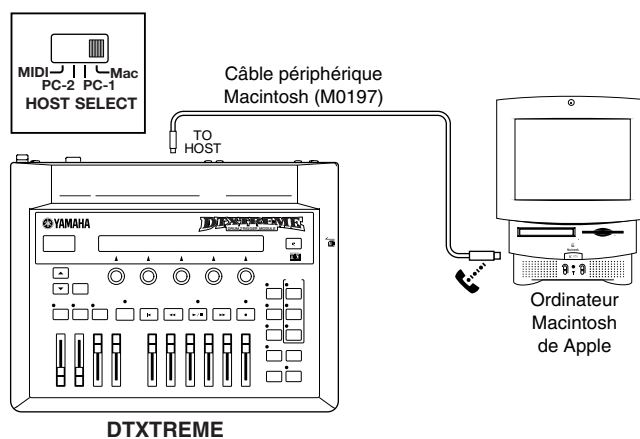
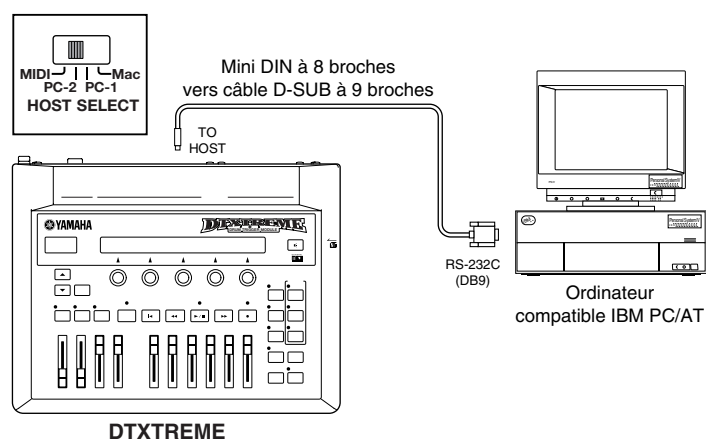
Étant donné qu'il est possible de relier directement le port TO HOST du DTXTREME au port série de l'ordinateur, le DTXTREME peut transférer des données MIDI vers ou à partir de l'ordinateur tout en fonctionnant comme une interface MIDI pour d'autres dispositifs MIDI.

Vous pouvez connecter le DTXTREME à l'ordinateur de deux manières différentes :

1. port TO HOST du DTXTREME directement connecté au port série de l'ordinateur.
2. ports MIDI IN et MIDI OUT du DTXTREME connectés à une interface MIDI externe, elle-même branchée au port série de l'ordinateur.

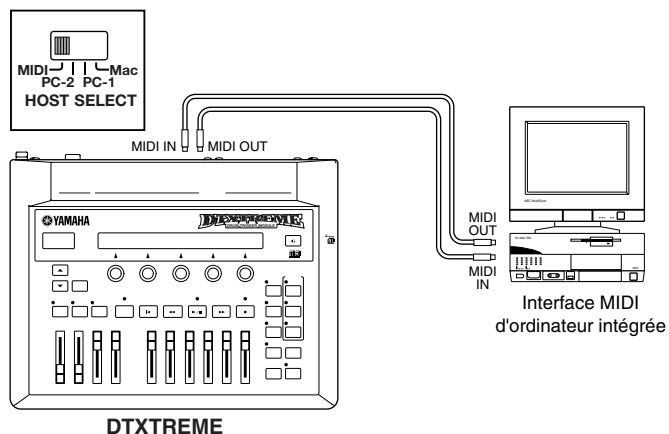
Les méthodes de connexion réelles diffèrent en fonction de la plate-forme de l'ordinateur.

Utilisation du port TO HOST

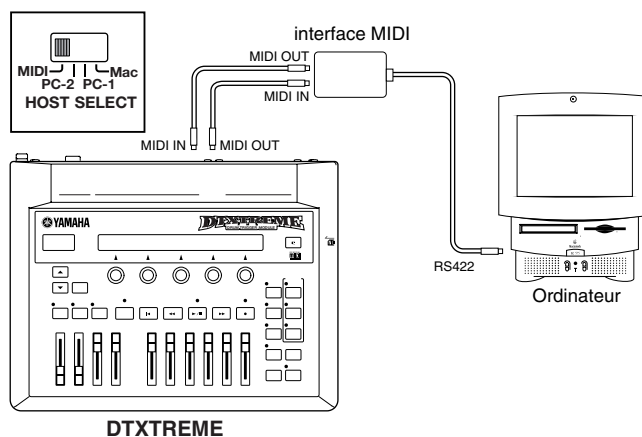


Utilisation d'une interface MIDI

Interface MIDI intégrée de l'ordinateur



Interface MIDI externe



NOTE Vous avez besoin du logiciel de l'application MIDI appropriée, conçue pour votre ordinateur.

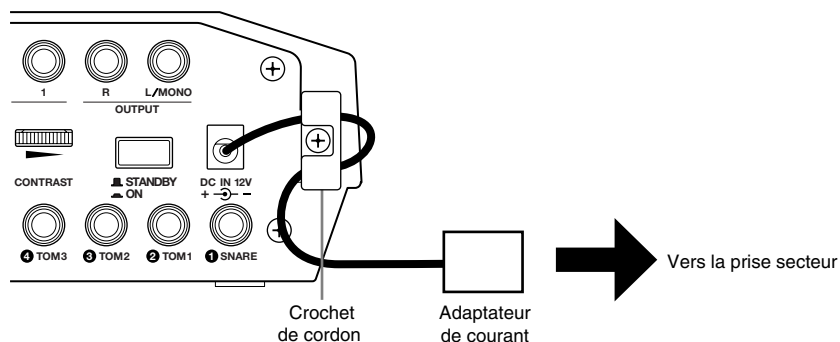
NOTE Si votre ordinateur possède un port USB au lieu d'un port série, vous ne pouvez pas connecter directement le port TO HOST du DTXTREME à l'ordinateur. Une interface USB vers MIDI telle que la UX256 de Yamaha vous permet de connecter les ports MIDI IN et MIDI OUT du DTXTREME. Reportez-vous au manuel fourni avec l'interface pour plus de détails sur les connexions.

Alimentation

Connexion à la source d'alimentation

Vérifiez que le commutateur POWER (Alimentation) du DTXTREME est réglé sur la position STANDBY (Veille). Branchez l'adaptateur de courant CA dans la prise DC IN située sur le panneau arrière du DTXTREME.

Fixez le câble d'alimentation au crochet du câble de manière à ce que la prise de l'adaptateur ne bouge pas.

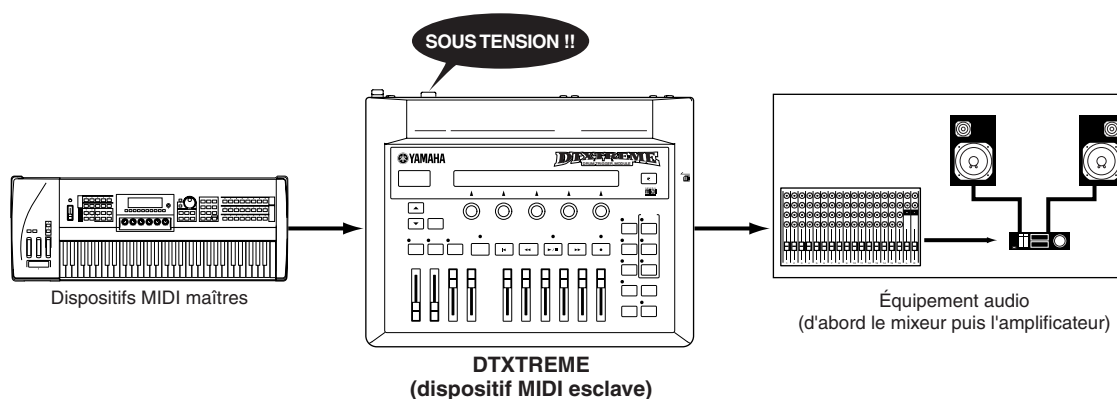


NOTE Utilisez toujours l'adaptateur de courant CA fourni (PA-5C ou PA-D12). Des adaptateurs de courant autres que ceux-ci pourraient entraîner un mauvais fonctionnement du DTXTREME ou l'endommager. Veillez également à débrancher l'adaptateur de courant de la prise secteur si le DTXTREME n'est pas utilisé pendant une longue période de temps.

Procédure de mise sous tension

Lorsque toutes les connexions nécessaires (déclencheur, audio, MIDI) sont effectuées, baissez au minimum toutes les commandes de volume du DTXTREME et autre équipement audio. Mettez votre système sous tension en respectant l'ordre suivant : les dispositifs maîtres MIDI, les dispositifs esclaves MIDI et l'équipement audio (d'abord le mixeur, puis l'amplificateur ou les haut-parleurs à amplificateur intégré).

