

DTXTREME II S

DRUM TRIGGER MODULE

OWNER'S MANUAL
MODE D'EMPLOI
BEDIENUNGSANLEITUNG
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DELL'UTENTE



English

Français

Deutsch

Español

Italiano

SPECIAL MESSAGE SECTION

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

WARNING:

Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! IF you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

NOTICE:

Service charges incurred due to a lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

ENVIRONMENTAL ISSUES:

Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice:

This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

Warning:

Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area. Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

Disposal Notice:

Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

NAME PLATE LOCATION:

The name plate is located on the bottom panel of the product. The name plate lists the product's model number, power requirements, and other information. The serial number is located on the bottom panel. Please record the model number, serial number, and date of purchase in the spaces provided below, and keep this manual as a permanent record of your purchase.

Model

Serial No.

Purchase Date

PLEASE KEEP THIS MANUAL

DTXTREME II S

DRUM TRIGGER MODULE

MODE D'EMPLOI



Français

PRECAUTIONS D'USAGE

PRIERE DE LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE PROCEDER A TOUTE MANIPULATION

* Ranger soigneusement ce manuel pour pouvoir le consulter dans la suite.



AVERTISSEMENT

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 :

Alimentation/adaptateur secteur CA

- Utiliser seulement la tension requise par l'instrument. Celle-ci est imprimée sur la plaque du constructeur de l'instrument.
- Utiliser seulement l'adaptateur spécifié (PA-5C ou PA-5D ou un adaptateur équivalent conseillé par Yamaha). L'emploi d'un mauvais adaptateur risque d'endommager l'instrument ou de le surchauffer.
- Vérifier périodiquement l'état de la prise électrique, la dépoussiérer et la nettoyer.
- Ne pas laisser l'adaptateur CA d'alimentation à proximité des sources de chaleur, telles que radiateurs et appareils chauffants. Eviter 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.

Ne pas ouvrir

- 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.

Avertissement en cas de présence d'eau

- Eviter 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.
- Ne jamais toucher une prise électrique avec les mains mouillées.

Avertissement en cas de feu

- Ne pas déposer d'articles allumés, tels que des bougies, sur l'appareil. Ceux-ci pourraient tomber et provoquer un incendie.

En cas d'anomalie

- 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.



ATTENTION

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 :

Alimentation/adaptateur secteur CA

- Toujours saisir la fiche elle-même, et non le câble, pour la retirer de l'instrument ou de la prise d'alimentation.
- Débrancher l'adaptateur CA dès que vous n'utilisez plus l'instrument ou en cas d'orage électrique (éclairs et tonnerre).
- 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.

Emplacement

- Ne pas abandonner l'instrument dans un milieu trop poussiéreux, ou un local soumis à des vibrations. Eviter 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'une TV, d'une radio, d'un équipement stéréo, d'un téléphone portable ou d'autres appareils électriques. En effet, l'instrument, la TV ou la radio pourraient produire des bruits.
- 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 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 placer d'objets devant la bouche d'aération de l'instrument, ce qui gênerait la bonne ventilation des éléments internes et entraînerait de la surchauffe.

Connexions

- 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.

Entretien

- 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.

Précautions d'utilisation

- N'insérez jamais d'objets en papier, métalliques ou autres dans les fentes du, du panneau ou du clavier. Si c'est le cas, mettez immédiatement l'appareil hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur. Faites ensuite contrôler l'appareil par un membre qualifié du service Yamaha.
- Ne pas déposer 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.
- 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.

Pile auxiliaire

- L'instrument possède une pile auxiliaire au lithium intégrée. Lorsque vous débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur, les données internes/données SRAM sont conservées. Si la pile auxiliaire est totalement déchargée, ces données seront toutefois perdues. Lorsque la pile auxiliaire est faible, le LCD indique «Battery voltage is low». Dans ce cas, vous devez immédiatement sauvegarder les données sur une carte mémoire (SmartMedia)/un support externe tel que l'archiver de données MIDI Yamaha MDF3, puis demander à une personne qualifiée du service Yamaha de remplacer la pile auxiliaire.

Sauvegarde des données

Sauvegarde des données

- Les données DRAM sont perdues lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Sauvegardez les données sur une carte mémoire (SmartMedia)/un support externe tel que l'archiver de données MIDI Yamaha MDF3.

Sauvegarde de la carte mémoire (SmartMedia)/du support externe

- Pour éviter la perte de données à cause d'un support endommagé, nous vous conseillons de sauvegarder toutes les données importantes sur deux cartes mémoires (SmartMedia)/supports externes.

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.

Même lorsque le commutateur est en position « STANDBY », une faible dose d'électricité circule toujours dans l'instrument. Lorsque vous n'utilisez pas l'instrument pendant une longue période, veillez à débrancher l'adaptateur secteur de la prise murale.

Veiller à éliminer les piles usées selon les règlements locaux.

Introduction

Merci d'avoir choisi le module générateur de sons par capteurs pour batterie Yamaha DTXTREME II_s. Le nouveau DTXTREME II_s intègre le célèbre générateur sonore AWM2 avec séquenceur. En plus des fonctions de son prédécesseur, le DTXTREME II_s est totalement compatible avec les produits Yamaha à capteurs. Il est équipé d'un port USB permettant l'échange de données MIDI connections (en plus des ports MIDI classiques) — et d'une fonction d'échantillonnage vous permettant de créer vos propres sons de batterie. Grâce à toutes ces fonctions, le DTXTREME II_s est le système de batterie à capteurs idéal, offrant au batteur la meilleure solution de répétition à la maison, en studio et sur scène. Afin d'utiliser au mieux les exceptionnelles possibilités de cet instrument, lisez ce manuel avec soin. Conservez-le pour toute consultation ultérieure.



Comment utiliser ce manuel

Ce manuel décrit toutes les fonctions du DTXTREME II_s — pour le jeu (page 22), l'édition (page 33) et les fonctions globales ou les utilitaires (page 73). Pour vous familiariser avec l'instrument, consultez les sections suivantes:

- **Table des matières** (page 9) — permettant la recherche par fonctions et sujets
- **Plan de face avant** (page 10) — permettant en un coup d'œil la compréhension de toutes les fonctions de la face avant
- **Index** (page 97) — permettant la recherche sur une fonction spécifique par mots-clefs et noms de paramètres
- **Références croisées dans tout le texte** — pour toutes informations relatives à un sujet particulier

De plus, les icônes suivantes indiquent des informations spécifiques importantes :

 **REMARQUE** Décrit des informations détaillées sur un sujet.

 Indique les informations et avertissements permettant d'éviter la perte de données ou tout dommage à l'instrument, etc.

Contenu

- DTXTREME II_s
- Adaptateur secteur (PA-5C ou PA-5D)
- Mode d'emploi
- Liste des données
- Guide d'installation du DTXTREME II_s
- Driver USB-MIDI (CD-ROM)

Caractéristiques générales

Le DTXTREME II a été conçu pour le batteur professionnel et offre de nombreuses fonctions de déclenchement par Pads, une polyphonie de 64 REMARQUEs avec un générateur sonore compatible avec la norme GM niveau 1. Il est équipé d'un séquenceur interne permettant l'enregistrement ou la lecture de Patterns d'accompagnement, voire d'un morceau de musique. L'instrument est idéal dans pratiquement tous les cas — scène, entraînement rythmique, création musicale, et enregistrement en studio.

Déclenchement des sons de batterie

- Contrôle externe flexible par 16 entrées de capteurs (un total de 12 Jacks), entrée pour charleston, et Jack pour contrôle au pied. Ces Jacks permettent la connexion de tous les systèmes de déclenchement Yamaha dont les Pads DTX/DTX APPUYEZ SUR LA TOUCHE, les capteurs de la série DT, ainsi que les récents toms.
- Associé aux derniers pads de batterie, le DTXTREME II permet de reproduire le jeu de balai afin d'offrir une sensibilité élevée et une large plage de dynamiques un contrôle manuel sur le ton de la voix de batterie grâce à un bouton intégré.
- Entrées de contrôleur entièrement réglables. Chaque entrée de contrôleur peut être éditée et adaptée au contrôleur utilisé, ce qui vous permet de régler la sensibilité du capteur, ainsi que d'autres réglages.
- Sons librement assignables. Grâce aux numéros de REMARQUEs MIDI, chaque capteur peut se voir affecté un son spécifique. Vous pouvez sauvegarder vos configurations d'affectation des sons aux contrôleurs dans des kits de batteries. Le DTXTREME II sauvegarde un maximum de 40 kits de batterie en mémoire interne et 99 kits sur cartes de mémoire externes. De plus, le DTXTREME II dispose de 90 Presets de kits de batteries.
- Chaque entrée contrôleur peut être configurée pour jouer plusieurs notes MIDI : simultanément ou en séquence, vous permettant de jouer des accords ou des phrases mélodiques, voire des Patterns de batteries entiers à l'aide d'un seul Pad.

Générateur de sons

- Large palette de sons de haute qualité avec une polyphonie de 64 REMARQUEs. Générateur AWM2 (PCM) compatible avec la norme GM niveau 1.
- Sons intégrés : 2174 sons de batterie ou de percussion et 128 sons de clavier. Le DTXTREME II dispose de sons de batterie dynamiques, dont les sons de batterie Yamaha de grande qualité, plus les derniers échantillons et boucles sonores. Vous êtes sûr de trouver l'inspiration et de laisser libre cours à votre créativité.
- Une toute nouvelle fonction d'échantillonnage vous permet d'ajouter vos propres sons aux kits de batterie. Le DTXTREME II peut également importer des échantillons (fichiers audio) depuis votre ordinateur en utilisant les cartes de mémoire.
- Chaque son de batterie peut être édité sur de nombreux paramètres (effets, volume, panoramique, hauteur, etc.).

Effets

- Vous disposez d'effets système numériques de qualité comme la réverbération et le Chorus. Deux insertions d'effets très pratiques vous offrent 44 types d'effets.
- Le Localizer offre un effet stéréo tridimensionnel (3 D) simulant le son naturel de la batterie lors du travail au casque.

Séquenceur

- Grande variété de morceaux présélectionnés. Le DTXTREME IIs dispose en outre d'une mémoire interne capable de stocker jusqu'à 32 morceaux utilisateur.
- Lecture des morceaux. En plus du morceau principal contrôlé par les touches de transport de la face avant ou par MIDI, le DTXTREME IIs peut lire quatre morceaux contrôlés par Pads et assignées à un kit de batterie. Ces morceaux peuvent être librement sélectionnés parmi les morceaux Preset ou utilisateur.
- La fonction de contrôle du Groove mesure la précision temporelle de votre jeu lorsque vous frappez les Pads. Ceci s'avère particulièrement utile pour l'apprentissage ou les répétitions.
- Un clic vous permet de jouer avec le séquenceur. Vous pouvez sélectionner un son de clic indépendant du kit de batterie choisi.
- Séquenceur deux pistes simple d'emploi pouvant être utilisé pour l'enregistrement en temps réel de votre jeu ou pour enregistrer des séquences externes sous la forme de morceaux utilisateur. Chaque piste peut contenir plusieurs canaux MIDI (1 à 16). La capacité du DTXTREME IIs à se synchroniser sur un séquenceur externe vous permet de lancer l'enregistrement uniquement en frappant un Pad, en appuyant sur la touche Start située en façade, ou par le séquenceur externe. Le séquenceur permet également la programmation pas à pas à l'aide de l'écran LCD du DTXTREME IIs.
- Fonction de lecture sélective. Vous pouvez couper la batterie ou tout autre instrument d'un morceau tout en contrôlant le volume de chaque partie, ce qui est idéal pour travailler en coupant un seul instrument.

Utilisation d'une extrême simplicité et réglages pratiques

- Écran LCD rétro éclairé et affichage à LED fournissant une visualisation claire des informations de jeu ou d'édition.
- Boutons de données. Ces cinq boutons situés sur le haut de la face avant offrent un accès aisé aux paramètres indiqués sur l'écran LCD.
- Fonction de lecture en chaîne vous permettant de jouer les kits de batterie et les morceaux dans l'ordre que vous spécifiez.
- Fonctions de mixage. Le curseur supérieur de volume vous permet de régler aisément l'équilibre de niveau entre les divers instruments ou parties (kit de batterie, accompagnement et clic). Ces curseurs peuvent également régler le niveau de retour de réverbération d'un kit entier, ainsi que le niveau de départ de réverbération de chaque instrument du kit. Ceci simplifie les réglages de réverbération en fonction de votre environnement acoustique. Deux curseurs supplémentaires permettent le réglage des volumes de casque et de clic.

Interfaces et évolutivité

- Ports MIDI (IN, OUT, THRU) et USB offrant une connectivité polyvalente entre le DTXTREME IIs et vos équipements MIDI externes (ordinateur, séquenceur, etc.) et permettant d'accroître les possibilités d'enregistrement et de stockage.
- Sorties versatiles. En plus des sorties stéréo, vous disposez de six sorties individuelles pour les sons (caisse claire, grosse caisse, toms, etc.). Vous pouvez ainsi attaquer directement une console externe. Également, la nouvelle sortie numérique (S/PDIF) permet le transfert de la sortie stéréo du DTXTREME IIs en qualité numérique.
- Entrée pour signal externe. Utilisez le Jack stéréo AUX IN pour connecter un lecteur audio (CD, MD, K7, etc.) et jouez la partie de batterie sur votre morceau favori. Ce Jack est également utilisé pour échantillonner à partir d'une source externe.
- Sauvegarde externe sur carte mémoire (SmartMedia). Vous pouvez utiliser la carte mémoire pour sauvegarder et lire vos données de kits, de morceaux et de chaînes. La carte mémoire peut également être utilisée pour fournir les échantillons (fichiers audio) supplémentaires à vos kits.

Table des matières

Plan de face
avant

Configuration

Opérations
élémentaires

Section Play

Section d'édition

Enregistrement
de morceau et
édition

Fonctions
utilitaires

ANNEXE

Introduction	6	Section d'édition	33
Comment utiliser ce manuel	6	DTXTREME IIs comme système de batterie	33
Contenu	6	Du signal de déclenchement au signal de sortie	33
Caractéristiques générales	7	Mémoire, mémoire tampon, et sauvegarde	35
Plan de face avant	10	Réglages de déclenchement	36
Face avant	10	Pages d'édition et opérations élémentaires	36
Face arrière	12	Réglage des sons	48
Configuration	14	Édition des pages et opérations élémentaires	48
Pads et capteurs	14	Réglages d'effets	55
Produits compatibles	14	Reverb	55
Périphériques	17	Chorus	55
Connexions MIDI	18	Insertion des effets 1 et 2	55
Alimentation	19	Effet Localizer	55
Alimentation secteur	19	Enregistrement de morceau et édition	60
Ordre de mise sous tension	19	Caractéristiques du séquenceur deux pistes	60
Opérations élémentaires	20	Préparation à l'enregistrement	60
Réglez les entrées Trigger Input en fonction des Pads connectés	21	Opérations d'enregistrement	62
Section de reproduction	22	Fonction Song Job	65
Sélections élémentaires	23	Édition des pages et opérations élémentaires	65
Réglages de lecture	24	Fonctions utilitaires	73
Lecture du clic	24	Édition des pages et opérations élémentaires	73
Lecture des morceaux	24	Fonctions d'échantillonnage	82
Curseurs	26	Fonctions de carte mémoire	85
Fonction Tap Tempo	28	ANNEXE	90
Fonction Groove Check	29	Manipulation de la carte mémoire (SmartMedia™*)	90
Lecture en chaîne	30	Dépistage des pannes	91
Écran des chaînes	30	Messages d'erreur	94
Création ou édition d'une chaîne	30	Caractéristiques	96
Lecture d'une chaîne	32	Index	97

Les illustrations et écrans LCD utilisés dans ce mode d'emploi ne sont indiqués qu'à des fins de compréhension et peuvent être différents de ce que vous obtenez sur votre instrument.



Face avant

Opérations élémentaires

1 Touche SHIFT

Utilisez cette touche pour modifier la fonction initiale des autres touches (touches, boutons et curseurs).

2 Touches Page (▲/▼)

Lorsque vous éditez chaque fonction, utilisez ces touches pour passer à la page suivante (▼) ou précédente (▲). Maintenez les touches enfoncées pour avancer plus rapidement entre les pages. En appuyant simultanément sur la touche SHIFT et en appuyant sur les touches, vous vous déplacez encore plus rapidement.

3 Écran

L'écran LCD indique les informations et les données de diverses fonctions du DTXXTREME II. L'affichage à LED indique le kit de batterie ou le tempo.

Sélection des parties en lecture

6 Touche RHYTHM/INS

Lors de la lecture d'un morceau, appuyez sur cette touche pour activer ou annuler la lecture d'une partie rythmique. En enregistrant pas à pas, cette touche sert à insérer les données au point du curseur.

7 Touche BASS/DEL

Lors de la lecture d'un morceau, appuyez sur cette touche pour activer ou couper la basse. En enregistrant pas à pas, cette touche sert à supprimer/insérer les données au point du curseur.

8 Touche OTHERS

Lors de la lecture d'un morceau, appuyez sur cette touche pour activer ou couper les parties autres que la batterie ou la basse.

9 Touche CLICK

Appuyez sur cette touche pour activer/désactiver le clic (métronome). En maintenant en même temps la touche SHIFT appuyée, vous activez la fonction Tap Tempo (page 28).

Touches de transport

10 Touche Reset (|◀)

Si vous appuyez sur cette touche lorsque le morceau est à l'arrêt, ceci vous fait revenir au début du morceau (fonction non disponible lors de la lecture). En maintenant en même temps la touche SHIFT appuyée, vous accédez à la fonction Groove Check (page 29).

11 Touche Rewind (◀◀)

Appuyez sur cette touche pour revenir à la mesure précédente (fonction non disponible lors de la lecture).

12 Touche Start/Stop (▶/■)

Appuyez sur cette touche pour lancer ou arrêter la lecture ou l'enregistrement d'un morceau. Appuyez sur la touche lors de la lecture pour passer en pause. Appuyez une seconde fois pour reprendre la lecture du point d'arrêt.

13 Touche Forward (▶▶)

Appuyez sur cette touche pour déplacer la lecture à la mesure suivante (fonction non disponible lors de la lecture).

14 Touche Record (●)

Appuyez sur cette touche pour préparer l'enregistrement.

Face avant

35 Jack PHONES

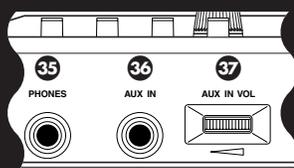
Connectez votre casque à cette embase pour écouter le signal du mixage stéréo des sons du DTXXTREME II.

36 Jack AUX IN

Connectez la sortie ligne d'un appareil audio. Vous pouvez jouer sur le signal d'une source audio externe (page 17), ou échantillonner un signal externe (page 83).

37 Réglage AUX IN VOL

Détermine le niveau d'entrée d'une source audio connectée au Jack AUX IN.



Réglages de volume général

15 Curseur MAIN OUT

Règle le volume de sortie du mixage stéréo des sorties Jack OUTPUT L/ MONO et R.

16 Curseur PHONES

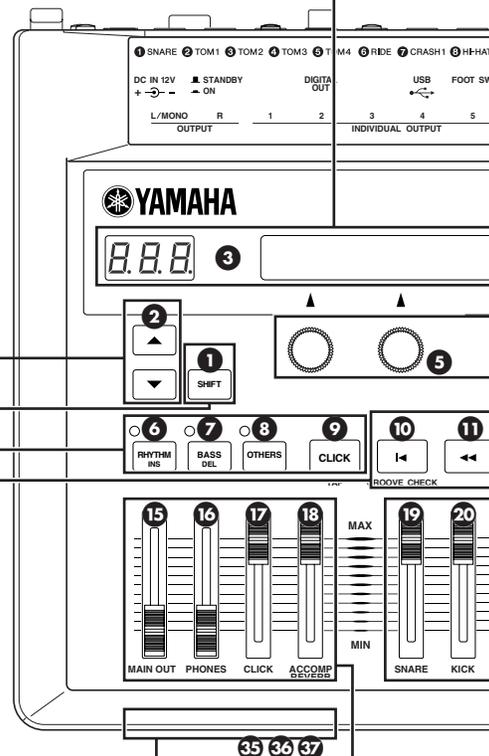
Règle le volume de sortie du mixage stéréo de la sortie PHONES. Ce réglage est indépendant du réglage des sorties stéréo MAIN OUT.

17 Curseur CLICK

Détermine le niveau de sortie du clic sur le Jack de sortie spécifié (page 81).

18 Curseur ACCOMP/REVERB

Détermine le volume sonore sauf pour les sons rythmiques (canal MIDI 10). Appuyez sur la touche SHIFT tout en utilisant ce curseur pour contrôler le niveau global de retour de la réverbération.

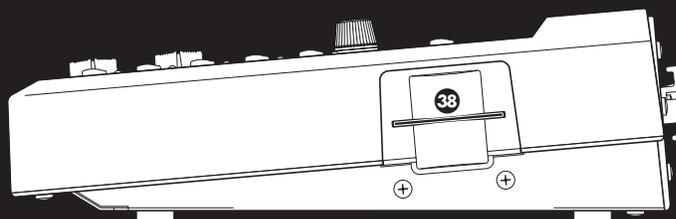


4 Touche Audition

Appuyez sur cette touche pour écouter une voix cible lors de l'édition d'un kit de batterie, tout comme vous effleurez un pad pour cette voix. En appuyant sur cette touche tout en maintenant la touche SHIFT, vous pouvez interrompre la reproduction d'une voix en boucle ou d'un morceau de pad.

5 Molette de données

Utilisez chaque bouton pour régler la valeur de paramètre affichée par l'écran LCD. En appuyant simultanément sur la touche SHIFT et en tournant le bouton, vous pouvez augmenter/diminuer la valeur par pas plus importants.

Panneau latéral**Emplacement CARD**

Insérez une carte de mémoire SmartMedia optionnelle (3,3 V) (page 90).

Modes de fonctionnement**25 Touche PLAY**

Sélectionne un kit de batterie ou un morceau (mode d'utilisation élémentaire).

26 Touche CHAIN

Appuyez pour utiliser des kit et morceaux différents en chaîne.

27 Touche UTILITY

Appuyez sur cette touche pour accéder aux réglages système, aux fonctions d'échantillonnage et aux fonctions de carte mémoire.

28 Touche SONG JOB

Appuyez pour éditer un morceau utilisateur.

29 Touche TRIGGER

Appuyez pour éditer les paramètres de déclenchement d'un kit.

30 Touche VOICE

Appuyez pour éditer les paramètres de sons d'un kit.

31 Touche EFFECT

Appuyez pour éditer les paramètres d'effets d'un kit de batterie.

Autres opérations**32 Touche STORE**

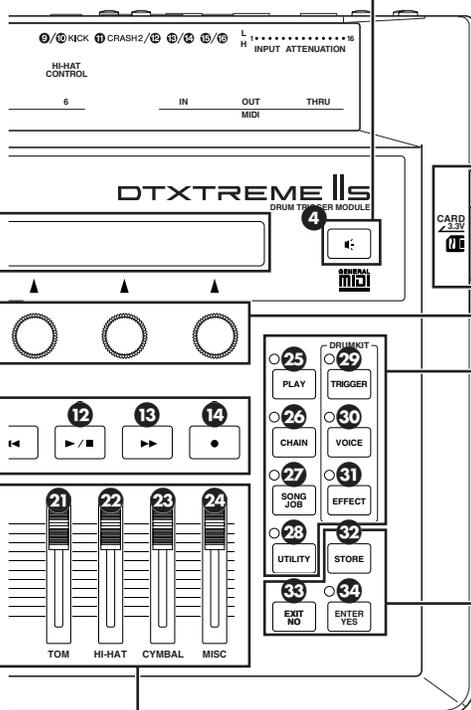
Appuyez pour sauvegarder un kit ou une chaîne.

33 Touche EXIT/NO

Appuyez sur cette touche pour quitter chaque mode de fonctionnement, ou pour annuler une opération en présence d'un message de confirmation affiché à l'écran.

34 Touche ENTER/YES

Appuyez sur cette touche pour déterminer une valeur de paramètre, ou pour exécuter une opération en présence d'un message de confirmation affiché à l'écran.

**Réglages de volume des instruments de rythme et de batterie****19 Curseur SNARE**

Détermine le niveau de la caisse claire.

20 Curseur KICK

Détermine le niveau de la grosse caisse.

21 Curseur TOM

Détermine le niveau des toms.

22 Curseur HI-HAT

Détermine le niveau du charleston.

23 Curseur CYMBAL

Détermine le niveau des cymbales.

24 Curseur MISC

Détermine le niveau de divers sons de batterie et de percussion — autres que les sons de caisse claire, grosse caisse, toms, charleston, et cymbales Ride et Crash.

REMARQUE

En maintenant la touche SHIFT enfoncée et en déplaçant les curseurs 19 à 24, vous pouvez régler le niveau de départ de réverbération ou le niveau de la sortie individuelle de l'instrument correspondant (page 27).



Plan de face avant

Face arrière

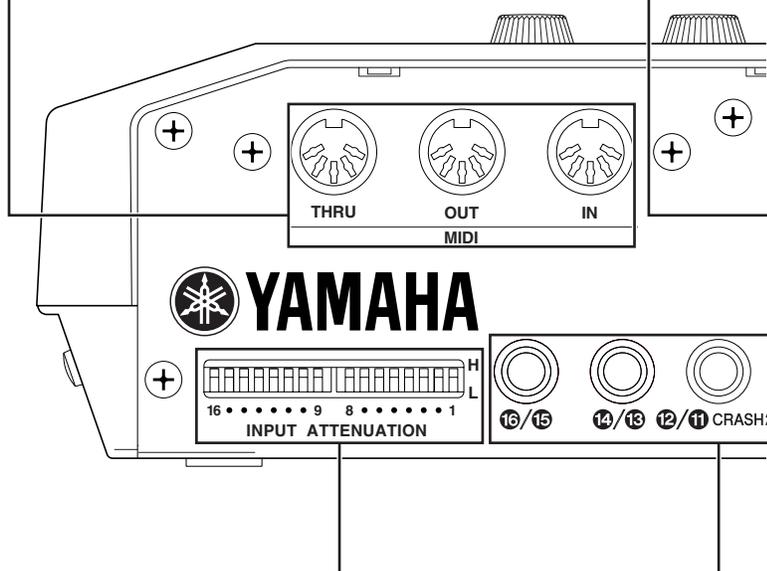
E/S MIDI

Embase MIDI IN, OUT et THRU

Utilisez les embases MIDI pour transférer les données MIDI entre le DTXTREM II et un équipement externe (séquenceur, expandeur, etc.) (page 18).

Port USB

En connectant le DTXTREM II à votre ordinateur par câble USB, vous pouvez transférer des données MIDI entre deux appareils. Vous n'avez pas besoin de câble ou d'interface MIDI, et vous libérez le port série de l'ordinateur (page 18).



Commutateurs INPUT ATTENUATION

Chaque commutateur correspond à un Jack d'entrée de contrôleur et règle sa sensibilité. Ceci permet la connexion de Pads et capteurs avec un signal plus faible. Réglez le commutateur sur H pour augmenter la sensibilité.

9/10 KICK à 15/16

Chacune de ces entrées accepte deux signaux de déclenchement séparés de deux Pads mono connectés à l'aide d'un câble en Y avec un Jack stéréo du côté de l'entrée Trigger et de deux connecteurs mono du côté du Pad. Si vous utilisez un câble mono (câble blindé avec Jack mono à chaque extrémité), le signal de déclenchement sera affecté aux entrées impaires (9, 11, 13, or 15). Consultez le chapitre « Produits compatibles » (page 14) pour connaître le Pad recommandé pour chaque entrée.

Entrées de contrôleurs Trigger

Sorties Audio

Sorties individuelles 1 à 6

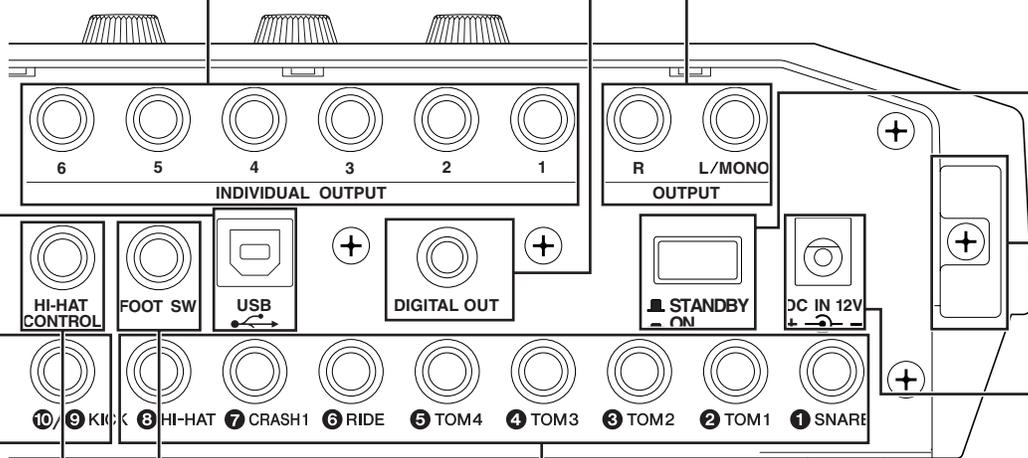
Chacun de ces Jacks permet la sortie séparée des sons de batterie (page 53) ou du clic (page 81) — utile pour la connexion à une console de scène ou d'enregistrement.

Connecteur DIGITAL OUTPUT

Connectez à l'entrée numérique coaxiale (S/P DIF) de l'équipement audionumérique externe. Ce connecteur transmet le même signal audionumérique stéréo que le signal disponible aux sorties Jack OUTPUT L/MONO et R. Le curseur de volume MAIN OUT **15** n'a cependant aucune incidence sur le volume de sortie de la sortie numérique (le signal de la sortie numérique reste constamment à son volume maximal).

Jacks OUTPUT L/MONO et R

Transmet les signaux de sortie mixés en stéréo et à niveau ligne du DTXXTREME IIs à d'autres équipements audio (amplis, console, etc.). Utilisez deux câbles blindés avec un Jack 6,35 mm à l'une ou aux deux extrémités. Connectez ces câbles aux Jacks L/MONO et R Jacks pour une utilisation stéréo. Connectez uniquement au Jack L/MONO pour une utilisation mono.



Alimentation

Interrupteur STANDBY/ON

Place le DTXXTREME IIs sous/hors tension.

Fixation du câble

Fixez le cordon de l'adaptateur secteur pour l'ancrer correctement.

Embase DC IN

Connectez l'adaptateur secteur fourni (PA-5C ou PA-5D).

Jack HI-HAT CONTROL

Connectez un commutateur au pied pour charleston (série Yamaha HH). Vous pouvez également utiliser ce contrôleur comme contrôleur MIDI (page 45).

Jack FOOT SW

Connectez un pédalier (Yamaha FC4 ou FC5). Vous pouvez assigner différentes fonctions aux commutateurs au pied (page 46).

1 SNARE à 8 HI-HAT

Chacune de ces entrées accepte deux signaux de déclenchement d'un double Pad connecté à l'aide d'un câble stéréo (câble blindé avec Jack stéréo à chaque extrémité). Si vous utilisez un Pad mono, utilisez uniquement le signal de capteur de la peau.

Configuration

Pads et capteurs

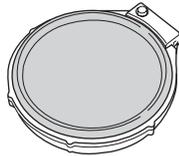
Produits compatibles

Vous pouvez utiliser le DTXXTREME IIs avec tous les Pads Yamaha. Étant donné que chaque Pad est conçu pour une application précise, vous devrez vérifier quels produits correspondent le mieux à l'entrée spécifique du DTXXTREME IIs que vous souhaitez utiliser. Lors de l'achat de Pads supplémentaires, consultez le tableau suivant pour vous assurer d'une compatibilité maximale.

REMARQUE Pour obtenir de plus amples renseignements sur les Pads Yamaha, consultez la brochure des produits DTXXTREME IIs ou le site Internet de Yamaha.

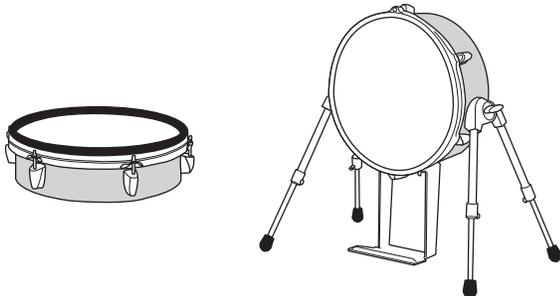
Pad de batterie (TP100/TP120SD)

Nouvelle série de pads de batterie possédant une tête en caoutchouc dernier cri. Lorsque vous les utilisez avec une caisse claire ou un tam-tam, ces pads peuvent produire un véritable changement de ton continu grâce à un capteur de position sur trois zones. Ces pads font également appel à un nouveau contrôleur de pads qui permet d'ajuster le ton de la caisse claire ou du tam-tam (au travers, par exemple, de l'accordage) lors de la reproduction du kit.



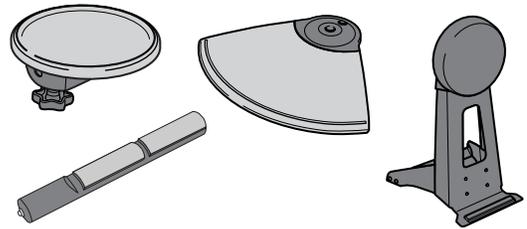
Pads à véritable peau (séries RHP/KP)

Ces Pads offrent une caisse en bouleau et acajou avec une véritable peau — comme sur une batterie acoustique. Cette série offre trois Pads différents pour la grosse caisse, caisse claire et les toms. Les Pads ont été conçus pour fonctionner avec le Yamaha System Drums.



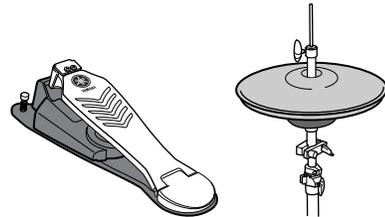
Pads caoutchouc (séries TP/PCY/KP/BP)

Gamme standard de Pads et capteurs en caoutchouc. En plus des Pads simples et doubles traditionnels (les Pads doubles possèdent un capteur supplémentaire sur le cercle), vous disposez de quelques nouveaux Pads avec détection sur trois zones de frappe. Ces Pads sont pratiques pour déclencher des morceaux ou pour passer à un autre kit ou morceau dans le cas d'une lecture en chaîne.



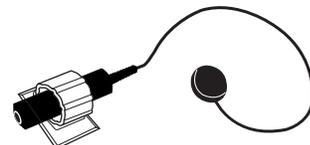
Contrôleur de charleston (séries HH/RHH)

Indispensable pour un jeu subtil au charleston dans une configuration DTXXTREME IIs. Sélectionnez votre combinaison de « pédales et cymbales » de charleston préférées, comme par exemple, un contrôleur de la série HH et un Pad de la série TP. Vous pouvez même choisir un véritable pied de charleston (comme les éléments de la série HS Yamaha) et un Pad RHH130 avec détection sur deux zones.



Capteurs pour batteries acoustiques (séries DT)

Ces capteurs sont conçus pour être montés sur batteries acoustiques. Ils sont idéaux pour étendre les possibilités de votre kit acoustique à l'aide des sons du DTXXTREME IIs. Chaque capteur produit un seul déclenchement. Le fait de placer deux capteurs sur la caisse claire ne produira pas le même résultat que si vous utilisez un Pad à double déclenchement.



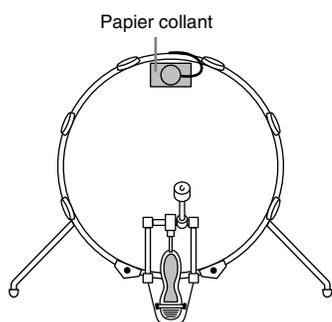
Fixation d'un capteur

Pour utiliser vos toms acoustiques pour déclencher un module électronique, vous devez utiliser un capteur Yamaha de la série DT. Suivez les précautions suivantes et fixez les capteurs en suivant les indications mentionnées dans l'illustration suivante.

- Tout d'abord, enlevez toute poussière ou toute trace de saleté sur la peau ou le tom sur lequel vous souhaitez appliquer le capteur, à l'aide d'un tissu humide avec de l'eau ou de l'alcool (ne pas utiliser de solvants chimiques), puis fixez le capteur.
- Couvrez le capteur et le cordon avec du ruban adhésif pour éviter toute déconnexion accidentelle causée par les vibrations.
- Le phénomène de double déclenchement accidentel peut survenir si la peau produit un son long ou si les vibrations sont irrégulières. Dans ce cas, modifiez l'accordage ou étouffez la peau pour éviter les vibrations. Nous vous conseillons d'utiliser un étouffoir à bague.