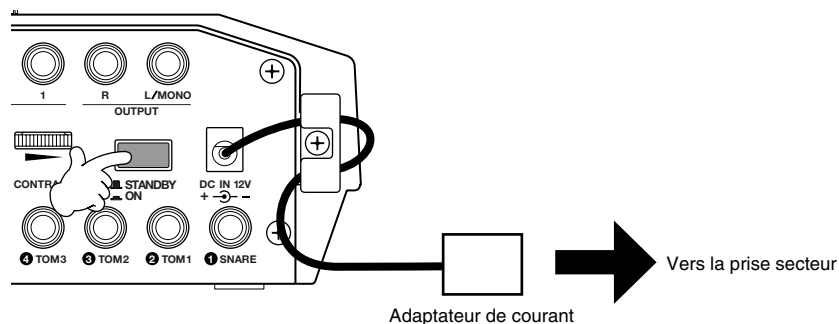
Lorsque vous mettez votre système hors tension, baissez d'abord au minimum toutes les commandes de volume de l'équipement audio, puis mettez tous les dispositifs hors tension dans l'ordre inverse de la mise sous tension.



Mise sous tension du DTXXTREME

NOTE Avant de mettre le système sous ou hors tension, veuillez toujours à baisser toutes les commandes de volume du DTXXTREME et autres équipements audio afin d'éviter d'exercer une pression sur les haut-parleurs (bruits secs).

1. Appuyez sur l'interrupteur POWER (Alimentation) situé sur le panneau arrière pour allumer le DTXXTREME.



2. Le DTXXTREME affiche l'écran d'accueil, puis passe en mode Drum Kit Play (Reproduction de kit de percussions).

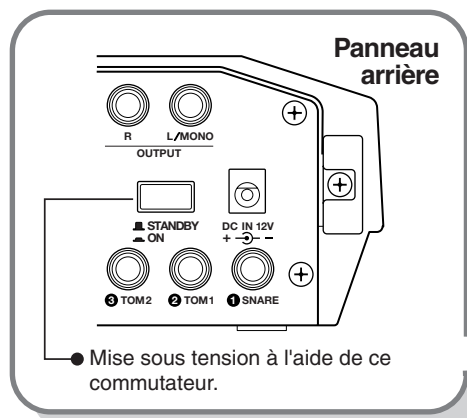
KIT=P1	SONG=P1	TEMPO	BEAT	CLICK
MAPLE	Horizon	↓=107	4/4	↓

3. Augmentez la commande de volume de l'équipement audio s'il est connecté au DTXXTREME.
4. Réglez l'équilibre du volume du kit de percussions à l'aide des curseurs coulissants, y compris MASTER VOL. (Volume principal), sur le panneau avant du DTXXTREME.

Fonctions de base du DTXTREME

Cette section fournit des explications simples couvrant les fonctions de base du DTXTREME à l'aide d'exemples. Pour plus d'explications, reportez-vous aux pages correspondantes du mode d'emploi, section Références.

Voici le DTXTREME !



Mise sous tension à l'aide de ce commutateur.

CLICK

TAP (Tapotement)

4 Metronome Start/Stop (Début/arrêt du métronome) Si vous appuyez sur cette touche en maintenant enfoncée la touche SHIFT, vous pouvez activer la fonction Tap Tempo.

SHIFT

Appuyez ici pour accéder aux différentes fonctions affectées aux touches et aux curseurs.



Utilisez chaque bouton pour modifier la valeur du paramètre qui apparaît à l'écran LCD au-dessus du bouton en question.



Changez les pages de réglage

RHYTHM INS

1 Assourdissez la partie rythmique du morceau. En mode Step Recording (Enregistrement pas à pas), servez-vous de cette touche pour insérer des données.

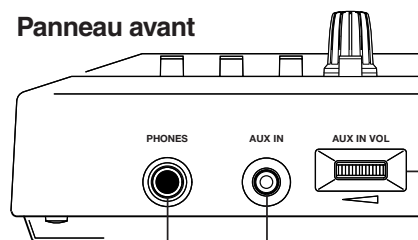
BASS DEL

2 Assourdissez la partie de basses du morceau. En mode Step Recording, servez-vous de cette touche pour supprimer des données.

OTHERS

3 Assourdissez les parties du morceau autres que la partie rythmique et la partie de basses.

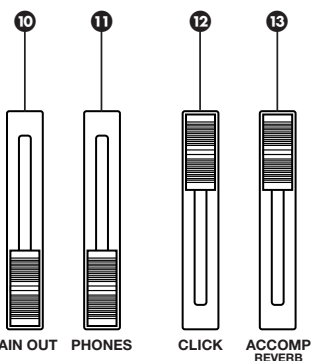
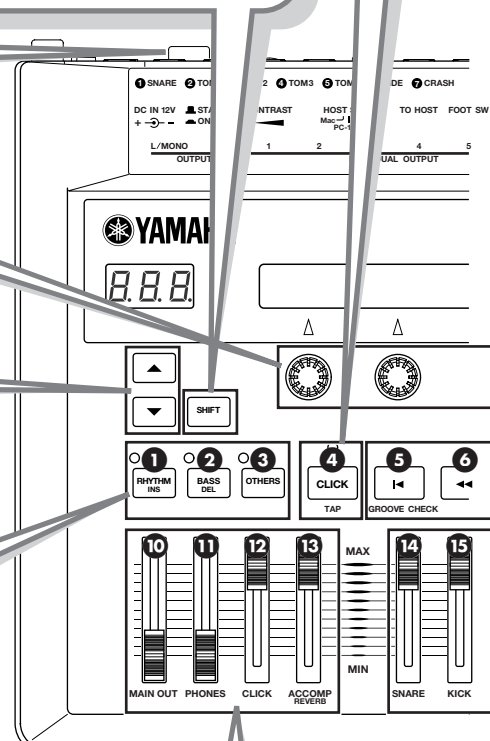
Panneau avant



Utilisez ce bouton pour commander le volume de la reproduction de la source audio externe (CD audio ou mini-disque) connectée au DTXTREME.

Exécutez le kit de percussions accompagné de la reproduction d'une source audio externe (en raccordant ses sorties de ligne à ces connecteurs).

Faites l'expérience d'une image sonore réelle en 3D à l'aide de la fonction Localizer.



5 Renvoie le morceau à son point de départ. Si vous appuyez sur cette touche tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT, vous pouvez activer la fonction Groove Check.

6 Rembobine le morceau d'une mesure.

7 Début/arrêt (Start/Stop) de la reproduction d'un morceau.

8 Avance le morceau d'une mesure.

9 Mode Enter Song Record.

20 Passez en mode Drum Kit Play. Sélectionnez le kit de percussions et le morceau, puis effectuez les réglages de tempo et de métronome adéquats pour le morceau.

21 Saisissez le mode Chain Play (pour sélectionner une chaîne ou changer d'étapes). Appuyez ici de nouveau pour passer en mode Chain Edit (pour créer une chaîne).

22 Saisissez le mode Song Job. Vous pouvez exécuter plusieurs tâches relatives au morceau tels que copier ou supprimer des données, mixer les pistes, etc.

23 Saisissez le mode Utility. Spécifiez les réglages système, les réglages MIDI et les réglages relatifs au séquenceur.

24 Saisissez le mode Drum Kit Trigger Edit. Spécifiez les réglages de sensibilité et de sortie du pad.

25 Saisissez le mode Drum Kit Voice Edit. Effectuez les réglages de volume, de balayage panoramique, d'accord et autres réglages pour les voix affectées à chaque pad.

26 Saisissez le mode Drum Kit Effect Edit. Effectuez les réglages d'effets de réverbération, de chœur, d'insertion et autres réglages.

30 Appuyez ici pour écouter les modifications apportées au son pendant l'édition du kit de percussions.

27 Appuyez ici pour enregistrer les kits de percussion et les chaînes que vous avez créés.

28 Appuyez ici pour quitter le mode actuellement sélectionné ou annuler une opération telle que la copie.

29 Appuyez ici pour exécuter une opération telle que la copie.

10 Commande le niveau de volume d'ensemble (aux prises OUTPUT).

11 Commande le niveau de volume du CASQUE.

12 Commande le niveau de volume du métronome.

13 Commande le niveau de volume de l'accompagnement d'un morceau.

NOTE Si vous utilisez le curseur ACCOMP/REVERB tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT, vous pouvez contrôler le niveau de retour total de l'effet de réverbération.

14 Commande le niveau de volume de la caisse claire.

15 Commande le niveau de volume des percussions au pied.

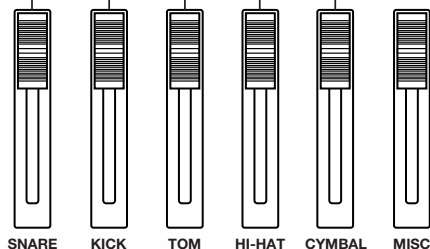
16 Commande le niveau de volume des tam-tams.

17 Commande le niveau de volume de hi-hat.

18 Commande le niveau de volume de la cymbale.

19 Commande le niveau de volume des percussions autres que la caisse claire, les percussions au pied, les tam-tams, le hi-hat ou les cymbales.

NOTE si vous utilisez les curseurs tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT, vous pouvez contrôler le niveau d'envoi de réverbération de chaque percussion ainsi que son niveau de sortie individuelle.



Reproduction de voix de percussions (Sélection et reproduction d'un kit de percussions)

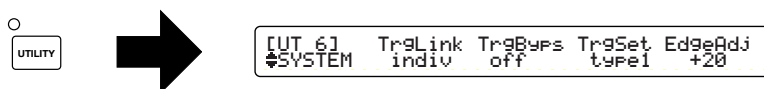
Le DTXTREME dispose de 1757 voix de percussions et de batterie. Il possède également 90 kits de percussions présélectionnés constitués de ces voix, regroupées par genre.

NOTE Vous pouvez également utiliser les 40 différents kits de percussions utilisateur et autres kits de percussions stockés sur la carte mémoire. Consultez la liste des kits de percussions à la fin de ce mode d'emploi, section Références, pour plus de détails.

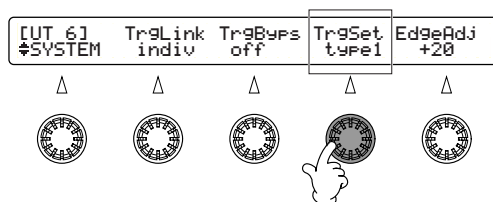
Réglages de l'ensemble de déclencheurs

Avant d'utiliser le DTXTREME, vous devez appliquer les réglages de l'ensemble de déclencheurs aux pads connectés.

1. Allez à la page [UT 6] SYSTEM 2 en mode Utility (Utilitaire)



2. Sélectionnez un ensemble de déclencheurs



Les quatre types suivants d'ensembles de déclencheurs sont disponibles et celui que vous sélectionnez s'appliquera à tous les kits de percussions présélectionnés.

Numéro de l'entrée	Trigger Set (Ensemble de déclencheurs)			
	Type1	Type2	Type3	Type4
input1	RH	RH	RH	TP
input2	RH	TP	TP	TP
input3	RH	TP	TP	TP
input4	RH	TP	TP	TP
input5	RH	TP	TP	TP
input6	PCY	PCY	PCY	PCY
input7	PCY	PCY	PCY	PCY
input8	TP	TP	TP	TP
input9	RHkick	KP	RHkick	KP
input10	RHkick	KP	RHkick	KP
input11	PCY	PCY	PCY	PCY
input12	TP	TP	TP	TP
input13	PCY	PCY	PCY	PCY
input14	TP	TP	TP	TP
input15	TP	TP	TP	TP
input16	TP	TP	TP	TP

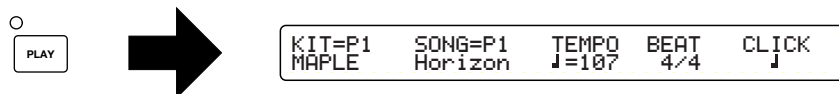
Types de pads affichés

Affiché	Type de pad connecté
RH	RHP80/100/120(SD)
RHkick	KP120
TP	TP80S/80/60
PCY	PCY80S/80/60/10
KP	KP80S/80/60

NOTE Lorsque vous utilisez un kit utilisateur, vous devez définir chaque type de pad dans le paramètre Type à la page [TrgSens1] du mode Drum Kit Trigger Edit (Édition du déclencheur de kits de percussions). Vous pouvez également copier les paramètres du déclencheur dans un autre kit utilisateur à l'aide de [TrgCopy1/2] et régler les paramètres du déclencheur comme il se doit.

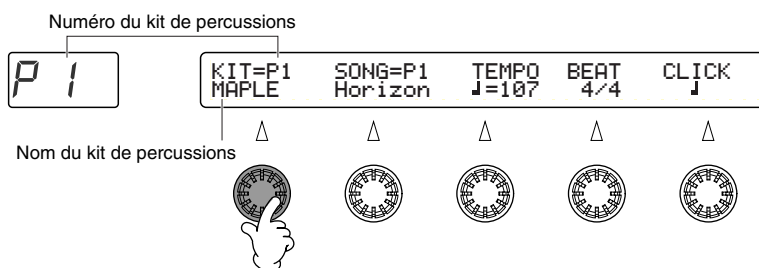
Sélection et reproduction d'un kit de percussions

1. Allez à la page de sélection Drum Kit/Song (Kit de percussion/Morceau)

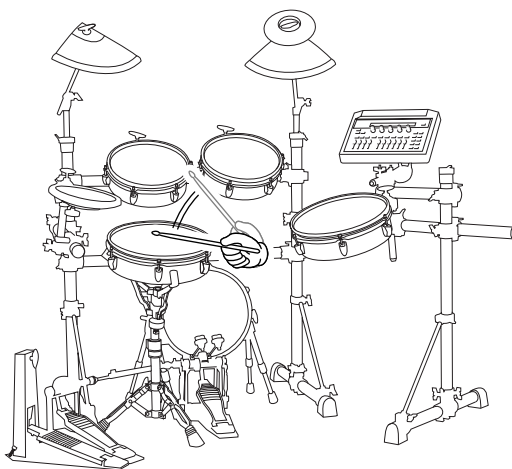


NOTE Cette page s'affiche toujours en premier lorsque vous allumez le DXTREME.

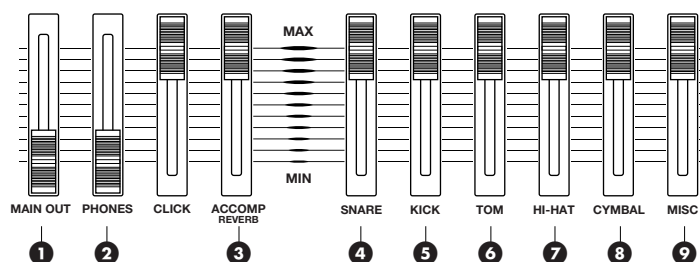
2. Sélectionnez un numéro de kit de percussions



3. Jouez de la batterie



4. Réglez le volume



- ❶ Réglez le volume général
- ❷ Réglez le volume du casque
- ❸ Réglez le volume de l'accompagnement et de la mélodie

Réglez les volumes individuels des percussions :

- ❹ caisse claire
- ❺ kick
- ❻ tam-tams
- ❼ hi-hat
- ❽ cymbale
- ❾ autres sons de batterie/percussions

Modification des kits de percussions

Le mode Drum Kit Trigger Edit vous permet d'affecter des voix de percussions et le mode Drum Kit Voice Edit (Édition de voix de kits de percussions) d'appliquer des effets à chacune des voix de percussions, modifier leur hauteur de ton et ainsi de suite. Vous pouvez ensuite enregistrer votre nouveau kit de percussions comme l'un des 40 kits de percussions utilisateur.

Capteur de position

Certains kits de percussions présélectionnés (par exemple, P2) sont capables de capter une position. Le capteur de position simule les différences de tons entre les points touchés sur la peau (du milieu vers les bords). Vous pouvez utiliser cette fonction lorsque le pad RHP120SD est connecté à l'entrée SNARE sur le panneau arrière du DTXTREME.

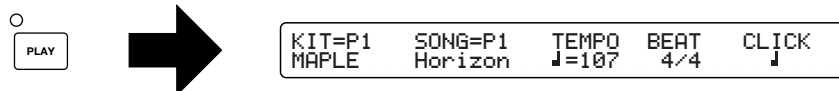
Caisse claire spéciale

Certains kits de percussions présélectionnés (par exemple, P14, P15, etc.) disposent d'une caisse claire spéciale pour laquelle vous pouvez sélectionner le matériau de la surface extérieure, la peau, la méthode d'assourdissement, etc. comme pour une vraie caisse acoustique.

Reproduction parallèlement à un morceau

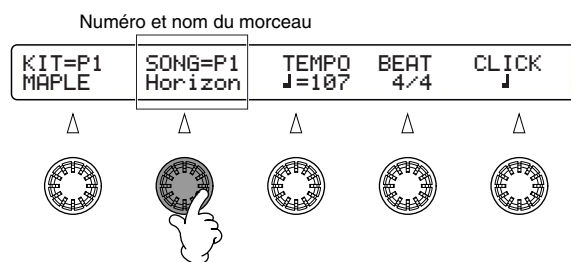
Vous pouvez jouer en parallèle l'un des 164 morceaux présélectionnés ou des 32 morceaux utilisateur. Cette méthode est très efficace pour les concerts improvisés ou lorsque vous travaillez votre technique de rythme.

1. Allez à la page de sélection Drum Kit/Song



NOTE Cette page s'affiche en premier lorsque vous allumez le DXTREME.

2. Sélectionnez un numéro de morceau



NOTE Si vous insérez une carte mémoire dans l'emplacement CARD avec un fichier MIDI standard (.mid) enregistré au format 0 dans le répertoire racine, vous pouvez sélectionner le fichier MIDI qui apparaît sous la forme « C*** » dans l'écran ci-dessus.

3. Lancez la reproduction du morceau

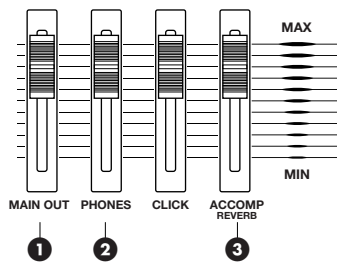


NOTE Chaque morceau est constitué d'un rythme, de basses, d'une mélodie et d'un fond sonore (page 12, section Références).