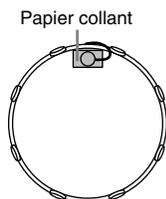
Fixation sur une grosse caisse

Fixez le capteur près du cercle, sur la peau du côté de la batte. Contrôlez que le capteur ne touche pas le cercle.



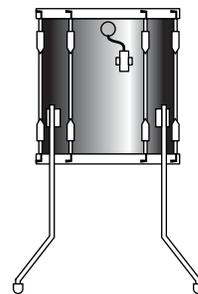
Fixation sur une caisse claire

Fixez le capteur à l'opposé du batteur sur la peau supérieure près du cercle. Contrôlez que le capteur ne touche pas le cercle.



Fixation sur un tom

Fixez le capteur sur la caisse près du cercle. Contrôlez que le capteur ne touche pas le cercle ou d'autres parties du kit (caisse claire, autres toms, instruments de percussion, etc.).



Pour enlever un capteur

Vous devez ôter le capteur lors du remplacement d'une peau. Avant de changer de peau, enlevez l'élément actif du capteur avec une attention particulière - utilisez un couteau ou tout autre objet similaire. Attention à ne pas tirer sur le cordon.

REMARQUE Lorsque vous remplacez le capteur, enlevez complètement les restes du ruban adhésif et refixez le capteur en utilisant un ruban adhésif neuf. Les restes de ruban non nettoyés peuvent causer des problèmes de sensibilité de déclenchement (mauvaise détection, double déclenchement, etc.).

Connexion des capteurs

En vous aidant du tableau suivant, connectez chaque Pad au Jack d'entrée capteur approprié du DTXTREME IIs (face arrière). Les noms sont indiqués à côté de chaque Jack, simplifiant le repérage.

Tableau d'adaptation Pad/entrée

O=Oui, N=Non

Nouveau	Modèle n°	Nom du modèle	Entrée capteur	1	2, 3, 4, 5	6, 7	8	9/10	11/12-15/16
			Configurations du cercle	Caisse claire	Tom	Cymbales	Charleston	Grosse caisse	Cymbales et autres
			Détection sur 3 zones	O	O	O	O	N	N
			Compatibilité de Pad	O	O	N	N	N	N
				1	2, 3, 4, 5	6, 7	8	9/10	11/12 to 15/16
	TP60	Pad de tom	▲	▲	(▲)	▲	(▲)	▲	▲
	TP65	Pad de tom	●	●	(●)	●	(▲)	▲	▲
	TP65S	Pad de tom	●	●	(●)	●	(▲)	▲	▲
	TP80	Pad de tom	▲	▲	(▲)	▲	(▲)	▲	▲
	TP80S	Pad de tom	■	■	(■)	■	(▲)	▲	▲
✓	TP100	Pad de tom	●	●	(●)	(●)	(▲)	▲	▲
✓	TP120SD	Pad d caisse claire	●	●	(●)	(●)	(▲)	▲	▲
	RHP80	Pad à vraie peau	■	■	(▲)	▲	(■)	■	■
	RHP100	Pad à vraie peau	■	■	(▲)	▲	(■)	■	■
	RHP120	Pad à vraie peau	■	■	(▲)	▲	(■)	■	■
	RHP120SD	Pad à vraie peau	■	■	(▲)	▲	(■)	■	■
✓	RHH130	Pad de charleston	(■)	(■)	(■)	●	(▲)	(▲)	(▲)
	PCY10	Pad de cloche de cymbale	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	(▲)	▲
	PCY60	Pad de cymbale	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	(▲)	▲
	PCY65	Pad de cymbale	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	(▲)	▲
	PCY65S	Pad de cymbale	(■)	(■)	■	(■)	(▲)	(▲)	▲
	PCY80	Pad de cymbale	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	(▲)	▲
	PCY80S	Pad de cymbale	(■)	(■)	■	(■)	(▲)	(▲)	▲
✓	PCY130	Pad de cymbale	(▲)	(▲)	▲	(▲)	(▲)	(▲)	▲
✓	PCY130S	Pad de cymbale	(■)	(■)	■	(■)	(▲)	(▲)	▲
✓	PCY150S	Pad de cymbale	(●)	(●)	●	(●)	(▲)	(▲)	▲
	KP60	Pad de grosse caisse	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲
	KP65	Pad de grosse caisse	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲	▲	▲
	KP80	Pad de grosse caisse	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲	▲	▲
	KP80S	Pad de grosse caisse	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲	▲	▲
	KP120	Pad de vraie grosse caisse	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	▲	▲	▲
	BP80	Bar Pad	(▲)	(▲)	(▲)	(▲)	(■)	■	■
	DT10	Capteur pour tom	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	DT20	Capteur pour tom	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	DT30	Capteur pour tom	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	HH80A	Contrôleur de charleston							
	HH60	Contrôleur de charleston							
	HH65	Contrôleur de charleston							

● Trois voix à choisir parmi pad, rim 1 et rim 2.

■ Deux voix à choisir parmi pad et rim.

▲ Une voix à choisir parmi pad.

* Les combinaisons en parenthèses indiquent qu'elles ne correspondent pas avec le son du Preset.

REMARQUE Un contrôleur de charleston de la série HH connecté à l'embase Jack FOOT SW peut être utilisé comme deuxième grosse caisse (page 46).

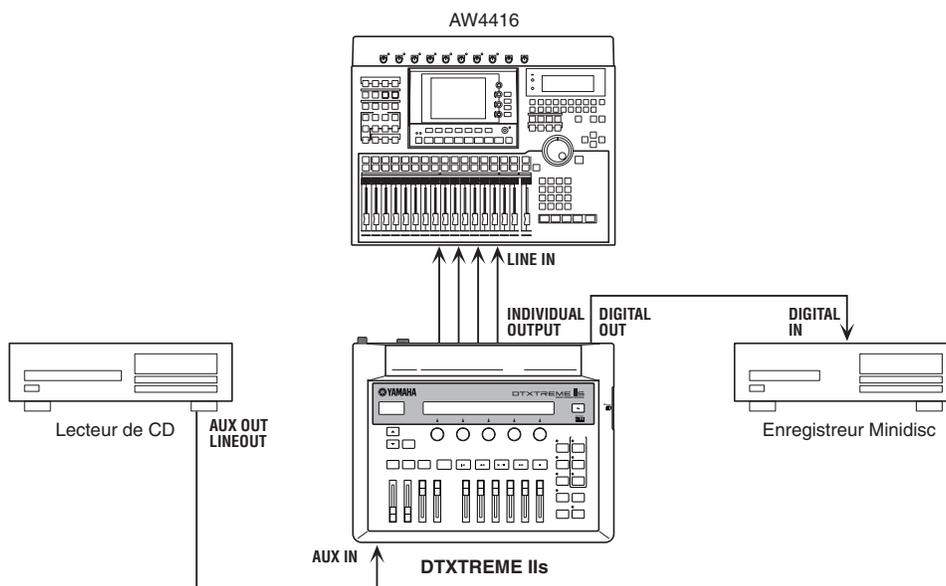
REMARQUE Lorsque vous utilisez des capteurs sur des kits acoustiques, réglez les commutateurs INPUT ATTENUATION en position H (dans le cas inverse, réglez sur L) et réglez la sensibilité de l'entrée du capteur (page 36).

Périphériques

En plus de l'addition du système de gestion des capteurs intégré, le DTXTREME IIs est également équipé d'un générateur de sons MIDI, d'un séquenceur, de fonctions de mixage et d'effets divers. Ce système complet vous permet d'utiliser le DTXTREME IIs directement sans éléments extérieurs, dès que vous avez connecté les Pads et placé l'appareil sous tension. De plus, le système peut aisément évoluer avec d'autres périphériques, grâce aux nombreux formats de connexion dont il dispose. Nous allons vous indiquer quelques exemples de connexions audio et MIDI au DTXTREME IIs.

Connexions audio

Lorsque vous enregistrez votre jeu sur le DTXTREME IIs ou lorsque vous mélangez les sons sur une console externe, connectez comme suit (le Yamaha AW4416 sert de mélangeur et d'enregistreur dans les deux cas) :



Les Jacks OUTPUT (L/MONO et R) et INDIVIDUAL OUTPUT (1 à 6) fournissent des signaux à niveau ligne, que vous ayez connecté un casque ou non. Ces Jacks sont mono. Utilisez des câbles avec un Jack mono du côté du DTXTREME IIs et le connecteur adapté de l'autre côté.

Utilisez les deux sorties OUTPUT (L/MONO et R) pour travailler en stéréo. Pour travailler en mono utilisez la sortie L/MONO.

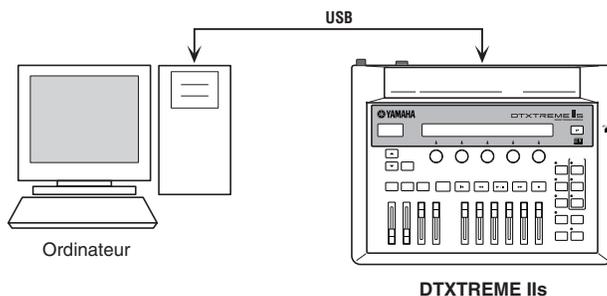
Connectez le casque à la sortie PHONES pour écouter le signal de la sortie stéréo (identique aux sorties OUTPUT). Vous ne pouvez pas écouter le son des sorties individuelles au casque.

La sortie DIGITAL OUTPUT transmet le signal stéréo en numérique par câble coaxial (S/PDIF). Le signal de la sortie numérique est identique au signal de la sortie stéréo.

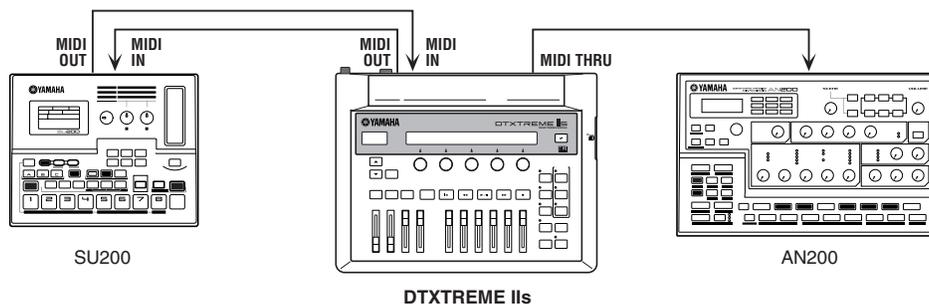
Les signaux externes connectés à l'entrée AUX IN peuvent être écoutés au casque avec les sons du DTXTREME IIs (page 75) et peuvent être échantillonnés pour obtenir un son de batterie supplémentaire (page 83). Dans les deux cas, vous pouvez régler le niveau de l'entrée AUX IN à l'aide du réglage AUX IN VOL.

Connexions MIDI

Le DTXTREME IIs dispose de connexions USB et MIDI (IN/OUT/THRU) pour le transfert de données MIDI de/vers un équipement MIDI externe.



Le port USB permet l'échange bi-directionnel de données MIDI entre le DTXTREME IIs et un ordinateur, à l'aide d'un seul câble USB. Par la connexion USB, vous pouvez enregistrer ce que vous jouez sur la batterie — ainsi que relire le morceau à l'aide du séquenceur MIDI de votre ordinateur. Vous pouvez également jouer les sons internes du DTXTREME IIs depuis une séquence MIDI lue par l'ordinateur ou l'enregistrer comme morceau de musique du DTXTREME IIs.



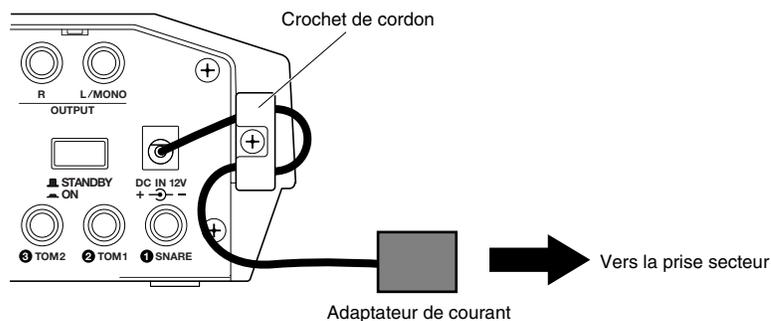
Les ports MIDI permettent le transfert unidirectionnel des données MIDI. Utilisez la sortie MIDI OUT pour déclencher un module sonore externe à l'aide des Pads ou d'un morceau du DTXTREME IIs. Utilisez l'entrée MIDI IN pour contrôler le module sonore du DTXTREME IIs par un appareil externe. Utilisez l'embase MIDI THRU pour utiliser un expandeur supplémentaire. Les signaux sont les mêmes que ceux reçus en entrées MIDI IN. Si vous souhaitez partager un expandeur externe entre le DTXTREME IIs et un contrôleur externe, connectez le contrôleur à l'entrée MIDI IN, connectez l'expandeur à la sortie MIDI OUT et utilisez la fonction MIDI Merge (page 79).

REMARQUE Vous ne pouvez pas utiliser à la fois les ports USB et MIDI. Lorsque vous connectez un câble USB au DTXTREME IIs, les ports MIDI sont désactivés. Si vous utilisez les deux ports à la fois, les ports MIDI ne fonctionneront pas. Ceci dit, si vous souhaitez réaliser une connexion USB temporaire à un ordinateur, laissez les appareils MIDI connectés au DTXTREME IIs. La connexion USB ne risque en aucun cas d'endommager vos équipements MIDI.

Alimentation

Alimentation secteur

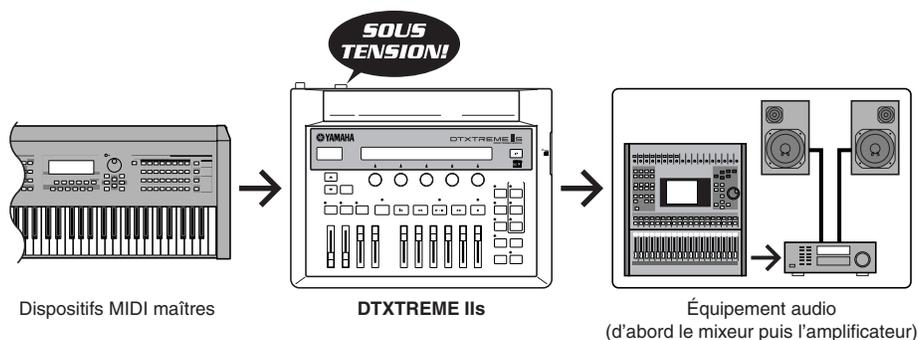
Vérifiez que l'interrupteur STANDBY/ON est en position STANDBY. Raccordez l'adaptateur secteur à l'embase DC IN du DTXXTREME II_s (face arrière). Attachez le fil à la fixation. Branchez l'adaptateur à une prise secteur.



Toujours utiliser l'adaptateur fourni (PA-5C ou PA-5D). L'utilisation d'un adaptateur différent peut créer un dysfonctionnement voire des dommages au DTXXTREME II_s. Veillez à débrancher l'adaptateur de la prise secteur en cas de non-utilisation prolongée.

Ordre de mise sous tension

Lorsque vous avez réalisé toutes vos connexions, (contrôleurs, audio, MIDI), placez tous les volumes du DTXXTREME II_s et des autres équipements au minimum. Placez votre système sous tension dans l'ordre du trajet du signal (d'abord le DTXXTREME II_s, puis ensuite les amplificateurs ou enceintes actives).



Le DTXXTREME II_s affiche un écran de chargement, puis l'écran du mode de lecture PLAY. Vous pouvez commencer à jouer.

```
KIT=P1  SONG=P1  TEMPO  BEAT  CLICK  
Kit name Songname  ♩=107  4/4  ♩
```

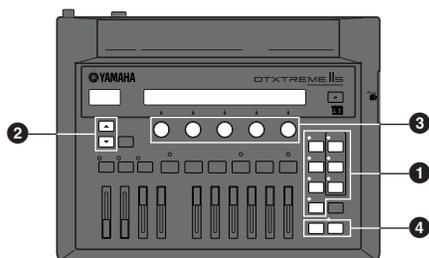
Si vous êtes prêt, lisez la page suivante pour obtenir de plus amples renseignements sur l'utilisation du système DTXXTREME II_s.



Lors de la mise hors tension de votre système, placez tous les volumes au minimum, puis placez vos équipements hors tension dans l'ordre inverse du trajet du signal.

Opérations élémentaires

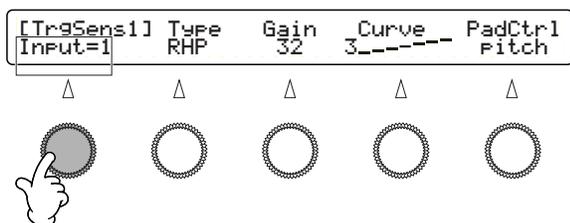
Toutes les fonctions du DTXTREME IIs sont gérées par les différents réglages de la face avant et par l'écran. Dans ce chapitre, nous expliquons comment utiliser ces réglages.



1 Le DTXTREME IIs offre sept modes d'utilisation. Vous pouvez sélectionner chaque mode en appuyant sur la touche correspondante. Un témoin s'allume, vous indiquant le mode utilisé. Lors de la mise sous tension ou lorsque vous quittez un mode, le DTXTREME IIs revient au mode PLAY - le témoin PLAY s'allume (vous ne pouvez pas quitter ce mode).

2 Utilisez les touches Page (▲/▼) pour vous déplacer parmi les pages de réglage (écran LCD).

3 Sous l'écran, vous trouverez cinq boutons. Chaque bouton correspond à un paramètre indiqué sur l'écran LCD au-dessus et permet de modifier la valeur du paramètre. Pour modifier les valeurs plus rapidement maintenez la touche SHIFT enfoncée pendant le réglage. Lorsque vous éditez un kit de batterie et que vous souhaitez utiliser le même paramètre pour différents réglages (entrées Trigger 1 à 16, etc.), utilisez le bouton de gauche pour changer de réglage sans quitter l'écran affiché.



4 Lorsque vous êtes sur une page spécifique ou lorsque vous êtes en train de réaliser un réglage spécifique et que le témoin ENTER/YES clignote, cela signifie que vous devez répondre YES ou NO. Appuyez simplement sur la touche ENTER/YES pour valider ou sur EXIT/NO pour annuler l'opération.

Lorsque vous appuyez sur STORE pour sauvegarder des données modifiées, le témoin ENTER/YES clignote. Dans ce cas, appuyez sur la touche ENTER/YES pour sauvegarder les modifications ou sur EXIT/NO pour annuler la sauvegarde.

REMARQUE La plupart des réglages sont sauvegardés automatiquement : vous n'avez besoin de confirmer que lorsque l'appareil vous le demande.

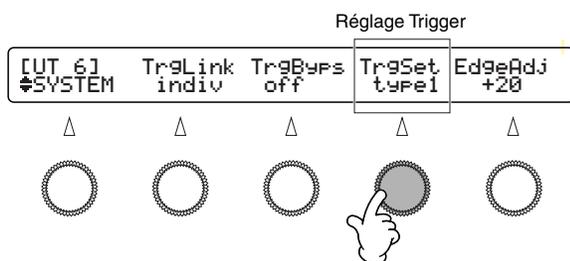
En fait, vous savez déjà tout pour commencer à travailler avec le DTXTREME IIs. Toutes les opérations importantes doivent être confirmées ou annulées. Cependant, vous devez tout d'abord réaliser un réglage très important avant de pouvoir jouer. Voici un moyen de mettre en pratique ce que nous venons de voir...

Réglez les entrées Trigger Input en fonction des Pads connectés

Étant donné que chaque Pad possède ses propres caractéristiques, vous devez régler l'entrée de chaque instrument en fonction du Pad. Le DTXTREME IIs offre six réglages de déclenchement. Sélectionnez le réglage correspondant à votre équipement.

1. Appuyez sur la touche UTILITY. Appuyez ensuite plusieurs fois sur la touche Page (▼) jusqu'à ce que la page [UT 6] SYSTEM TRIGGER s'affiche.

2. Sélectionnez un réglage de déclenchement TrgSet parmi les six Presets. Si vous avez acheté le DTXTREME IIs avec les Pads recommandés, vous trouverez le réglage correct (type1 à type6) pour votre configuration.



		Réglage Trigger					
Jack entrée Trigger		type1	type2	type3	type4	type5	type6
SNARE	1	TP 120SD	TP 120SD	any RHP	any RHP	TP 65S	any TP
TOM1	2	TP 100	TP 65S	any RHP	any TP	any TP	any TP
TOM2	3	TP 100	TP 65S	any RHP	any TP	any TP	any TP
TOM3	4	TP 100	TP 65S	any RHP	any TP	any TP	any TP
TOM4	5	TP 100	TP 65S	any RHP	any TP	any TP	any TP
RIDE	6	PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S	any PCY	any PCY	any PCY
CRASH1	7	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY
HI-HAT	8	RHH 130	RHH 130	RHH 130	any TP	any TP	any TP
KICK	9	any KP	any KP	KP 120	KP 120	any KP	any KP
(réservé)	10	any KP	any KP	KP 120	KP 120	any KP	any KP
CRASH2	11	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY
(réservé)	12	any TP					
(réservé)	13	any PCY					
(réservé)	14	any TP					
(réservé)	15	any TP					
(réservé)	16	any TP					

REMARQUE Les Pads avec la mention « any (Tout) » sont parfois limités dans leur capacité à restituer tous les sons disponibles. Consultez la section « Connexions des capteurs » (page 16).

3. Lorsque vous avez fini les réglages, appuyez sur la touche EXIT/NO pour revenir en mode PLAY.

Vous êtes maintenant prêt à utiliser le DTXTREME IIs. Passez à la section Play pour apprendre à utiliser certaines fonctions de jeu du DTXTREME IIs.

REMARQUE Les Presets de déclenchement (type1 à type6) sont utilisés pour les Presets de kits (P1 à P90). Lorsque vous utilisez l'un des kits utilisateur (U1 à U40 ou C1 à C99), utilisez vos propres réglages de déclenchement copiés à partir d'un Preset ou créés de toute pièce. Consultez la section Réglages de déclenchement (page 36).

Section de reproduction

Lors de la mise sous tension, le DTXTREME II s'ouvre toujours sur le mode Play (Reproduction). Il s'agit du mode qui vous permet de commencer à travailler et à jouer avec le DTXTREME II — simplement en sélectionnant un kit de batterie et un morceau à reproduire (ou en procédant à des éditions dans d'autres modes). D'autres fonctions liées aux performances sont également accessibles dans le mode Play.

Vous pouvez reproduire n'importe quel kit de batterie choisi parmi les 90 kits présélectionnés (P1 à P90) et les 40 kits utilisateur (U1 à U40) que vous pouvez créer et stocker dans la mémoire du DTXTREME II. Vous pouvez également sélectionner un morceau principal parmi morceaux présélectionnés (numéros de morceau commençant par P, Q et R) et 32 morceaux utilisateur que vous pouvez enregistrer dans la mémoire du DTXTREME II (page 60). En utilisant une carte mémoire en option pour stocker vos kits utilisateur (C1 à C99), vous disposez d'un nombre quasiment illimité de kits de batterie.

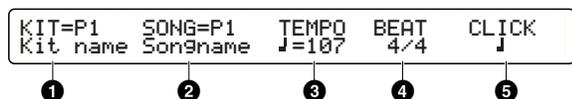
Utilisez n'importe quelle combinaison de kit de batterie et de morceau pour vos répétitions, des concerts improvisés, etc. Vous pouvez même créer un solo de batterie complexe en contrôlant la reproduction de jusqu'à quatre morceaux à l'aide des pads (voir Morceau de pad, page 25).

Dans cette section, nous allons évoquer quelques fonctions du mode Play telles que:

- Sélections élémentaires
- Réglages de lecture
 - Lecture du clic
 - Lecture des morceaux
 - Curseurs
- Fonction Tap Tempo
- Fonction Groove Check
- Lecture en chaîne

Sélections élémentaires

Depuis cet écran par défaut, vous pouvez sélectionner et régler certains paramètres élémentaires comme le kit de batterie, le morceau, le tempo, le temps et le clic. Ces paramètres peuvent être modifiés à volonté pendant le jeu (kit, clic, ou morceau).



1 KIT

Sélectionne un kit de batterie. Le nom et le numéro du kit s'affichent. P1 à P90 correspondent aux Presets, U1 à U40 correspondent aux kits utilisateur. C1 à C99 correspondent aux kits utilisateur sur carte mémoire (disponibles uniquement avec la carte insérée dans son support. Dans le cas contraire, « No Card » s'affiche).

❑ Réglages: P1-P90, U1-U40, C1-C99

2 SONG

Sélectionne le morceau principal souhaité avec le kit sélectionné. Le nom et le numéro du morceau s'affiche. Les numéros de morceaux commençant avec les lettres P, Q et R sont des Presets. Les morceaux avec la lettre P sont des démos, les morceaux avec la lettre Q conviennent pour l'entraînement, les morceaux avec la lettre R conviennent comme morceaux de Pad, les morceaux U1 à U32 sont des morceaux utilisateur. C1 à C99 sont les morceaux utilisateur sauvegardés sur carte mémoire (disponibles uniquement avec la carte insérée dans son support. Dans le cas contraire, « No Card » s'affiche).

❑ Réglages: Morceau Preset ou utilisateur

3 TEMPO

Détermine le tempo du morceau ou du clic.

❑ Réglages: 30-300

REMARQUE Le TEMPO n'est pas réglable lorsque « J=ext » est affiché (lorsque le DTXTREME II est synchronisé sur une horloge externe (page 82).

REMARQUE Étant donné que chaque morceau contient des informations sur le tempo de lecture, votre réglage de tempo sera remplacé par celui du morceau lors de la sélection d'un morceau ou du retour au début du morceau. Si ceci vous gêne, vous pouvez décider de demander à l'appareil d'ignorer le tempo initial sauvegardé avec le morceau et d'utiliser VOTRE tempo (page 82).

4 BEAT

Détermine la signature rythmique du morceau ou du clic.

❑ Réglages: 1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16

REMARQUE Si votre réglage de mesure est différent de celui du morceau chargé, le clic de décompte spécifié par le réglage CLICK 5 ne correspondra pas à la mesure du morceau. C'est tout à fait normal, et c'est une technique utile pour compter sur une phrase difficile — par exemple, utiliser un décompte en 3/8 sur un morceau en 4/4. Le clic et le temps se synchronisent lorsque vous ramenez le morceau au début, ou lorsque vous modifiez le réglage de temps du morceau initial lors de la lecture.

5 CLICK

Détermine le temps du métronome (comptage clic).

❑ Réglages: **Pour un réglage de temps BEAT 4 de 3/8, 6/8, 9/8, 12/8, 15/8:**

Noire pointée, croche, double-croche

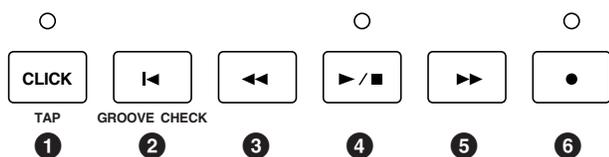
Pour les autres réglages du paramètre BEAT 4:

Croche, triolet de noires, croche, triolet de croches, double-croche, triolet de doubles-croches

REMARQUE Vous pouvez choisir le son du clic et son Jack de sortie (page 81).

Réglages de lecture

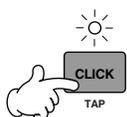
Utilisez les réglages de transport pour la lecture du morceau ou le clic.



Lecture du clic

Vous pouvez utiliser le clic du métronome seul ou avec le morceau.

1. Appuyez sur la touche CLICK **1** pour lancer la lecture du clic au tempo courant. Le témoin du clic clignote sur le tempo.



Clignote en rouge sur le premier temps de la mesure
Clignote en vert sur le reste des temps de la mesure

2. Appuyez à nouveau sur CLICK pour arrêter le clic.

REMARQUE Si vous appuyez sur la touche CLICK pendant la lecture d'un morceau, le clic se synchronise avec le morceau. Si vous lancez le morceau alors que le clic fonctionne déjà, le clic commence en synchronisation sur le morceau.

Lecture des morceaux

En plus des fonctions départ/arrêt du morceau, le DTXXTREME II vous permet de contrôler comment le morceau est lu, quelle partie, etc.

Réglages de transport

1. Appuyez sur la touche Start/Stop **4** pour lancer la lecture du morceau. Le témoin Start/Stop s'allume.
2. Appuyez à nouveau sur la touche the Start/Stop pour arrêter la lecture. Le témoin Start/Stop s'éteint. Si vous appuyez à nouveau sur la touche Start/Stop, la lecture reprend depuis le point d'arrêt.

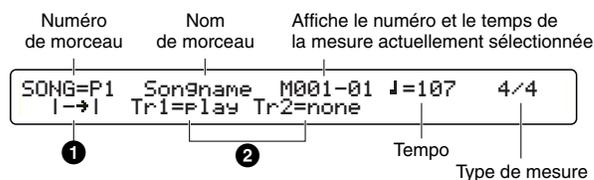
Lorsque le morceau est arrêté, vous pouvez utiliser les touches de contrôle suivantes pour déplacer le point de lecture :

- 2 **Reset** — retour au début du morceau.
- 3 **Rewind** — retour au premier temps de la mesure précédente.
- 4 **Forward** — avance au premier temps de la mesure suivante.

REMARQUE Vous pouvez utiliser la touche Record **6** pour lancer l'enregistrement d'un morceau utilisateur (page 60).

Réglages de morceau

Pour certains réglages de morceau spécifiques, vous pouvez afficher l'écran de réglage des morceaux en appuyant sur la touche Page (▼). Vous pouvez alors spécifier comment vous souhaitez lire chaque piste et contrôler d'autres informations relatives au morceau.



REMARQUE Les informations de morceau sont indiquées sur la ligne supérieure de l'écran. Les réglages de tempo et de temps sont sauvegardés avec le morceau. Vous pouvez les modifier temporairement dans l'écran par défaut.

1 Méthode de lecture

Détermine comment le morceau est lu. Lors de la lecture normale, le morceau est lu du début à la fin et s'arrête automatiquement. La lecture en mode Repeat lit le morceau en boucle jusqu'à ce que vous l'arrêtiez manuellement.

☐ **Réglages:** |→| (lecture normale), |↺| (lecture en boucle)

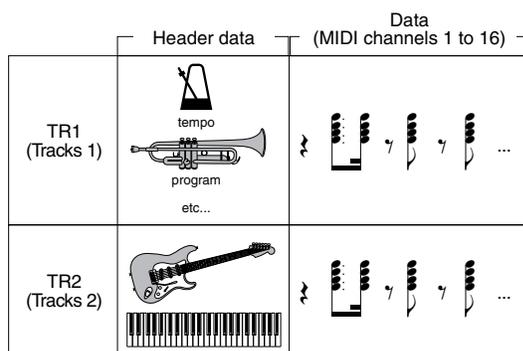
2 TRACK 1 & TRACK 2

Détermine si certains instruments du morceau doivent être joués ou coupés. Si une piste est vide, « none » s'affiche et le réglage ne peut pas être modifié.

☐ **Réglages:** Play (lecture), Mute (coupure)

À propos des morceaux

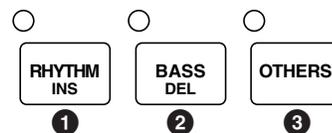
Un morceau regroupe deux pistes de séquence (Tracks 1 et 2) et les données d'en-tête. Les données d'en-tête du morceau contiennent les informations générales du morceau comme le tempo, la signature rythmique, les Program Change et les données de volume pour chaque canal MIDI. Les données sont automatiquement chargées avec le morceau. Chaque piste de séquence peut contenir des informations de jeu pour les canaux MIDI 1 à 16, comme avec un séquenceur classique. Lorsque vous lancez la lecture d'un morceau, ces données sont transmises au générateur sonore intégré pour la lecture des sons.



Chaque morceau peut être lu comme morceau principal ou comme morceau de Pad. Un morceau principal est un morceau sélectionné dans l'écran par défaut et lu à l'aide des touches de transport. Un morceau de Pad est un morceau assigné à une entrée de contrôleur et déclenché ou arrêté lorsque vous frappez un Pad assigné à cette commande. Chaque kit de batterie peut contenir des morceaux déclenchés par Pad (page 40). Certains Preset de kits disposent de tels morceaux. Étant donné que le DTXTREME IIs peut jouer un morceau principal et jusqu'à quatre morceaux déclenchés par Pad, vous pouvez déclencher une phrase de guitare ou un Break de cuivres en accord en frappant les Pads, tout en jouant sur le morceau principal.

Lectures des différents instruments

Les touches de sélection Part vous permettent d'activer/désactiver la lecture de certains instruments (canal MIDI) du morceau. Par exemple, vous pouvez couper la partie rythmique pour jouer le rythme vous-même à l'aide des Pads, ou vous pouvez accompagner uniquement la basse, ou encore, vous pouvez jouer avec un véritable bassiste en lisant tous les autres instruments de l'accompagnement. Les témoins des touches indiquent quels instruments sont activés (allumé) ou non (éteint). La partie est activée ou désactivée à chaque pression sur la touche. Appuyez sur la touche correspondante.



1 Touche RHYTHM/INS

Active ou désactive la lecture de la partie rythmique (canal MIDI 10) de la piste 1 du morceau. La partie rythmique de la piste 2 n'est pas affectée.

2 Touche BASS/DEL

Active ou désactive la basse (canal MIDI 3) du morceau.

3 Touche OTHERS

Active ou désactive la lecture des instruments autres que la basse et la section rythmique.

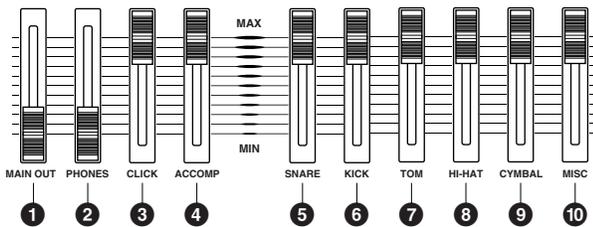
REMARQUE Le DTXTREME IIs utilise le canal MIDI 10 pour la partie rythme, le canal 3 pour la basse, et le reste (canaux 1, 2, 4 à 9, 11 à 16) pour les autres parties. Lorsque les touches de sélection de partie sont utilisées pour couper un instrument, les données de jeu correspondant aux canaux MIDI désactivés (y compris les données des ports MIDI IN ou USB) ne sont pas transmises au générateur sonore.

Curseurs

Le DTXTREME II intègre un mélangeur simple mais puissant. Vous disposez de dix curseurs en face avant pour régler les balances, la réverbération, et le niveau des sorties individuelles.

Réglage des balances

Les curseurs suivants vous permettent de régler la balance entre les instruments du kit de batterie, entre le kit de batterie, l'accompagnement, et le clic. Vous pouvez également régler le niveau du signal stéréo mixé sur les sorties OUTPUT et casque.



1 Curseur MAIN OUT

Règle le volume du mixage stéréo des sorties OUTPUT (L/MONO & R) et DIGITAL OUT.

2 Curseur PHONES

Règle le niveau du mixage stéréo de la sortie casque PHONES. Le niveau de ce signal est indépendant de celui des sorties générales stéréo (curseur MAIN OUT 1).

3 Curseur CLICK

Règle le niveau du clic sur la sortie spécifiée (page 81).

4 Curseur ACCOMP

Règle le niveau des parties d'accompagnement (autres que le canal MIDI 10) du morceau. Ceci vous permet de régler la balance entre le kit de batterie et les parties d'accompagnement lorsque vous accompagnez un morceau à la batterie.

5 Curseur SNARE

Règle le volume de la caisse claire.

6 Curseur KICK

Règle le volume de la grosse caisse.

7 Curseur TOM

Règle le volume des toms.

8 Curseur HI-HAT

Règle le volume du charleston.

9 Curseur CYMBAL

Règle le volume des autres cymbales (Ride, Crash, etc.).

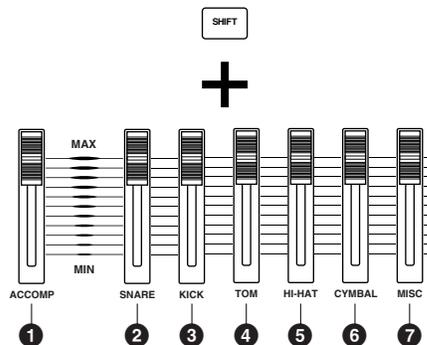
10 Curseur MISC

Règle le volume des sons rythmiques autres que ceux mentionnés précédemment.