4. Assourdissez la partie rythmique

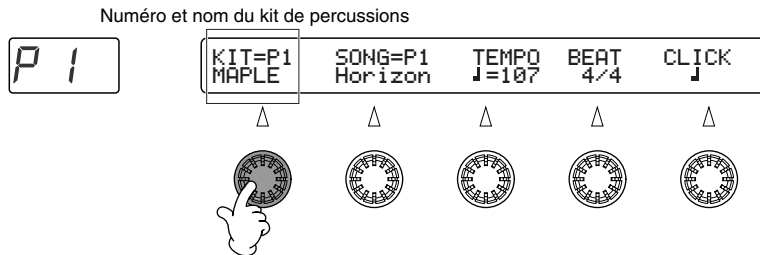


5. Réglez le niveau de volume du morceau



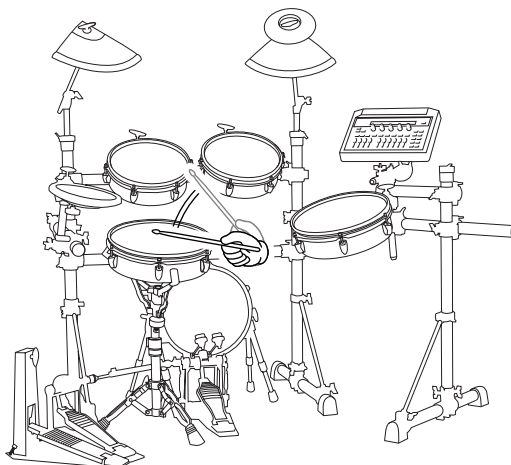
- 1 Réglez le volume général.
- 2 Réglez le volume du casque.
- 3 Réglez le volume de l'accompagnement et de la mélodie.

6. Sélectionnez un numéro de kit de percussions

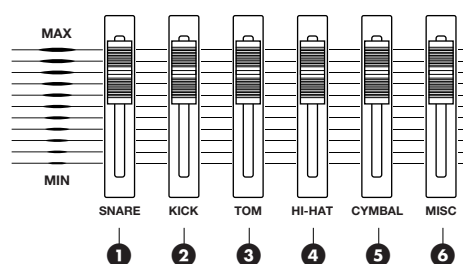


NOTE Lorsque vous choisissez un morceau présélectionné, le kit de percussions de ce morceau est automatiquement activé. Vous pouvez toutefois sélectionner un autre kit de percussions si nécessaire.

7. Jouez de la batterie



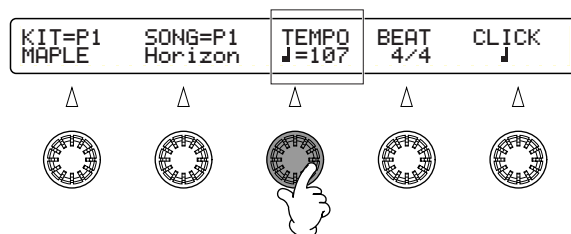
8. Réglez les volumes individuels des sons de percussions/batterie



Réglez les niveaux de volumes individuels des sonorités suivantes :

- ❶ caisse claire
- ❷ kick
- ❸ tam-tams
- ❹ hi-hat
- ❺ cymbale
- ❻ autres sons de percussions/batterie

9. Modifiez le tempo



NOTE Chaque morceau possède son propre tempo par défaut. Lorsque vous sélectionnez un autre morceau, le tempo passe automatiquement au tempo par défaut de ce morceau.

NOTE L'afficheur DEL est également utilisé pour indiquer un tempo (page 72, section Références).

10. Arrêtez la reproduction du morceau



En mode Song Record (Enregistrement de morceau), vous pouvez créer vos propres morceaux en enregistrant vos propres performances de pad ou des données en provenance d'un clavier ou d'un séquenceur MIDI externe. Vous pouvez alors enregistrer ce morceau comme l'un des 32 morceaux utilisateur.

Reproduction sur mesure (métronome)

Vous pouvez régler la mesure du métronome sur un certain tempo. Cela s'avère utile lorsque vous travaillez votre technique de jeu.

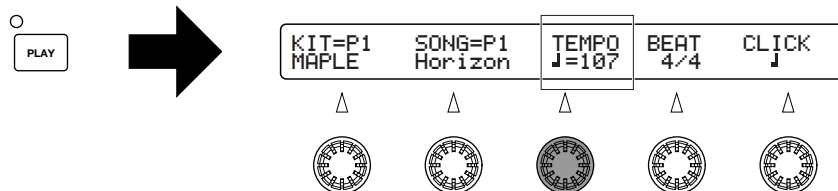
1. Lancez le cliquettement à la mesure souhaitée



2. Réglez le volume du cliquettement



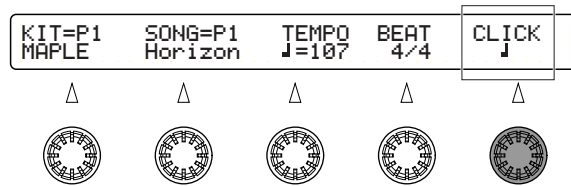
3. Modifiez le tempo du cliquettement



La page Drum Kit/Song s'affiche lorsque vous appuyez sur la touche [PLAY] (Reproduction).

NOTE Le cliquettement peut être activé à n'importe quelle page, mais son tempo ne peut être réglé qu'à la page Drum Kit/Song.

4. Si nécessaire, modifiez le temps du cliquettement



5. Arrêtez le cliquettement



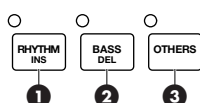
Réglage et modification du son du « cliquettement »

Vous pouvez modifier la voix utilisée pour le cliquettement en mode Utility aux pages [UT13] à [UT16] (page 77, section Références). Vous pouvez également modifier les réglages de l'accentuation.

Fonction Mute/Solo (Assourdissement/solo)

De même qu'une partie rythmique, chaque morceau possède également des parties pour les basses, les accords, la mélodie, etc. Lors de la reproduction, vous pouvez assourdir n'importe quelle partie de votre choix. Comme il a déjà été mentionné auparavant, vous pouvez par exemple assourdir uniquement la partie rythmique et travailler votre technique de jeu. Vous pouvez également contrôler les volumes des sons de batterie/percussions individuels dans une partie rythmique, ce qui vous permet d'entendre un seul son de percussions en solo.

1. Assourdissez chaque partie du morceau

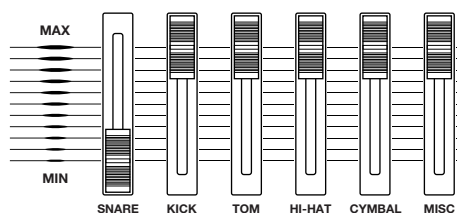


Appuyez sur la touche correspondant à la partie que vous souhaitez assourdir. La DEL s'éteint.

- ❶ Partie rythmique
- ❷ Partie de basses
- ❸ Autres parties

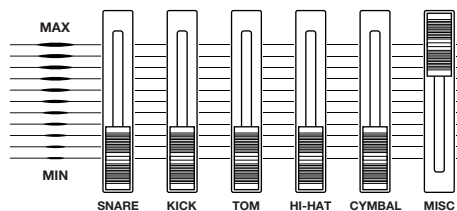
NOTE Si vous appuyez de nouveau sur la même touche, l'assourdissement de la partie est supprimé.

2. Assourdissez chaque son de la partie rythmique



Faites glisser les curseurs coulissants de volume sur zéro pour les voix de percussions que vous voulez assourdir.

3. Chaque son de la partie rythmique peut être joué en solo



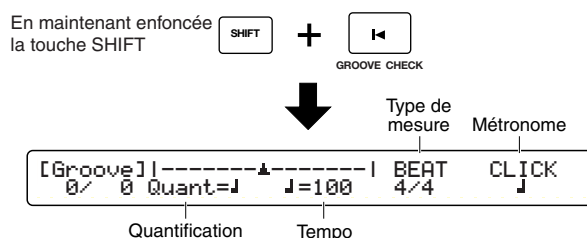
Laissez le curseur de volume de la voix de percussions que vous voulez jouer en solo sur une position élevée. Faites glisser les autres curseurs de volume sur zéro.

Contrôle du groove du rythme (fonction Groove Check)

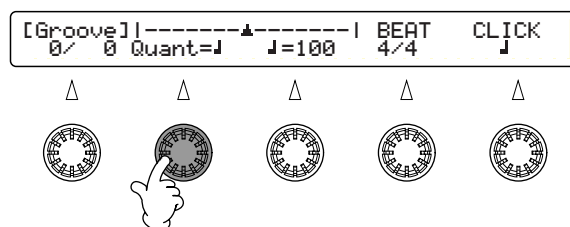
Lorsque vous jouez parallèlement à un morceau, vous pouvez contrôler la synchronisation de votre performance. Il y a deux façons de procéder, qui sont expliquées ci-dessous.

- Synchronisation à un temps : mesure la précision de la synchronisation pour chaque toucher du pad. C'est utile lorsque vous contrôlez le groove de certaines percussions dans un ensemble de percussions, telles que les caisses claires ou les tambours au pied.
- Moyenne : mesure la précision de la synchronisation pour chaque toucher du pad depuis le début du morceau et donne le résultat sous la forme d'une moyenne. Cela s'avère utile lorsque vous contrôlez le groove de tous les instruments dans un ensemble de percussions.

1. Passez en mode Groove Check

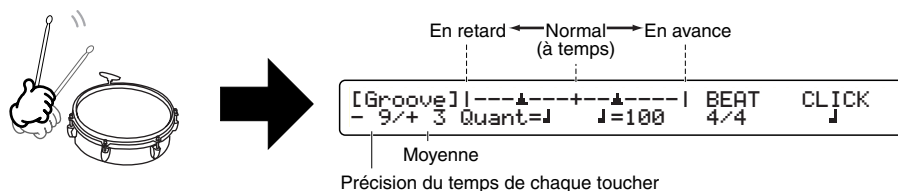


2. Réglez la longueur de note pour la synchronisation



NOTE Réglez la longueur de note la plus courte utilisée dans le rythme.

3. Jouez parallèlement au morceau



4. Arrêtez la fonction Groove Check



Création d'un kit de percussions

Vous pouvez créer vos propres kits de percussions originaux en sélectionnant les percussions à inclure, puis en appliquant l'accord, l'attaque, la chute, le niveau de réverbération et autres réglages. Vous pouvez ensuite enregistrer votre kit de percussions comme l'un des 40 kits de percussions utilisateur. La carte mémoire peut stocker 99 kits de percussions supplémentaires. Nous allons passer en revue les fonctions de base pour la création d'un kit de percussions.

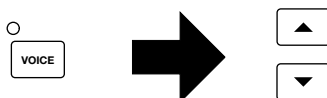
NOTE La procédure suivante explique les réglages nécessaires pour une voix de caisse claire.

1. Sélectionnez un kit de percussions

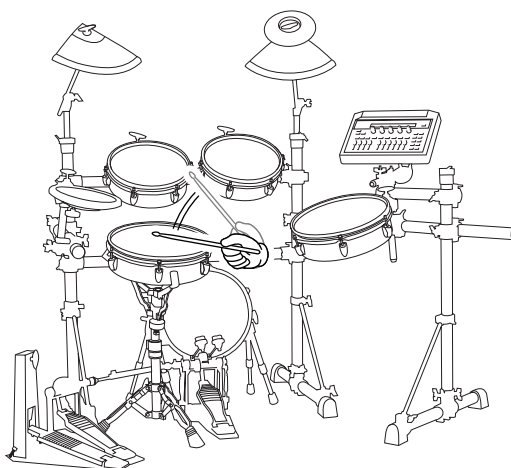


NOTE Si vous souhaitez créer un kit de percussions semblable à un kit existant, il est utile de sélectionner ce dernier pour une création plus rapide.

2. Passez en mode Drum Kit Voice Edit et utilisez les touches Page [▲] et [▼] pour accéder à la page [Voice1]



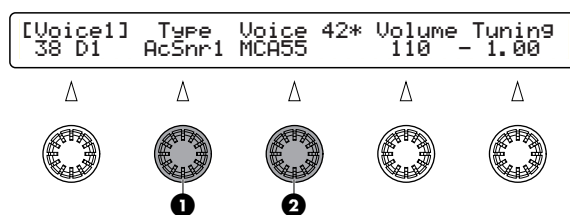
3. Sélectionnez le pad correspondant à la voix de percussions que vous voulez modifier



Lorsque vous touchez un pad, l'écran LCD affiche la voix qui lui est affectée. Dans cet exemple, nous utiliserons la voix de la caisse claire. Vous devez donc appuyer sur le pad affecté à cette voix.

NOTE En mode Utility, si le mode « Learn » (Apprendre) de la page [UT5] (page 73, section Références) a été spécifié sur « always » (toujours), l'entrée appropriée est automatiquement sélectionnée lorsque vous appuyez sur un pad. Cela simplifie la procédure de sélection (du pad) d'entrée.

4. Sélectionnez une voix de percussions



① Sélectionnez le type de voix

② Sélectionnez la voix

Nous allons maintenant affecter une voix de caisse claire. Sélectionnez d'abord le type de voix, puis l'une des voix de la sélection. Sélectionnons le type « AcSnr1 » et, à partir de cette sélection, la voix « MCA55 ».

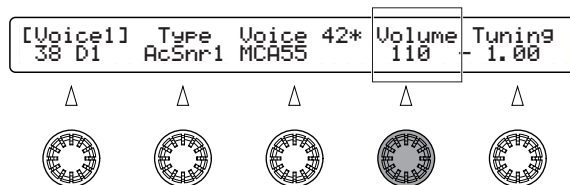
NOTE Si vous sélectionnez une voix Special Snare (Caisse claire spéciale), vous pouvez sélectionner le matériau de la surface extérieure et assourdir les réglages, tout comme avec un tambour acoustique réel.

NOTE Vous pouvez également contrôler le son affecté au pad en appuyant sur la touche du son située sur le panneau avant.

Reproduction d'un son GM

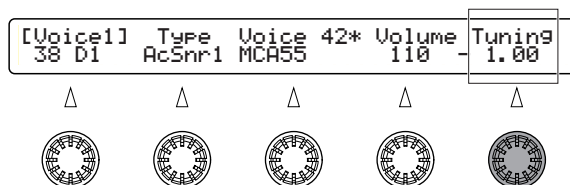
Le générateur de sons du DTXTREME est compatible GM, de sorte qu'il lui est également possible d'affecter des sons GM, comme expliqué ci-dessous. Tout d'abord, passez en mode Drum Kit Trigger Edit puis accédez à la page [TrigMIDI2]. Sélectionnez un canal autre que le 10 et affectez un numéro de note MIDI à chaque entrée. Si un son de type clavier a été sélectionné, réglez le paramètre Gate Time (Durée) sur une valeur élevée. Passez ensuite en mode Drum Kit Voice Edit et allez à la page [MIDI1]. Réglez le paramètre Transmit (Transmission) pour le canal sélectionné sur « On » et sélectionnez une voix en saisissant sa valeur PC# (Program Change Number (Numéro de changement de programme)).

5. Réglez le volume



En ajustant le volume, vous pouvez régler le niveau de chaque pad par rapport aux autres.

6. Ajustez l'accord (hauteur de ton)

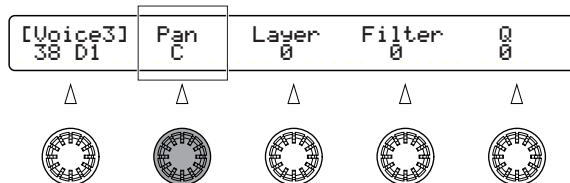


Une valeur de « +1 » augmente la hauteur de ton d'un demi-ton. Vous pouvez régler la hauteur de ton dans une plage allant de « -24 » à « +24 ».

7. Utilisez les touches Page [▲] et [▼] pour aller à la page [Voice3]

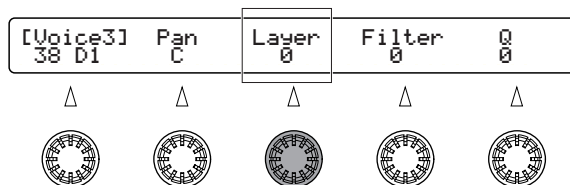


8. Réglez le balayage panoramique (position stéréo)



Vous pouvez régler la position stéréo de chaque voix de percussions dans une plage allant de L64 (extrême gauche) à R63 (extrême droite).

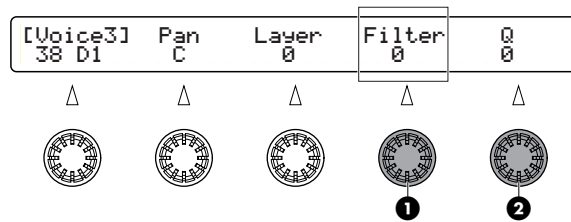
9. Réglez l'équilibre de volume d'une voix à 2 couches



Si la voix sélectionnée comporte au moins deux couches (c'est-à-dire, au moins deux sons différents), vous pouvez régler les niveaux de volume relatifs à chaque couche. Une valeur de 0 représente un équilibre de niveau de volume de 50:50.

NOTE Ce paramètre n'est pas disponible pour les voix qui ne comportent qu'une seule couche (voix).

10. Réglez le ton à l'aide du filtre



❶ Filter (Filtre) (Fréquence de coupure)

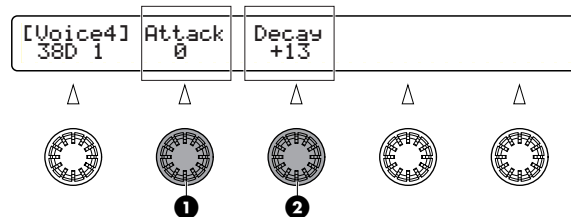
❷ Q (Quantité)

Si vous augmentez la fréquence de coupure, le ton de la voix de percussions devient plus vif.
Si vous réglez le paramètre Q (Quantité), vous renforcez les fréquences autour de la fréquence de coupure.

11. Utilisez les touches Page [▲] et [▼] pour aller à la page [Voice4]



12. Réglez l'attaque (temps nécessaire pour que le volume augmente depuis zéro) et la chute (temps nécessaire pour que le volume atteigne zéro)



❶ Attack (Attaque)

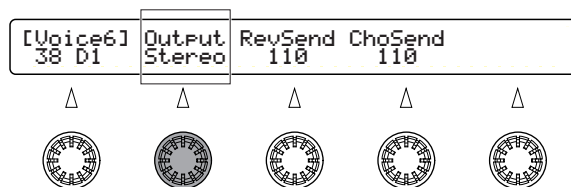
❷ Decay (Chute)

En réglant la valeur de l'attaque, vous rendez le son de la voix plus tranchant ou plus doux.
En réglant la valeur de chute, vous pouvez allonger ou raccourcir le temps nécessaire au son pour disparaître complètement.