REMARQUE Chaque curseur fonctionne comme un curseur sur une console de mixage. Vous pouvez régler le volume de chaque instrument d'accompagnement (données de morceau, page 72), et le volume de chaque instrument de percussion ou de la batterie (données de la batterie, page 49). Vous pouvez utiliser les curseurs ACCOMP et MISC pour régler le volume général du reste des instruments, tout en conservant les volumes relatifs à la même proportion.

Réglage de la réverbération

Vous pouvez régler le niveau de réverbération (effet système) appliquée à un instrument rythmique en déplaçant le curseur de volume associé et en maintenant la touche SHIFT enfoncée. Le curseurs doivent auparavant être réglés correctement pour contrôler la réverbération (page 75).



1 Touche SHIFT + curseur ACCOMP/REVERB

Règle le niveau de retour général de réverbération.

2 Touche SHIFT + curseur SNARE

Règle le niveau de départ de réverbération de la caisse claire.

3 Touche SHIFT + curseur KICK

Règle le niveau de départ de réverbération de la grosse caisse.

4 Touche SHIFT + curseur TOM

Règle le niveau de départ de réverbération des toms.

5 Touche SHIFT + curseur HI-HAT

Règle le niveau de départ de réverbération du charleston.

6 Touche SHIFT + curseur CYMBAL

Règle le niveau de départ de réverbération des autres cymbales (Ride, Crash, etc.).

7 Touche SHIFT + curseur MISC

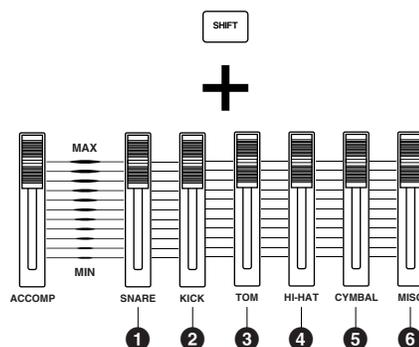
Règle le niveau de départ de réverbération de la caisse des sons rythmiques autres que ceux mentionnés précédemment.

REMARQUE Gardez à l'esprit que ces réglages sont interdépendants ; la modification d'un réglage peut ne pas avoir le résultat escompté. Par exemple, vous risquez de n'avoir que très peu, ou pas du tout, de réverbération si le réglage de départ est trop faible (page 53), ou si le niveau général de départ ou de retour est trop faible (page 57).

Réglage de niveau des sorties individuelles

Vous pouvez régler le niveau des SORTIES INDIVIDUELLES (Jacks 1 à 6) en maintenant la touche SHIFT enfoncée et en déplaçant les curseurs (page 53).

REMARQUE Les sons de batterie assignés aux sorties individuelles sont exclus du mixage stéréo et par conséquent, ne peuvent pas être écoutés sur les sorties stéréo (PHONES, OUTPUT L&R, DIGITAL OUT).



1 Touche SHIFT + curseur SNARE

Règle le niveau de la sortie INDIVIDUELLE 1.

2 Touche SHIFT + curseur KICK

Règle le niveau de la sortie INDIVIDUELLE 2.

3 Touche SHIFT + curseur TOM

Règle le niveau de la sortie INDIVIDUELLE 3.

4 Touche SHIFT + curseur HI-HAT

Règle le niveau de la sortie INDIVIDUELLE 4.

5 Touche SHIFT + curseur CYMBAL

Règle le niveau de la sortie INDIVIDUELLE 5.

6 Touche SHIFT + curseur MISC

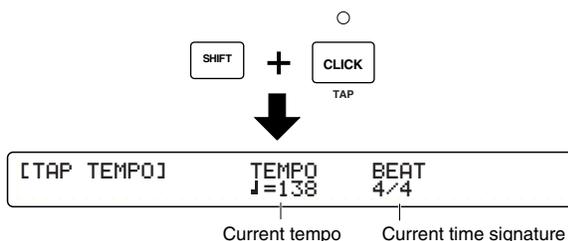
Règle le niveau de la sortie INDIVIDUELLE 6.

REMARQUE Étant donné que chaque instrument peut être assigné librement à n'importe quelle sortie (page 75), vous pouvez régler le niveau général de toutes les sorties avec un seul curseur. Par exemple, le curseur CYMBAL peut devenir le réglage de niveau général de toutes les cymbales, comprenant le charleston, ou uniquement pour la caisse claire, en fonction du réglage des sorties.

Fonction Tap Tempo

Cette fonction très pratique vous permet de régler automatiquement le tempo en frappant en rythme sur un Pad ou sur la touche Audition. Ceci s'avère particulièrement pratique lorsque vous souhaitez régler le tempo à la volée lors de la lecture d'un morceau ou du clic.

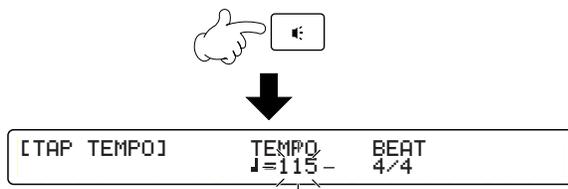
1. Ouvrez l'écran Tap Tempo en appuyant à la fois sur SHIFT et sur la touche TAP (CLICK). Lorsque vous utilisez le Tap tempo, le tempo s'affiche sur l'affichage LED.



2. Utilisez le bouton situé sous le paramètre BEAT pour régler la signature rythmique de la mesure. Le tempo est détecté sur une mesure de la signature spécifiée.

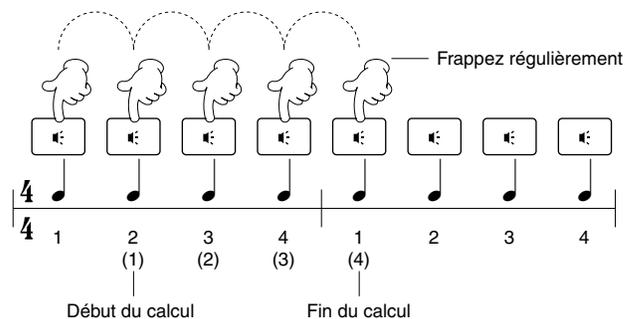
❑ Réglages: 1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16

3. Tapez régulièrement le rythme en frappant un Pad ou la touche Audition sur une mesure. Si vous utilisez une mesure en 4/4, frappez le Pad 5 fois pour compter les temps 1 à 4, plus le premier temps de la mesure suivante. Pour une mesure en 3/4, frappez 4 fois pour compter les temps 1 à 3, plus le premier temps de la mesure suivante. Le tempo est calculé en fonction de la façon dont vous frappez le Pad. Il est indiqué par l'afficheur LED et affiché sous forme de TEMPO (clignote) par l'écran LCD.



❑ Plage de reconnaissance du tempo: 30-300

La détection du tempo est calculée en fonction de la durée entre deux temps jusqu'au premier temps de la mesure suivante. De cette façon, si vous continuez à taper, le tempo est calculé sur le premier temps de chaque mesure, en commençant par la deuxième mesure.



REMARQUE Si vous ne tapez pas pendant un certain temps, le calcul du tempo s'initialise. Dans ce cas, recommencez (frappez 5 fois pour une mesure en 4/4).

4. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour valider le tempo calculé. La valeur de TEMPO cesse de clignoter et reste affichée.
5. Répétez les étapes 2 à 4 si vous souhaitez recommencer le calcul du tempo.
6. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour achever le réglage du tempo et revenir à l'écran Play.

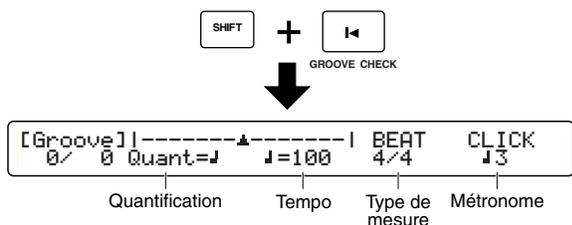
REMARQUE La fonction Tap Tempo ne peut pas être utilisée lors d'un enregistrement ou en attente d'enregistrement.

Fonction Groove Check

Lorsque vous jouez sur la batterie ou lorsque vous frappez la touche Audition sur un morceau ou sur le clic, vous pouvez comparer votre tenue du tempo par rapport à une référence. Spécifiez la durée de la note — ceci sert de référence pour la vérification de la précision de votre jeu, avec une résolution d'un 1/96ème de noire.

REMARQUE La fonction Groove Check ne fonctionne que lors de la lecture d'un morceau ou du clic.

1. Ouvrez l'écran Groove Check en maintenant la touche SHIFT enfoncée et en appuyant sur la touche GROOVE CHECK (Reset).

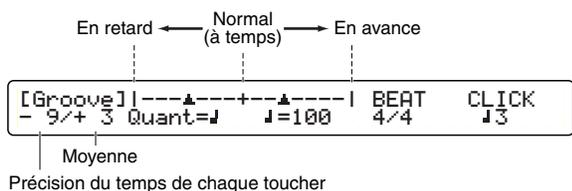


2. Réglez la résolution de quantification (exprimée sous la forme de durée de note) servant de base pour le contrôle de précision de votre jeu. Les réglages sont les mêmes que pour le CLICK (page 23).

REMARQUE Vous pouvez contrôler la précision de votre phrase avec des subdivisions compliquées en réglant des durées de notes différentes pour le CLICK.

3. Si nécessaire, réglez les valeurs TEMPO, BEAT et CLICK comme celles de l'écran par défaut (page 23).

4. Jouez sur la batterie ou frappez la touche Audition en rythme avec le morceau ou le clic. La différence de tempo de chaque frappe est affichée sous forme graphique et numérique.



Timing difference for each hit: Correspond à la différence de tempo à chaque frappe - affiché sur une plage de -48 à +48 (trop lent ou trop rapide). Les valeurs négatives indiquent que vous jouez plus lentement que le tempo du morceau. Une valeur positive indique que vous jouez plus rapidement que le morceau. Une valeur de zéro indique que vous êtes parfaitement synchronisé avec le morceau. Ceci est pratique pour évaluer la précision d'un instrument spécifique comme la caisse claire ou la grosse caisse.

Average: La différence de tempo est calculée sous forme de moyenne et affichée par une valeur comprise entre -48 et +48 (trop lent ou trop rapide). Les valeurs négatives indiquent que vous jouez plus lentement que le tempo du morceau. Une valeur positive indique que vous jouez plus rapidement que le morceau. Une valeur de zéro indique que vous êtes parfaitement synchronisé avec le morceau. Très pratique pour évaluer la précision globale de votre jeu.

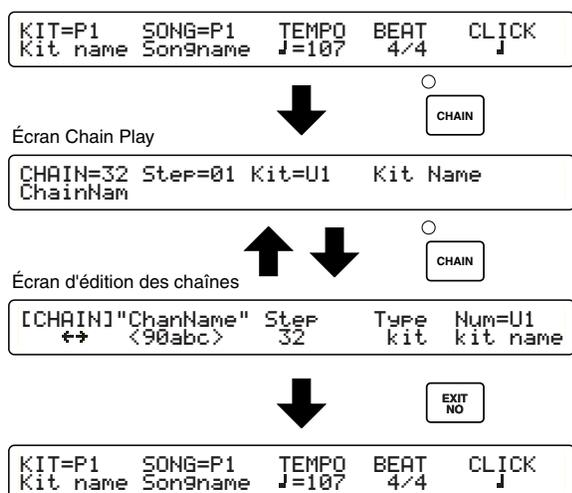
5. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour terminer et revenir à l'écran Play.

Lecture en chaîne

Une chaîne est une série de kits de batterie et de morceaux organisés dans un ordre spécifique. Vous pouvez organiser différents kits de batterie pour leur sélection dans un ordre spécifique. Par exemple, pour correspondre à la liste de vos morceaux en concert, ou pour organiser vos morceaux de répétition par ordre croissant de difficulté. Le DTXTREME II peut mémoriser 32 chaînes qui peuvent être chargées à tout moment.

Écran des chaînes

Lorsque vous appuyez sur la touche CHAIN, l'écran Chain Play apparaît, vous permettant de lire les chaînes existantes. Appuyez à nouveau sur la touche CHAIN pour afficher l'écran d'édition des chaînes. Vous pouvez alors créer une nouvelle chaîne ou en éditer une existante. À chaque fois que vous appuyez sur la touche CHAIN, vous passez d'un écran à l'autre. Pour quitter, appuyez sur la touche EXIT/NO - vous revenez à l'écran d'accueil.



Création ou édition d'une chaîne

Vous devez tout d'abord créer une chaîne. Vous pouvez aussi en éditer une. Lorsque vous créez ou éditez une chaîne, vous devez la sauvegarder avant de travailler sur une autre.

REMARQUE Sélectionnez une chaîne dans l'écran Chain Play pour commencer (page 32).

Écran Chain Edit

Cet écran vous permet d'organiser vos kits ou vos morceaux un par un dans la chaîne. Une chaîne peut contenir 32 éléments. Vous pouvez également lier une chaîne à une autre si vous avez besoin de plus de 32 éléments dans votre chaîne. Vous pouvez aussi lire une chaîne en boucle.



1 Nom de chaîne

Saisissez le nom de chaîne souhaité à l'aide de huit caractères. Utilisez le bouton de gauche pour déplacer le curseur à l'écran. Utilisez alors le deuxième bouton en partant de la gauche pour saisir le caractère souhaité. Répétez pour chaque lettre du nom de la chaîne (huit maximum).

Caractères disponibles:

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→	←				

2 Step (nombre d'éléments de la chaîne)

Sélectionnez le nombre d'éléments de la chaîne (1 à 32).

3 Type

Spécifiez ce que vous souhaitez assigner à l'étape sélectionnée (à l'étape 2 ci-dessus). Les possibilités sont : kit de batterie (kit), morceau (song), lien vers une autre chaîne (jump), fin de chaîne (END).

☐ **Réglages:** song, kit, jump, END

REMARQUE Si vous créez une chaîne avec un lien, les étapes situées après le point de lien ne seront pas lues.

REMARQUE Si vous ne spécifiez pas de point de lien jump ou de fin END dans une chaîne, la lecture continue jusqu'à l'étape 32. Pour utiliser une chaîne de façon efficace, utilisez les ponts jump ou END sur l'étape finale.

4 Num=

Spécifiez la valeur en fonction du réglage de Type 3. Sélectionnez un kit de batterie avec la valeur kit, un morceau avec la valeur song, ou une chaîne de destination avec la valeur jump. Vous pouvez voir le nombre sur la ligne supérieure et le nom sur la ligne du dessous. Si vous spécifiez la chaîne courante comme destination, vous obtenez une boucle. Vous n'avez pas besoin de spécifier de point de fin END, étant donné que l'écran affiche « --- » (aucun réglage).

☐ **Réglages:** Lorsque Type 3 est réglé sur song: Moceau Preset ou utilisateur
Lorsque Type 3 est réglé sur kit: Kit de batterie Preset ou utilisateur
Lorsque Type 3 est réglé sur jump: 1-32 (chaîne)

REMARQUE Si vous sélectionnez un kit de batterie ou un morceau de la carte mémoire (C1-C99 pour chacun), vous devez utiliser la bonne carte de mémoire contenant le kit ou le morceau sélectionné. Dans le cas contraire, « No Card » s'affiche à l'écran.

Procédure

Créez ou éditez une chaîne en suivant la procédure décrite auparavant.

REMARQUE Dans l'écran Chain Edit, un point apparaît sur l'afficheur LED. Cela signifie que vous avez édité la chaîne mais que vous ne l'avez pas encore sauvegardée. Si, lors de l'édition, vous passez à l'écran Chain Play et que vous sélectionnez une autre chaîne, vos éditions seront perdues (le point de l'afficheur LED disparaît). Veillez à sauvegarder vos éditions avant de sélectionner une autre chaîne.

1. Utilisez les deux boutons de gauche pour spécifier le nom de la chaîne.
2. Utilisez le bouton central pour sélectionner une étape, puis utilisez les deux boutons de droite pour spécifier le type et le numéro de l'étape.
3. Saisissez les autres étapes de la même façon.
4. Appuyez sur la touche STORE pour sauvegarder la chaîne.


```
Store Current Chain to chain
                        10 My Chain
```
5. Utilisez le deuxième bouton sur la droite pour sélectionner un numéro de chaîne (1 à 32), sous lequel la chaîne que vous venez de créer ou éditer doit être sauvegardée.
6. Appuyez sur ENTER/YES. Un message de confirmation s'affiche.


```
Store Current Chain to chain
Are You Sure ? [Yes/No]
```
7. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour sauvegarder, ou appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler.
8. Lorsque la chaîne est sauvegardée, l'écran indique « Done » pendant une seconde et revient à l'écran Chain Play. Lorsque la sauvegarde est annulée par la touche EXIT/NO, vous pouvez continuer l'édition.

Lecture d'une chaîne

Pour lire une chaîne, tournez le bouton pour sélectionner chaque étape. Vous pouvez aussi sélectionner une étape supérieure ou inférieure à l'aide d'un Pad (page 77) ou à l'aide d'un commutateur au pied (page 46).

Écran Chain Play

Lorsque vous créez une chaîne, lancez sa lecture depuis l'écran Chain Play.

```
CHAIN=1  Step=1  Kit=U1  Init Name
IniChain
```

1 CHAIN=

Sélectionnez la chaîne souhaitée.

❑ Réglages: 1-32

2 Step=

Sélectionnez un numéro d'étape dans la chaîne courante ❶, correspondant à un kit ou à un morceau (le nom et numéro apparaissent à droite).

Kit=xxx xxx, Song=xxx xxx.

❑ Réglages: 1-32 (varie selon la chaîne)

Procédure

En plus du bouton de face avant, vous pouvez assigner les fonctions d'incrément et de décrément de trois façons supplémentaires — par les Pads (page 77), commutateurs au pied (page 46), ou les deux à la fois, vous permettant de choisir chaque étape de la chaîne tout en jouant.

1. Utilisez le bouton de gauche pour sélectionner la chaîne à utiliser.
2. Utilisez le deuxième bouton de gauche, un Pad, ou le commutateur au pied pour sélectionner une étape et charger un kit ou un morceau.
 - REMARQUE** Si l'étape sélectionnée est un point de lien jump, le lien se fait vers le kit ou le morceau assigné à la première étape de la nouvelle chaîne.
3. Jouez sur le kit de batterie ou lisez le morceau chargé.
4. Sélectionnez l'étape suivante de la même façon et chargez un autre kit ou morceau.

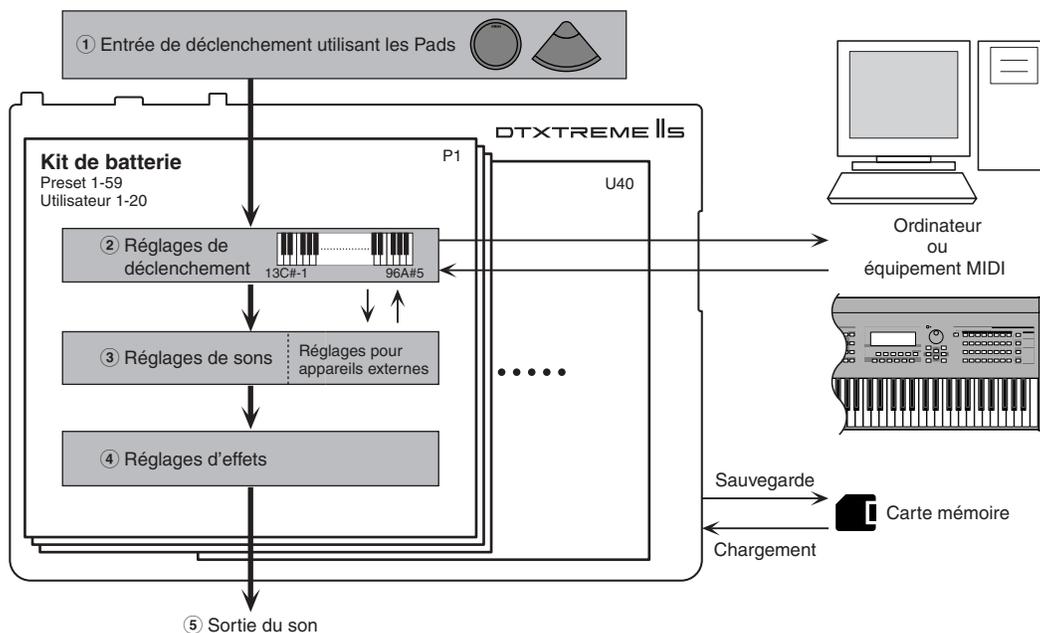
Section d'édition

DTXTREME IIs comme système de batterie

Du fait de leur déclin rapide et de leur hauteur imprécise, les instruments de batterie et de percussion sont parfaits en musique électronique. Les boîtes à rythme et les échantillonneurs facilitent l'utilisation de sons naturels et organisent les rythmes de façon dynamique et naturelle. Cependant, la programmation de sons de batterie dans le but de reproduire de façon réaliste l'énergie, la sensation de jeu, le Groove, et la dynamique naturelle de l'instrument original est très difficile à obtenir. La plupart des musiciens pensent que rien ne vaut le son et le jeu d'un véritable kit de batterie. Nos équipes de recherche et de développement se sont concentrées sur ce point très important : obtenir un jeu et un son identiques à l'original. Nous avons créé un instrument associant le meilleur de l'instrument acoustique avec l'électronique. Ainsi est né le DTXTREME IIs. Le DTXTREME IIs convertit les intentions du batteur en signaux de déclenchement, et en les associant avec la norme MIDI (norme commune à tous les instruments de musique électroniques), le DTXTREME IIs offre des possibilités de jeu créatives allant bien au-delà de ce que vous pouvez attendre d'une batterie acoustique traditionnelle.

Du signal de déclenchement au signal de sortie

Avant de rentrer en détail dans le DTXTREME IIs, examinons son fonctionnement, structure, et les concepts généraux sur lesquels il est basé.

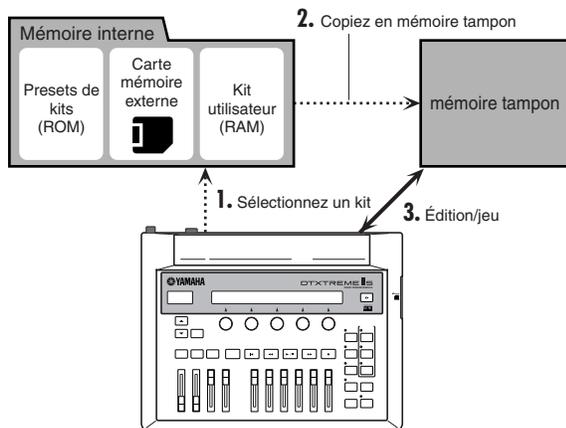


- ① Transmettez les signaux de déclenchement au DTXTREME IIs en frappant les Pads (ou un fût équipé d'un capteur) connectés aux entrées Jacks 1 à 16 et aux Jacks HI-HAT CONTROL et FOOT SW.
- ② Réglez correctement chaque entrée de contrôleur pour que le DTXTREME IIs reçoive les signaux de déclenchement. Assignez également une fonction spécifique à chaque entrée de contrôleur. Vous pouvez assigner des morceaux (morceaux de Pad) ou des numéros de notes autres que ceux du canal MIDI 10 (rythmes et batterie).
- ③ Assignez un son de batterie à chaque numéro de note du canal MIDI 10 (rythmes et batterie) pour pouvoir jouer un son de batterie en frappant un Pad. Vous pouvez également spécifier comment chaque son du kit de batterie doit être produit (volume, panoramique, etc.). Vous avez l'option d'activer les réglages MIDI d'autres parties lorsque vous choisissez votre kit de batterie.
- ④ Réglez les effets système appliqués au kit entier et les effets d'insertion appliqués aux sons individuels.
- ⑤ Jouez les sons de batterie et autres en sortie sous forme de signaux audio, selon les réglages ci-dessus ② à ④.

La somme des réglages ② à ④, forment un kit de batterie — comme indiqué sur la face avant (les trois boutons TRIGGER, VOICE, et EFFECT soulignés par l'indication DRUMKIT. Lorsque vous appuyez sur l'un de ces boutons, vous pouvez éditer la partie correspondante du kit de batterie courant. Vos kits peuvent être sauvegardés sous 40 kits utilisateur (U1 à U40) de la mémoire du DTXTREME IIs, ou sous 99 kits utilisateur (C1 à C99) sur une carte mémoire externe.

Mémoire, mémoire tampon, et sauvegarde

Lorsque vous éditez un kit de batterie, vous devez comprendre la relation entre la mémoire de sauvegarde et la mémoire tampon. À chaque fois que vous sélectionnez (chargez) un Preset de kit ou un kit utilisateur en mémoire interne du DTXTREME II ou sur une carte mémoire externe, les données du kit sont copiées dans la mémoire tampon.



REMARQUE Grâce à la mémoire tampon, vous pouvez sélectionner et éditer tous les kits de batterie, même lorsqu'il s'agit d'un Preset de kit (mémoire de lecture uniquement). Lorsque vous créez votre propre kit de batterie, sélectionnez tout d'abord un Preset de kit ou un kit utilisateur, éditez-le et sauvegardez-le comme nouveau kit utilisateur.

Les données du kit dans la mémoire tampon servent à tout — pour le jeu ou l'édition. Lorsque vous éditez des données (c'est-à-dire lorsque vous modifiez les données par rapport à ce qui est sauvegardé), le point de droite de l'afficheur LED s'allume.



REMARQUE L'afficheur LED peut indiquer le tempo courant (page 76).

Si vous sélectionnez alors un autre kit, le point disparaît. Cela signifie que de nouvelles données de kit sont copiées en mémoire tampon, effaçant les données sur lesquelles vous étiez en train de travailler. Si vous souhaitez sauvegarder vos éditions, assurez-vous de le faire AVANT de sélectionner un autre kit.

Pour sauvegarder les données de kit en cours, exécutez une sauvegarde en appuyant sur la touche STORE.

STORE



Store Current Drumkit to Kit
C001 Initkit

Lorsque l'écran ci-dessus s'affiche, sélectionnez le kit utilisateur de destination (U1 à U40, ou C1 à C99) où vos données courantes sont sauvegardées. Vous n'avez pas besoin de sélectionner une nouvelle destination si vous éditez un kit utilisateur existant et si vous remplacez les anciennes données par les nouvelles. Cependant, si vous éditez un Preset de kit (P1 à P90) et souhaitez sauvegarder ce kit, vous devez le faire sous un kit utilisateur en mémoire interne (U1 à U40) ou sur une carte mémoire (C1 à C99). Après avoir sélectionné la destination, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message de confirmation suivant apparaît à l'écran.

ENTER
YES



Store Current Drumkit to Kit
Are You Sure ? [Yes/No]

REMARQUE Si vous sélectionnez C1 à C99 sans carte de mémoire insérée, dans le port CARD, le message « No Card » s'affiche et la sauvegarde est annulée. Insérez une carte mémoire (page 85) ou sauvegardez en mémoire interne.

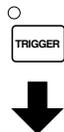
Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour sauvegarder. Le message « Done » indique la réussite de la sauvegarde. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler l'opération. Dans les deux cas, l'écran revient à l'écran Play. Remarquez que le point de l'afficheur à LED s'éteint une fois la sauvegarde exécutée.

Vous pouvez sauvegarder le kit courant quand vous le souhaitez pendant l'édition. Sauvegardez souvent vos données — vous éviterez ainsi toute perte de données.

Réglages de déclenchement

Appuyez sur la touche TRIGGER, désignée par DRUMKIT, pour éditer les réglages de déclenchement de votre kit de batterie.

REMARQUE Les réglages de déclenchement Trigger sont très importants pour que votre kit restitue correctement les différents sons de batterie. Si nécessaire, copiez tout d'abord les réglages de déclenchement existants (page 44) à partir d'un Preset de kit similaire au vôtre, puis éditez-les dans votre kit de batterie.



```
[TrgSens1] Type Gain Curve PadCtrl
Input=1 RHP 32 3_----- Pitch
```

REMARQUE La première page qui apparaît (la dernière à avoir été affichée) peut être différente de l'illustration ci-dessus (page 76).

Pages d'édition et opérations élémentaires

Les réglages de déclenchement se trouvent dans les 17 pages suivantes, organisées par fonctions.

Nom de page

```
[TrgSens1] Type Gain Curve PadCtrl
Input=1 RHP 32 3_----- Pitch
```

```
[TrgSens2] Level(100%) Velocity(127)
Input=16 20% to 100% 32 to 127
```

```
[TrgSens3] SelfRej Rej Spec Rej
Input=16 6ms 4 9 from IN16
```

```
[TrgFunc] Func Song Repeat Mode
Input=16 padsong P1 off cutoff
```

```
[TrgMIDI1] Mode TrgAltG RimVel
Input=16 stkmono 16 -----
```

```
[TrgMIDI2] Note Note# GateTime Channel
Input=16 4th *88 E5 0.3s 10
```

```
[TrgMIDI3] Note VelXFade
Input=16 1st 1=
```

```
[TrgCopy1] Input Kit Ineut
from 16 to current 16
```

```
[TrgCopy2] Copy Current Trigger to Kit
U1
```

```
[MIDI EG] Curve Time MIDI Type
3/4 32 10ch Ctl 16
```

```
[FootCt11] Func Sens
HiHat 16
```

```
[FootCt12] HHInput MIDI Type
IN8 10ch Ctl 4
```

```
[FootSw1] Func Velocity MIDI Type
HiHat 111 10ch Ctl127
```

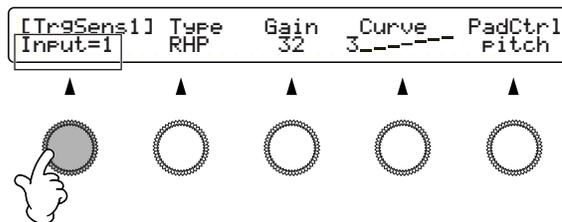
```
[FootSw2] OnValue OffValue
127 127
```

```
[COMMON1] Volume WaveDir
127 No card
```

```
[COMMON2] Song Tempo 9to10 11to12
P1 200 off off
```

```
[KitName] Name "Acoustic"
↔ <90abc>
```

Dans les premières sept pages, vous pouvez configurer chacune des entrées de contrôleur situées en face arrière du DTXTREME II. Cela signifie que vous disposez de sept pages pour chacune des seize entrées. Cependant, vous pouvez aisément passer à d'autres entrées en tournant le bouton de gauche, et ce, tout en restant dans la même page. Ceci est également utile pour comparer les réglages d'une entrée avec d'autres.



REMARQUE Vous pouvez également sélectionner l'entrée cible en frappant le Pad correspondant (page 76), ce qui est plus pratique si vous faites des réglages fins de votre kit tout en jouant.

Consultez également la section « Opérations élémentaires » de la page 20.

Réglages élémentaires [TrgSens1] & [TrgSens2]

Ces deux pages contiennent les réglages relatifs à votre force de frappe (niveau de déclenchement) et sa conversion en événements de Notes On MIDI. En général, lorsque vous frappez fort, vous transmettez un message de vélocité avec une valeur élevée, ce qui se traduit par un volume sonore élevé du signal de sortie de l'instrument.

[TrgSens1] Input=1	Type RHP	Gain 32	Curve 3_-----	PadCtrl Pitch
1	2	3	4	5
[TrgSens2] Input=16	Level(100%) 20% to 100%	Velocity(127) 32 to 127		
	6	7		

1 Input=

Sélectionnez une entrée à éditer (1 à 16).

2 Type

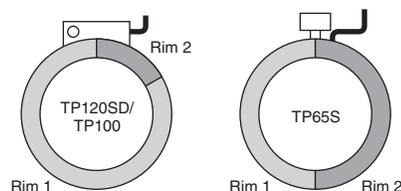
Sélectionnez le type de Pad assigné à l'entrée 1. La liste ci-dessous indique les types de Pads ou capteurs pouvant être réglés.

❑ **Réglages:** Consultez le tableau suivant :

Types de Pads du DTXTREME IIs

KP	KP65/60/80S/80
TP-1/Snr	TP120SD/100 (*1)
TP-1/Tom	TP120SD/100 (*1)
TP-2/Snr	TP65S (*1)
TP-2/Tom	TP65S (*1)
TP-3	TP80S/80/65/60 (*2)
RHP	RHP120SD/120/100/80
RHP Kick	KP120
PCY-1	PCY150S
PCY-2	PCY130S/130/65S/65/80S/80
PCY-3	PCY80S/80/65S/65/60/10
RHH	RHH130 (*3)
BP	BP80
DT Snare	DT10/20 capteur de caisse claire
DT HiTom	DT10/20 capteur pour toms aigus
DT LoTom	DT10/20 capteur pour toms graves
DT Kick	DT10/20 capteur pour grosse caisse
TRG Snr	Capteur générique pour caisse claire
TRG HTom	Capteur générique pour toms aigus
TRG LTom	Capteur générique pour toms graves
TRG Kick	Capteur générique pour grosse caisse

- *1 « TP-1/Snr » et « TP-2/Snr » augmentez la sensibilité au rim 2 pour faciliter le jeu en rimshot.
« TP-1/Tom » et « TP-2/Tom » réglez la même sensibilité aux rims 1 et 2.
- *2 « TP-3 » déclenche un son assigné au rim 1 lorsque vous frappez le cercle du Pad.
- *3 « RHH » aussi compatible avec le Pad TP65S.



3 Gain

Règle le gain d'entrée pour le type de Pad 2. La sensibilité du Pad augmente avec la valeur.

❑ **Réglages:** 0-63

4 Curve

Détermine la courbe de vélocité en fonction du signal de déclenchement. Pour générer des valeurs plus élevées (son plus fort), le Pad doit être frappé avec plus de force.

❑ **Réglages:** 1-5

5 PadCtl

Lorsque vous utilisez un pad TP120SD ou TP100 pour la caisse claire ou le tam-tam (connecté aux entrées de déclencheur 1 à 6), vous pouvez utiliser le contrôleur de pads pour régler le ton de la batterie. Spécifiez un paramètre de voix (page 48) réglé à l'aide du contrôleur de pads. Sélectionnez une valeur se terminant par la lettre « R » afin de contrôler simultanément les voix pad et rim 1.

❑ **Réglages:** off (pas d'effet), pitch (accordage), volume (R), voice (R), pan (R), layer (R), filter (R), Q (R), attack (R), decay (R), decay R+ (voir remarque), wave 1 (voix de couche 1)*, wave 2*, XSfilter*, XSdecay*, balance*

* Contrôlable lorsque Type=XtrSnr est sélectionné dans les réglages du son.

REMARQUE La valeur decay+R peut modifier le temps de chute du son de façon continue et passer à un autre son sélectionné (son de caisse claire sans tension, par exemple) avec un réglage minimum.

REMARQUE Vous pouvez sélectionner n'importe quel paramètre, mais le résultat dépend du son de batterie sélectionné dans le réglage de son.

6 Level

Détermine la plage des niveaux de déclenchement de l'entrée en cours de réglage ①, sous la forme de valeurs minimum et maximum. Les valeurs de déclenchement comprises dans la plage spécifiée sont converties en valeurs de vitesse. Si le niveau du signal de déclenchement est inférieur au niveau minimum, aucun son n'est produit. Si le niveau du signal de déclenchement excède la valeur maximum, la valeur de vitesse maximale est appliquée (spécifiée à l'aide du paramètre ⑦ Velocity). Lorsque vous frappez le Pad, le niveau de déclenchement est affiché sous la forme de pourcentage à droite de Level.

❑ **Réglages:** Niveau minimum: 0-99, Niveau maximum: 1-100

7 Velocity

Détermine la plage des valeurs de vitesse correspondant à la plage de niveau Level ⑥, sous forme de valeurs minimum et maximum. Le son de batterie est produit avec la plage de vitesse spécifiée. Lorsque vous frappez le Pad, la valeur de vitesse convertie s'affiche à droite de Velocity.

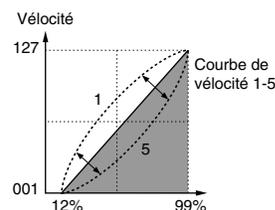
❑ **Réglages:** Vitesse minimum: 0-126, Vitesse maximum: 1-127

REMARQUE Un réglage élevé de vitesse minimum produit un son de fort niveau lorsque vous frappez doucement le Pad. Cependant, ceci limite la plage dynamique et réduit l'expressivité de votre jeu en ôtant toute différence entre les sons faibles et les sons forts.

Relation entre niveau de déclenchement et vitesse

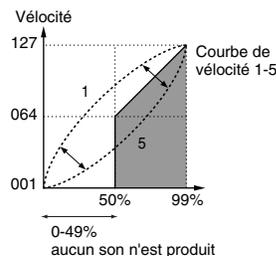
Exemple. 1

Dans cette illustration, les valeurs de vitesse sont produites pour des niveaux de déclenchement compris entre 12 % et 99 %. Pour un niveau de déclenchement de 12 %, la vitesse est de 001. Pour un niveau de déclenchement de 99 %, la vitesse est de 127.