13. Utilisez les touches Page [▲] et [▼] pour aller à la page [Voice6]



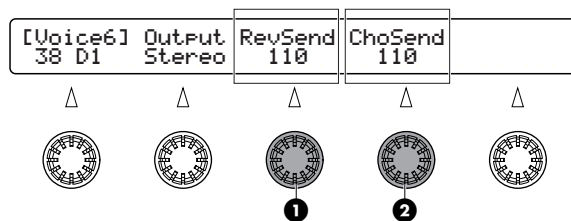
14. Sélectionnez une sortie et réglez le chemin des effets



Lorsque le son est réglé sur « stereo », il est émis en stéréo depuis les prises OUTPUT (Sortie). Si vous sélectionnez « InsFx1 » ou « InsFx2 », le son est envoyé à la sortie via les effets d'insertion (effets qui peuvent être appliqués à des voix spécifiques).

NOTE Si la sortie a été configurée sur « InsFx1 » ou « InsFx2 », le son passe par Insertion Effect 1 (ou 2) (Effet d'insertion 1 ou 2) avant les effets de réverbération/chorus. Dans ce cas, vous devez régler le type d'effet d'insertion et ses paramètres en mode Drum Kit Effect Edit (page 55, section Références).

15. Réglez le niveau d'effet



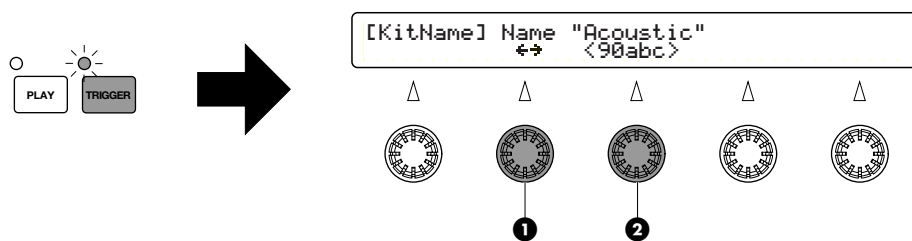
❶ Reverb send (Envoi de réverbération)

❷ Chorus send (Envoi de chœur)

Le niveau d'envoi de réverbération correspond à la quantité de réverbération appliquée aux voix de percussions, tandis que le niveau d'envoi de chœur est le degré de l'effet de chœur appliqué.

NOTE Ces réglages réverbération/chœur s'appliquent à des voix individuelles. Pour régler les paramètres de réverbération/chœur pour l'ensemble du kit de percussions, vous devez passer en mode Drum Kit Effect Edit.

16. Passez en mode Drum Kit Trigger Edit et attribuez un nom au kit de percussions



- 1 Déplacez le curseur sur la position d'entrée
- 2 Définissez le caractère sur cette position

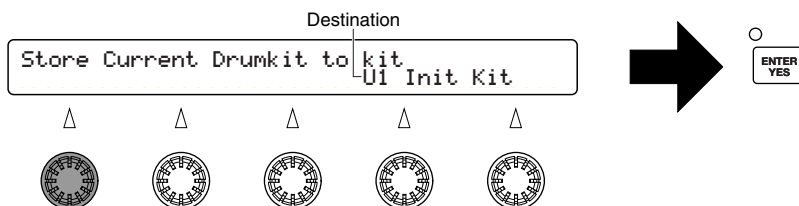
Au départ, le kit de percussions que vous avez créé porte le même nom que celui que vous avez préalablement sélectionné. Vous pouvez modifier le nom à la page [KitName] en mode Drum Kit Trigger Edit.

En mode Drum Kit Trigger Edit, vous pouvez régler différents paramètres liés à l'entrée du pad, tels que le type, la sensibilité et la vitesse du pad d'entrée, le mode Key On (Touche activée), etc.

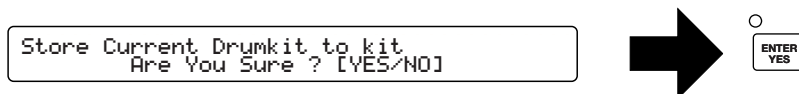
17. Enregistrez le nouveau kit de percussions

STORE

18. Sélectionnez la destination dans laquelle vous voulez enregistrer la voix (U1 à U40 ou C1 à C99), puis appuyez sur la touche [ENTER/YES] (Entrée/Oui).



19. Appuyez de nouveau sur la touche [ENTER/YES] (Entrée/Oui)



Vous avez maintenant créé votre kit de percussions original avec sa propre caisse claire individuelle. Suivez la même procédure pour créer d'autres sons de percussions originaux pour votre kit.

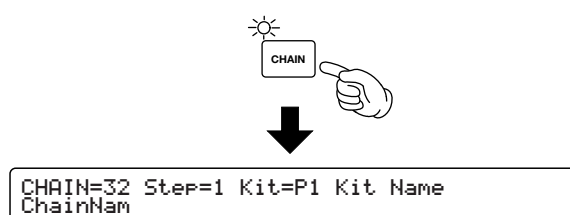
Fonction Chain (Chaîne)

Une chaîne consiste en une série de kits de percussions et de morceaux arrangés selon l'ordre dans lequel vous souhaitez les utiliser. Par exemple, vous pouvez placer dans l'ordre une série de kits de percussions à utiliser dans une performance en direct ou une série de morceaux destinés à des sessions d'entraînement.

1. Création d'une chaîne

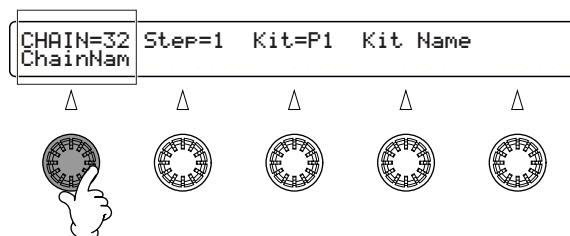
Une chaîne peut comporter jusqu'à 32 étapes et vous pouvez enregistrer jusqu'à 32 chaînes dans la mémoire interne ou 99 chaînes sur la carte mémoire.

2. Passez en mode Chain Play (Reproduction de chaîne)

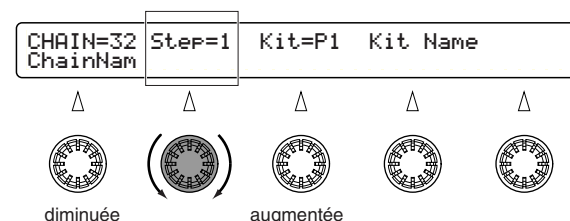


NOTE Chaque fois que vous appuyez sur la touche [CHAIN] (Chaîne), vous passez en mode Chain Play (Reproduction de chaîne) ou Chain Edit (Édition de chaîne).

3. Sélectionnez une chaîne



4. Sélectionnez une étape



L'étape est augmentée ou diminuée.

NOTE Pour passer d'une étape à l'autre, vous pouvez également utiliser un interrupteur au pied ou un pad (pages 29, 39 et 74, section Références).

Passons à l'enregistrement (Enregistrement en temps réel)

Vous pouvez enregistrer des performances de pad dans les numéros de morceaux utilisateur U1 à U32.

Chaque morceau est constitué de deux pistes de séquences (TR1 et TR2) et chaque piste peut contenir jusqu'à 16 canaux MIDI distincts de données. Par exemple, le TR1 d'un morceau peut être utilisé pour le rythme et le TR2 pour stocker les données d'accompagnement ou de mélodie créées sur un clavier ou un séquenceur d'ordinateur MIDI externe. Il existe différentes tâches de morceaux pour vous aider à créer vos propres morceaux.

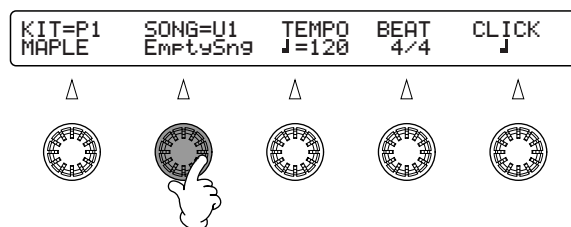
Cette section vous propose des explications simples sur la façon d'enregistrer vos performances en temps réel.

1. Allez à la page de sélection Drum Kit/Song

KIT=P1	SONG=P1	TEMPO	BEAT	CLICK
MAPLE	Horizon	J=107	4/4	J

NOTE Cette page s'affiche toujours en premier lorsque vous allumez le DXTREME.

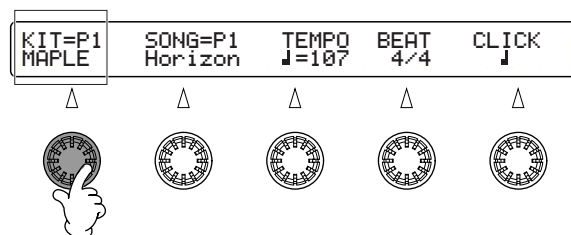
2. Sélectionnez un numéro de morceau utilisateur vide



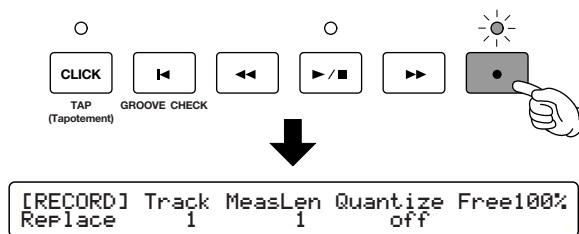
NOTE Vous ne pouvez pas sélectionner un morceau présélectionné ou un morceau entier.

NOTE Si nécessaire, vous pouvez également régler à ce stade le tempo et la hauteur de ton du cliquettement.

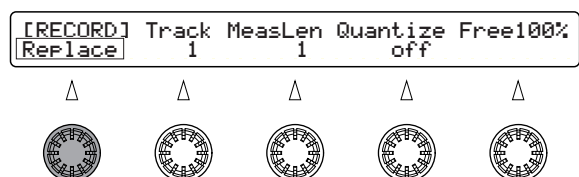
3. Sélectionnez le kit de percussions à utiliser dans le morceau



4. Passez à l'état Recording Standby (En attente d'enregistrement)



5. Sélectionnez le mode d'enregistrement



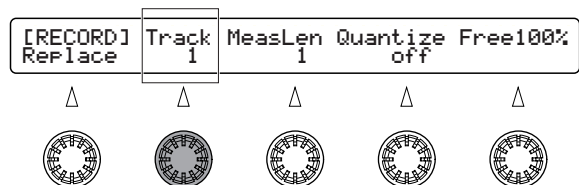
Replace (Remplacer) : votre performance va écraser les données existantes.

NOTE Si la piste sur laquelle vous souhaitez enregistrer contient déjà des données, l'enregistrement ne sera pas possible sauf si vous sélectionnez une autre piste (vide) ou que vous effacez la piste sélectionnée en mode Song Job (Tâche morceau).

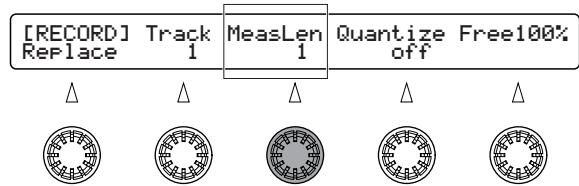
OverDub (Surimprimer) : votre performance est ajoutée aux données existantes. L'enregistrement continue de façon répétée entre les mesures spécifiées jusqu'à ce que vous l'arrêtez. Ce mode est utile si vous souhaitez enregistrer un rythme compliqué en plusieurs fois.

NOTE Vous pouvez utiliser la méthode Step entry (Saisie pas à pas) qui vous permet d'enregistrer les données dans les divisions spécifiées (étapes de notes). Pour plus de détails sur l'enregistrement pas à pas, voir page 21, section Références.

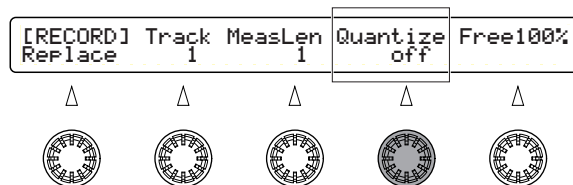
6. Sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez enregistrer



7. Définissez la longueur de l'enregistrement (nombre de mesures)



8. Réglez le niveau de quantification

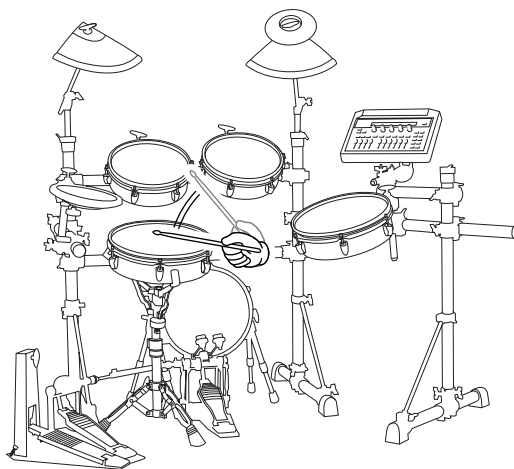


NOTE La quantification est utilisée pour corriger les imprécisions de la synchronisation et la longueur de note spécifiée ici est la résolution à laquelle les notes seront corrigées au cours de l'enregistrement. Elle est généralement réglée sur la longueur de note minimale de la performance. Si la quantification est désactivée, votre performance est enregistrée sans correction de synchronisation. Dans ce cas, vous pouvez également appliquer la quantification à votre enregistrement ultérieurement en mode Song Job.

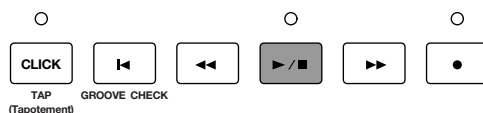
9. Lancez l'enregistrement



10. Jouez de la batterie



11. Arrêtez l'enregistrement



NOTE Si vous avez réglé le mode d'enregistrement sur « Replace », l'enregistrement s'interrompt à la fin du nombre spécifié de mesures.

Toujours plus de fonctions utiles !

Le DTXTREME possède de nombreuses autres fonctions. Voyons brièvement comment tirer le meilleur parti du DTXTREME.

NOTE Vous trouverez chaque référence croisée (description du numéro de page) de cette section dans la section Références du mode d'emploi.

Factory Set (Réglage d'usine)

Vous pouvez restaurer les valeurs par défaut de tous les réglages du DTXTREME.

→[UT7] en mode Utility (page 74)

NOTE Si vous restaurez le réglage d'usine, tous les réglages de déclencheur, de voix, de kit de percussions, d'effet, de morceau et autres reprennent leurs valeurs par défaut. Faites attention à ne pas perdre de données importantes.

Réglages liés aux entrées et aux connexions

- Sélectionnez le type de pad connecté, puis utilisez le gain pour ajuster la sensibilité avec précision.
→[TrgSens1] Type, Gain en mode Drum Kit Trigger Edit (page 26)
- Vous pouvez sélectionner la courbe déterminant la manière dont la force avec laquelle vous jouez les pads est liée au volume obtenu.
→Courbe [TrgSens1] en mode Drum Kit Trigger Edit (page 27)
- Vous pouvez régler la limite du niveau d'entrée lorsque vous appuyez sur un pad et la vitesse du son par rapport à ce niveau.
→[TrgSens2] en mode Drum Kit Trigger Edit (page 28)
- Vous pouvez empêcher les notes de se déclencher deux fois.
→[TrgSens3] SelfRej en mode Drum Kit Trigger Edit (page 29)
- Vous pouvez empêcher la diaphonie (interférences entre les entrées).
→[TrgSens3] Rej, Spec Rej en mode Drum Kit Trigger Edit (page 29)
- Vous pouvez modifier des kits de percussions ou des étapes d'une chaîne, ou encore lancer/arrêter le cliquettement du métronome ou un morceau en appuyant simplement sur un pad.
Déterminez une entrée de pad dans un kit de percussions spécifique.
→[TrgFunc] Func en mode Drum Kit Trigger Edit (page 29)
Déterminez une entrée de pad commune à tous les kits de percussions.
→[UT7] IncFunc, DecFunc en mode Utility (page 74)
- Vous pouvez affecter jusqu'à neuf numéros de note MIDI à chaque entrée et jouer plusieurs notes en couche ou successivement.
→[TrgMIDI1], [TrgMIDI2] en mode Drum Kit Trigger Edit (page 30)
- Vous pouvez copier les réglages d'une entrée sur d'autres entrées.
→[TrgCopy1] en mode Drum Kit Trigger Edit (page 37)
- Vous pouvez copier les réglages des entrées du kit de percussions en cours d'édition dans ceux d'un autre.
→[TrgCopy2] en mode Drum Kit Trigger Edit (page 37)

- Vous pouvez régler la sensibilité du contrôleur de hi-hat à la prise H.HAT CONTROL (Contrôle de hi-hat).
→[FootCtrl1] Sens en mode Mode Drum Kit Trigger Edit (page 38)
- Vous pouvez régler la profondeur à laquelle le contrôleur de hi-hat émet un signal de hi-hat fermé et le temps de détection du clapotement au pied.
→[UT7] FCoffset, FCspt en mode Utility (page 74)
- Vous pouvez régler le contrôleur de hi-hat (contrôleur au pied) connecté à la prise H.HAT CONTROL pour qu'il fonctionne en tant que contrôleur MIDI.
→[FootCtrl1] Func, [FootCtrl2] MIDI, Type en mode Drum Kit Trigger Edit (page 38)
- Vous pouvez régler l'interrupteur au pied connecté à la prise FOOT SW pour vous en servir comme suit :
 - Pour l'utiliser en tant que contrôleur de hi-hat
→[FootSW1] Func, Velocity en mode Drum Kit Trigger Edit (page 39)
 - Pour l'utiliser en tant que pédale de kick
→[FootSW1] Func, Velocity en mode Drum Kit Trigger Edit (page 39)
 - Pour l'utiliser afin de sélectionner un kit de percussions, lancer/arrêter un morceau, etc.
→[FootSW1] Func en mode Drum Kit Trigger Edit (page 39)
 - Pour l'utiliser en tant que contrôleur MIDI
→[FootSW1] Func, MIDI, Type, [FootSW2] OnValue, OffValue en mode Drum Kit Trigger Edit (page 39)
- Vous pouvez régler le DTXTREME pour qu'il ignore temporairement les signaux déclencheurs provenant des pads et contrôleurs connectés.
→[UT6] TrgByps en mode Utility (page 73)
- Les fonctions ci-dessus peuvent également être activées/désactivées via les pads.
→[TrgFunc] Func en mode Drum Kit Trigger Edit (page 29)