Exemple. 2

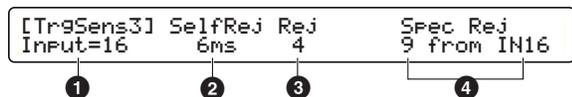
Dans cette illustration, les valeurs de vitesse sont produites pour des niveaux de déclenchement compris entre 50 % et 99 %. Pour un niveau de déclenchement de 50 %, la vitesse est de 064. Pour un niveau de déclenchement de 99 %, la vitesse est de 127. Aucun son n'est produit (valeur de vitesse de zéro) pour les niveaux de déclenchement compris entre 00 % et 49 %.



REMARQUE Cette conversion « niveau de déclenchement/vitesse » est aussi appliquée à la vitesse du cercle (page 41). Lorsque vous utilisez le cercle d'un Pad pour étouffer une cymbale, le niveau de déclenchement généré en maintenant le cercle est converti en valeur de vitesse zéro.

[TrgSens3] Rejection

Cette page contient trois réglages permettant d'éviter tout faux déclenchement — tels que les doubles déclenchements (rebond de la baguette), ou la diaphonie causée par la vibration du Pad ou les interférences entre les entrées de déclenchement. Ces signaux ne produisent aucun son.



1 Input=

Sélectionnez une entrée à éditer (1 à 16).

2 SelfRej

Utilisez cette fonction pour éviter les doubles déclenchements causés par l'entrée 1, produits par le rebond de la baguette. Si deux signaux de déclenchement sont détectés par l'entrée 1 dans un laps de temps spécifié, le second est ignoré.

❑ **Réglages:** 5 ms (millisecondes) -10 s (secondes)

3 Rej

Utilisez cette fonction pour éviter toute diaphonie induite par vibration lors du jeu. Si un signal de déclenchement est généré en entrée 1 et si son niveau est inférieur au niveau spécifié, le signal est ignoré.

❑ **Réglages:** 0 (aucun rejet) -9

4 Spec Rej

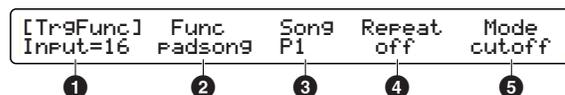
Utilisez cette fonction pour éviter la diaphonie causée lorsque vous frappez un Pad spécifique (interférence). Si un signal de déclenchement en entrée 1 est généré avec niveau inférieur au niveau spécifié, le signal est ignoré.

❑ **Réglages:** Level: 0 (aucun rejet) -9, Input: IN1-IN16

REMARQUE Utilisez les deux boutons de droite pour régler le niveau et l'entrée causant l'interférence.

[TrgFunc] Fonction Trigger

En plus de déclencher un son de batterie, les Pads connectés aux entrées de contrôleurs peuvent réaliser diverse tâches. Étant donné que cette fonction peut aussi être assignée au cercle du Pad, vous pouvez jouer normalement sur le centre du Pad et utiliser le cercle pour contrôler un paramètre ou une fonction. Souvenez-vous qu'une peau ou un cercle de Pad assigné à une fonction de contrôle ne peuvent servir à déclencher un son.



1 Input=

Sélectionnez une entrée (1 à 16). Pour les entrées 1 à 8, vous pouvez sélectionner deux cercles (1R1, 1R2, ..., 8R1, 8R2).

REMARQUE Les réglages de cercle (Rim) ne sont valides qu'avec un Pad à double déclenchement. Dans le tableau de compatibilité de la page 16, pour les combinaisons « A (Excellent) » ou « B (Bon) », vous pouvez utiliser deux cercles. Vous ne pouvez pas utiliser le cercle pour les mentions « C (Acceptable) ».

2 Func

Sélectionnez la fonction de l'entrée 1. Ceci indique ce que vous pouvez la déclencher en frappant le Pad ou le cercle.

❑ **Réglages:**

- normal: Joue un son de batterie et transmet les données MIDI.
- Padsong: Contrôle un morceau de Pad. Spécifiez le morceau/param. 3-5.
- click: Active/désactive le clic.
- inc: Incrémentation — Sélectionne le kit suivant à l'écran Play, ou sélectionne l'étape suivante en lecture de chaînes.
- dec: Décrémentation — Sélectionne le kit précédent à l'écran Play, ou sélectionne l'étape précédente en lecture de chaînes.
- bypass: Désactive les entrées de déclenchement autres que celle sélectionnée 1 (page 37).
- strt/stp: Lecture/arrêt du morceau principal (identique au Start/Stop des fonctions de transport).
- MIDI EG: Transmet en continu les données de Control Change (page 44).

Réglage d'un morceau déclenché par Pad

Vous pouvez jouer quatre morceaux déclenchés par Pad avec un kit. Si vous avez déjà spécifié quatre morceaux de Pad pour d'autres entrées de contrôleur, les paramètres ③-⑤ ne peuvent être réglés et « --- » s'affiche à l'écran.

③ Song

Sélectionnez un morceau à déclencher par Pad. Vous ne pouvez pas choisir de morceau sur carte mémoire.

❑ **Réglages:** Morceau Preset ou utilisateur

④ Repeat

Active/désactive la lecture en boucle du morceau déclenché par Pad.

❑ **Réglages:** on (actif), off (désactivé)

⑤ Mode

Spécifiez comment vous souhaitez que les morceaux déclenchés par Pad soient lus.

❑ **Réglages:**

- play: La lecture commence/cesse à chaque frappe sur un Pad. Le morceau commence toujours au début.
- chase: À chaque frappe, le morceau joue une mesure et s'arrête. Si vous frappez le Pad lors de la lecture, le morceau recommence à la mesure suivante.
- cutoff: Départ/arrêt du morceau à chaque frappe. Si vous lancez un autre morceau déclenché par Pad lors de la lecture, le morceau courant s'arrête.

REMARQUE Lorsque vous jouez plusieurs morceaux (morceau principal et morceaux déclenchés par Pad) avec un kit, rappelez-vous des affectations des canaux MIDI pour ces morceaux. Vous risquez d'obtenir des résultats bizarres si des données différentes dans deux morceaux partagent le même canal MIDI.

[TrgMIDI1] Mode Key On

Dans cette page, vous pouvez spécifier comment les messages de MIDI Note On sont déclenchés lorsque vous frappez un Pad. Le déclenchement par Pad peut être associé à la pression sur une touche du clavier, et une note sera jouée selon une règle précise. Cette règle est appelée le mode Key On.

[TrgMIDI1] Mode	HoldGrp	RimVel
Input=16	stkmono	16
1	2	3
		4

① Input=

Sélectionnez une entrée (1 to 16). Pour les entrées 1 à 8, vous pouvez choisir entre deux cercles (1R1, 1R2, ..., 8R1, 8R2).

REMARQUE Les réglages de cercles sont applicables uniquement aux Pads à double déclenchement. Dans le tableau de compatibilité de la page 16, pour les combinaisons « A (Excellent) » ou « B (Bon) », vous pouvez utiliser deux cercles. Vous ne pouvez pas utiliser le cercle pour les mentions « C (Acceptable) ».

② Mode

Spécifiez le mode Key On pour les numéros de notes (page 42) assignées à l'entrée ①.

Chacune des entrées 1 à 16 (sauf pour les cercles) peut être configurée pour jouer 6 notes en même temps (mode Stack), ou neuf notes jouées en série (mode Alternate). Chacun offre deux modes, mono et multi. En mode mono, les notes déjà jouées sont coupées par les nouvelles.

❑ **Réglages (R1 et R2, sauf pour cercles):**

- stack: Mode stack & multi.
- alter: Mode alternate & multi.
- stkmono: Mode stack & mono.
- altmono: Mode alternate & mono.
- hold: Variation du mode stack & mono, les notes déclenchées par le Pad durent jusqu'à ce vous frappiez une deuxième fois.

REMARQUE Si vous ne déclenchez qu'un son de batterie à l'aide du Pad (pas d'accords (notes empilées) ou de phrases de notes), sélectionnez un mode multi (stack ou alter). Si vous sélectionnez un mode mono, les notes seront coupées avant leur fin.

Il y a trois modes Key On pour les cercles : Single, convenant aux rimshots fermés (baguette en travers de la peau) ; hold, pour les sons de cercle et le mode withPad, convenant aux rimshots ouverts (frappe sur peau+cercle).

❑ Réglages de cercle (R1 et R2 uniquement)

- single: Joue un son associé au cercle de l'entrée ❶.
- hold: Variation du mode Single. Le son dure jusqu'à la nouvelle frappe.
- withPad: Joue un son de batterie (et autres notes en accord ou en phrase) et un son de cercle de l'entrée ❶ à chaque frappe sur le cercle.

REMARQUE Le mode WithPad ne nécessite pas que vous jouiez de vrais rimshots ouverts (frappe peau+ cercle en même temps). Il vous permet de jouer à la fois le son du Pad et du cercle uniquement en frappant le cercle.

❸ TrgAltG

Spécifiez le numéro de groupe en alternance de déclencheurs auquel appartient l'entrée cible ❶. Si plusieurs entrées de déclencheurs sont attribuées au même numéro, vous ne pouvez activer qu'une seule entrée de ce groupe à la fois. Par conséquent, en effleurant un pad de ce groupe, vous assourdissez les notes déclenchées par d'autres pads du même groupe. Cette fonction est utile pour éviter un empilage inutile de notes.

❑ **Réglages:** off (non groupé, valeur par défaut), 1-32

REMARQUE Cette fonction est utilisée en combinaison avec le réglage RvKeyOff (page 52) dans le cas d'une voix de batterie associée à l'entrée du déclencheur (par le numéro de note MIDI). Lorsqu'une entrée de déclencheur est activée à partir d'un groupe en alternance de déclencheurs, les autres entrées de déclencheurs appartenant au même groupe génèrent respectivement un événement de désactivation de note MIDI pour le numéro de note MIDI correspondant. Cet événement de désactivation de note est alors envoyé au générateur de sons interne et est utilisé pour assourdir une voix de batterie attribuée à ce numéro de note MIDI. Si cette voix est paramétrée de manière à recevoir l'événement de désactivation de note (RvKeyOff=on), vous pouvez en assourdir le son grâce au réglage du groupe en alternance de déclencheurs. Dans le cas contraire (RvKeyOff=off), vous ne pourrez pas l'assourdir même si l'événement de désactivation de note est généré et envoyé au générateur de sons.

❹ RimVel

Ce paramètre n'est disponible que lorsqu'un cercle (1R1 à 8R2) est sélectionné pour l'entrée ❶ et détermine comment restituer la vélocité du cercle en sortie. La conversion « niveau de déclenchement/vélocité » (page 37) de l'entrée ❶ est appliquée à tous les réglages autres que les réglages fixes.

❑ **Réglages:**

- mute hi: Transmet une valeur de vélocité en fonction de la force de frappe sur le cercle. Lorsque vous frappez le cercle avec une force inférieure à un certain niveau, une valeur de vélocité de zéro est transmise (aucun son). Sélectionnez cette valeur si vous connectez un Pad de cymbale à l'entrée ❶.
- mute lo: Identique à mute hi, mais la sensibilité de coupure est inférieure. À utiliser si vous n'arrivez pas à obtenir la coupure avec la valeur mute hi.

- variable: Transmet une valeur de vélocité relative à la force de frappe sur le cercle. À sélectionner si vous connectez un Pad de batterie à l'entrée ❶.
- fix1-fix127: Transmet une valeur de vélocité fixe quelle que soit la force de la frappe. Ceci dit, l'effet de coupure ne fonctionne pas dans ce cas.

REMARQUE Si vous connectez et sélectionnez un Pad à vraie peau de la série RHP en entrée ❶, les indications mute hi ou mute lo de vélocité de cercle ❹ s'affichent entre parenthèses. Cela signifie que l'entrée et le Pad ne correspondent pas (l'effet de coupure ne fonctionne pas).

[TrgMIDI2] Message Note On

Après avoir spécifié comment le signal de déclenchement est converti en valeur de vélocité (page 38), et comment produire un son (page 40), allez à cette page et spécifiez la note du son avec sa hauteur et sa durée (numéro de note et temps de Gate), ainsi que l'assignation du canal MIDI. Ceci détermine le message MIDI spécifique de Note On (avec le canal, le n° de note et la vélocité) transmis lors de la frappe. Vous pouvez spécifier neuf notes (note du son de batterie comprise) selon le mode Key On spécifié, jusqu'à deux notes pour les cercles et une note optionnelle pour couper le son, par n° de note, temps de Gate, et canal MIDI.

[TrgMIDI2]	Note	Note#	GateTime	Channel
Input=16	4th	*88 E5	0.3s	10
❶	❷	❸	❹	❺

❶ Input=

Sélectionnez une entrée (1 à 16).

❷ NOTE

Sélectionnez une note cible (1^{ème} à 9^{ème} pour un mode Alternate, 1^{ème} à 6^{ème} en mode Stack), des notes de cercle (rim1, rim2), ou une note coupée.

Lorsque vous sélectionnez l'entrée ❶ charleston, (page 45), vous disposez de cinq notes au lieu des notes 1 à 9 :

- open: Pour un son de charleston ouvert lors de la frappe sur le Pad.
- clse: Pour un son de charleston fermé lors de la frappe sur le Pad.
- fcls: Pour un son de charleston fermé au pied.
- spls: Pour un son de charleston Splash au pied.
- clsRim: Pour obtenir un son de cercle en frappant le Pad lorsque la pédale de charleston est enfoncée.
- opRim1: Pour obtenir un son de cercle rim1 en frappant le Pad lorsque la pédale de charleston est relâchée.
- opRim2: Pour obtenir un son de cercle rim2 en frappant le Pad lorsque la pédale de charleston est relâchée.

REMARQUE Le réglage de note de coupure (Mute note) est très pratique pour le jeu vous permettant de couper le son du Pad, simplement en touchant ou en frappant le bord ou le cercle. De plus, cela vous permet de jouer un deuxième son. Par exemple, vous pouvez bloquer la cymbale en attrapant le bord d'un Pad de cymbale — et obtenir en même temps un son de cymbale inverse ou autre.

3 Note#

Assigne un numéro de note à la note 2 de l'entrée cible 1. Étant donné que le n° de note est affiché avec le nom de la note (note et octave), les deux changent lorsque vous tournez le bouton associé. Consultez la section suivante.

❑ Réglages:

- off: Utilisez ceci comme marque de fin de la phrase. Si vous jouez une phrase de six notes en utilisant un mode alterné, réglez la 7ème note sur off. Ceci vous permet de répéter la phrase en frappant le Pad de façon continue. Pour les modes stack, ce réglage est inopérant.
- note number: Le n° de notes inférieurs à 13 (C#-1) ou supérieurs à 94 (A#5) sont indiqués entre parenthèses. Ces notes seront transmises par MIDI, mais ne seront pas jouées par le générateur sonore interne.
- skip: Disponible uniquement pour les modes alterné. À utiliser pour faire une pause dans une phrase. Ceci vous permet de jouer une phrase contenant des pauses en frappant le Pad à chaque fois.

REMARQUE Un astérisque (*) affiché à gauche du n° de note signifie que le même n° de note du canal MIDI 10 a déjà été assigné, ce qui veut dire que le même son de batterie sera déclenché par plusieurs Pads. Pour votre information, la copie des réglages de déclenchement depuis un Preset de kit (page 44) vous assure que la 1ère note de chaque entrée contrôleur déclenche le son correct (c'est à dire le son de grosse caisse pour la valeur KICK, etc.).

4 GateTime

Détermine la durée de Gate (durée de la note) pour que le n° de note 3 corresponde à la longueur du jeu ou au tempo du morceau principal, ou pour jouer naturellement une phrase contenant des pauses. Pour le Note On du canal 10 5 (son de batterie), sa longueur de note est déterminée en fonction des réglages de son (page 52).

❑ Réglages: 0 s-9,9 s (par pas de 0,1 s), =1st

REMARQUE Pour déclencher un accord (multiples notes empilées en mode Stack), vous pouvez aisément régler la même durée de note pour toutes les notes. Réglez, si nécessaire, le temps de Gate de la 1ère note, puis le même pour les autres.

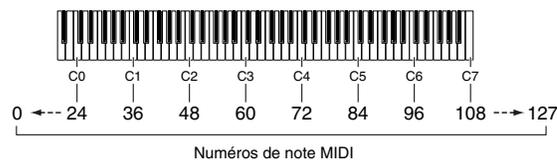
5 Channel

Affecte un canal MIDI au n° de note 3. Ce canal sera utilisé en émission et en réception. Vous pouvez utiliser ce canal pour commander le générateur sonore interne à partir d'un contrôleur MIDI externe, ou transmettre le message de Note On à un expandeur externe en frappant le Pad.

❑ Réglages: 1-16, =1st (idem GateTime, pratique pour jouer un accord ou une phrase)

Réglage des numéros de notes

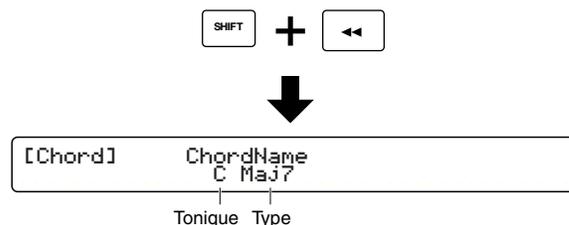
Les numéros de note MIDI sont utilisés pour spécifier la hauteur d'un son. Le Do central, par exemple, correspond à la note 60. En général, chaque note est indiquée par son nom et son octave, comme par exemple C3 pour le Do central. Ainsi, la note située une octave au-dessus du C3 est C4, et le n° de note est 72. Cette standardisation facilite les choses lorsque vous jouez les notes sur un expandeur externe.



Vous pouvez aisément configurer plusieurs n° de notes pour un accord ou une phrase à la page [TrgMIDI2] (disponible uniquement sur cet écran).

Utilisation d'un nom d'accord

Pour passer à la page suivante, appuyez à la fois sur la touche SHIFT et sur la touche Rewind.



Utilisez le deuxième bouton à gauche et celui du centre pour spécifier un accord par sa tonique et son type. Vous pouvez également assigner automatiquement l'accord à l'entrée du contrôleur, en utilisant jusqu'à cinq n° de notes.

❑ Réglages:

- Root: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B
- Type: Maj7, Maj, 6th, m7(11), Maj9, add9, min, min6, min7, m7(b5), mM7, min9, madd9, 7th, 7(#5), 7(b9), 7th9, 7(#9), 7(#11), 7(b13), 7(13), 7sus4, sus4, dim, aug

Après avoir sélectionné un accord, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » vous demande confirmation. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour valider le n° de note. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler. Lorsque vous revenez à la page précédente, essayez de frapper le Pad. Vous pouvez jouer l'accord en mode stack, ou en arpège en mode alterné.

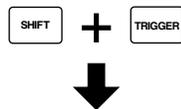
Utilisation d'un clavier MIDI externe

Vous pouvez assigner une note ou plusieurs (accord, par exemple) à un clavier MIDI externe connecté à l'entrée MIDI IN située en face arrière. Sélectionnez la 1ère note ❷ puis jouez l'accord souhaité sur le clavier MIDI. L'accord joué est automatiquement divisé et programmé en notes numérotées individuellement dans l'ordre joué (1 à 6 en modes stack, 1 à 9 avec les modes alternate).

REMARQUE Si vous sélectionnez une note autre que la 1ère, seule la première note (de l'accord) que vous jouez sera assignée à cette note.

Affichage des affectations actuelles

Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et TRIGGER pour appeler la page suivante.



```
I=10  1. C#-2  2. D-1   3. E0   4. ---  5. ---
altm  6. ---  7. ---  8. ---  9. ---  m. E#0
```

Utilisez le bouton le plus à gauche pour sélectionner l'entrée du déclencheur. Vous pouvez à présent visualiser le réglage du mode Key (page 40) sous l'entrée choisie et les numéros de note des positions « 1 » à « 9 » et « m » (de la 1ère à la 9ème, assourdissement (mute)), par nom et par octave.

[TrgMIDI3] Velocity Crossfade

Nous avons vu plus haut comment convertir le signal de déclenchement en valeur de vélocité, et vous devinez que les notes des accords possèdent toutes le même volume. Dans cette page, vous pouvez sélectionner une courbe de fondu sonore (Crossfade) pour chaque note déclenchée, qui applique un caractère aléatoire naturel à la vélocité des notes de l'accord.

```
[TrgMIDI3] Note  VelXFade
Input=16  1st  1
```

REMARQUE Pour ces raisons, les réglages de cette page ne sont valides que lorsque vous utilisez les entrées de déclenchement en mode stack (page 40). En mode alternate, chaque note peut être déclenchée séparément avec une vélocité différente.

❶ Input=

Sélectionnez une entrée cible (1 à 16).

❷ NOTE

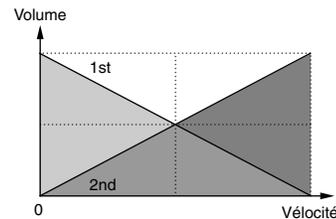
Sélectionnez une note cible (1 à 6).

❑ Réglages: 1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th, 6th

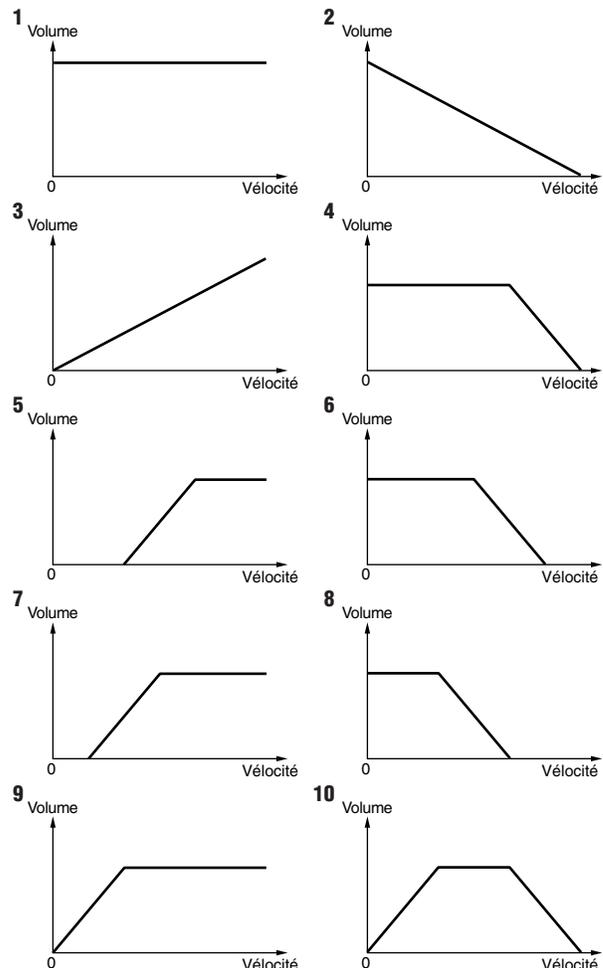
REMARQUE Vous pouvez sélectionner d'autres notes, mais vous ne pouvez pas définir de courbe de vélocité Crossfade ❸ lorsque « --- » est affiché.

❸ VelXFade

Applique une courbe de vélocité (courbe de volume) pour les notes ❷, jouées sur les Pads (doucement à fort). Par exemple, vous pouvez appliquer la courbe 2 à la première note et la courbe 3 à la deuxième. Dans ce cas, la première note sera plus forte lorsque vous jouerez plus doucement, et la deuxième note sera plus forte lorsque vous jouerez plus fort.



❑ Réglages: 1~10



[TrgCopy1] & [TrgCopy2] Fonction Trigger Copy

Vous pouvez copier les réglages de déclenchement pour créer un deuxième kit reprenant les mêmes configurations de Pads que le premier. Utilisez la page [TrgCopy1] pour copier les réglages d'une entrée contrôleur. Utilisez la page [TrgCopy2] pour copier les réglages du kit de batterie sur lequel vous êtes en train de travailler (édition). Les deux copies sont réalisées simplement en sélectionnant une cible et en appuyant sur la touche ENTER/YES.

Copie depuis une entrée contrôleur

```
[TrgCopy1]Input  Kit  Input
from 16 to current 16
```

1 2 3

1 (from) Input

Sélectionnez l'entrée source.

☐ Réglages: 1-16

2 (to) Kit

Sélectionnez le kit de destination. Sélectionnez current lorsque vous copiez sur le kit en cours d'utilisation.

☐ Réglages: current, U1-U40

3 (to) Input

Sélectionnez l'entrée contrôleur de destination 2.

☐ Réglages: 1-16

Copie à partir du kit de batterie courant

```
[TrgCopy2]Copy Current Trigger to Kit
U1
```

1

1 (to) Kit

Sélectionnez le kit de destination.

☐ Réglages: U1-U40

Opération de copie

Lorsque vous avez sélectionné la source et la destination, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour valider la copie. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler. Lorsque vous revenez à la page de copie, continuez de copier si vous le souhaitez, ou reprenez les réglages de paramètres de déclenchement.

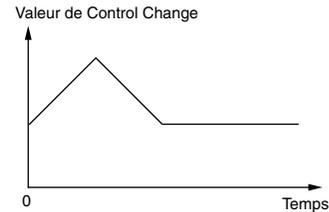
[MIDIEG] MIDI Envelope Generator

Cette page vous permet de créer un générateur d'enveloppe MIDI déclenché par une peau ou un cercle de Pad (page 39). Cette fonction transmet de façon continue les données de Control Change et les contrôles sous forme de courbe d'enveloppe. Par exemple, vous pouvez utiliser cette fonction pour le contrôle en temps réel du positionnement stéréo ou du contrôle du volume des sons longs à partir d'un synthétiseur externe ou du générateur sonore intégré.

```
[MIDIEG] Curve  Time  MIDI  Type
3/4---  32  1ch  Ctl 16
```

1 2 3 4

Exemple: courbe 3



1 Curve

Sélectionnez parmi 8 courbes d'enveloppes différentes. Comme indiqué par l'illustration ci-dessus, les différentes valeurs de Control Change sont transmises avec un temps de transition 2 appliqué à la courbe d'enveloppe spécifiée.

☐ Réglages: 1-8

2 Time

Détermine le temps de transition pour que la courbe d'enveloppe 1 entre en action. Plus la valeur est élevée, plus le temps est important.

☐ Réglages: 0-127

3 MIDI

Détermine le canal MIDI utilisé pour transmettre les données de Control Change.

☐ Réglages: 1ch-16ch

4 Type

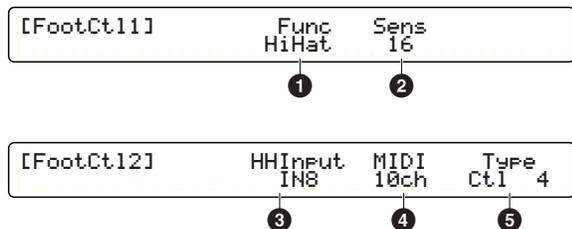
Détermine le n° de contrôleur utilisé pour transmettre les données de Control Change.

☐ Réglages: Ctl0-Ctl119

REMARQUE Pour obtenir de plus amples informations sur les n° de contrôleur disponibles, consultez la liste des numéros de contrôleurs dans la liste de données séparée.

[FootCtrl1] & [FootCtrl2] Fonction HH Controller

Ces deux pages vous permettent de spécifier les fonctions du contrôleur de charleston (série Yamaha HH), connecté au Jack HI-HAT CONTROL de la face arrière.



REMARQUE Vous pouvez ne pas obtenir de son de charleston ou perdre leur contrôle si vous modifiez par mégarde les paramètres de ces deux pages, lorsque vous utilisez des réglages normaux de charleston avec un Pad de charleston connecté à l'entrée 8 (HI-HAT).

1 Func

Détermine la fonction du contrôleur de charleston.

❑ Réglages:

- HiHatSP: Utilisé comme contrôleur de charleston. Vous pouvez contrôler les changements de son de votre kit de batterie en appuyant sur la pédale (défaut).
- HiHat: Utilisé uniquement comme contrôleur de charleston.
- MIDI: Utilisé uniquement comme contrôleur continu MIDI.

2 Sens

Règle la sensibilité du contrôleur de charleston. La sensibilité augmente avec la valeur.

❑ Réglages: 0-63

3 HHInput

Sélectionne l'entrée à laquelle le Pad de charleston est connecté. Ce réglage lie de façon interne le contrôleur de charleston et le Pad de charleston lorsque vous sélectionnez HiHatSP ou HiHat **1** pour contrôler la fonction. Si vous sélectionnez none, les entrées 1 à 16 prennent les mêmes réglages de déclenchement (page 40) — ce kit n'aura pas de charleston. De plus, vous pouvez utiliser un commutateur au pied pour contrôler le charleston (page 46).

❑ Réglages: none, IN1-IN16 (défaut: IN8)

REMARQUE Normalement, l'entrée 8 sert au charleston (comme indiqué en face arrière). Ce paramètre vous permet d'affecter n'importe quelle entrée au charleston (1 à 16) si vous souhaitez créer un kit spécial.

4 MIDI

Détermine le canal MIDI transmettant les données du contrôleur de charleston **5**. Le canal par défaut est le canal 10 pour la batterie.

❑ Réglages: 1ch-16ch (défaut: 10ch)

5 Type

Détermine le type de données MIDI transmises par le contrôleur de charleston.

❑ Réglages:

- Ctl0-Ctl119: n° de contrôleur (défaut: 4)
- A/T: Aftertouch
- P/B up: Pitch Bend vers le haut
- P/Bdwn: Pitch Bend vers le bas

REMARQUE Pour obtenir de plus amples informations sur les n° de contrôleur disponibles, consultez la liste des numéros de contrôleurs dans la liste de données séparée.

[FootSw1] & [FootSw2] Fonction Foot Switch

Ces deux pages vous permettent de spécifier la fonction du commutateur au pied (Yamaha FC4 ou FC5) connecté au Jack FOOT SW de la face arrière.

[FootSw1]	Func	Velocity	MIDI	Type
	HiHat	111	---	---
	1	2	3	4

[FootSw2]	OnValue	OffValue
	127	127
	5	6

1 Func

Sélectionnez la fonction du commutateur au pied.

☐ Réglages:

- HiHat: Fonctionne comme contrôleur de charleston (son de charleston ouvert ou fermé). Assurez-vous que vous utilisez une valeur de vélocité correcte 2 lors de la sélection.
- click: Active/désactive le clic.
- inc: Incréméntation — sélectionne le kit suivant en mode Play, ou sélectionne l'étape suivante en mode Chain Play.
- dec: Décréméntation — sélectionne le kit précédent en mode Play, ou sélectionne l'étape précédente en mode Chain Play.
- bypass: Désactive temporairement les entrées de contrôleur (page 76).
- SStop: Contrôle la lecture du morceau principal (identique à la fonction de transport Start/Stop).
- MIDI: Transmet les données de Control Change. Veillez à régler les paramètres corrélés en détail 3-6.
- HH→BD: Génère un signal de déclenchement sur l'entrée 9 (KICK) lorsque vous appuyez sur le commutateur au pied. Veillez à régler correctement la courbe de vélocité 2.

2 Velocity

Détermine la valeur de vélocité transmise par le commutateur au pied lorsque HiHat ou HH→BD est sélectionné 1.

☐ Réglages: 1-127

3 MIDI

Détermine le canal MIDI des données de Control Change 4 transmises par le commutateur au pied lorsque MIDI est sélectionné 1.

☐ Réglages: 1ch-16ch

4 Type

Détermine le n° de contrôleur transmis par le commutateur au pied lorsque MIDI est sélectionné 1.

☐ Réglages: Ctl0-Ctl119 (n° de contrôleur)

REMARQUE Pour obtenir de plus amples informations sur les n° de contrôleur disponibles, consultez la liste des numéros de contrôleurs dans la liste de données séparée.

5 OnValue

Détermine la valeur de contrôle transmise lorsque vous appuyez sur le commutateur au pied, lorsque MIDI est sélectionné 1.

☐ Réglages: 0-127

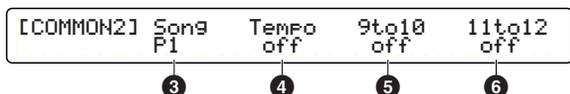
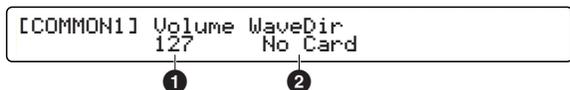
6 OffValue

Détermine la valeur de contrôle transmise lorsque vous relâchez le commutateur au pied, lorsque MIDI est sélectionné 1.

☐ Réglages: 0-127

[COMMON1] & [COMMON2] Réglages communs de kit

Ces deux pages vous permettent de réaliser divers réglages sur le kit sur lequel vous êtes en train de travailler. Pour cette raison, certains paramètres ne sont pas directement associés aux réglages de déclenchement.



1 Volume

Détermine le volume général de la section rythmique comprenant le kit de batterie (canal MIDI 10).

❑ Réglages: 0-127

REMARQUE Identique au réglage de volume du canal MIDI 10 (page 54).

2 WaveDir

Détermine le répertoire de la carte mémoire (page 86), où les échantillons ou les données de son utilisées par le kit sont stockés. La prochaine fois que vous sélectionnez ce kit, ces fichiers seront automatiquement chargés. Veillez à insérer la carte correspondante dans le port CARD ; dans le cas contraire, le message « No card » s'affiche.

❑ Réglages: Nom de répertoire sur carte mémoire

3 Song

Détermine quel morceau est automatiquement chargé lorsque vous sélectionnez ce kit de batterie. Spécifiez off pour annuler la sélection automatique d'un morceau.

❑ Réglages: off, Morceau Preset ou utilisateur

4 Tempo

Détermine le tempo automatiquement appliqué lorsque vous sélectionnez le kit. Sélectionnez off pour annuler le chargement automatique du tempo.

❑ Réglages: off, 30-300

5 9to10

Si vous sélectionnez la valeur on, le signal de déclenchements généré en entrée 9 (KICK) est partagé avec l'entrée 10. Réglez ensuite l'entrée 10 pour jouer les notes en mode alternat (par exemple à partir d'un commutateur au pied ; aucun Pad nécessaire). Dans ce cas, lorsque vous jouez la grosse caisse, vous pouvez obtenir une phrase synchronisée automatiquement à un Pattern de grosse caisse affecté à l'entrée 9.

❑ Réglages: off, on

6 11to12

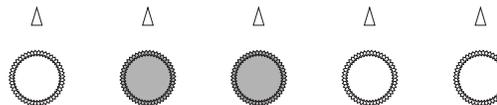
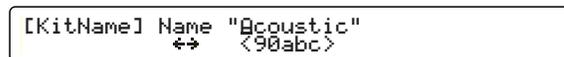
Si vous sélectionnez la valeur on, le signal de déclenchements généré en entrée 11 est partagé avec l'entrée 12 (utilisation identique que pour la section 5).

❑ Réglages: off, on

REMARQUE Les Jacks d'entrées 9/10 et 11/12 sont des paires stéréo. Cependant, vous pouvez les utiliser comme quatre entrées mono si vous connectez quatre Pads mono en utilisant deux câbles en Y et en réglant les deux paramètres ci-dessus 5 & 6 sur off.

[KitName] Nom du kit de batterie

Vous pouvez saisir un maximum de 8 pour nommer le kit sur lequel vous êtes en train de travailler.



Utilisez le deuxième bouton sur la gauche pour déplacer le curseur. Utilisez le bouton central pour saisir un caractère sur cette position. Répétez pour toutes les lettres du nom du kit (maximum de huit caractères).

❑ Caractères disponibles:

	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→	←				

Lorsque vous en avez terminé des réglages de déclenchements, sauvegardez le kit (page 35).

Réglage des sons

Appuyez sur la touche VOICE de la face avant, repérée par la mention DRUMKIT, pour éditer les réglages de sons du kit en cours d'édition.



```
[Voice1] Type Voice 42* Volume Tuning
38 D1 AcSnr1 MCA55 110 - 1.00
```

REMARQUE La première page à s'afficher (la dernière affichée) peut être différente de l'exemple montré (page 76).

Édition des pages et opérations élémentaires

Les réglages de sons sont répartis dans les dix pages suivantes, organisées par fonction.

```
[Voice1] Type Voice 2* Volume Tuning
49C#2 XtrSnr rim 127 + 0.00
```

```
Wave1 Wave2 XFilter XDecay Balance
Ma#11370 warm type1 32 0
```

```
[Voice3] Pan Layer Filter 0
49C#2 R13 +63 +63 +63
```

```
[Voice4] Attack Decay
49C#2 0 0
```

```
[Voice5] KeyMode AltGrp RvKeyOn RvKeyOff
49C#2 semi2 127 off off
```

```
[Voice6] Output RevSend ChoSend
49C#2 stereo 127 127
```

```
[VoiceCopy] from Note Kit Note
from 49C#2 to current 49C#2
```

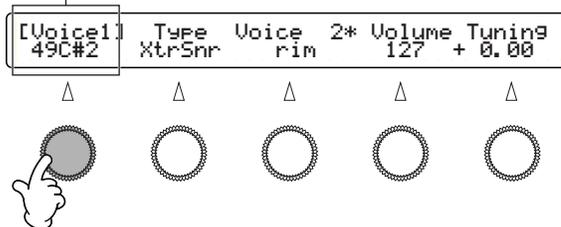
```
[MIDI1] Transmit PC# BankMSB BankLSB
Ch=10 off 001 000 000
```

```
[MIDI2] Volume Pan Ctrl# / Value
Ch=10 127 R63 127 127
```

```
[MIDI3] RevSend ChoSend
Ch=10 127 127
```

Dans les six premières pages vous pouvez assigner un son de batterie à chaque n° de note de la partie de batterie (canal MIDI 10) et déterminer comment le son est joué. Tournez le bouton de gauche, et notez le nombre impressionnant de n° de notes disponibles — 82 en tout (13-94). Ceci correspond au nombre total de notes de la batterie, ce qui est plus que nécessaire pour créer un kit. Vous pouvez également avoir besoin de faire des modifications sur le Preset de kit pour l'adapter à votre utilisation personnelle, mais rarement beaucoup. Dans le reste des pages, vous pouvez copier et créer des configurations pour d'autres parties MIDI et les lire et jouer en même temps que le kit de batterie.

Changements de réglages



REMARQUE Vous pouvez également sélectionner l'entrée en frappant le Pad correspondant (page 76), ce qui vous permet de régler le kit tout en jouant.

Consultez le chapitre sur les opérations élémentaires en page 20.

[Voice1] Réglages de base sur les sons

Cette page vous permet d'assigner un son de batterie et de régler son volume et sa hauteur. Les sons sont organisés par types, vous permettant de les sélectionner facilement, tout en consultant à l'écran les informations sur le son (deux couches, lecture en boucle, etc.).

[Voice1]	Type	Voice	2*	Volume	Tuning
49C#2	XtrSnr	rim		127	+ 0.00

1 2 3 4 5

1 Note Number & Name

Détermine le n° de note cible (13-94 : C#-1-A#5). Chaque n° de note est indiqué avec le nom de la note.

2 Type

Détermine la catégorie du son. Vous pouvez sélectionner un son 3 d'après sa catégorie. Sélectionnez Wave si vous souhaitez charger un échantillon ou un fichier audio depuis la carte mémoire. Sélectionnez XtrSnr si vous souhaitez une caisse claire supplémentaire pouvant être personnalisée dans l'écran suivant.

❑ **Réglages:** AcKick, ElKick, AcSnr1-2, EleSnr, OtrSnr, XtrSnr, AcTom1-3, EleTom, Cymbal, HiHat, Percs1-2, Efect1-3, Loop, Voice, Melody, Wave, UsrVce

REMARQUE UsrVce est un son créé en utilisant les paramètres externes de System Exclusive. Ces sons ne peuvent pas être créés avec le DTXXTREME II directement, et les explications sur les messages System Exclusive dépassent le cadre de ce manuel.

3 Voice

Détermine le son dans la catégorie spécifiée 2. Votre sélection est indiquée par un nombre sur la ligne du haut et par le nom sur la ligne inférieure. Un son à deux couches est indiqué par un astérisque (*) à la suite du numéro. Un son affiché avec la mention  est lu en boucle, ce qui vous permet de le lire en répétition avec une seule frappe (page 52). Appuyez sur la touche Audition tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée pour arrêter la lecture du son en boucle lors de l'écoute.

❑ **Réglages:** Pour obtenir de plus amples renseignements sur chaque son, consultez la liste des sons dans la liste séparée de données.

REMARQUE Si vous utilisez toujours le même Pad pour déclencher un son externe, réglez le paramètre NoAssign à ce Pad (n° de note) 3. Cependant, si vous jouez un son 3 du générateur sonore interne, et que vous le remplacez parfois par un son externe, il est plus pratique de couper temporairement le son interne en désactivant le message de Note On transmis au générateur interne (page 80), ce qui vous évite de re-paramétrer la fonction NoAssign à chaque fois que vous avez besoin de remplacer un son par un autre.

4 Volume

Détermine le volume du son spécifié 3. En réglant le volume de chaque son, vous établissez l'équilibre sonore entre les différents instruments du kit.

❑ **Réglages:** 0-127

5 Tuning

Règle la hauteur de la note sélectionnée 3 d'environ un centième (1/100ème de demi-ton).

❑ **Réglages:** -24.00~+24.00

Réglage d'une caisse claire supplémentaire

Extra Snare est une voix de caisse Claire que vous pouvez sélectionner lorsque vous choisissez la catégorie de voix XtrSnr. Vous pouvez en outre personnaliser la caisse claire à l'aide des paramètres suivants. (Ceux-ci ne peuvent pas être réglés avec d'autres voix et « --- » apparaît à l'écran.)

Wave1	Wave2	XSfilter	XSdecay	Balance
Map11370	warm	type1	32	0

1
2
3
4
5

La voix de caisse claire spéciale est une voix composite à deux couches, qui est obtenue en associant deux voix de batterie différentes, en réglant l'équilibre du volume entre ces voix et en modifiant le ton de la voix composite à l'aide des paramètres Filter (Filtre) et Decay (Chute). Si vous utilisez un pad TP120SD ou TP100 pour la caisse claire, vous pouvez également utiliser le contrôleur de pads pour ajuster dynamiquement l'un des paramètres suivants en vue de procéder à une modification dynamique du ton (page 37).

1 Wave1

Sélectionnez une voix de batterie pour la couche 1.

- ❑ **Réglages:** Map11370, MCAbs55, MCVint55, Beech55, Maple55, Alumin55, Brass35, Brass55, Brass65, Steel65, Bamboo, FRPSnr

2 Wave2

Sélectionnez une voix de batterie pour la couche 2.

- ❑ **Réglages:** warm, crisp, cool, short, punchy, BS, silky, bright, old, VOX1, VOX2, VOX3, roll, trash

3 XSfilter

Détermine l'effet de filtre.

- ❑ **Réglages:** thru (sans effet), type1, type2

4 XSdecay

Règle la durée de votre caisse claire.

- ❑ **Réglages:** off (sans effet), 1-32

5 Balance

Règle l'équilibre de volume entre les sons des couches 1 et 2.

- ❑ **Réglages:** -64-0-+63

[Voice3] Pan & Tone

Cette page vous permet de régler le panoramique stéréo et le filtre du son assigné au numéro de note. Si vous sélectionnez un son à deux couches, vous pouvez aussi spécifier la balance de volume entre les couches.

[Voice3]	Pan	Layer	Filter	Q
49C#2	R13	+63	+63	+63

1
2
3
4
5

1 Note Number & Name

Détermine un numéro de note cible (13-94: C#-1-A#5). Chaque numéro de note est indiqué avec son nom.

2 Pan

Détermine le réglage de panoramique pour le son assigné au numéro de note 1. Ce réglage détermine la position du son dans le champ stéréo.

- ❑ **Réglages:** L64-C-R63 (gauche - centre - droite)

3 Layer

Spécifiez la balance de volume entre les couches si vous avez sélectionné un son à deux couches pour le numéro de note 1. Si le son n'a qu'une seule couche, le paramètre ne peut être modifié et « --- » s'affiche à l'écran.

- ❑ **Réglages:** -64-0-+63 (100:0-50:50-0:100)

4 Filter

Détermine le réglage de filtre pour le son assigné au numéro de note 1. Il s'agit d'un filtre passe-bas atténuant les fréquences supérieures au point de coupure spécifié par ce paramètre, comme indiqué ci-dessous.

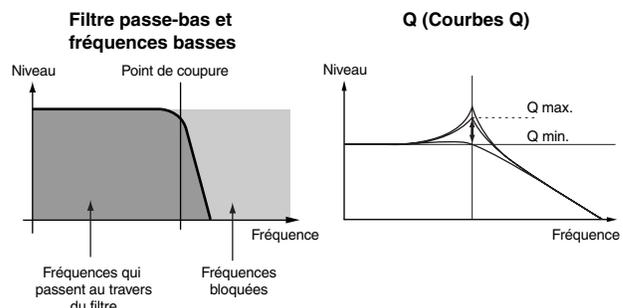
- ❑ **Réglages:** -64-+63

5 Q

Règle le facteur Q (largeur de bande) du filtre 4.

L'accentuation des fréquences autour du point de coupure est indiquée par le schéma ci-dessous et accentue la pointe dans la courbe.

- ❑ **Réglages:** -64-+63

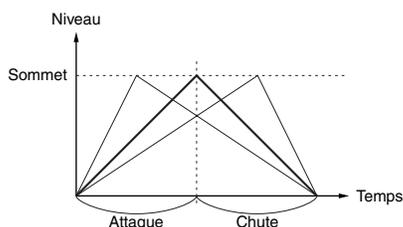


[Voice4] Envelope

Cette page vous permet de régler le volume d'enveloppe du son assigné au numéro de note. Chaque instrument de musique possède sa propre enveloppe de volume qui lui donne son caractère propre. Pour les instruments de batterie ou de percussion, leur caractéristique unique vient du temps d'attaque et de déclin (vitesses) de leur enveloppe de volume. En réglant ces deux facteurs, vous pouvez créer de nombreuses variations sonores.

[Voice4] Attack	Decay
49C#2	0

1 2 3



1 Note Number & Name

Détermine un numéro de note cible (13-94: C#-1-A#5). Chaque numéro de note est indiqué avec son nom.

2 Attack

Détermine la vitesse de l'attaque du son courant. Plus la valeur positive est élevée, plus l'attaque est rapide. Plus la valeur négative est élevée, plus l'attaque est lente. Gardez à l'esprit que si le son initial possède une attaque rapide, le fait de spécifier des valeurs plus élevées ne produira pas une attaque plus rapide, passé un certain point.

❑ Réglages: -64-+63 (lent à rapide)

3 Decay

Détermine le temps de déclin du son courant. Plus la valeur négative est importante, plus le temps de déclin est lent. Plus la valeur positive est importante, plus le temps de déclin est rapide. Si vous souhaitez obtenir une cymbale avec un temps de déclin long, utilisez une valeur négative importante pour le paramètre de Decay. Une valeur positive élevée risque de couper le son de manière non naturelle.

❑ Réglages: -64-+63 (lent à rapide)

[Voice5] Polyphony

Cette page vous permet de définir le nombre de voix polyphoniques autorisées pour le numéro de note spécifié. Le générateur sonore intégré peut jouer jusqu'à 64 notes en même temps. Cependant, il y a des cas où cela ne suffit pas — en particulier si vous jouez sur des morceaux comprenant de nombreux instruments ou lorsque vous jouez sur un kit utilisant de nombreuses notes longues. Vous pouvez éviter ceci en limitant la polyphonie de chaque son de batterie.

[Voice5] KeyMode	AltGrp	RvKeyOn	RvKeyOff
49C#2	semi2	125	off

1 2 3 4 5

1 Note Number & Name

Détermine un numéro de note cible (13-94: C#-1-A#5). Chaque numéro de note est indiqué avec son nom.

2 KeyMode

Détermine comment le même son est joué en réponse à de multiples notes.

❑ Réglages:

- poly: Aucune limite jusqu'à ce que le générateur sonore intégré du DTXTREME atteigne sa polyphonie maximale.
- semi8: Polyphonie maximum de huit notes — la première note n'est pas jouée afin de jouer la 9ème.
- semi4: Polyphonie maximum de quatre notes — la première note n'est pas jouée afin de jouer la 5ème.
- semi3: Polyphonie maximum de trois notes — la première note n'est pas jouée afin de jouer la 4ème.
- semi2: Polyphonie maximum de deux notes — la première note n'est pas jouée afin de jouer la 3ème.
- mono: Une seule note — chaque note est coupée pour laisser place à la suivante.
- himono: Idem mono, mais sans la priorité sur la dernière note — les notes ne sont jamais coupées par d'autres.

REMARQUE Si un numéro de note (Pad de batterie) est réglé sur mono et assigné avec un son long (cymbale, par exemple), le fait de frapper plusieurs fois coupe le son précédent de façon non naturelle. Cependant, régler chaque numéro sur poly pour éviter cette situation n'est pas une bonne idée, car cela risque de limiter la polyphonie d'autres parties importantes.

3 AltGrp

Vous pouvez affecter de multiples numéros de notes ❶ à un groupe Alternate spécifique. En ajoutant plusieurs numéros de notes au même groupe, vous pouvez éviter de les jouer en même temps. Pour obtenir un son de charleston réaliste en utilisant plusieurs sons, assignez le paramètre HHpedal au son de pédale fermée et le paramètre HHpad à d'autres sons de charleston déclenchés par le Pad de charleston et les cercles. Ceci permet au son obtenu en appuyant avec le pied (fermé) de couper tous les autres sons de charleston (le paramètre HHpedal est prioritaire sur le son HHpad).

❑ **Réglages:** Une seule note peut être jouée à la fois dans le même groupe, la priorité étant donnée à la dernière note jouée.

REMARQUE Une seule note peut être jouée à la fois dans le même groupe, la priorité étant donnée à la dernière note jouée.

4 RvKeyOn

Détermine si le générateur sonore intégré reçoit les messages de Note On pour le numéro de note ❶. Ceci est utile lorsque vous souhaitez transmettre les notes en sortie MIDI OUT (face arrière), sans qu'elles soient jouées par le générateur sonore intégré, et pour ne jouer les sons que sur un expandeur externe. Réglez sur on si vous souhaitez que les notes soient jouées par le générateur sonore intégré.

❑ **Réglages:** off, on

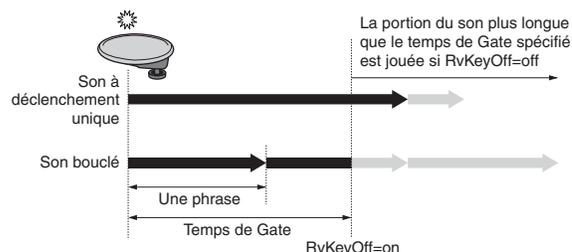
5 RvKeyOff

Détermine si le générateur sonore intégré reçoit les messages de Note Off pour le numéro de note ❶. Réglez sur off si vous souhaitez vous assurer qu'un son de cymbale ou un échantillon non bouclé soit joué pendant toute sa durée.

❑ **Réglages:** off, on

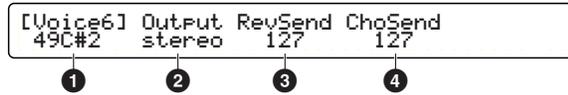
Utilisation des Note Off sur les sons bouclés

La plupart des sons de batterie ne sont pas lus en boucle et arrêtent automatiquement de jouer à leur fin naturelle sans avoir besoin de recevoir de message de Note Off (RvKeyOff = off). Si vous réglez ces sons pour recevoir des messages de Note Off (RvKeyOff = on), réglez correctement le temps de Gate (page 42) en fonction de leur longueur. Dans le cas contraire, la lecture du son sera coupée avant la fin du son. D'un autre côté, le générateur sonore intégré dispose de sons bouclés, qui doivent être réglés pour recevoir les messages de Note Off (RvKeyOff = on). Dans le cas contraire, ils seront joués sans fin. À cause de cela, la fonction Note Off est cruciale pour lire les sons bouclés. Pour utiliser correctement un son bouclé, réglez son numéro de note pour qu'il génère un message de Note Off (RvKeyOff = on), ainsi qu'un temps de Gate approprié. Par exemple, vous pouvez frapper le Pad toutes les deux mesures pour jouer un son sans fin si le temps de Gate est réglé pour correspondre à deux dans le tempo. Vous pouvez aussi limiter sa polyphonie à une seule note (KeyMode = mono).



[Voice6] Output Routing

Cette page vous permet d'affecter la sortie du son assigné au numéro de note. Bien que généralement vous utilisiez les sorties INDIVIDUAL OUTPUT (1 à 6) ou les sorties stéréo OUTPUT, vous pouvez les utiliser de différentes façons, avec les effets (page 55).



1 Note Number & Name

Détermine le numéro de note cible (13-94: C#-1-A#5). Chaque numéro de note est indiqué avec son nom.

2 Output

Détermine la sortie affectée au son assigné au numéro de note

1. Lorsqu'un son est affecté à une sortie individuelle, le son ne peut pas être écouté au casque.

❑ Réglages:

- stereo: Affecté aux sorties OUTPUT (L/MONO et R).
- InsFx1, InsFx2: Affecté à l'insertion d'effet spécifié (1 ou 2). Vous ne pouvez pas sélectionner cette option lorsque le Localizer est actif.
- thru: Affecté aux sorties OUTPUT (L/MONO et R) sans passer par le Localizer. Vous pouvez sélectionner cette option uniquement lorsque le Localizer est actif.
- IND1&2, 3&4, 5&6: Affecté aux paires de sorties individuelles spécifiées (en stéréo).
- IND1, 2, ... 6: Affecté aux sorties individuelles spécifiées (en mono).

REMARQUE Si vous sélectionnez l'une des deux insertions d'effets (InsFX1 ou InsFX2), la sortie finale sera déterminée par le réglage d'insertion d'effets.

3 RevSend

Détermine le niveau de départ de la réverbération (effet système) pour le son assigné au numéro de note 1.

❑ Réglages: 0-127

4 ChoSend

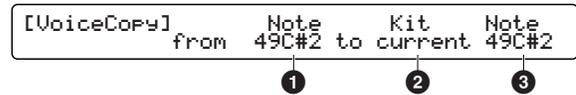
Détermine le niveau de départ du Chorus (effet système) pour le son assigné au numéro de note 1.

❑ Réglages: 0-127

REMARQUE Le niveau de réverbération et de Chorus appliqué à chaque son de batterie est déterminé par le niveau de départ général du kit (page 58).

[VoiceCopy] Voice Copy

Vous pouvez copier les réglages de son d'un numéro de note spécifique (MIDI canal 10) sur le kit que vous êtes en train d'éditer, ceci vous permettant de recopier les mêmes réglages.



1 (from) Note

Détermine le nom de la note source (du kit courant).

❑ Réglages: 13C#-1-94A#5

2 (to) Kit

Détermine le kit de destination. Sélectionnez current lorsque vous copiez sur le kit en cours.

❑ Réglages: current, U1-U40

3 (to) Note

Détermine le nom de la note de destination du kit 2.

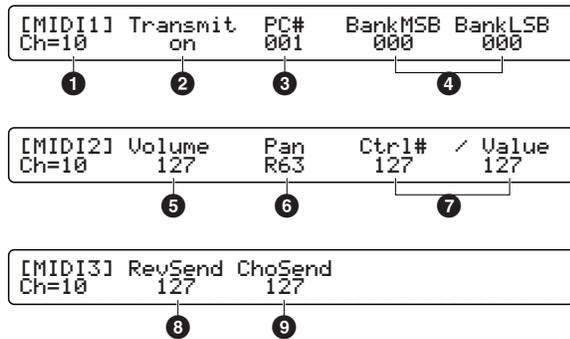
❑ Réglages: 13C#-1-94A#5

Copie

Après avoir sélectionné la source et la destination, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message de confirmation « Are You Sure? » s'affiche à l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour valider la copie. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler. Lorsque vous revenez à la page de copie, vous pouvez continuer à copier, ou reprendre les réglages de son.

[MIDI1], [MIDI2] & [MIDI3] MIDI Setup

Utilisez ces trois pages pour effectuer les réglages d'un ensemble MIDI en utilisant le générateur sonore intégré ou un expandeur externe. Les données de réglages seront transmises aux parties MIDI de façon interne ou externe (par MIDI OUT ou USB) lorsque vous chargerez et utiliserez le kit que vous avez édité.



1 Ch=

Détermine le canal MIDI (1 à 16).

2 Transmit

Détermine les données MIDI qui seront transmises sur le canal sélectionné **1**.

❑ Réglages:

- off: Ne transmet aucune donnée MIDI. Tous les paramètres qui suivent ne peuvent être sélectionnés et « ---- » s'affiche à l'écran.
- all: Transmet les Program Change et les Control Change, et les paramètres qui suivent peuvent être sélectionnés.
- PC: Transmet uniquement les données de Program Change, et les paramètres relatifs aux Program Change deviennent accessibles. Les paramètres de Control Change (2ème et 3ème écran) sont inactifs.

REMARQUE Lors de la transmission et le réglage des Program Change uniquement (Transmit=PC), vous pouvez aussi utiliser la fonction Bank Select (message de Control Change).

3 PC#

Détermine le n° de programme à transmettre. Si vous utilisez le générateur sonore intégré, ceci spécifie un son GM.

❑ Réglages: 001-128

REMARQUE Si vous affectez un numéro de programme au canal 10 (Ch = 10), il ne sera transmis que de façon externe, par MIDI OUT ou USB. Étant donné qu'il n'est pas transmis au générateur sonore intégré, votre kit n'est pas affecté.

4 BankMSB & BankLSB

Si vous utilisez un expandeur externe avec plusieurs banques sonores, vous pouvez utiliser ces deux messages pour sélectionner une banque. En association avec le paramètre de n° de programme **3**, vous pouvez sélectionner un son particulier. Cependant, il est inutile d'utiliser ces deux messages pour le générateur sonore intégré qui ne possède aucune banque.

❑ Réglages: 000-127 (pour MSB et LSB)

5 Volume

Détermine la valeur du contrôleur 007 (volume). Si vous l'utilisez avec le générateur sonore intégré, ceci affecte le volume de chaque partie.

❑ Réglages: 000-127

6 Pan

Détermine la valeur du contrôleur 010 (pan). Si vous l'utilisez avec le générateur sonore intégré, ceci affecte le panoramique de chaque partie.

❑ Réglages: 000-064-127 (gauche - centre - droite)

7 Ctrl# & Value

Les messages de Control Change sont des données MIDI utilisées pour contrôler le jeu d'un appareil MIDI. Vous pouvez contrôler de nombreuses fonctions prédéfinies comme n° de contrôleurs et leurs valeurs. Ces deux paramètres vous permettent de créer un message spécifique de Control Change en sélectionnant le n° de contrôleur (Ctrl#) et la valeur (Value).

❑ Réglages: ---, 000-127 (Ctrl#), 001-127 (Value)

REMARQUE La sélection de « --- » pour Ctrl# affecte automatiquement « --- » à la valeur Value, désactivant ce paramètre.

8 RevSend

Détermine la valeur du contrôleur 091 (profondeur de l'effet). Si vous l'utilisez avec le générateur sonore intégré, ceci spécifie le niveau de départ général de la réverbération (effet système) de chaque partie.

❑ Réglages: 000-127

9 ChoSend

Détermine la valeur du contrôleur 093 (profondeur de l'effet). Si vous l'utilisez avec le générateur sonore intégré, ceci spécifie le niveau de départ général du Chorus (effet système) de chaque partie.

❑ Réglages: 000-127

REMARQUE Si vous réglez un Control Change **7** qui vient en conflit avec les réglages de Volume **5**, Pan **6**, RevSend **8**, ou ChoSend **9**, le message de Control Change **7** prend la priorité.

Lorsque vous terminez les réglages de sons, sauvegardez votre kit de batterie (page 35).

Réglages d'effets

Le DTXTREME IIs utilise la réverbération et le Chorus comme effet système, ainsi que deux différentes insertions d'effets et un effet tridimensionnel, le Localizer.

Reverb

Cet effet système regroupe 12 types de réverbérations qui simulent un espace acoustique particulier — d'une petite pièce à une grande salle de concert. Dans les réglages de sons (page 53), vous pouvez spécifier la quantité de réverbération appliquée à chaque son de batterie du kit. Ceci est pratique, par exemple, si vous souhaitez plus de réverbération sur la caisse claire, mais moins sur la grosse caisse.

Chorus

Cet effet système regroupe 13 types de Chorus avec une modulation faible à forte (Chorus, Flanger, effet d'avion à réaction, etc.). Dans les réglages de sons (page 53), vous pouvez spécifier la quantité de Chorus appliquée à chaque son de batterie du kit. Ceci est pratique, par exemple, si vous souhaitez appliquer des sons uniques de Flanger aux charleston et autres cymbales.

Insertion des effets 1 et 2

Ces effets traditionnels vous donnent des outils pour embellir le son — ou pour le modifier radicalement. Chaque bloc d'effet dispose de 44 types (Chorus, Flanger, distorsion, wah, etc.). Ces deux insertions d'effets sont organisées en parallèle pour vous permettre d'appliquer l'effet au son de batterie de votre choix.

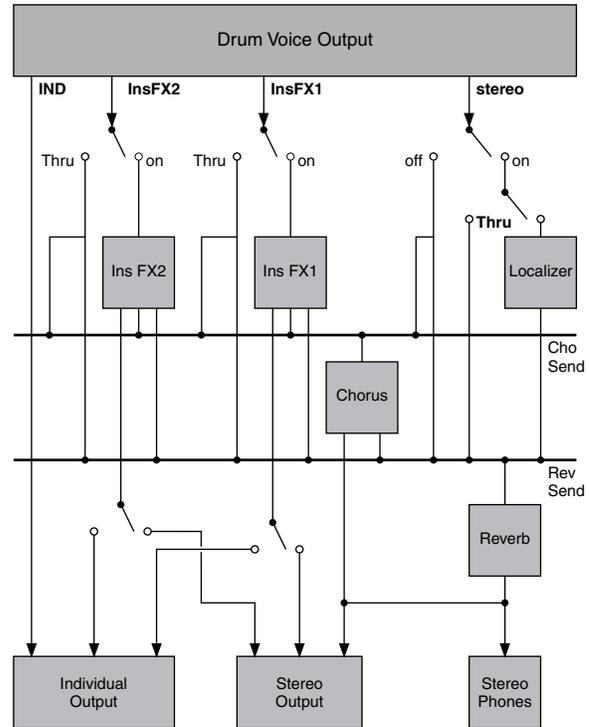
Effet Localizer

Cet effet est optimisé pour l'écoute au casque et pour créer une image sonore réaliste en 3D de votre kit de batterie — en plaçant chaque instrument dans un espace 3D spécifique. Chaque son semble venir d'une direction différente. Cet effet 3D peut être affecté séparément à votre kit et à d'autres instruments du morceau, et vous donne la sensation de jouer dans un véritable orchestre. Cet effet 3D a été conçu pour l'écoute au casque et s'avère moins efficace lors de l'écoute avec des enceintes.

REMARQUE Les effets d'insertion et le Chorus sont automatiquement désactivés lorsque le Localizer est actif.

Mixage sonore utilisant les effets de façon optimale

Les curseurs de la face avant vous permettent de mixer facilement les instruments du DTXTREME IIs. Cependant, vous pouvez aussi créer des mixages plus complexes en utilisant l'affectation des sons aux sorties de chaque son de batterie (page 53) et en utilisant les effets. Tout d'abord, regardez le schéma suivant. Il indique des affectations possibles des sorties pour chaque son avec quelques réglages.



Les réglages d'effets comprennent les affectations de sortie, une fois que les sons reçoivent un effet. Ceci est directement lié au réglage de sortie de chaque son de batterie. En d'autres termes, le réglage de sortie d'un son de batterie détermine également quel effet peut être appliqué au son. À gauche du schéma, vous trouverez quatre options de sortie de base — stereo, InsFX1, InsFX2, IND — pour chaque son de batterie. La fonction thru vient s'ajouter aux options lorsque vous activez le Localizer.

(Suite à la page suivante)

(Suite de la page précédente)

4 effets entièrement séparés

Si vous réglez la sortie de chaque son de batterie, vous pouvez utiliser les effets système et deux insertions d'effets, pour un total de quatre effets. Voici un exemple montrant comment appliquer quatre effets différents à quatre sons de batterie dirigés vers les Jacks de sortie OUTPUT:

Réglages de la page [Voice6]...

- Pour le son 1:
Output = stereo, RevSend = (autre que zéro), ChoSend = 0
- Pour le son 2:
Output = stereo, RevSend = 0, ChoSend = (autre que zéro)
- Pour le son 3: Output = InsFX1
- Pour le son 4: Output = InsFX2

Réglages d'effets:

- Dans la page [Effect] (départ général réverbération et Chorus): Localizer = off, RevSend = (autre que zéro), ChoSend = (autre que zéro)
- Dans la page [Reverb] (retour général de réverbération): RevRetrn = (autre que zéro)
- Dans les pages [Chorus] page (retour général de Chorus): Cho→Rev = 0, ChoRetrn = (autre que zéro)
- Dans les pages [InsFX]: Type = (autre que THRU) pour FX=1, et RevSend=0 (zéro), ChoSend=0, Output = stereo
- Dans les pages [InsFX]: Type = (autre que THRU) pour FX = 2, et RevSend = 0, ChoSend = 0, Output = stereo

Si vous faites quatre affectations différentes (de son à effet) et sélectionnez un effet différent (différent des effets système de réverbération et de Chorus) pour chaque insertion d'effet, vous obtenez en sortie chaque son de batterie en stéréo, chacun avec un effet différent.

Sorties individuelles avec effet

Vous pouvez aisément affecter un son de batterie à une sortie individuelle INDIVIDUAL OUTPUT si vous réglez le paramètre de son Output sur IND (paire stéréo ou mono). Cependant, ces réglages ne permettent que la transmission du son sans effet. Vous pouvez aussi utiliser les insertions d'effets pour la sortie des sons individuels avec effet.

Réglages de la page [Voice6]...

- Output = InsFX1 — pour la caisse claire
- Output = InsFX2 — pour la grosse caisse
- Output = IND3&4 — pour le tom 1
- Output = IND3&4 — pour le tom 2
- Output = IND5&6 — pour le tom 3
- Output = IND5&6 — pour le tom 4
- Output = stereo, RevSend = (n'importe quelle valeur), ChoSend = (n'importe quelle valeur) — pour les cymbales

Réglages d'effets :

- Dans la page [Effect] (départ général réverbération et Chorus): Localizer = off, RevSend = (autre que zéro), ChoSend = (autre que zéro)
- Dans la page [Reverb] (retour général de réverbération): RevRetrn = (autre que zéro)
- Dans la page [Chorus] (retour général de Chorus): Cho→Rev = (n'importe quelle valeur), ChoRetrn = (autre que zéro)
- Dans les pages [InsFX]: Type = 2BandEQ pour FX = 1, et RevSend = (n'importe quelle valeur), ChoSend = (n'importe quelle valeur), Output = IND1
- Dans les pages [InsFX]: Type = COMP pour FX = 2, et RevSend = 0, ChoSend = 0, Output = IND2

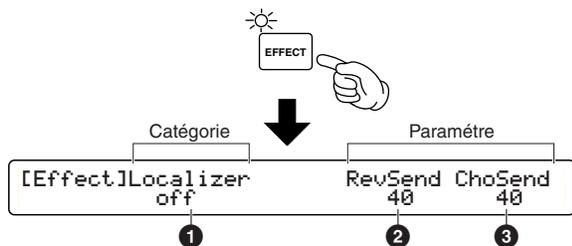
Avec ces réglages, vous pouvez obtenir les résultats suivants. Remarquez que vous pouvez utiliser la sortie Stereo OUTPUT comme paire de sorties individuelles.

- Sortie Snare drum: Signal mono sur la sortie INDIVIDUAL OUTPUT 1 sans effets de réverbération ou de Chorus système, après traitement par l'égaliseur deux bandes de l'effet d'insertion 1.
- Sortie Bass drum: Sortie mono de la sortie INDIVIDUAL OUTPUT 2, après traitement par compresseur de l'insertion d'effet 2.
- Sorties Toms 1 et 2: Sortie stéréo des sorties INDIVIDUAL OUTPUT 3 et 4 sans effets.
- Sorties Toms 3 et 4: Sortie stéréo des sorties INDIVIDUAL OUTPUT 5 et 6 sans effets.
- Sortie Cymbals: Sortie stéréo des sorties OUTPUT (L/MONO et R) avec réverbération et Chorus système appliqués.

Dans ces exemples, l'affectation des signaux aux sorties et l'application des effets sont directement liées. Essayez d'autres affectations de sorties selon vos besoins.

[Effect] Réglages de base des effets

Appuyez sur la touche EFFECT de la face avant, repérée par DRUMKIT, pour éditer les réglages d'effets du kit courant.



REMARQUE La première page qui apparaît (la dernière affichée) peut être différente de celle affichée dans notre exemple (page 76).

1 Localizer

Active (on) ou désactive (off) le Localizer.

Réglages: on, off

REMARQUE Lorsque le Localizer est activé, vous ne pouvez utiliser que la réverbération système comme autre effet. Étant donné que vous ne pouvez pas utiliser les insertions d'effets et le Chorus système, leurs pages d'éditions ne s'affichent pas. Si le Localizer est désactivé, ces pages d'édition n'apparaissent pas.

2 RevSend

Détermine le niveau de départ de la réverbération système pour le kit entier, identique au départ général de réverbération pour les sons de batterie (page 53).

Réglages: 0-127

3 ChoSend

Détermine le niveau de départ du Chorus système pour le kit entier, identique au départ général de Chorus pour les sons de batterie (page 53).

Réglages: --- (désactivé lorsque le Localizer est actif), 0-127

REMARQUE Les paramètres RevSend **2** et ChoSend **3** ne sont applicables qu'à la partie rythmique (canal MIDI 10) du générateur sonore intégré. Ils sont équivalents aux départs de réverbération et de Chorus (page 54), disponibles lorsque la transmission au canal MIDI 10 est activée.

[Reverb] Réverbération système

Configure la réverbération système. Ce paramètre est transmis au générateur sonore intégré lorsque vous chargez le kit en cours d'édition. Ces données sont partagées non seulement avec chaque son de batterie (canal MIDI 10), mais également avec toutes les autres parties du générateur sonore intégré.

[Reverb]	Type	Time	Diffusion	InitDelay
	HALL1	2.1	10	12.7

1

1 Type

Sélectionnez un type de réverbération. Pour la réverbération système, vous pouvez choisir parmi les 12 types suivants. Sélectionnez NONE si vous souhaitez temporairement désactiver la réverbération système.

Réglages: NONE, HALL1-2, ROOM1-3, STAGE1-2, PLATE, WHITEROOM, TUNNEL, CANYON, BASEMENT

Pour obtenir de plus amples explications sur les autres paramètres, consultez la liste des types d'effets dans la liste séparée de données. Remarquez que le même nom de paramètre peut ne pas toujours représenter la même fonction.

REMARQUE La réverbération système offre un seul effet spécifié par cette fonction, appliqué à toutes les parties du générateur sonore intégré. Utilisez un effet d'insertion si vous souhaitez appliquer une autre réverbération à un son de batterie.

[Chorus] Chorus système

Configure le Chorus système. Ce paramètre est transmis au générateur sonore intégré lorsque vous chargez le kit en cours d'édition. Ces données sont partagées non seulement avec chaque son de batterie (canal MIDI 10), mais également avec toutes les autres parties du générateur sonore intégré.

[Chorus]	Type	LFO	Depth	FBLevel
	CHORUS1	0.25Hz	54	+13

①

REMARQUE Vous ne pouvez pas configurer le Chorus système lorsque le Localizer est activé (page 57).

① Type

Sélectionnez un type de Chorus. Pour le Chorus système, vous pouvez choisir parmi les 14 types suivants. Sélectionnez NONE si vous souhaitez temporairement désactiver le Chorus système.

Réglages: NONE, CHORUS1-4, CELESTE1-4, FLANGER1-3, SYMPHONIC, ENSEMBLE, PHASER

Pour obtenir de plus amples explications sur les autres paramètres, consultez la liste des types d'effets dans la liste séparée de données. Notez que le même paramètre peut ne pas toujours suggérer la même fonction.

REMARQUE Le Chorus système offre un effet de Chorus unique appliqué à toutes les parties du générateur sonore intégré. Utilisez un effet d'insertion si vous souhaitez appliquer un effet de Chorus différent à un son de batterie.

[InsFX] Effets d'insertion

Configure chacun des 2 effets d'insertion. En plus des effets système, vous pouvez appliquer de nombreux effets aux sons de batterie ou faire un mixage poussé directement dans le DTXTREME IIs.

[InsFX]	Type	Dry/Wet (D=W)	L>RDelay	R>LDelay
FX=1	CrossDelay		170.0	170.0

①

②

REMARQUE Vous ne pouvez pas configurer le Chorus système lorsque le Localizer est activé (page 57).

① FX=

Sélectionnez l'effet d'insertion (1 ou 2) à l'aide du bouton de gauche.

Réglages: 1, 2

② Type

Sélectionnez un type d'effet à assigner. Vous pouvez assigner n'importe lequel des 44 types pour chaque insertion d'effet.