Réglages des voix de percussions

- Lorsque vous utilisez la voix Special Snare, vous pouvez régler la surface extérieure et l'assourdissement, spécifier la tension à l'aide des réglages rapides et ainsi de suite, tout comme pour un tambour acoustique réel.
→[Voice2] Réglages Special Snare (Caisse claire spéciale) en mode Drum Kit Voice Edit (page 45)
- Vous pouvez régler le mode touche et alterner des voix de groupe qui sont entendues simultanément.
→[Voice5] KeyMode, AltGrp en mode Drum Kit Voice Edit (page 47)
- Vous pouvez choisir d'ignorer ou non les messages Note On/Off (Note activée/désactivée) pour chaque numéro de note MIDI.
→ [Voice5] RvKeyOn, RvKeyOff en mode Drum Kit Voice Edit (page 48)
- Vous pouvez régler le volume général pour l'ensemble du kit de percussions.
→[COMMON1] Volume en mode Drum Kit Trigger Edit (page 40)
- Vous pouvez spécifier les accords à reproduire à l'aide des pads.
→[Chord] en mode Drum Kit Trigger Edit (page 33)
- Vous pouvez régler le fondu enchaîné, qui contrôle le changement de volume lorsque plusieurs voix sont reproduites simultanément.
→[TrgMIDI3] VelXFade en mode Drum Kit Trigger Edit (page 34)

- Vous pouvez régler les paramètres contrôlant la manière dont le son est émis lorsque vous touchez le cerclage d'un pad.
→ [TrgRim] en mode Drum Kit Trigger Edit (page 36)
- Vous pouvez utiliser les paramètres MIDI EG pour contrôler un générateur de sons MIDI externe utilisé pour les sons de percussions ou les effets d'insertion internes.
→ [MIDI EG] en mode Drum Kit Trigger Edit (page 37)

Réglages des effets

Le DTXTREME possède des effets de réverbération et de chœur qui s'appliquent à l'ensemble du système, ainsi que deux effets d'insertion qui s'appliquent à des voix de percussions individuelles. Des effets tels que le 3D de Localizer (Localisateur) peuvent être utilisés pour rendre les sons plus réalistes lorsqu'ils sont entendus au travers d'un casque.

NOTE Les effets autres que la réverbération ne peuvent pas être utilisés en même temps que l'effet Localizer.

- Vous pouvez sélectionner chaque type d'effet et régler ses paramètres.
 - Pour utiliser Localizer
→ [Effect] Localizer sur « on » (page 53) et [Loclizr] (page 56) en mode Drum Kit Effect Edit
 - Pour utiliser les effets d'insertion
→ [Effect] Localizer sur « off » (page 53) et [InsFX] (page 55) en mode Drum Kit Effect Edit
 - Pour utiliser l'effet de réverbération
→ [Reverb] RevRetrn en mode Drum Kit Effect Edit (page 54)
 - Pour utiliser l'effet de chœur
→ [Effect] Localizer sur « off » (page 53) et [Chorus] (page 55) en mode Drum Kit Effect Edit
- Vous pouvez régler les effets de réverbération et de chœur dans les écrans suivants :
 - Pour régler le niveau d'envoi de l'effet de réverbération/chœur pour chaque voix de percussions
→ [Voice6] RevSend, ChoSend en mode Drum Kit Voice Edit (page 48)
 - Pour régler le niveau d'envoi de l'effet de réverbération/chœur pour l'ensemble du kit de percussions
→ [Effect] RevSend, ChoSend en mode Drum Kit Effect Edit (page 53)
 - Pour régler le degré d'effet de réverbération appliqué à l'ensemble du kit de percussions
→ [Reverb] RevRetrn en mode Drum Kit Effect Edit (page 54)
 - Pour régler le degré d'effet de chœur appliqué à l'ensemble du kit de percussions
→ [Chorus] ChoRetrn en mode Drum Kit Effect Edit (page 55)
 - Pour régler le niveau d'envoi de l'effet de réverbération pour l'ensemble du kit de percussions qui est appliqué avec l'effet de chœur
→ [Chorus] Cho→Rev en mode Drum Kit Effect Edit (page 55)

Réglages du générateur de sons

- Vous pouvez régler les paramètres pour le générateur de sons dans son ensemble.
→ [UT1] - [UT3] en mode Utility (page 71)

Réglages de morceau

- Lorsque vous sélectionnez un kit de percussions, vous pouvez également appeler un morceau principal et un tempo précis.
→ [COMMON2] Song, Tempo en mode Drum Kit Trigger Edit (page 41)
- Vous pouvez lancer/arrêter jusqu'à trois morceaux simultanément en touchant un pad.
→ [TrgFunc] Func, Song, Repeat (Répétition), Mode en mode Drum Kit Trigger Edit (page 29)
- Vous pouvez conserver le tempo actuel même après être passé à un autre morceau.
→ [UT18] UseTempo en mode Utility (page 79)
- Vous pouvez modifier les données d'un morceau comme suit :
Réglages Song Copy (Copier le morceau)/Clear (Effacer le morceau)/Name (Nommer le morceau)/Quantize (Quantifier le morceau) ; Track Mix (Mixer la piste)/Copy (Copier la piste)/Clear (Effacer la piste) ; Measure Copy (Copier la mesure)/Create (Créer une mesure)/Delete (Supprimer la mesure)/Erase (Effacer la mesure) et Voice (Voix) en mode Song Job (page 61)

Autres fonctions

- Vous pouvez rappeler les données d'onde et les voix utilisateur stockées sur la carte mémoire lorsque vous sélectionnez un kit de percussions.
→ [COMMON1] WaveDir en mode Drum Kit Trigger Edit (page 40)
- Lorsque vous êtes en mode Drum Kit Trigger Edit/Voice Edit, il suffit de toucher un pad pour lui sélectionner une entrée adéquate.
→ [UT5] Learn en mode Utility (page 73)
- Lorsque vous passez en mode Drum Kit Trigger Edit/Voice Edit, vous pouvez rappeler la dernière page que vous avez modifiée.
→ [UT5] JumpRecnt en mode Utility (page 73)

Utilisation de dispositifs MIDI

Le DTXTREME possède des connecteurs MIDI IN, MIDI OUT, MIDI THRU et TO HOST. Ceux-ci peuvent être utilisés pour communiquer avec des dispositifs MIDI externes. Les connecteurs MIDI vous permettent d'utiliser les pads du DTXTREME pour reproduire des sons sur un synthétiseur externe ou de vous servir d'un ordinateur ou d'un séquenceur pour contrôler le DTXTREME. Vous pouvez donc utiliser le DTXTREME en tant que partie d'une configuration musicale beaucoup plus importante.

À propos de la norme MIDI

MIDI est l'acronyme de « Musical Instrument Digital Interface » (Interface numérique d'instrument de musique) et consiste en un protocole international standard permettant de partager les données de sons et de performance avec d'autres dispositifs et ordinateurs MIDI. Tous les dispositifs qui respectent cette norme sont à même de communiquer entre eux, quel que soit le fabricant ou le type de dispositif concerné.

Le DTXTREME propose les fonctions MIDI suivantes. Voir à la page 22 de ce mode d'emploi pour plus de détails sur la connexion de dispositifs et d'ordinateurs MIDI externes.

● **Transmission et réception de données en bloc**

Vous pouvez envoyer les réglages internes du DTXXTREME sous la forme de données en bloc vers un dispositif MIDI externe ou un ordinateur. Vous pouvez par exemple créer des copies de sauvegarde de données en envoyant des données vers un dispositif de stockage MIDI externe tel que l'archiveur de données MIDI MDF3 de Yamaha. Vous pouvez également renvoyer des données à partir d'un tel dispositif vers le DTXXTREME.
→[UT9] en mode Utility (page 75)

● **Performance simultanée avec des dispositifs MIDI externes**

Il vous est possible de contrôler des dispositifs MIDI externes à partir du panneau avant du DTXXTREME, comme le lancement ou l'arrêt de la reproduction d'un séquenceur externe via la touche [Start/Stop] (Marche/Arrêt) située sur le panneau avant du DTXXTREME. Le DTXXTREME peut également être synchronisé avec un signal de synchronisation MIDI externe lors de la reproduction de morceaux.
→[UT17] en mode Utility (page 79)

● **Transmission et réception de données MIDI**

Le générateur de sons du DTXXTREME reproduit des sons lorsqu'il reçoit des données de performance ou de morceau d'un instrument ou d'un clavier MIDI externe. Par ailleurs, vous pouvez également enregistrer ces données sur le DTXXTREME. Inversement, vous pouvez reproduire des sons sur un générateur de sons externe lorsque vous transmettez des données en touchant les pads du DTXXTREME.

Lorsque vous sélectionnez un kit de percussions différent, le DTXXTREME envoie des informations sur le changement de programme propres à ce kit de percussions vers un dispositif MIDI externe et, par conséquent, modifie le son sélectionné. Le DTXXTREME peut également recevoir des informations sur le changement de programme depuis un dispositif MIDI externe et basculer vers le kit de percussions approprié.

Les informations de contrôle de hi-hat peuvent également être envoyées à partir du connecteur MIDI OUT. De même, un changement de contrôle peut être émis lors de l'utilisation d'un interrupteur au pied ou d'un contrôleur au pied en tant que contrôleur MIDI.

D'autres fonctions de réception/transmission MIDI sont également disponibles. Consultez le mode d'emploi, section Références, pour plus de détails.