Réglages: THRU, HALL1-2, ROOM1-3, STAGE1-2, PLATE, DelayLCR, DelayLR, ECHO, CrossDelay, KARAOKE1-3, CHORUS1-4, CELESTE1-4, FLANGER1-3, SYMPHONIC, ENSEMBLE, ROTARY, TREMOLO, AUTOPAN, PHASER, DISTORTION, OVERDRIVE, AMPsim, 3BandEQ, 2BandEQ, FILTER, AUTOWAH, TOUCHWAH1-2, ENHANCER, COMP, NOISEGATE

Pour obtenir de plus amples renseignements sur les autres paramètres, consultez la liste des effets en annexe. Notez que le même nom de paramètre peut ne pas toujours représenter la même fonction.

[Loclizr] Localizer

Configure les effets 3D du Localizer. Ces effets ne sont efficaces que lors de l'écoute au casque. Lors de l'écoute aux enceintes, le son peut sembler bizarre.

[Loclizr]	Type	DrSens	AcSens	HRTF
	NORMAL	16	16	15

①

②

③

④

[Loclizr]	Rotation	Dist	Angle
	120	10.0	30

⑤

⑥

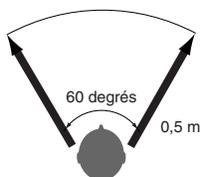
⑦

1 Type

Détermine l'effet stéréophonique d'après 5 types de Presets. Les schémas suivants indiquent comment chaque effet stéréo (enceintes stéréo virtuelles) sonne au casque.

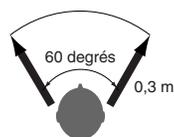
❑ Réglages: THRU, NORMAL, NEAR, FAR, WIDE, POINT

NORMAL



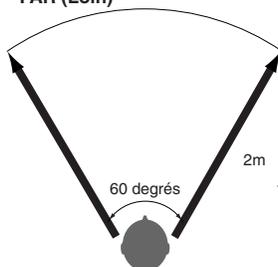
Les haut-parleurs gauche et droit sont placés à 0,5 m de l'auditeur, à un angle de 60 degrés.

NEAR (Proche)



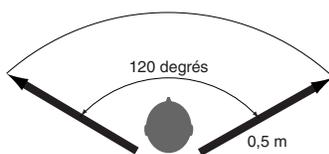
Les haut-parleurs gauche et droit sont placés à 0,3 m de l'auditeur, à un angle de 60 degrés.

FAR (Loin)



Les haut-parleurs gauche et droit sont placés à 2 m de l'auditeur, à un angle de 60 degrés.

WIDE (Large)



Les haut-parleurs gauche et droit sont placés à 0,5 m de l'auditeur, à un angle de 120 degrés.

POINT (En un point)



Un haut-parleur placé à 0,5 m de l'auditeur.

2 DrSens

Détermine la position stéréo du kit de batterie. Plus la valeur est élevée, plus le positionnement 3D est accentué. Plus la valeur est faible, plus le panoramique stéréo normal est accentué, comme spécifié pour chaque son de batterie dans les réglages de sons (page 50). Pour une valeur de zéro, le Localizer est coupé et aucun effet 3D n'est appliqué.

❑ Réglages: 0-16

3 AcpSens

Détermine la position stéréo des instruments d'accompagnement (autres que les instruments de la batterie). Plus la valeur est élevée, plus le positionnement 3D est accentué. Plus la valeur est faible, plus le panoramique stéréo normal est accentué, comme spécifié pour chaque son de batterie dans les réglages de sons (page 54). Pour une valeur de zéro, le Localizer est coupé et aucun effet 3D n'est appliqué.

❑ Réglages: 0-16

4 HRTF (Head Related Transfer Function)

La perception de l'image sonore est différente d'une personne à une autre. Un effet marqué pour une personne pourra sembler quasiment inaudible pour une autre. Ce paramètre peu compenser ces différences de perception.

❑ Réglages: 0-20

5 Rotation

Détermine la position (angle) de tous les instruments disponibles dans le DTXTREME IIs. Il s'agit d'une position de perception virtuelle qui fonctionne avec le casque. Avec une valeur élevée, tous les instruments (y compris le kit de batterie) se déplacent par la droite par rapport à l'auditeur (centre), vers l'arrière (0 à 180 degrés). Avec une valeur négative importante, tous les instruments (y compris le kit de batterie) se déplacent par la gauche par rapport à l'auditeur (centre), vers l'arrière (0 à 180 degrés).

❑ Réglages: -180-0-180 (d'arrière vers l'avant vers l'arrière, unité: degrés)

6 Dist

Détermine la distance de tous les instruments disponibles sur le DTXTREME IIs. Il s'agit d'une distance virtuelle perçue lors de l'écoute au casque. Plus la valeur est élevée, plus la distance virtuelle de tous les instruments est importante, y compris le kit de batterie.

❑ Réglages: 0.3-10.0 (mètres)

7 Angle

Détermine la largeur stéréo (de gauche à droite) des sons du DTXTREME IIs. Avec le centre à zéro, les sons s'étendent avec un maximum de 180 degrés.

❑ Réglages: 0-180 (centre vers la gauche et droite, unité: degrés)

Lorsque vous en avez terminé avec les réglages d'effets, sauvegardez le kit (page 35).

Enregistrement de morceau et édition

Comme vous l'avez déjà remarqué en écoutant les Presets de morceaux, le DTXTREME IIs possède un séquenceur MIDI intégré. Ce séquenceur vous permet non seulement de jouer le kit de batterie sur les Presets de morceaux, mais aussi d'enregistrer facilement votre jeu sur le kit de batterie ou sur un clavier MIDI sous forme de morceau utilisateur (U1-U32). Vous pouvez jouer un morceau utilisateur comme morceau principal ou comme morceau déclenché par Pad (page 25).

Caractéristiques du séquenceur deux pistes

Avant d'enregistrer, lisez plus avant les différentes opérations que vous pouvez réaliser avec le séquenceur intégré.

• Trois modes d'enregistrement

Vous pouvez enregistrer un morceau selon 3 modes d'enregistrement — Replace, OverDub, Step (page 61). Avec les modes Replace et OverDub, vous pouvez enregistrer en temps réel. En spécifiant le nombre de mesures, le mode Replace offre un mode sur une passe. Le mode OverDub permet plusieurs enregistrements. En mode Step, vous pouvez enregistrer les données MIDI manuellement, pas à pas, donnée après donnée, sur une ou plusieurs mesures (saisie des données). Vous pouvez aussi utiliser le mode Step pour éditer les données MIDI que vous venez d'enregistrer avec les modes Replace ou OverDub.

• Structure 2 pistes

Le séquenceur intégré dispose de 2 pistes de séquence (Tr1 et Tr2) pour chaque morceau, et vous pouvez les utiliser pour l'enregistrement ou la lecture. Chaque piste peut contenir tout type de données sur n'importe quel canal MIDI (1 à 16). Cela signifie que vous pouvez connecter un clavier à l'entrée MIDI IN du DTXTREME IIs et (avec l'aide d'un ami claviériste) enregistrer à la fois le clavier et la batterie en temps réel sur deux pistes séparées. Si vous jouez de plusieurs instruments, vous pouvez utiliser le mode OverDub pour enregistrer plusieurs parties, les unes après les autres. Même après avoir enregistré une partie en mode Replace, vous pouvez passer en mode OverDub pour enregistrer d'autres parties sur la même piste. Étant donné que vous pouvez mélanger le contenu de deux pistes sur une seule, et ainsi libérer une piste, (page 68), vous pouvez utiliser une piste pour enregistrer une partie spécifique. Le séquenceur intégré est très simple d'emploi, tout en vous offrant des possibilités et des outils puissants pour réaliser vos enregistrements.

• MIDI I/O vers appareil externe

En enregistrement en temps réel, vous pouvez utiliser le séquenceur intégré pour lire une séquence MIDI jouée par un séquenceur externe ou un ordinateur. Pour cette application, connectez le DTXTREME IIs à l'appareil pour le transfert des données MIDI (page 18). Vous pouvez aussi synchroniser le séquenceur intégré avec un appareil MIDI externe ou le régler pour qu'il soit contrôlé par cet appareil.

• Utilisation des Presets de morceaux

Les Presets de morceaux (P1-P5, Q1-Q28, R1-R66) ne sont disponibles qu'en lecture. Cependant, vous pouvez copier un morceau sur un morceau utilisateur dans la mémoire du DTXTREME IIs — coupez ensuite la piste de batterie et accompagnez vous-même le morceau à la batterie, ou ajoutez vos propres passages avec clavier MIDI externe en mode OverDub.

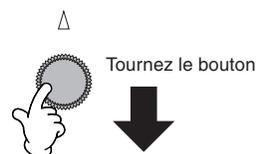
Préparation à l'enregistrement

Avant d'enregistrer un morceau, Réglez le DTXTREME IIs comme décrit ci-dessous:

REMARQUE Vous pouvez enregistrer un morceau même pendant l'édition d'un kit de batterie ou lorsque vous êtes dans d'autres modes de fonctionnement. Lorsque vous terminez ou annulez un enregistrement, vous pouvez reprendre le travail à partir de la fenêtre que vous venez de quitter.

1. Sélectionnez le morceau utilisateur souhaité (U1-U32) pour l'enregistrement dans l'écran Play (page 23). Si vous sélectionnez un nouveau morceau, son nom par défaut (EmptySng) s'affiche. Réglez le tempo, la mesure et le clic. Vous pourrez modifier le tempo plus tard, lors de la lecture.

KIT=P1	SONG=P1	TEMPO	BEAT	CLICK
Kit name	Songname	♩=120	4/4	♩

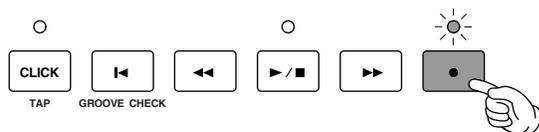


KIT=P1	SONG=U1	TEMPO	BEAT	CLICK
Kit name	EmptySng	♩=120	4/4	♩

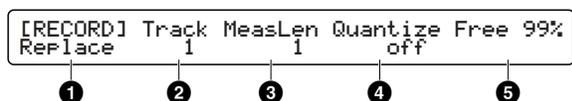
REMARQUE La mesure (signature rythmique) ne peut pas être modifiée après l'enregistrement. Vous n'avez pas non plus besoin de spécifier le tempo en mode Step.

- 2.** Modifiez les réglages suivants selon vos besoins :
- **Décompte sur deux mesures avant l'enregistrement (page 82):** Par défaut, vous pouvez obtenir un décompte sur deux mesures avant le début de l'enregistrement.
 - **Battement du clic pendant l'enregistrement (page 81):** Par défaut, vous pouvez obtenir le clic pendant l'enregistrement au tempo et selon la mesure spécifiés en 1.
 - **Synchronisation sur un appareil externe (page 82):** Vous pouvez contrôler le séquenceur intégré à partir d'un séquenceur externe et le synchroniser sur son tempo.

- 3.** Appuyez sur la touche Record. Le témoin s'allume en rouge, indiquant que le séquenceur intégré est en attente d'enregistrement. Si vous souhaitez annuler l'enregistrement, appuyez à nouveau sur la touche Record ou appuyez sur la touche EXIT/NO (pour revenir à l'écran initial).



REMARQUE Lorsque vous sautez l'étape 1 et que vous appuyez sur la touche Record, le premier morceau vide est automatiquement sélectionné et nommé « no name » à l'écran. Si vous ne disposez d'aucun morceau vide, vous ne pouvez pas sélectionner de morceau utilisateur en appuyant sur la touche Record.



Dans cet écran, vous pouvez sélectionner les options telles que le mode d'enregistrement, la piste cible, etc. Lorsque vous en avez terminé avec ces fonctions, vous pouvez commencer l'enregistrement (page 62).

1 Mode d'enregistrement

Détermine le mode d'enregistrement.

❑ Réglages:

- **Replace:** Enregistrement en temps réel - une passe. L'enregistrement cesse lorsque le nombre de mesures spécifié est atteint ou lorsque vous appuyez sur la touche Start/Stop.
- **OverDub:** Enregistrement en temps réel - plusieurs passes. L'enregistrement recommence directement après le nombre de mesures spécifié jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche Start/Stop.
- **Step:** Enregistrement pas à pas. Saisissez les données MIDI une à une sur la ligne temporelle, selon une résolution de note que vous choisissez **4**.

2 Track

Détermine la piste cible de l'enregistrement.

❑ Réglages: 1, 2

3 MeasLen

Détermine le nombre de mesures pour l'enregistrement en temps réel. Spécifiez la valeur lorsque vous enregistrez en modes Replace ou OverDub.

❑ Réglages: 1-999

REMARQUE Si le morceau possède déjà des données enregistrées, la longueur de la mesure est déjà déterminée et ne peut être dépassée. Vous pouvez allonger le morceau avant d'enregistrer (page 70) si nécessaire, ce qui est également utile en mode Step.

4 Quantize

Détermine la durée de la note la plus courte utilisée pour l'enregistrement. La valeur off n'est disponible qu'en mode temps réel. Consultez la section suivante pour obtenir de plus amples informations sur la quantisation.

❑ Réglages: off, quarter note (noire), quarter note triplet (triolet de noires), 8th note (croches), 8th note triplet (triolet de croches), 16th note (doubles-croches), 16th note triplet (triolet de doubles-croches).

5 Free Memory

Indique la mémoire disponible. Ceci vous donne une idée de la quantité de données que vous pouvez enregistrer.

Resolution et Quantize

Si vous utilisez une valeur ④ autre que off (ce qui détermine la note la plus courte en enregistrement en temps réel), votre jeu sera replacé dans le temps en fonction de la résolution adoptée. Si vous utilisez la valeur off, votre jeu sera enregistré sans correction temporelle (en fait avec une résolution d'1/96ème de noire).

Données Originales

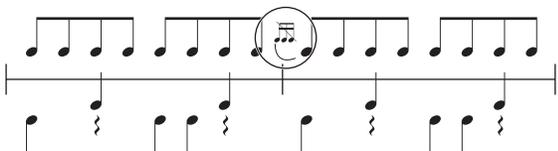


Quantification



REMARQUE Le réglage de la note la plus courte lorsque vous faites une deuxième passe en enregistrement en mode OverDub peut aussi corriger la précision de jeu des données existantes, si elles dépassent la nouvelle valeur spécifiée. Vous pouvez corriger le placement dans le temps des données enregistrées plus tard, après l'enregistrement (page 67).

Vous pouvez utiliser les réglages de Quantize en enregistrement pas à pas. Si vous enregistrez (manuellement) une phrase en croches avec des notes intermédiaires mal placées, vous pouvez enregistrer la phrase correctement du premier coup en utilisant une résolution à la croche. Ensuite, définissez une résolution correcte pour les notes intermédiaires que vous souhaitez conserver - elles seront placées au bon endroit dans la mesure.



Opérations d'enregistrement

Vous pouvez maintenant enregistrer avec le mode d'enregistrement spécifié (page 60).

Enregistrement en temps réel

1. Appuyez sur la touche Start/Stop. L'enregistrement commence véritablement après le décompte de deux mesures au clic s'il est activé (page 82). Votre jeu est enregistré sous forme de données MIDI, que vous utilisez un clavier ou les Pads.

Numéro de morceau	Nom de morceau	Affiche le numéro et le temps de la mesure actuellement sélectionnée	
SONG=U1	no name	M001-04	J=100
	Now Recording ...		4/4
		Tempo	Type de mesure

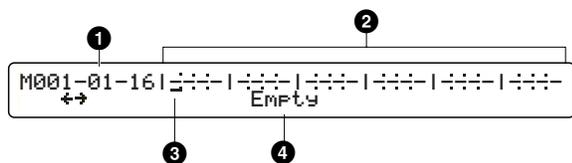
REMARQUE Lorsque vous enregistrez en mode OverDub, vous pouvez effacer tous les messages de Note On associés au Pad en maintenant la touche BASS/DELETE enfoncée pendant que vous appuyez sur le Pad. De la même façon, vous pouvez effacer les données de Note On du clavier MIDI en maintenant la touche BASS/DELETE enfoncée pendant que vous appuyez sur les notes du clavier (une seule à la fois).

2. Appuyez à nouveau sur la touche Start/Stop pour arrêter l'enregistrement. Vous pouvez éditer les données enregistrées en utilisant les fonctions des morceaux (page 65) ou passer en mode Step pour corriger manuellement ou éditer les données.

REMARQUE Si vous placez l'appareil hors tension pendant l'enregistrement, vous risquez de perdre toutes les données de votre morceau utilisateur.

Enregistrement pas à pas

1. Appuyez sur la touche Start/Stop pour afficher l'écran de la ligne temporelle. La ligne temporelle vide suivante apparaît si aucune donnée MIDI n'a été enregistrée.



REMARQUE un point (•) à l'écran, indique qu'il y a déjà des données MIDI dans ce morceau.

1 Measure/Beat/Clock

Indique la position actuelle du curseur pour la saisie des données.

2 Zone de données

Chaque mesure est séparée par une ligne verticale, où les données saisies sont représentées par un point. La résolution d'affichage varie en fonction du réglage de quantisation.

3 Curseur

Vous pouvez saisir une donnée MIDI sur la position du curseur. Vous pouvez aussi éditer ou effacer une donnée en déplaçant le curseur sur un point.

4 Empty

Indique qu'il n'y a pas de données à la position actuelle du curseur (à la place des données MIDI).

2. Déplacez le curseur sur une position où vous souhaitez saisir une donnée MIDI ou à l'endroit où vous souhaitez éditer une donnée MIDI. Vous pouvez déplacer le curseur comme suit:

- Bouton de gauche: Déplace le curseur selon la résolution spécifiée (note la plus courte).
- Touche Forward: Déplace le curseur au début de la mesure suivante.
- Touche Rewind: Déplace le curseur au début de la mesure précédente.
- Touche Reset: Déplace le curseur au début du morceau.

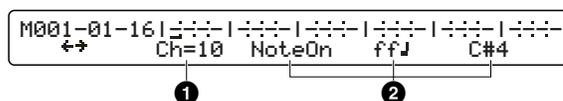
REMARQUE Si vous placez le curseur sur une position où il y a plusieurs données MIDI, tournez le bouton pour les afficher une à une. Dans ce cas, le curseur ne se déplacera pas sur la position suivante, tant que la dernière donnée n'aura pas été affichée.

3. Saisissez, ajoutez, modifiez, ou supprimez des données MIDI selon vos besoins (voir plus bas).

4. Appuyez à nouveau sur la touche Start/Stop pour arrêter l'enregistrement.

Saisie ou ajout de données MIDI

Appuyez sur la touche RHYTHM/INSERT. L'une des options de données MIDI clignote, indiquant la position du curseur. Saisissez les données souhaitées, en vous référant à la section sur les événements MIDI disponibles en enregistrement pas à pas.



REMARQUE Utilisez une fonction de morceau (page 70) si vous souhaitez sélectionner une nouvelle signature rythmique.

Spécifiez un canal MIDI (1 à 16) ①, le type de données et autres paramètres ② pour l'évènement MIDI en cours de saisie, en utilisant le bouton correspondant. Lorsque vous appuyez sur la touche ENTER/YES pour déterminer l'évènement, il est ajouté à la position courante du curseur et affiché sous la forme d'un point (•).

Modification ou suppression d'un événement MIDI

Pour modifier les valeurs de paramètre de l'évènement:

Déplacez le curseur pour afficher l'évènement cible. Modifiez la valeur en utilisant le bouton correspondant. Lorsque la valeur clignote à l'écran, appuyez sur la touche ENTER/YES pour la valider (la valeur reste allumée).

Pour effacer un événement existant:

Déplacez le curseur pour afficher l'évènement cible. Appuyez sur la touche BASS/DELETE pour l'effacer.

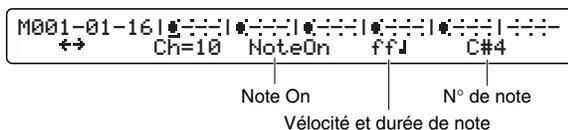
REMARQUE Vous ne pouvez pas changer un type d'évènement pour un autre. Au lieu de cela, effacez-le et saisissez le nouvel évènement.

Événements MIDI disponibles en enregistrement pas à pas

Vous pouvez enregistrer les événements MIDI suivants en enregistrement pas à pas.

Note On

Spécifiez un événement de Note On avec le numéro de note sa vélocité et sa durée.



Vélocité et durée de note: Sélectionnez parmi les 72 combinaisons disponibles

❑ Réglages:

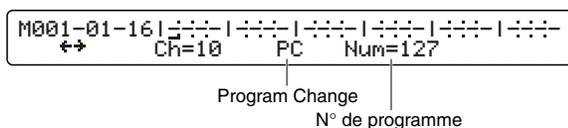
- Six valeurs de vélocité: pp (pianissimo), p (piano), mp (mezzo piano), mf (mezzo forte), f (forte), ff (fortissimo)
- Douze valeurs de durée de note: ronde, blanche, noire pointée, noire, triolet de noire, croche pointée, croche, triolet de croche, double-croche pointée, double-croche, triolet de double-croche, quadruple croche

Numéro de note: Le Do intermédiaire (C3) sur un piano standard correspond au numéro de note 60 (page 42).

❑ **Réglages:** C-2-C3-G8 (0-60-127)

Program Change

Utilisez cette fonction pour changer de son en milieu de morceau.



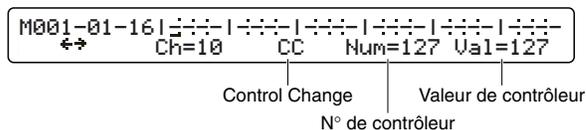
REMARQUE Vous pouvez aussi sauvegarder un Program Change avec chaque partie, en début de morceau (page 72).

Program number: Détermine le n° de programme.

❑ **Réglages:** 1-128

Control Change

Les n° de Control Change sont des outils très puissants vous offrant un contrôle expressif du son. Vous pouvez sélectionner une fonction différente pour les n° de contrôleurs prédéfinis et faire varier le paramètre avec une valeur comprise entre 0 et 127.



Controller number: Détermine le n° du contrôleur.

❑ **Réglages:** 0-127

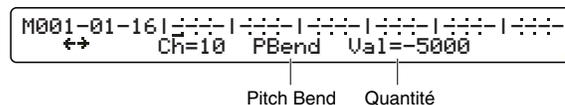
Control value: Détermine la valeur du contrôleur.

❑ **Réglages:** 0-127

REMARQUE En réglant les deux banques, sélectionnez vos messages de Control Change (page 72) avant d'envoyer un message de Program Change event - vous pouvez ainsi sélectionner un son dans la banque de votre choix d'un expandeur externe.

Pitch Bend

Réglez pour modifier la hauteur d'un son. Cette information est identique à celle générée par une molette de Bend sur un synthétiseur.



Amount: Détermine la variation de hauteur minimum/maximum (correspondant au mouvement de la molette de Pitch bend).

❑ **Réglages:** -8192-0-8191 (zéro: hauteur normale)

Channel Aftertouch

Autre fonction modifiant l'expressivité du son. Cette information correspond au son généré lorsque vous appliquez une pression sur la touche du clavier une fois celle-ci enfoncée - vous pouvez ainsi modifier les caractéristiques sonores du son.



Amount: Détermine la valeur du paramètre Canal Aftertouch.

❑ **Réglages:** 0-127

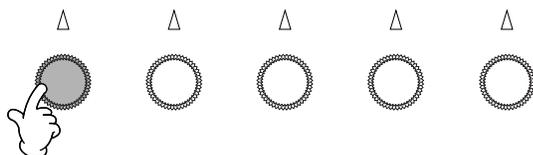
[Song12]	Ch	Transmit	Volume	Pan
▲VOICE	16	on	100	064

[Song13]	Ch	PC#	BankMSB	BankLSB
▲VOICE	16	001	000	000

[Song14]	Ch	Filter	RevSend	ChoSend
▲VOICE	16	127	127	127

Utilisez le bouton de gauche pour passer à la première page de chaque catégorie, puis ouvrez directement la page souhaitée en faisant défiler à l'aide des touches Page.

[Song1] Copy From Song	Song	Horizon
▼SONG	P1	



Consultez également la section sur les opérations élémentaires en page 20.

[Song1] Song Copy

Vous permet de copier un Preset ou morceau utilisateur sur le morceau utilisateur courant.

[Song1] Copy From Song	Song	Horizon
▼SONG	P1	

①

① Copy From Song (Copier à partir d'un morceau)

Sélectionnez le morceau source en utilisant le bouton central (le nom du morceau s'affiche).

Réglages: Morceau Preset ou utilisateur (les morceaux ne peuvent pas être copiés depuis la carte mémoire)

Copie

Après avoir sélectionné le morceau source, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche à l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour valider la copie. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler.

REMARQUE Si le morceau courant n'est pas vide et si vous essayez de copier, le message « Sequence data is not empty » s'affiche. Dans ce cas, appuyez sur la touche ENTER/YES, puis appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler l'opération. Sélectionnez un morceau utilisateur vide et renouvelez l'opération, ou essayez de copier les données de piste à partir d'un morceau source (page 68).

[Song2] Song Clear

Vous pouvez effacer toutes les données enregistrées dans le morceau utilisateur courant.

[Song2] Clear Current Song
▼SONG

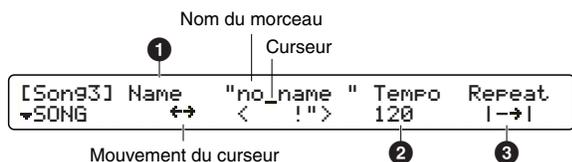
REMARQUE Vous pouvez sélectionner une piste et effacer toutes les données qu'elle contient (page 68).

Annuler une opération

Appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche à l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour valider l'annulation. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler.

[Song3] Song Set

Cette page vous permet de réaliser des réglages élémentaires sur le morceau utilisateur courant.



1 Name

Comme indiqué sur le schéma ci-dessus, utilisez le deuxième bouton de gauche pour déplacer le curseur sur la valeur à modifier, puis utilisez le bouton central pour saisir le caractère souhaité sur cette position. Répétez pour tous les caractères du nom du morceau (maximum de huit caractères).

☐ **Caractères disponibles:**

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	:	:	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→	←				

2 Tempo

Détermine le tempo initial du morceau.

☐ **Réglages:** 30-300

REMARQUE Le tempo de lecture peut également être sauvegardé avec chaque kit de batterie (page 47), avec le morceau associé au kit. Lorsque vous sélectionnez un kit, le tempo système (de l'écran par défaut) repasse au tempo du kit. Si vous sélectionnez alors un morceau avec un tempo initial spécifié à cet endroit, le tempo système s'initialise sur le tempo du morceau. Si ceci vous gêne, vous pouvez temporairement désactiver tous les réglages de tempo contenus ou enregistrés dans le morceau (page 82).

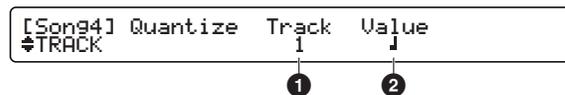
3 Repeat

Permet la lecture en boucle du morceau (le morceau joue du début à la fin et recommence). Réglez sur icon de sorte que la lecture du morceau cesse automatiquement à la fin du morceau.

☐ **Réglages:** |→| (lecture normale), |↺| (lecture en boucle)

[Song4] Quantize Track

Vous permet de quantiser les données enregistrées (page 62) sur la piste 1 ou 2 du morceau utilisateur courant.



REMARQUE Vous risquez de perdre le Groove de votre enregistrement à cause de la quantisation. Assurez-vous que l'opération ne peut pas être annulée.

1 Track

Détermine la piste à quantiser.

☐ **Réglages:** 1, 2

2 Value

Détermine la valeur de note la plus faible utilisée pour la quantisation (résolution).

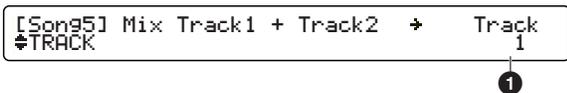
☐ **Réglages:** Noire, triolet de noire quarter, croche, triolet de croche, double-croche, triolet de double croche.

Opération de quantisation

Après avoir sélectionné la piste, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche à l'écran. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour valider la quantisation. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler.

[Song5] Mix Track

Vous permet de mélanger toutes les données des deux pistes du morceau courant sur la piste 1 ou 2.



1 Track

Détermine la piste devant recevoir les données mixées. Toute piste non sélectionnée par cette fonction devient vide après l'opération de mixage.

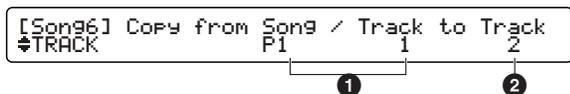
Réglages: 1, 2

Opération de mixage

Après avoir sélectionné une piste cible, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche à l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour valider le mixage. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler.

[Song6] Copy Track

Vous permet de copier une piste depuis une piste de Preset de morceau ou de morceau utilisateur vers la piste spécifiée dans le morceau utilisateur courant. Les données de la piste de destination sont effacées et remplacées par les données copiées.



1 Copy from Song / Track

Sélectionnez le morceau en utilisant le bouton central, et sélectionnez la piste source à l'aide du deuxième bouton de droite.

Réglages:

- n° de morceau: Morceau Preset ou utilisateur (copie depuis une carte mémoire impossible)
- n° de piste: 1, 2

2 to Track

Sélectionnez la piste de destination du morceau courant.

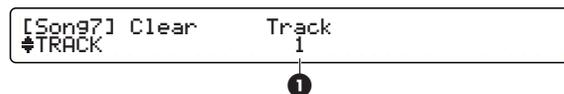
Réglages: 1, 2

Opération de copie

Après avoir sélectionné le morceau source et la piste, ainsi que la piste de destination du morceau courant, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche à l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour valider la copie. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler.

[Song7] Clear Track

Vous pouvez effacer toutes les données de la piste spécifiée du morceau utilisateur courant.



1 Track

Sélectionnez la piste que vous souhaitez supprimer.

Réglages: 1, 2

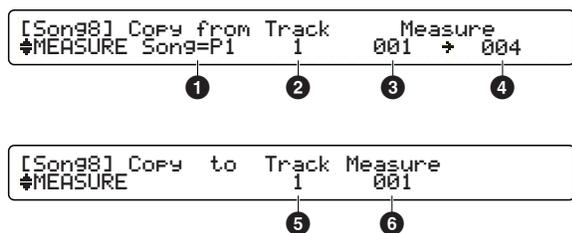
Opération de suppression

Après avoir sélectionné la piste cible, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche à l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour valider la suppression. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler.

[Song8] Copy Measure

Ceci vous permet de copier les données des mesures sélectionnées dans une piste, dans un Preset de morceau ou un morceau utilisateur, vers une mesure spécifique (et à la suite) d'une piste du morceau courant. Toutes les données des mesures de destination sont effacées et remplacées par les données copiées.

REMARQUE Cette fonction a deux écrans: un pour le réglage de la source et l'autre pour la destination. Vous pouvez spécifier la source dans le premier écran et la destination dans le second. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour passer d'un écran à l'autre. Appuyez sur la touche ENTER/YES du deuxième écran pour lancer la copie. Vous pouvez appuyer sur la touche EXIT/NO du deuxième pour revenir au premier écran.



1 Copy from

Détermine le morceau source.

Réglages: Morceau Preset ou utilisateur (copie depuis une carte mémoire impossible)

2 Track

Détermine la piste source du morceau source.

Réglages: 1, 2

3 Measure (from)

Détermine la première mesure de la piste du morceau source.

Réglages: 001-999

4 Measure (to)

Détermine la dernière mesure de la piste du morceau source.

Réglages: 001-999

5 Copy to Track

Détermine le n° de la piste de destination du morceau utilisateur.

Réglages: 1, 2

6 Measure

Détermine la première mesure de la piste de destination du morceau courant. Les données du morceau source sont copiées à partir du début de la mesure spécifiée par ce paramètre, et copiées sur les données du morceau courant.

Réglages: 001-999

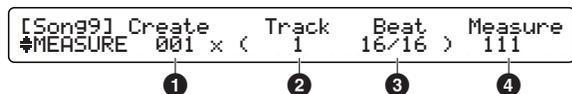
Opération de copie

Après avoir sélectionné la source (morceau, piste, et page de mesure) dans le premier écran, appuyez sur la touche ENTER/YES. Ensuite, sélectionnez la piste de destination et la première mesure du morceau courant (destination) dans le deuxième écran. Vous pouvez appuyer sur la touche EXIT/NO pour revenir au premier écran et sélectionner à nouveau la source. Appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche à l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour valider la copie, ou appuyez sur EXIT/NO pour annuler. Vous pouvez appuyer sur la touche EXIT/NO pour annuler.

REMARQUE Le morceau peut ne pas se lire correctement après la copie si vous avez remplacé des mesures contenant des messages de Program Change ou d'autres messages MIDI de type Control Change, Pitch Bend, etc.

[Song9] Create Measure

Cette fonction vous permet d'insérer une mesure vide avec la signature rythmique souhaitée, au point spécifié du morceau utilisateur courant.



1 Create

Détermine le nombre de mesures vides à insérer.

Réglages: 001-999

2 Track

Détermine la piste sur laquelle les mesures vides doivent être insérées.

Réglages: 1+2, 1, 2

REMARQUE La sélection d'une piste unique (1 ou 2) donne une piste plus longue après l'insertion des mesures, ce qui retarde la piste rallongée par rapport à l'autre. Sélectionnez les deux pistes (1 et 2) pour obtenir la même longueur.

3 Beat

Détermine la signature rythmique des mesures à insérer.

Réglages: 1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16

4 Measure

Détermine le point de début d'insertion des mesures. Le nombre de mesures spécifié sera inséré à partir de ce point.

Réglages: 001-999

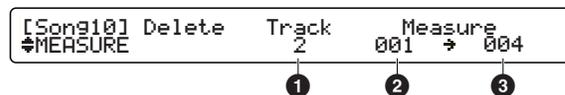
Insertion

Après avoir sélectionné le nombre de mesures et la signature rythmique ainsi que la première mesure cible, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche à l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour valider l'insertion. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler.

REMARQUE Si vous spécifiez une signature rythmique différente de la signature existante, l'écran indique la signature dans la ligne temporelle utilisée en enregistrement pas à pas. Par exemple, si vous insérez une mesure en 6/4 au milieu de mesures en 4/4, l'écran indique « TimeSig 6/4 » au début de la première mesure insérée et « TimeSig 4/4 » s'affiche après la dernière mesure insérée.

[Song10] Delete Measure

Cette fonction vous permet d'effacer des mesures (y compris les données enregistrées qui en font partie) de la piste du morceau courant. Les mesures restantes après la section effacée reviennent automatiquement remplir le vide laissé.



1 Track

Détermine la piste cible.

Réglages: 1+2, 1, 2

REMARQUE La sélection d'une piste unique (1 ou 2) donne une piste plus courte après la suppression des mesures, ce qui fait lire la piste plus courte en avance par rapport à l'autre. Sélectionnez les deux pistes (1 et 2) pour obtenir la même longueur.

2 Measure (from)

Détermine la première mesure devant être effacée.

Réglages: 001-999

3 Measure (to)

Détermine la dernière mesure devant être effacée.

Réglages: 001-999

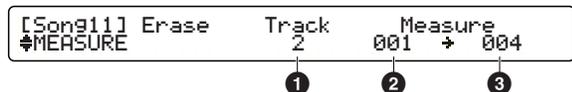
Suppression

Après avoir sélectionné la piste cible et les mesures, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche à l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour supprimer les mesures. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler.

REMARQUE Le morceau peut ne pas se lire correctement après la suppression si vous avez remplacé des mesures contenant des messages de Program Change ou d'autres messages MIDI de type Control Change, Pitch Bend, etc.

[Song11] Erase Measure

Cette fonction vous permet d'effacer toutes les données des mesures spécifiées dans une piste du morceau courant. Étant donné que ceci n'efface que les données, les mesures cibles sont vides après l'opération, et les mesures situées après la section effacée ne sont pas déplacées.



1 Track

Détermine la piste cible.

❑ Réglages: 1, 2

2 Measure (from)

Détermine la première mesure à effacer.

❑ Réglages: 001-999

3 Measure (to)

Détermine la dernière mesure à effacer.

❑ Réglages: 001-999

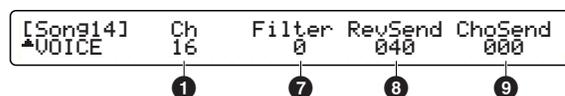
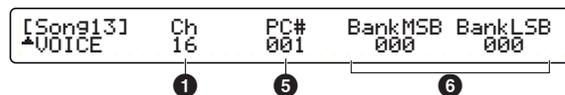
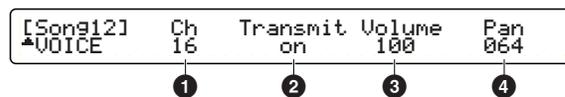
Effacement

Après avoir sélectionné la piste cible et les mesures, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche à l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour effacer les données. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler.

REMARQUE Le morceau peut ne pas se lire correctement après l'effacement si vous avez remplacé des mesures contenant des messages de Program Change ou d'autres messages MIDI de type Control Change, Pitch Bend, etc.

[Song12], [Song13] & [Song14] Part Setup

Utilisez ces trois pages pour réaliser les réglages d'un ensemble MIDI personnalisé, utilisant le générateur sonore intégré ou un expandeur externe. Les réglages opérés ici seront transmis aux parties MIDI internes ou externes (par MIDI OUT ou USB) lors du prochain chargement du morceau utilisateur.



REMARQUE Des réglages de parties MIDI similaires existent aussi pour les kits utilisateurs (page 54). Si vous activez les réglages des deux parties MIDI, les réglages des parties MIDI changeront à la fois sur le générateur sonore intégré du DTXTREME IIs et sur l'expandeur externe — à chaque fois que vous sélectionnez un morceau utilisateur ou un kit utilisateur. De la même façon, si vous sélectionnez un Preset kit ou un kit utilisateur pour lesquels les réglages de partie MIDI sont désactivés, vous risquez de ne pas obtenir le résultat escompté lors du jeu sur le kit de batterie. Cette situation se produit si le dernier morceau utilisateur chargé a modifié les réglages du canal MIDI 10 (batterie). Pour jouer le kit de batterie chargé avec les réglages standards, sélectionnez simplement un Preset de morceau. Les réglages courants du canal MIDI 10 seront automatiquement modifiés pour obtenir les réglages par défaut.

1 Ch

Détermine le canal MIDI cible (1 à 16).

Réglages: 1-16

2 Transmit

Active (on) ou désactive (off) la transmission des données MIDI spécifiées par les fonctions 3 à 9 ci-dessous, sur le canal spécifié 1. Lorsque vous réglez sur off, vous ne pouvez pas régler les valeurs 3 à 9 du canal cible 1, et « --- » s'affiche à l'écran.

❑ Réglages: on, off

3 Volume

Détermine la valeur du contrôleur 007 (volume). Si vous l'utilisez sur le générateur sonore intégré, ceci détermine le volume de chaque partie.

❑ **Réglages:** 000-127

4 Pan

Détermine la valeur du contrôleur 010 (pan). Si vous l'utilisez sur le générateur sonore intégré, ceci détermine le panoramique de chaque partie.

❑ **Réglages:** 000-064-127 (de gauche à centre à droite)

5 PC#

Détermine le n° de programme à transmettre. Si vous l'utilisez sur le générateur sonore intégré, cette valeur spécifie un son General MIDI.

❑ **Réglages:** 001-128

REMARQUE Si vous souhaitez utiliser de façon efficace les touches de sélection de parties lors de la lecture d'un morceau, utilisez le canal MIDI 3 pour la partie de basse. La partie de batterie comprenant le kit de batterie est fixée sur le canal 10.

6 BankMSB & BankLSB

Si vous utilisez un expandeur externe avec plusieurs banques de sons, vous pouvez utiliser ces deux messages pour sélectionner la banque souhaitée. Utilisez ces paramètres avec le n° de programme **5** pour sélectionner un n° de son spécifique.

❑ **Réglages:** 000-127 (pour les paramètres MSB et LSB)

REMARQUE Le générateur sonore intégré ne possède pas de banques sonores. Cependant, vous pouvez utiliser les deux messages de banque pour sélectionner où vous souhaitez sauvegarder votre kit de batterie préféré : Banque de Preset (MSB=125, LSB=0), banque utilisateur (MSB=125, LSB=1), ou banque sur carte (MSB=125, LSB=2). Spécifiez un Preset de kit, un kit utilisateur, ou un kit utilisateur sur la carte mémoire utilisée avec le morceau courant.

7 Filter

Détermine la valeur du contrôleur 074 (brillance ou fréquence de coupure). Si vous utilisez ce paramètre sur le générateur sonore intégré, celui-ci modifie le filtre de chaque partie.

❑ **Réglages:** -64-0-+63

8 RevSend

Détermine la valeur du contrôleur 091 (profondeur d'effet). Si vous utilisez ce paramètre sur le générateur sonore intégré, celui-ci modifie le niveau de départ général de réverbération (effet système) filtre de chaque partie.

❑ **Réglages:** 000-127

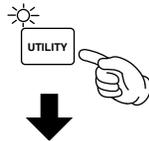
9 ChoSend

Détermine la valeur du contrôleur 093 (profondeur d'effet). Si vous utilisez ce paramètre sur le générateur sonore intégré, celui-ci modifie le niveau de départ général de Chorus (effet système) filtre de chaque partie.

❑ **Réglages:** 000-127

Fonctions utilitaires

Les fonctions utilitaires englobent les réglages généraux systèmes du DTXTREME II, les fonction d'échantillonnage par l'entrée AUX IN (face avant) et les fonctions de carte mémoire. Appuyez sur la touche UTILITY de la face avant pour accéder à ces fonctions.



```
[UT 1] Low(Freq Gain) Mid(Freq Gain)
↕EQ      100Hz      + 0      800Hz      0
```

REMARQUE La première page à s'afficher peut être différente de celle de notre illustration (page 76).

Édition des pages et opérations élémentaires

Les fonctions utilitaires sont consultables dans les vingt-huit pages qui suivent, classées selon les catégories suivantes: EQ, TG, SYSTEM, MIDI, CLICK, WAVE, et CARD.

```
[UT 1] Low(Freq Gain) Mid(Freq Gain)
↕EQ      100Hz      + 0      800Hz      0
```

```
[UT 2]                               High(Freq Gain)
↕EQ                               2.0kHz      0
```

```
[UT 3] MasterTune Vol SwapL/R RevBypas
↕TG      +000.0   127   off      on
```

```
[UT 4] IndividOut Slider AuxIn
↕TG      manual Revsend st+ph
```

```
[UT 5] LCDcont LEDdisp Learn JumpRecent
↕SYSTEM  32      drumkit always off
```

```
[UT 6] TrgLink TrgByps TrgSet
↕SYSTEM  global on type1
```

```
[UT 7] FCooffset FCset IncFunc DecFunc
↕SYSTEM +32      32      IN16      IN16
```

```
[UT 8]                               Factory Set
↕SYSTEM
```

```
[UT 9] Transmit Bulk Data
↕MIDI      all data
```

```
[UT 10] Dev.No DumpIntrvl MIDImode Merge
↕MIDI      all      150      native off
```

```
[UT 11] Receive10 PC PC10 SysEx
↕MIDI      on      off      off      on
```

```
[UT 12] Local SendHH
↕MIDI      on      on
```

```
[UT 13] VoiceSet Output Mode MIDIOut
↕CLICK CowBell phones play&rec off
```

```
[UT 14] Type Voice[High] Vol Tuning
↕CLICK Percs1 11 Bell 127 +10.25
```

```
[UT 15] Type Voice[Mid] Vol Tuning
↕CLICK Percs1 21 Clvs 127 +10.25
```

```
[UT 16] Type Voice[Low] Vol Tuning
↕CLICK Percs1 110 WoodBloc 127 +10.25
```

```
[UT 17] MIDICtl SyncMode
↕SEQ      off internal
```

```
[UT 18] UseTempo PlayCount RecCount
↕SEQ      song off on
```

```
[UT 19] Start LpStart End
↕WAVE      x100k 0000256 0000512 0001024
```

```
[UT 20] TrigLevel Source FreeMemory
↕WAVE      manual left 4193792(95.0s)
```

```
[UT 21] Delete All Waves
↕WAVE
```

```
[UT 22] Load FileName
↕CARD allChain "DTXSET01"
```

```
[UT 23] Save FileName Volume
↕CARD all kit "INITWAVE" ↔
```

```
[UT 24] Delete FileName Volume
↕CARD all data "DTXSONG1"
```

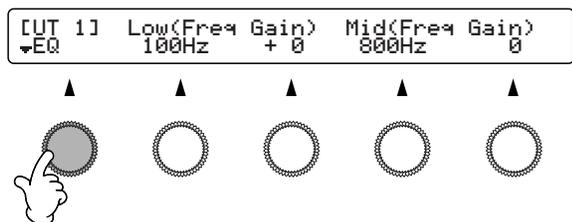
```
[UT 25] Rename FromFile Volume
↕CARD all kit "INIT-SYS"
```

```
[UT 26] MoveWave FromFile ToVolume
↕CARD "VOLUME01 /NEW-FILE" VOLUME02
```

```
[UT 27] Create VolumeName
↕CARD VOLUME "UNTITLED" ↔
```

```
[UT 28] Format Smart Media
↕CARD
```

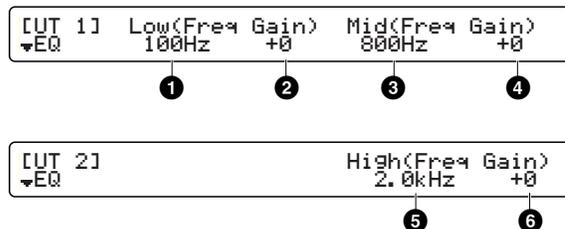
Utilisez le bouton de gauche pour passer à la première page de chaque catégorie, puis ouvrez ensuite la page souhaitée en utilisant les touches Page haut/bas.



Consultez également la section sur les opérations élémentaires située en page 20.

[UT 1] & [UT 2] EQ

Les pages d'égalisation EQ vous permettent de régler l'égaliseur général appliqué à la sortie générale stéréo du générateur sonore intégré. Ces réglages d'égalisation comprennent un égaliseur paramétrique pour les médiums et deux correcteurs Baxendall pour les graves et les aigus.



1 Low Freq

Détermine la fréquence du correcteur grave.

❑ Réglages: 32 Hz-2 kHz

2 Low Gain

Détermine le gain/atténuation du correcteur grave.

❑ Réglages: -12-+12 (dB)

3 Mid Freq

Détermine la fréquence du correcteur paramétrique médium.

❑ Réglages: 100 Hz-10 kHz

4 Mid Gain

Détermine le gain/atténuation du correcteur médium.

❑ Réglages: -12-+12 (dB)

5 High Freq

Détermine la fréquence du correcteur aigu.

❑ Réglages: 500Hz-16.0kHz

6 High Gain

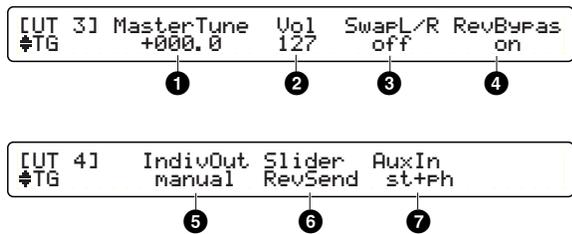
Détermine le gain/atténuation du correcteur aigu.

❑ Réglages: -12-+12 (dB)

REMARQUE L'égaliseur trois bandes n'affecte que le signal audio des sorties stéréo OUTPUT et PHONES. L'égaliseur n'affecte pas le signal des sorties individuelles INDIVIDUAL OUTPUT.

[UT 3] & [UT 4] Tone Generator

Les pages du générateur sonore (Tone Generator) déterminent les réglages de sortie des sons du générateur sonore intégré.



1 MasterTune

Détermine la hauteur générale du générateur sonore intégré par pas de 0,1 centièmes.

❑ Réglages: -102.4~+102.4

2 Vol

Détermine le réglage de volume général du générateur sonore intégré.

❑ Réglages: 0-127

REMARQUE Si cette valeur est trop faible, le volume général sera trop faible — même si les réglages de curseurs individuels de la face avant sont au maximum.

3 SwapL/R

Inverse la position gauche/droite des sons de batterie. Ce réglage modifie le panoramique de chaque son de batterie (page 50).

❑ Réglages:

- off: Panoramique normal - comme stipulé par les réglages de sons de batterie.
- on: Panoramique inversé de sons de batterie (le paramètre de Pan de chaque son de batterie peut aussi être inversé).

4 RevBypas

Active ou désactive temporairement les effets système (réverbération et Chorus).

❑ Réglages:

- off: Effets système activés.
- on: Effets système désactivés.

5 IndividOut

Affecte temporairement la sortie stéréo des sons de batterie aux sorties INDIVIDUAL OUTPUT. Ce réglage est lié aux réglages de sortie de chaque son de batterie (page 53).

❑ Réglages:

- manual: Affectation normale des sorties selon le réglage spécifié pour chaque son de batterie.
- auto: Les sons de batterie affectés aux sorties stéréo OUTPUT sont regroupés en caisse claire, grosse caisse, toms, charleston, cymbales, et autres instruments, et affectés respectivement aux sorties INDIVIDUAL OUTPUT 1 à 6. Les sons de batterie affectés aux sorties InsFX sont dirigés vers les insertions d'effets, et sont alors envoyés aux sorties spécifiées pour les insertions d'effets.

6 Slider

Détermine la fonction des curseurs de face avant (SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL ou MISC) lorsque la touche SHIFT est enfoncée.

❑ Réglages:

- RevSend: Niveau de départ de réverbération pour chaque son de batterie.
- indiv: Volume de sortie de chaque sortie INDIVIDUAL OUTPUT 1 à 6.

REMARQUE Si vous avez affecté chaque son de batterie aux sorties stéréo OUTPUT, vous n'avez aucune raison de régler le paramètre Slider sur indiv.

7 AuxIn

Détermine l'affectation de sortie des signaux reçus en entrée AUX IN.

❑ Réglages:

- stereo: Transmet aux sorties OUTPUT.
- phones: Transmet à la sortie PHONES.
- st+ph: Transmet aux sorties OUTPUT et PHONES.

[UT 5] System Utility

La page System Utility contient de nombreux réglages système pratiques vous permettant de paramétrer aisément le DTXTREME II.

[UT 5] LCDcont	LEDdisp	Learn	JumpRecnt
SYSTEM 32	drumkit	always	off
1	2	3	4

1 LCDcont

Détermine l'intensité de l'écran LCD.

❑ **Réglages:** 0-63 (clair à sombre ; contraste croissant)

2 LEDdisp

Détermine le contenu de l'affichage LED.

❑ **Réglages:**

- drumkit: Indique le n° du kit courant.
- tempo: Indique le tempo courant.

3 Learn

Cette fonction vous permet d'obtenir le numéro de la note associée avec une entrée particulière sélectionnée automatiquement en appuyant sur le Pad correspondant. Ceci est particulièrement pratique lorsque vous faites vos réglages de son ou de déclenchement.

❑ **Réglages:**

- off: Désactive la fonction.
- w/shift: Active la fonction lorsque la touche SHIFT est enfoncée.
- always: Active la fonction à tout moment lors de l'édition des réglages de déclenchement ou de son.

4 JumpRecnt

Cette fonction vous permet de revenir automatiquement à la dernière page affichée dans tous les modes. Ceci vous permet d'éditer rapidement vos paramètres lorsque vous avez besoin de revenir à la page suivante.

❑ **Réglages:**

- off: Affiche toujours la première page de chaque mode.
- on: Affiche la dernière page affichée.

[UT 6] & [UT 7] System Trigger

Les pages System Trigger permettent le réglage global du déclenchement des entrées.

[UT 6]	TrgLink	TrgByfs	TrgSet
SYSTEM	global	on	type1
	1	2	3
[UT 7]	FCoffset	FCspt	IncFunc
SYSTEM	+00	32	IN16
	4	5	6

1 TrgLink

La fonction Trigger link partage les réglages de déclenchement du kit utilisateur 1 (U1) avec tous les autres kits. Lorsque cette fonction est active, vous pouvez modifier les combinaisons de Pads de votre système sans avoir à modifier les réglages de déclenchement de chaque kit.

❑ **Réglages:**

- global: Active le partage des réglages de déclenchement (y compris les réglages des pages [TrgSens1] à [TrgSes3] pour le kit U1).
- indiv: Permet un réglage de déclenchement différent pour chaque kit.

REMARQUE La fonction Trigger Link vous permet de partager les réglages de base déclenchement/vélocité du kit U1. Si vous souhaitez utiliser les mêmes réglages d'une entrée spécifique, utilisez la fonction Trigger Copy (page 44).

2 TrgByfs

La fonction Trigger bypass désactive temporairement les entrées de déclenchement — utile pour couper le son de votre kit entre différentes parties d'un concert, par exemple. Lorsque cette fonction est active, (on) la frappe sur les Pads ne génère aucun son ou données MIDI. En utilisation normale, utilisez la valeur (off).

❑ **Réglages:** off, on

REMARQUE Vous pouvez aussi assigner cette fonction à un Pad (page 37) ou au commutateur au pied (page 46).

3 TrgSet

Déterminez les réglages de déclenchement des Presets de kits (page 21). Sélectionnez un des six différents Presets correspondant le mieux à votre configuration de Pads.

❑ Réglages: type1~type6

Jack entrée Trigger		Réglage Trigger					
		type1	type2	type3	type4	type5	type6
SNARE	1	TP 120SD	TP 120SD	any RHP	any RHP	TP 65S	any TP
TOM1	2	TP 100	TP 65S	any RHP	any TP	any TP	any TP
TOM2	3	TP 100	TP 65S	any RHP	any TP	any TP	any TP
TOM3	4	TP 100	TP 65S	any RHP	any TP	any TP	any TP
TOM4	5	TP 100	TP 65S	any RHP	any TP	any TP	any TP
RIDE	6	PCY 150S	PCY 150S	PCY 150S	any PCY	any PCY	any PCY
CRASH1	7	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY
HI-HAT	8	RHH 130	RHH 130	RHH 130	any TP	any TP	any TP
KICK	9	any KP	any KP	KP 120	KP 120	any KP	any KP
(réservé)	10	any KP	any KP	KP 120	KP 120	any KP	any KP
CRASH2	11	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY	any PCY
(réservé)	12	any TP					
(réservé)	13	any PCY					
(réservé)	14	any TP					
(réservé)	15	any TP					
(réservé)	16	any TP					

REMARQUE Consultez les réglages de déclenchement (page 37) pour obtenir de plus amples détails sur les types de Pads dans le tableau ci-dessus.

REMARQUE Cette fonction est désactivée si vous activez la fonction Trigger Link de la même page.

4 FCoffset

Déterminez la position précise de la pédale par laquelle le son de charleston ouvert passe à un son de charleston fermé, lorsque vous utilisez le contrôleur de charleston. Cette fonction simule le réglage d'ouverture physique que l'on trouve sur un charleston (distance entre les deux cymbales). Plus la valeur est faible, plus l'ouverture est « faible ».

❑ Réglages: -32-0-+32

5 FCspt

Déterminez la durée de déclenchement du son de charleston lorsque vous fermez les cymbales au pied uniquement (son de charleston ouvert joué uniquement par la pédale). Les valeurs plus importantes facilitent le déclenchement du son au pied. Cependant un réglage trop sensible peut entraîner des déclenchements intempestifs.

❑ Réglages: 0-127

6 IncFunc, DecFunc

Un Pad connecté à l'entrée spécifiée par ce paramètre sert de commutateur d'incréméntation (IncFunc) ou de décréméntation (DecFunc), quel que soit le réglage de déclenchement (page 37). Vous pouvez revenir à la fonction de déclenchement initiale en désactivant cette fonction (off).

❑ Réglages: off, IN1-IN16

REMARQUE Si vous spécifiez la même entrée de déclenchement pour les paramètres IncFunc et DecFunc, le Pad connecté fonctionne uniquement en incréméntation.

[UT 8] Factory Set

Cette page vous permet de revenir aux réglages d'usine de la mémoire du DTXTREME II.

[UT 8] SYSTEM Factory Set

Lorsque vous revenez aux réglages d'usine, tous les réglages courants sont remplacés par les réglages d'usine initiaux et sont perdus. Nous vous recommandons de sauvegarder vos données sur la carte mémoire ou tout autre support externe.

Retour aux réglages d'usine

Lorsque l'écran ci-dessus s'affiche, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche à l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche the ENTER/YES pour initialiser les réglages. Le DTXTREME II se relance automatiquement et reprend ses valeurs d'usine. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler l'opération.

[UT 9] MIDI Bulk Dump

Il s'agit de la première page MIDI de cette section. Elle vous permet de transférer le contenu de la mémoire interne du DTXTREME IIs sous la forme de données System Exclusive. Vous pouvez enregistrer ces données sur un équipement externe (Yamaha MDF3 MIDI Data Filer ou un séquenceur MIDI capable d'enregistrer les données SysEx).

```
[UT 9] Transmit Bulk Data
[MIDI] all data
```

1

1 Transmit Bulk Data

Détermine le type de données à transmettre.

☐ Réglages:

- all data: Transmet toutes les données.
- system: Transmet toutes les données utilitaires et système.
- cur DKIT: Transmet le kit courant (en mémoire tampon).
- all DKIT: Transmet les données de tous les kits utilisateur.
- curCHAIN: Données de la dernière chaîne sélectionnée (indiquée dans l'écran des chaînes).
- allCHAIN: Données de toutes les chaînes.
- cur SONG: Données du morceau utilisateur courant (non transmis si un Preset de morceau est sélectionné).
- all SONG: Données de tous les morceaux utilisateur.

Transmission de données en mode Bulk Data

Tout d'abord, vous devez configurer l'appareil externe pour recevoir les données. Ensuite, sur le DTXTREME IIs, sélectionnez le type de données dans l'écran évoqué ci-dessus et appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche à l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour valider. Une fois le transfert terminé, l'écran précédent s'affiche à nouveau. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler.

REMARQUE Pour optimiser la réception des données sur l'appareil externe, vous devrez probablement définir un temps de pause entre les données.

Réception des données Bulk Data

Une fois que vous avez configuré le DTXTREME IIs pour recevoir les données (page 80), vous pouvez lancer la transmission depuis l'appareil externe à tout moment. Lorsque le DTXTREME IIs commence à recevoir les données, l'écran suivant apparaît.

```
Receiving Bulk data. in progress.
```

Lorsque la transmission est terminée, l'écran ci-dessous apparaît pendant quelques secondes, et revient à l'écran précédent.

```
Receiving Bulk data. completed.
```

REMARQUE Lorsque vous transmettez des données d'un DTXTREME IIs vers un autre DTXTREME IIs, assurez-vous que le paramètre Device ID des deux appareils correspond.

[UT 10] MIDI I/O

La page MIDI I/O vous permet de spécifier comment transmettre et recevoir les données MIDI, dont les Dump SysEx et autres données MIDI standard.

[UT 10]	Dev.No	DumpIntrvl	MIDI mode	Merge
#MIDI	all	150	native	off
	1	2	3	4

1 Dev.No

Détermine le numéro Device ID. Lorsque vous assignez le même n° (1 à 16) au DTXTREME IIs et à l'autre appareil, vous pouvez échanger des données System Exclusive data (Dump ou modifications de paramètres). Le DTXTREME IIs vous permet de recevoir les données SysEx à tout moment, quel que soit le paramètre Dev.No: il vous suffit de régler ce paramètre sur all.

❑ Réglages: all, 1-16

REMARQUE Le paramètre Dev.No est transmis avec les données System Exclusive transmises par le DTXTREME IIs. Pour cette raison, vous n'avez pas besoin d'utiliser une valeur autre que all, tant que les données sauvegardées sur l'autre appareil ne sont utilisées que par un seul DTXTREME IIs. Cependant, si vous utilisez deux DTXTREME IIs ou plus (et chacun avec des réglages différents), vous devez faire très attention aux réglages de Dev.No de chaque appareil.

2 DumpIntrvl

Détermine le temps de pause entre la transmission de paquets lors de l'envoi de données SysEx. Augmentez la valeur de la pause lors de la transmission de données vers un appareil assez ancien ou lent.

❑ Réglages: 50, 100, 150, 200, 250, 300 (millisecondes)

3 MIDI mode

Détermine comment le DTXTREME IIs répond à la réception de données de Program Change sur le canal MIDI 10. Vous devez également configurer le DTXTREME IIs pour qu'il reçoive les Program Change sur le canal MIDI 10.

❑ Réglages:

- native: Sélectionne les kits de batterie internes standards.
- GM: Sélectionne les kits qui correspondent à la liste des programmes GM (ne permet pas la sélection de tous les kits).

Numéro de programme	Nom du kit
1	GM std 1
2	GM std 2
9	GM Room
17	GM Rock
25	GM Elec
26	GM Analg
33	GM Jazz
41	GM Brush
49	GM Clasc

4 Merge

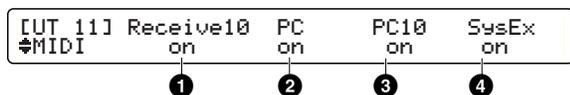
Cette fonction vous permet de mélanger les données MIDI reçues par l'entrée MIDI IN avec les données MIDI générées par le DTXTREME IIs et transmises en sortie MIDI OUT. La fonction Merge est active lorsqu'elle prend la valeur on.

❑ Réglages: off, on

REMARQUE La fonction Merge est utile lorsque vous utilisez un contrôleur MIDI externe et que vous souhaitez utiliser le DTXTREME IIs et le contrôleur pour commander un expandeur externe.

[UT 11] MIDI Receive

La page MIDI Receive vous permet de configurer le contrôle par MIDI du générateur sonore intégré. La gestion par MIDI regroupe les données MIDI externes et la lecture des morceaux par le séquenceur intégré.



ASTUCE Lorsque vous désactivez le contrôle MIDI du générateur sonore interne, vous pouvez ne l'utiliser qu'en utilisant les Pads de batterie.

1 Receive10

Active ou désactive la réception de données MIDI reçues sur le canal 10 (messages de canal). Réglez sur off si vous souhaitez utiliser le générateur sonore intégré uniquement à partir des Pads et de la touche Audition.

Réglages: off, on

REMARQUE Les messages de canal comprennent les messages de Note On, Program Change, Control Change, Pitch Bend, etc.

2 PC

Active ou désactive la réception de données de Program Change. Utilisez la valeur on si vous souhaitez sélectionner un son pour chaque partie en utilisant les réglages du morceau ou les données de Program Change reçues. Utilisez la valeur off pour sélectionner un son pour d'autres parties en utilisant les réglages sauvegardés avec le kit de batterie.

Réglages: off, on

3 PC10

Active ou désactive la réception des données de Program Change sur le canal 10. Réglez ce paramètre et le paramètre PC 2 sur on si vous souhaitez sélectionner un kit de batterie en utilisant les réglages du morceau ou par réception de Program Change.

Réglages: off, on

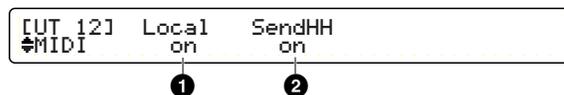
4 SysEx

Active ou désactive la réception de données System Exclusive. Réglez sur off si vous ne souhaitez pas que le DTXEXTREME II reçoive les données SysEx ou les messages de modification de paramètres.

Réglages: off, on

[UT 12] MIDI Send

La pages MIDI Send déterminent comment les contrôleurs intégrés affectent l'instrument. Les contrôleurs MIDI regroupent le déclenchement par les Pads et la lecture des morceaux par le séquenceur intégré.



1 Local

Active ou désactive les contrôleurs intégrés. Réglez sur off si vous souhaitez contrôler le générateur sonore intégré uniquement par données MIDI externes (MIDI IN ou USB).

Réglages:

- off: Les données MIDI générées par les Pads et le morceau sont transmises uniquement par les sorties MIDI OUT ou USB (pas au générateur sonore intégré).
- on: Le générateur sonore intégré joue les sons des Pads et du morceau.

REMARQUE Étant donné que le générateur sonore intégré fonctionne séparément lorsque vous utilisez la valeur Local off, aucun son n'est produit si vous désactivez (off) tous les paramètres de la page MIDI Receive précédente et si vous désactivez la réception de données MIDI.

2 SendHH

Active (on) ou désactive (off) la transmission des données MIDI générées par le contrôleur de charleston par les ports MIDI OUT ou USB. Vous pouvez spécifier le type de données MIDI dans les réglages de déclenchement (page 45).

Réglages: off, on (défaut)

REMARQUE Les données du charleston sont transmises en continu au générateur sonore intégré, quel que soit ce réglage.

[UT 13] Click Basics

la page Click Basics vous permet de déterminer les circonstances de lecture du clic et quels sons doivent être utilisés.

[UT 13]	VoiceSet	Output	Mode	MIDIOut
CLICK	CowBell	Phones	Play&rec	off
1	2	3	4	

1 VoiceSet

Vous permet de sélectionner l'un des neuf sons de clic présélectionnés, ou votre son préféré. Lorsque vous sélectionnez user son, vous pouvez le sélectionner dans la page Click Voice suivante.

Réglages: Metronom, Cowbell, Claves, Stick, Man, FootStep, Count, Count+Sk, user vce

2 Output

Détermine quelle sortie transmet le son de clic. Vous pouvez choisir stereo (OUTPUT), phones (PHONES), st+ph (OUTPUT et PHONE), indiv1 à indiv6 (une des sorties individuelles) et ph+ind1 à ph+ind6 (PHONES et une des sorties INDIVIDUAL OUTPUT).

Réglages: stereo, phones, st+ph, indiv1-indiv6, ph+ind1-ph+ind6

3 Mode

Sélectionnez comment et à quelle condition le clic est joué. Vous pouvez lancer ou arrêter le clic à tout moment. Vous pouvez également lancer/arrêter le clic en synchronisation avec la lecture ou l'enregistrement.

Réglages:

- manual: Départ/arrêt manuel par la touche CLICK.
- play: Départ/arrêt synchronisé sur la lecture du morceau.
- rec: Départ/arrêt synchronisé sur l'enregistrement.
- play&rec: Départ/arrêt synchronisé sur la lecture et l'enregistrement du morceau.

4 MIDIOut

Sélectionnez on pour transmettre le clic en MIDI (Note On sur canal MIDI 10).

Réglages: off, on

[UT 14], [UT 15] & [UT 16] Click Voice

Les pages Click Voice vous permettent de configurer le son du clic, lorsque celui-ci est sélectionné à la page précédente Click Basics. Si vous sélectionnez un Preset de clic, vous ne pouvez pas modifier les paramètres ci-dessous (« --- » s'affiche à l'écran).

[UT 14]	Type	Voice[High]	Vol	Tuning
CLICK	Percs1	11 Bell	127	+10.25
1	2	3	4	

[UT 15]	Type	Voice[Mid]	Vol	Tuning
CLICK	Percs1	110 WoodBloc	127	+10.25
1	2	3	4	

[UT 16]	Type	Voice[Low]	Vol	Tuning
CLICK	Percs1	110 WoodBloc	80	+10.25
1	2	3	4	

Chaque page offre les mêmes paramètres. En utilisant n'importe quel son de batterie, vous pouvez définir le son du premier temps (accentué) en page [UT 14], le son de chaque temps (autre que le premier temps) en page [UT 15], et le son joué entre chaque temps à la page [UT 16].

1 Type

Détermine la catégorie sonore du son de clic.

Réglages: Identiques aux réglages de sons (page 48).

2 Voice (High/Mid/Low)

Détermine le son de la catégorie spécifiée 1.

Réglages: N° et nom du son de batterie.

3 Vol

Détermine le volume du son de batterie spécifié 2.

Réglages: 0-127

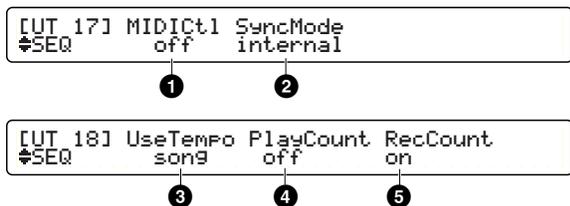
4 Tuning

Détermine la hauteur du son de batterie spécifié 2.

Réglages: -24.00~+24.00

[UT 17] & [UT 18] Séquenceur

Les pages SEQ déterminent le fonctionnement du séquenceur intégré.



1 MIDICtl

Active (on) ou désactive (off) la transmission/réception des messages système MIDI en temps réel (Start, Stop, et Continue).

Réglages: off, on

2 SyncMode

Active ou désactive la synchronisation du séquenceur intégré.

Réglages:

- internal: Le séquenceur intégré est synchronisé sur l'horloge du DTXTREME IIs.
- external: Le séquenceur intégré est synchronisé sur l'horloge MIDI (F8) reçue par les ports MIDI IN ou USB.

REMARQUE Si vous souhaitez synchroniser le DTXTREME IIs sur un appareil externe, placez le paramètre MIDICtl 1 sur on et SyncMode 2 sur external. Le séquenceur intégré démarre ou s'arrête en synchronisation avec l'appareil externe et sur son tempo.

3 UseTempo

Active ou désactive l'utilisation du tempo assigné à un morceau ou à un kit.

Réglages:

- song: Utilise le tempo du morceau ou du kit de batterie.
- global: N'utilise pas le tempo du morceau ou du kit de batterie et utilise le tempo saisi manuellement.

REMARQUE Vous devez spécifier le tempo sur l'appareil externe et régler le paramètre SyncMode 2 sur external.

4 PlayCount

Active ou désactive un décompte au clic de deux mesures avant la lecture du morceau après avoir appuyé sur la touche Start/Stop.

Réglages: off, on

5 RecCount

Active ou désactive un décompte au clic de deux mesures avant l'enregistrement du morceau après avoir appuyé sur la touche Start/Stop.

Réglages: off, on

Fonctions d'échantillonnage

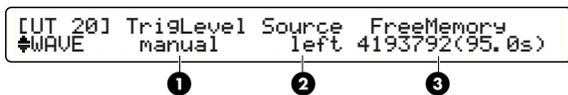
Vous pouvez utiliser le Jack AUX IN (niveau ligne) pour échantillonner le signal d'un lecteur de CD ou autre. Une fois l'échantillonnage terminé, vous pouvez éditer le son et l'utiliser comme son de batterie. Cette fonction est disponible à la page WAVE des fonctions utilitaires.



REMARQUE Si vous souhaitez utiliser un échantillon, sauvegardez-le tout d'abord sur la carte mémoire après édition. Étant donné que l'échantillon est perdu lors de la mise sous tension du DTXTREME IIs, insérez la carte avant d'échantillonner.

[UT 20] Configuration pour l'échantillonnage

Connectez une source à l'entrée AUX IN, et réglez le niveau d'entrée à l'aide du bouton AUX VOL. Ouvrez la deuxième page WAVE ([UT 20]) et réglez les paramètres suivants :



1 TrgLevel

Détermine comment l'échantillonnage est déclenché.

☐ Réglages:

- manual: Sélectionnez cette option pour lancer l'enregistrement manuellement.
- 1%-99%: Détermine le seuil du niveau d'entrée déclenchant automatiquement l'échantillonnage. L'enregistrement commence dès que le niveau du signal dépasse ce seuil.

2 Source

Détermine le canal audio que vous souhaitez enregistrer. Si la source est mono, vous pouvez sélectionner n'importe quelle valeur.

☐ Réglages: left, right, L/Rmix (Left+Right)

3 FreeMemory

La mémoire disponible pour l'échantillonnage est affichée en octets (taille de la mémoire) et en secondes (durée). Vous pouvez enregistrer un échantillon mono d'une durée maximale de 95 secondes. Si vous avez déjà chargé des données de forme d'onde, le temps disponible pour l'échantillonnage sera raccourci d'autant.

REMARQUE Les données d'échantillon et de forme d'onde, que vous pouvez charger depuis la carte mémoire, partagent le même espace mémoire interne. Si les données de forme d'onde chargées pour un kit utilisateur occupent de l'espace mémoire, vous devrez préalablement les supprimer (page 84).

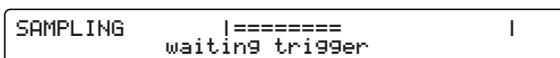
Enregistrement d'un échantillon

Lorsque le DTXTREME IIs est configuré pour échantillonner, vous pouvez enregistrer.

REMARQUE Si vous testez une série d'enregistrements, le deuxième sera effectué en effaçant l'échantillon du premier enregistrement. Si vous utilisez l'échantillon pour des données de forme d'onde, enregistrez celles-ci sur la carte mémoire (page 87) avant de procéder au second enregistrement.

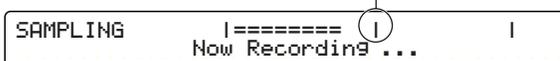
1. Appuyez sur la touche Record. L'écran suivant apparaît. Lorsque vous réglez le niveau de seuil, l'écran affiche ce seuil sous forme de trait. L'enregistrement commence automatiquement lorsque le niveau du signal dépasse cette barre.

Enregistrement manuel:



Enregistrement automatique:

L'enregistrement commence automatiquement lorsque le niveau du signal dépasse le seuil.



Vous pouvez visualiser le niveau d'entrée dans les deux écrans. En enregistrement manuel, si nécessaire, vous pouvez régler le niveau par le bouton AUX IN VOL.

REMARQUE Vous pouvez commencer l'échantillonnage depuis n'importe quelle page WAVE en appuyant sur la touche Record pour appeler l'une des pages précédentes.

2. lancez la lecture de la source audio. En enregistrement automatique, l'échantillonnage commence lorsque le niveau de seuil est atteint. En enregistrement manuel, appuyez sur la touche Start/Stop.
3. Appuyez sur la touche Start/Stop pour terminer l'enregistrement. L'enregistrement cesse automatiquement si la mémoire est pleine.

Lorsque vous affichez une page WAVE, vous pouvez reproduire l'échantillon capturé en appuyant sur la touche Start/Stop ou Audition. (L'échantillon capturé peut également être reproduit en effleurant l'un des pads.) Pour interrompre la reproduction de l'échantillon, il vous suffit d'appuyer sur la touche Start/Stop ou Audition tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée. Si nécessaire, modifiez l'échantillon capturé.

[UT 19] Édition d'un échantillon

Vous pouvez revenir à la première page WAVE ([UT 19]) pour régler les points de début et de fin de l'échantillon et obtenir un meilleur son ou un meilleur bouclage. Remarquez que vous devez sauvegarder le son échantillonné en carte mémoire pour l'utiliser dans un kit.

```
[UT 19]
#WAVE  x100k  Start  LpStart  End
                1      2      3      4
                0000256 0000512 0001024
```

REMARQUE Les fonctions d'édition des échantillons de la page WAVE ne sont applicables qu'aux échantillons enregistrés en mémoire. Vous ne pouvez pas éditer les formes d'ondes de la carte mémoire.

1 Editing step

Spécifie le point d'édition en augmentant ou diminuant l'adresse du point d'édition en tournant le bouton. Utilisez une valeur importante pour réaliser une édition rapide, et une valeur faible pour une édition fine.

Réglages: x1, x10, x1k, x10k, x100k (k=1 000 octets)

2 Start

Détermine le point de début de la lecture. Vous pouvez supprimer une portion du début avec une valeur supérieure à zéro (tournez le bouton correspondant vers la droite).

3 LpStart

Détermine le point de boucle. Sélectionnez loopOff pour un déclenchement unique. Si vous saisissez une adresse, l'échantillon joue en boucle.

Si vous utilisez la même adresse pour le point de début, l'échantillon joue en boucle du point de début au point de fin. Avec une adresse supérieure au point de début, l'échantillon joue d'abord du point de début au point de fin et joue ensuite le point de boucle jusqu'au point de fin.

4 End

Détermine le point de fin de la lecture. Vous pouvez supprimer une portion du début avec une valeur inférieure à l'adresse originale (tournez le bouton correspondant vers la gauche).

REMARQUE Les réglages d'adresse de départ, de boucle et de fin sont représentés sous la forme « start point \leq , loop point \leq , end point ». Pendant l'édition, vous pouvez écouter l'échantillon en utilisant la touche Start/Stop.

[UT 21] Suppression d'un échantillon

Vous pouvez utiliser la troisième page WAVE ([UT 21]) pour effacer tous les échantillons et formes d'ondes de la mémoire du DTXTREME IIs. Ceci permet de libérer de la mémoire.

```
[UT 21] Delete All Waves
#WAVE
```

Dans l'écran suivant, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche à l'écran. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour valider la suppression. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler.

Fonctions de carte mémoire

Vous pouvez sauvegarder 20 kits de batteries (U1 à U20), 32 morceaux (U1 à U32) et 32 chaînes dans la mémoire interne du DTXTREME IIs. De plus, une carte de mémoire externe (SmartMedia) permet la sauvegarde de kits, morceaux et chaînes supplémentaires. La carte mémoire est aussi utile pour sauvegarder les échantillons enregistrés par le DTXTREME IIs et pour le transfert de formes d'ondes depuis un ordinateur — vous pouvez ainsi les utiliser comme sons de batterie supplémentaires. Certaines fonctions relatives à la carte mémoire sont accessibles par les pages CARD des fonctions utilitaires.

```
[UT 22] Load   FileName  
*CARD allChain "DTXSET01"
```

```
[UT 23] Save   FileName      Volume  
*CARD all kit "INITWAVE" ↔
```

```
[UT 24] Delete FileName      Volume  
*CARD all data "DTXSONG1"
```

```
[UT 25] Rename FromFile      Volume  
*CARD all kit "INIT-SYS"
```

```
[UT 26] MoveWave FromFile    ToVolume  
*CARD "VOLUME01 /NEW-FILE" VOLUME02
```

```
[UT 27] Create  VolumeName  
*CARD VOLUME "UNTITLED" ↔
```

```
[UT 28]          Format Smart Media  
*CARD
```

REMARQUE Pour obtenir de plus amples renseignements sur l'utilisation des cartes mémoire, consultez la section « Gestion des cartes mémoire » en annexe.

[UT 22] Formatage d'une carte mémoire

Toute nouvelle carte mémoire doit tout d'abord être formatée. Vous pouvez formater dans la dernière page WAVE.

```
[UT 28]          Format Smart Media  
*CARD
```

REMARQUE le DTXTREME IIs formate les cartes mémoire au format MS-DOS (système de fichier FAT16), généralement utilisé par les PC. Vous pouvez ainsi, également utiliser la carte avec votre ordinateur, à condition d'utiliser un lecteur de carte compatible. Vous pouvez aussi formater la carte mémoire sur l'ordinateur ; cependant, pour obtenir de meilleurs résultats et éviter les erreurs d'écriture/lecture, formatez toujours avec le DTXTREME IIs.

Formatage

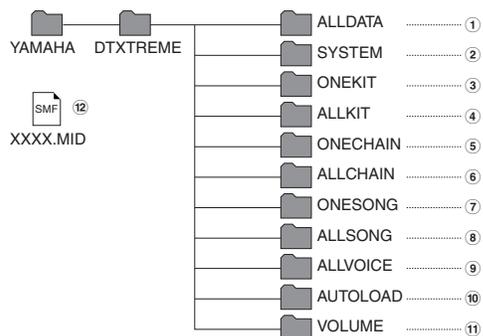
Positionnez la carte avec les contacts dorés vers le haut, insérez-la dans le support, et appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour formater. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler. L'écran affiche « Now executing, Please wait. » pendant le formatage, puis indique « Done. » lorsque l'opération est achevée. Vous revenez ensuite à l'écran précédent.



Si vous avez des données sauvegardées en carte mémoire, veillez à ne pas la formater. Le formatage efface toutes les données de la carte mémoire.

Structure de répertoire et types de données sauvegardées

Une carte mémoire correctement formatée possède l'arborescence suivante (répertoires). Chaque opération des pages CARD (lecture, écriture, renommer, suppression, etc.) est réalisée dans un répertoire spécifique de l'arborescence, selon le type de données.



- ① Le répertoire **ALLDATA** contient un fichier regroupant toutes les données de réglage du DTXTREME IIs. Ce répertoire est utilisé lorsque vous sélectionnez all data comme cible de sauvegarde des données pour chaque opération sur la carte (CARD).
- ② Le répertoire **SYSTEM** contient un fichier regroupant les réglages des pages SYSTEM des fonctions utilitaires. Ce répertoire est utilisé lorsque vous sélectionnez system comme cible de sauvegarde des données pour chaque opération sur la carte (CARD).
- ③ Le répertoire **ONEKIT** contient un fichier regroupant toutes les données de réglage du kit de batterie courant (en mémoire tampon). Ce répertoire est utilisé lorsque vous sélectionnez one kit comme cible de sauvegarde des données pour chaque opération sur la carte (CARD).
- ④ Le répertoire **ALLKIT** contient un fichier regroupant les réglages de tous les kits utilisateur (U1 to U40). Ce répertoire est utilisé lorsque vous sélectionnez all kit comme cible de sauvegarde des données pour chaque opération sur la carte (CARD).
- ⑤ Le répertoire **ONECHAIN** contient un fichier regroupant les réglages de la chaîne courante (mémoire tampon). Ce répertoire est utilisé lorsque vous sélectionnez oneChain comme cible de sauvegarde des données pour chaque opération sur la carte (CARD).
- ⑥ Le répertoire **ALLCHAIN** contient un fichier regroupant les réglages de toutes les chaînes (1 à 32). Ce répertoire est utilisé lorsque vous sélectionnez allChain comme cible de sauvegarde des données pour chaque opération sur la carte (CARD).

- ⑦ Le répertoire **ONESONG** contient un fichier regroupant les réglages du morceau utilisateur courant. Ce répertoire est utilisé lorsque vous sélectionnez oneSong comme cible de sauvegarde des données pour chaque opération sur la carte (CARD).
- ⑧ Le répertoire **ALLSONG** contient un fichier regroupant les réglages de tous les morceaux utilisateur (U1 à U32). Ce répertoire est utilisé lorsque vous sélectionnez all song comme cible de sauvegarde des données pour chaque opération sur la carte (CARD).
- ⑨ Le répertoire **ALLVOICE** contient un fichier regroupant les réglages de tous les sons utilisateur. Ce répertoire est utilisé lorsque vous sélectionnez allVoice comme cible de sauvegarde des données pour chaque opération sur la carte (CARD).

REMARQUE Les sons utilisateur sont créés en utilisant des données externes de System Exclusive. Étant donné qu'ils ne peuvent être créés sur le DTXTREME IIs lui-même, vous ne devez normalement pas sélectionner allVoice.

- ⑩ Le répertoire **AUTOLOAD** est utilisé pour charger des fichiers d'échantillons. Si vous y stocker un fichier audio AIFF ou WAV sur l'ordinateur, le DTXTREME IIs chargera automatiquement ce fichier lors de sa mise sous tension. Vous pouvez utiliser l'échantillon chargé automatiquement en tant que voix de batterie d'origine. À titre d'information, un échantillon chargé automatiquement doit avoir un nom de huit caractères commençant par un nombre à deux chiffres (01 à 99), suivi d'une lettre spécifiant le curseur utilisé pour contrôler le niveau du volume de ce fichier audio (voix de batterie). Il doit s'agir de la lettre C, H, K, M, S ou T — CYMBAL, HI-HAT, KICK, MISC, SNARE ou TOM. Le nom doit en outre se terminer par une extension comprenant trois caractères. Des noms tels que « 01SFATA.IF » (n°01 Fat Snare) ou « 32CSWISH.WAV » (n°32 Swish Cymbal) permettent de contrôler le volume de l'échantillon à l'aide d'un curseur approprié.

REMARQUE Le répertoire AUTOLOAD est utilisé uniquement avec un ordinateur. Vous ne pouvez pas l'utiliser avec les fonctions internes de gestion de la carte.

- ⑪ Le répertoire **VOLUME** est un répertoire parent utilisé pour sauvegarder un échantillon enregistré avec le DTXTREME IIs. Si vous créez un volume (page 87), il sera créé en sous-répertoire du répertoire VOLUME. Vous pouvez utiliser ce sous-répertoire pour enregistrer vos échantillons, et le spécifier comme étant un répertoire de formes d'ondes (page 47) pour les échantillons de votre kit de batterie.

REMARQUE Vous pouvez utiliser votre ordinateur pour créer un volume (sous-répertoire) à l'intérieur du répertoire VOLUME. Une fois le volume créé, il peut aussi être utilisé pour sauvegarder tous les fichiers nécessaires — kits de batterie, morceaux, chaînes, échantillons, et même les fichiers AIFF ou WAV créés sur l'ordinateur — pour des situations spécifiques, comme les sessions d'enregistrement ou les concerts. Vous disposez ainsi de toutes les informations nécessaires sur la même carte. Vous devez utiliser un ordinateur pour transférer les fichiers dans le sous-répertoire (vous ne pouvez pas transférer les données avec la fonction interne CARD).

(Suite à la page suivante)

(Suite de la page précédente)

- ⑫ Lorsque vous souhaitez jouer un fichier SMF (Standard MIDI File Type 0) sur le DTXTREME IIs, spécifiez son nom par huit caractères commençant par un nombre à deux chiffres (01 à 99) plus une extension « .MID » (par exemple, MYSONG.MID) et placez-le à la racine du répertoire (où réside le répertoire YAMAHA) de la carte mémoire. Vous pouvez sélectionner et jouer le fichier MIDI lorsque vous spécifiez un morceau de la carte (C1 à C99) avec la carte appropriée insérée dans le port CARD.

Règles relatives aux noms

Lorsque vous sauvegardez les données du DTXTREME IIs sur une carte mémoire, vous devez respecter les conventions de noms MS-DOS pour les fichiers et répertoires. Vous pouvez utiliser les mêmes caractères que ceux des kits ou morceaux utilisateur (page 47), mais les caractères suivants seront remplacés par un souligné (_).

- ❑ **Les caractères illégaux sont:** (espace), a-z (minuscules), et autres caractères divers (" ' * + , . / : ; < = > ? ` ` |)

[UT 23] Sauvegarde d'un fichier

Vous pouvez sauvegarder des données de la mémoire du DTXTREME IIs sur la carte mémoire.



1 Save

Déterminez le type de données à sauvegarder.

- ❑ **Réglages:** all data (toutes les données), system, one kit, all kit (tous les kits), oneChain, allChain (toutes les chaînes), one song, all song (tous les morceaux), allVoice (tous les sons), wave (échantillon)

2 FileName

Saisissez le nom du nouveau fichier en utilisant huit caractères. Utilisez le deuxième bouton de droite pour déplacer le curseur sous le caractère souhaité et utilisez le bouton central pour saisir ce caractère sur la position sélectionnée. Répétez pour tous les caractères (huit caractères maximum).

3 Volume

Spécifiez le volume de destination lorsque vous sélectionnez les données wave ①. Si « no file » s'affiche, aucun volume n'a été préparé pour la sauvegarde de l'échantillon. Créez tout d'abord un volume et essayez à nouveau.

- REMARQUE** Lorsque vous enregistrez un échantillon de forme d'onde (onde), attribuez-lui un nom de fichier de huit caractères maximum commençant par un nombre à deux chiffres (00 à 99 ; utilisé comme numéro de voix en cas de chargement), suivi de la lettre correspondant au curseur utilisé pour contrôler le volume (C, H, K, M, S ou T – pour CYMBAL, HI-HAT, KICK, MISC, SNARE ou TOM). Le nom du fichier doit en outre avoir une extension de trois lettres (AIF ou WAV).

[UT 27] Création d'un volume

Avant d'échantillonner et de sauvegarder avec le DTXTREME IIs, vous devez créer un volume spécial sur la carte mémoire.



1 VolumeName

Saisissez le nom souhaité pour le nouveau volume en utilisant huit caractères. Utilisez le deuxième bouton de droite pour déplacer le curseur sous le caractère choisi et utilisez le bouton central pour saisir ce caractère sur la position sélectionnée. Répétez pour tous les caractères (huit caractères maximum).

Validation de la création du volume

Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour créer le volume. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler. L'écran indique « Now executing, Please wait. » lors de l'opération, et indique « Done. » lorsque le volume est créé. Vous revenez ensuite à l'écran précédemment affiché.

- REMARQUE** Si vous utilisez un nom déjà utilisé, par un autre volume (sous-répertoire) situé au même endroit, la création n'est pas possible. Spécifiez un autre nom pour le nouveau volume. De plus, vous ne pouvez pas renommer un volume existant avec le DTXTREME IIs, mais vous pouvez le faire avec l'ordinateur.

Sauvegarde

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour sauvegarder le fichier. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler. L'écran affiche « Now executing, Please wait. » lors de l'opération, et indique « Done. » lorsque le fichier a été sauvegardé.

- REMARQUE** Si vous saisissez un nom de fichier déjà existant et si vous appuyez sur la touche ENTER/YES, le message « File exist. Overwrite? » s'affiche. Appuyez à nouveau sur la touche ENTER/YES pour remplacer le fichier, ou appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler.

[UT 22] Chargement d'un fichier

Vous pouvez charger un fichier de la carte mémoire.

```
[UT 22] Load   FileName  
▲CARD allChain "DTXSET01"
```

1 2

1 Load

Détermine les données à charger en mémoire du DTXTREME IIs. Si vous sélectionnez one data, elles seront chargées en mémoire tampon (page 35). Si vous sélectionnez all data, elle seront chargées en mémoire utilisateur (pour les kits de batterie ou les morceaux). Si vous sélectionnez VOLUME, toutes les données du volume spécifié (répertoire) seront chargées.

☐ **Réglages:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, SMF, VOLUME

2 FileName

Détermine le nom du fichier ou volume à charger. S'il n'y a aucun fichier correspondant aux données souhaitées 1, le message « no file » s'affiche.

Chargement

Lorsque vous avez terminé vos réglages, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour charger le fichier. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler. L'écran indique « Now executing, Please wait. » lors de l'opération, et indique « Done. » lorsque le fichier a été chargé. Vous revenez ensuite au dernier écran affiché.

[UT 24] Suppression d'un fichier

Vous pouvez supprimer un fichier de la carte mémoire.

```
[UT 24] Delete FileName   Volume  
▲CARD all data "DTXSONG1"
```

1 2 3

1 Delete

Détermine le type de données.

☐ **Réglages:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, wave, volume

2 FileName

Détermine le fichier ou volume à effacer. S'il n'y a aucun fichier pour le type de données spécifiées 1, le message « no file » s'affiche.

3 Volume

Détermine le volume de destination lorsque vous sélectionnez wave comme type de données 1 et spécifiez le fichier cible 2. Si « no file » s'affiche, le volume ou le fichier n'existe pas sur la carte mémoire.

Suppression

Lorsque vous avez terminé les réglages, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour supprimer le fichier. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler. L'écran indique « Now executing, Please wait. » lors de l'opération, et affiche « Done. » lorsque le fichier a été effacé, avant de revenir à l'écran précédemment affiché.

REMARQUE Vous pouvez également supprimer un volume vide en spécifiant « volume » comme type de données 1 et volume cible 2. Il peut toutefois s'avérer nécessaire de supprimer préalablement tous les fichiers du volume spécifié.

[UT 25] Renommer un fichier

Vous pouvez renommer un fichier de la carte mémoire. Cette opération utilise deux écrans, un pour spécifier le fichier cible et l'autre pour spécifier le nouveau nom.

```
[UT 25] Rename FromFile      Volume
^CARD all kit "INIT-SYS"      
```

1 2 3

1 Rename

Déterminez le type de données.

❑ **Réglages:** all data, system, one kit, all kit, oneChain, allChain, one song, all song, allVoice, wave

2 FromFile

Déterminez le fichier ou volume devant être renommé. Si « no file » s'affiche, le volume ou le fichier n'existe pas.

3 Volume

Déterminez le volume de destination lorsque vous sélectionnez wave comme type de données 1 et spécifiez le fichier cible 2. Si « no file » s'affiche, le volume ou le fichier n'existe pas sur la carte mémoire.

Lorsque vous spécifiez le fichier cible, appuyez sur la touche ENTER/YES pour passer à l'écran suivant. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler l'opération.

```
[UT 25] Rename ToFile
^CARD all data "INIT-SYS" ↔
```

4

4 ToFile

Saisissez le nom souhaité pour le nouveau fichier, en utilisant un maximum de huit caractères. Utilisez le deuxième bouton de droite pour déplacer la position du curseur sous le caractère choisi. Utilisez ensuite le bouton central pour saisir ce caractère sur la position sélectionnée. Répétez pour chacun des caractères.

Renommer un fichier

Lorsque vous avez réalisé les réglages, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour renommer le fichier. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler. L'écran indique « Now executing, Please wait. » lors de l'opération, et affiche « Done. » lorsque le fichier a été effacé, avant de revenir à l'écran précédemment affiché.

REMARQUE Si vous ne spécifiez pas de nouveau nom, vous ne pouvez pas exécuter l'opération. Pour annuler, appuyez sur la touche EXIT/NO.

[UT 26] Déplacement d'un échantillon

Vous pouvez déplacer un fichier d'échantillon entre volumes (sous-répertoires placés sous le répertoire VOLUME).

```
[UT 26] MoveWave FromFile      ToVolume
^CARD "VOLUME01 /NEW-FILE"    VOLUME02
```

1 2

1 MoveWave/FromFile

Spécifiez le volume source avec le paramètre FromFile, puis spécifiez le fichier cible dans ce volume avec le paramètre MoveWave.

2 ToVolume

Spécifiez le volume de destination.

Déplacement

Lorsque vous avez réalisé les réglages nécessaires, appuyez sur la touche ENTER/YES. Le message « Are You Sure? » s'affiche. Appuyez sur la touche ENTER/YES pour déplacer l'échantillon. Appuyez sur la touche EXIT/NO pour annuler. L'écran indique « Now executing, Please wait. » lors de l'opération, et affiche « Done. » lorsque le fichier a été déplacé, avant de revenir à l'écran précédemment affiché.

REMARQUE Si vous spécifiez le même volume pour les paramètres FromFile 1 et ToVolume 2, le déplacement n'est pas effectué.

ANNEXE

Manipulation de la carte mémoire (SmartMedia™*)

Veillez à manipuler les cartes mémoire avec précaution. Suivez les consignes ci-dessous.

* SmartMedia est une marque de Toshiba Corporation.

■ Type de carte de mémoire compatible

Vous pouvez utiliser les cartes mémoire à 3,3V (3V). Les cartes mémoire de type 5V ne sont pas compatibles avec cet instrument.

■ Capacité mémoire

Il existe cinq sortes de cartes mémoire : 2Mo/4Mo/8Mo/16Mo/32Mo. Vous pouvez également utiliser une carte dont la capacité mémoire est supérieure à 32 Mo, à condition qu'elle soit conforme aux normes du Forum SSFDC (carte Solid State Floppy Disk, l'autre nom de SmartMedia).

■ Insertion/Retrait des cartes mémoire

• Pour insérer une carte mémoire:

Tenez la carte de manière à ce que sa partie connecteur (en doré) soit orientée face vers le dessus et l'avant, en direction de la fente destinée à la recevoir. Introduisez soigneusement la carte dans la fente, en l'enfonçant doucement jusqu'au bout.

N'insérez pas la carte dans le mauvais sens.

N'insérez rien d'autre que la carte mémoire dans la fente.

• Pour retirer une carte mémoire:

Avant de retirer la carte mémoire, vérifiez bien qu'elle n'est pas en cours d'utilisation et que l'instrument ne tente pas d'y accéder. Ensuite, retirez lentement la carte mémoire avec la main. Si au même moment, l'instrument tente d'y accéder*, un message s'affiche indiquant que la carte est en cours d'utilisation.

* L'utilisation de la carte mémoire couvre les opérations d'enregistrement, de chargement et de suppression de données, de formatage et de création de répertoires. Vous devez également savoir que, si vous insérez la carte lors de la mise sous tension de l'instrument, celui-ci accède automatiquement à la carte pour vérifier son type de support.



Ne tentez jamais de retirer la carte mémoire ou d'éteindre l'instrument pendant qu'il accède à la carte. Vous risquez d'endommager les données conservées dans l'instrument et sur la carte et d'abîmer cette dernière.

■ Formatage des cartes mémoire

Pour qu'une carte mémoire puisse être utilisée sur votre instrument, il faut d'abord la formater. Le formatage de la carte détruit toutes les données qui y figurent. Par conséquent, vérifiez d'abord qu'elle ne contient pas de données utiles avant de la formater.

REMARQUE Les cartes mémoire formatées sur cet instrument risquent d'être inutilisables sur d'autres instruments.

■ À propos des cartes mémoire

• Pour manipuler les cartes mémoire avec précaution:

L'électricité statique peut endommager les cartes mémoire. Avant de manipuler celles-ci, il vaut mieux réduire l'électricité statique en touchant une pièce métallique comme par exemple une poignée de porte ou un châssis en aluminium.

Retirez la carte mémoire de la fente si vous prévoyez de ne pas utiliser l'instrument pendant une longue période de temps.

N'exposez pas la carte mémoire à la lumière directe du soleil, à une température extrêmement élevée ou faible, à une humidité excessive, à la poussière ou à un liquide.

Ne posez pas d'objet lourd sur la carte mémoire, ne la pliez pas et n'appliquez jamais de pression dessus.

Ne touchez pas à la partie métallique dorée de la carte et ne posez pas d'objet métallique dessus.

N'exposez pas la carte à un champ magnétique comme celui qui est produit par la télévision, par un haut-parleur, un moteur, etc. En effet, les champs magnétiques risquent d'effacer tout ou partie des données contenues dans la carte, la rendant ainsi illisible.

N'attachez à la carte que les étiquettes fournies et seulement à l'emplacement prévu à cet effet.

• Pour protéger vos données (protection en écriture):

Pour empêcher l'effacement accidentel de données importantes, collez le sceau de protection en écriture livré avec la carte sur la zone indiquée (à l'intérieur d'un cercle). À l'inverse, pour enregistrer des données sur la carte, n'oubliez pas d'en retirer le sceau de protection en écriture.

Ne réutilisez pas un sceau que vous avez déjà décollé.

■ Sauvegarde des données

Pour la sécurité maximale de vos données, Yamaha vous recommande de conserver deux copies de vos données importantes sur deux cartes mémoire différentes. Ainsi, en cas de perte ou de détérioration d'une carte mémoire, vous disposez toujours d'une copie de sauvegarde.

Dépistage des pannes

Le DTXTREME IIs n'émet plus de son ou de son de déclenchement

- Vérifiez si les pads et les déclencheurs sont correctement connectés aux prises d'entrée du DTXTREME IIs.
- Vérifiez que les connecteurs reliés à la prise de sortie OUTPUT du DTXTREME IIs (et non pas à la prise de sortie individuelle INDIV. OUT) sont correctement branchés aux prises d'entrée de l'amplificateur ou du mixeur.
- Augmentez le volume à l'aide du curseur de volume coulissant.
- Vérifiez que le niveau d'entrée apparaît sur l'afficheur à cristaux liquides lorsque vous reproduisez un pad ou une percussion avec déclencheur.
- Augmentez la valeur minimale de la plage de niveau.
- Vérifiez que les réglages de sortie de voix ne sont pas spécifiés sur « INDIV. OUT ».
- Vérifiez que l'interrupteur Trigger Bypass du mode Utility est réglé sur OFF.
- Vérifiez le paramètre Local Control en mode Utility. Il doit être normalement réglé sur « on ».
- Vérifiez les câbles.

Le générateur de sons externe ne produit pas de son

- Vérifiez que les connecteurs MIDI sont correctement branchés.
- Vérifiez que les canaux MIDI correspondent aux numéros de prises d'entrée sur les dispositifs externes connectés.
- Vérifiez que les valeurs des numéros de note MIDI sont correctement réglées.
- Vérifiez que l'interrupteur Trigger Bypass du mode Utility est réglé sur « off ».

Le son ne correspond pas aux réglages

- Vérifiez que vous n'avez pas branché la prise de casque mono alors que l'instrument est encore sous tension. Cela a pour effet d'activer l'interrupteur de cerclage sur le DTXTREME IIs. Éteignez l'instrument puis rallumez-le.
- Vérifiez que le canal de sortie MIDI est réglé sur Drum Voice (ch=10).
- Vérifiez que le type de pad est correctement réglé. Si tel n'est pas le cas, les fonctions d'assourdissement et de rebord ne fonctionnent pas correctement.

Le son de vélocité est trop faible

- Augmentez le réglage de gain.
- Si les pads disposent d'un volume de commande de sortie ou de vélocité, il faut régler ces derniers en les augmentant.
- Augmentez la vélocité.
- Essayez une courbe de vélocité différente.
- Augmentez le volume de la voix.
- Vérifiez que le type d'entrée est correct.
- Réinitialisez le sélecteur d'atténuation de l'entrée INPUT ATTENUATION sur le panneau arrière.

Le son de déclenchement n'est pas stable (lors de l'utilisation de percussions acoustiques)

- Vérifiez que vous avez sélectionné le type d'entrée adéquat. Essayez avec un instrument de batterie plus grand.
- Vérifiez que le capteur de déclenchement (de série DT) est fermement attaché à l'aide d'un ruban adhésif neuf.
- Assurez-vous que le câble est correctement inséré dans le Jack DT.

Double déclenchement

- Si vous utilisez un capteur fabriqué par d'autres marques, il se peut que celui-ci émette un signal important qui provoque le double déclenchement.
- Vérifiez que la peau ne provoque pas de vibration irrégulière. Si tel est le cas, il vaut mieux assourdir la peau.
- Vérifiez que le capteur est fixé près du cerclage et non près du centre de la peau.
- Vérifiez que rien n'entrave le capteur.
- Si les pads ont un volume de commande de sortie ou de vitesse, réglez ces valeurs en les diminuant.
- Augmentez la valeur du paramètre de rejet. Veillez à ne pas le spécifier sur une valeur trop élevée au risque d'assourdir un son lorsqu'un autre kit de percussion est reproduit en même temps.
- Essayez d'activer le sélecteur INPUT ATTENUATION sur le panneau arrière.

Vous avez des problèmes de « diaphonie »

- Éloignez le capteur de la percussion la plus proche.
- Le niveau d'entrée minimal doit être haussé.
- Augmentez le réglage de gain.
- Augmentez le réglage du paramètre de rejet.

Le son est coupé lorsque vous jouez en continu

- Si vous jouez sur le rebord de la caisse claire, spécifiez le paramètre RIM Velocity (Vitesse de cerclage) du mode Drum Kit Trigger Edit sur une valeur différente de « mute hi » (Assourdir les aiguës) et « mute lo » (Assourdir les basses).
- Réglez les 2èmes notes inutiles sur « off » en mode Drum Kit Trigger Edit.
- Réglez le mode Key en mode Drum Kit Voice Edit sur « semi2 », « semi3 », « semi4 » etc.

Un seul son est émis uniquement lorsque 2 pads (percussions) sont reproduits

- Augmentez le réglage de gain du pad (percussion) qui ne produit pas de son.
- Diminuez la valeur du réglage du paramètre de gain du pad (percussion) qui ne produit pas de son.
- Vérifiez que les pads (percussions) ne sont pas affectés au même groupe dans les réglages Alternate Group (Groupe en alternance) du mode Drum Kit Voice Edit.

Le son est trop fort (la vitesse est trop élevée en permanence)

- Diminuez la valeur du réglage de gain.
- Diminuez la valeur minimale de la plage de vitesse.
- Essayez une autre courbe de vitesse.
- Si vous utilisez un capteur d'une autre marque, il est possible qu'il émette un signal étendu.
- Réinitialisez le sélecteur INPUT ATTENUATION sur le panneau arrière.

The Footswitch Works Oppositely

Le contacteur au pied du charleston fonctionne de façon inverse

- Placez à nouveau sous tension avec le pédalier connecté à l'embase située en face arrière. Le DTXTREME II détecte automatiquement la polarité du contacteur et permet ainsi une utilisation directe (si l'appareil est déjà sous tension, il vous suffit de le placer hors tension et de le replacer ensuite sous tension).
- Assurez-vous que vous n'appuyez pas sur le pédalier lors de la mise sous tension.

Les motifs de basses ou d'accords ne se reproduisent pas en mode Pattern ou Song

- Vérifiez que les pistes ne sont pas assourdies.
- Vérifiez que le paramètre Tr en mode Song Play n'est pas réglé sur « mute ».

Le DTXTREME II ne reçoit pas de données d'interrupteur ou de déclencheur

- Une erreur de données s'est produite. Mettez l'instrument hors tension puis sous tension à nouveau tout en maintenant les touches Play et Trigger enfoncées. Le DTXTREME II est alors réinitialisé à ses valeurs par défaut pour ces deux paramètres. Notez bien que toutes les données seront perdues. Il est recommandé de sauvegarder fréquemment les données sur des dispositifs externes comme un archiveur MDF3 de Yamaha pour prévenir toute perte de données.

Le son ne s'arrête pas

- Certains sons peuvent avoir une durée très importante lorsque la fonction Rev Key Off est activée. Dans ce cas, appuyez sur la touche Audition tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée pour arrêter temporairement le son.

Messages d'erreur

```
ERROR : MIDI input buffer full
                Push [ENTER]
```

La mémoire tampon MIDI est saturée pour avoir reçu trop de données MIDI en même temps via les ports MIDI IN ou TO HOST. Réduisez le volume de données (taux de transfert de données) ou augmentez l'intervalle entre chaque transfert sur le dispositif émetteur.

```
ERROR : MIDI data error
                Push [ENTER]
```

Une erreur s'est produite en cours de réception des données MIDI. Vérifiez si le câble MIDI est correctement connecté et si les données MIDI sont appropriées.

```
WARNING: All data initialized
                Push [ENTER]
```

Toutes les données de réglages sont initialisées parce que la pile auxiliaire interne du DTXTREME IIs est épuisée. Contactez le distributeur Yamaha le plus proche pour faire remplacer la pile.

```
WARNING : Battery voltage is low
                Push [ENTER]
```

La pile auxiliaire à l'intérieur du DTXTREME IIs est épuisée. Vous risquez de perdre toutes les données de réglage si vous éteignez le DTXTREME IIs après l'affichage de ce message. Essayez d'abord de sauvegarder les données essentielles sur une carte mémoire, puis contactez le distributeur Yamaha le plus proche pour remplacer la pile.

```
ERROR : MIDI check sum error
                Push [ENTER]
```

Le total de contrôle des données reçues en bloc est incorrect. Vérifiez si les données ne sont pas corrompues ou inappropriées pour le DTXTREME IIs, puis réessayez.

```
ERROR : MIDI Illegal data
                Push [ENTER]
```

Les données reçues en bloc comportent des données interdites. Vérifiez si les données ne sont pas corrompues ou inappropriées pour le DTXTREME IIs, puis réessayez.

```
ERROR : Sequencer is Running
                Push [ENTER]
```

Ce message s'affiche si vous tentez d'exécuter une opération alors que le séquenceur interne est en cours d'exécution. Arrêtez le séquenceur et réessayez.

```
ERROR : Sequence data is not empty
                Push [ENTER]
```

Ce message s'affiche si vous tentez d'enregistrer des données sur une piste qui en contient déjà. Réessayez votre enregistrement sur une piste vide.

```
ERROR : Memory full
                Push [ENTER]
```

La mémoire utilisateur est saturée. Enregistrez les données utilisateur nécessaires sur la carte mémoire et effacez les données inutiles pour libérer de la mémoire.

```
ERROR : Card is write protected
                Push [ENTER]
```

Ce message s'affiche si vous essayez d'enregistrer des données sur une carte mémoire protégée en écriture. Désactivez la protection en écriture et réessayez.

```
ERROR : Card read/write error
      Push [ENTER]
```

Une erreur s'est produite pendant que le DTXTREME II effectuait des opérations de lecture ou d'écriture sur une carte mémoire. Formatez d'abord la carte une nouvelle fois et réessayez. Si le message s'affiche toujours lorsque vous essayez de lire ou d'écrire sur la carte mémoire formatée à nouveau, il est probable que cette carte est défectueuse. Remplacez la carte mémoire. De toutes les façons, les données stockées sur une telle carte risquent fort d'être corrompues.

```
ERROR : File is unknown format
      Push [ENTER]
```

Le DTXTREME II ne peut pas reconnaître le fichier spécifié (format fichier). Vérifiez que le fichier est bien compatible avec le DTXTREME II et qu'il n'est pas corrompu.

```
ERROR : Can't edit preset song
      Push [ENTER]
```

Ce message s'affiche si vous essayez de charger un morceau de la carte mémoire ou de recevoir des données en bloc quand un morceau présélectionné est choisi (en mode Drum Kit Play). Sélectionnez d'abord un morceau utilisateur puis réessayez de charger le morceau.

```
ERROR : Can't edit card song
      Push [ENTER]
```

Ce message s'affiche si vous essayez de charger un morceau de la carte mémoire ou de recevoir des données en bloc quand un morceau conservé sur carte est sélectionné (en mode Drum Kit Play). Sélectionnez d'abord un morceau sur carte puis réessayez de charger le morceau.

```
ERROR : Can't play SMF Type1
      Push [ENTER]
```

Vous avez essayé de charger un fichier MIDI créé au format SMF Type 1. Chargez le fichier MIDI après l'avoir sauvegardé au format Type 0, en utilisant un séquenceur externe.

```
ERROR : Volume is not empty
      Push [ENTER]
```

Vous avez essayé de supprimer un volume (répertoire) qui contient un fichier. Supprimez d'abord tous les fichiers du volume avant de supprimer ce dernier.

```
ERROR : File already exists
      Push [ENTER]
```

Vous avez essayé de renommer un fichier avec un nom déjà utilisé. Saisissez un nom de fichier unique.

Caractéristiques

Générateur sonore

16 bits AWM2 (PCM)

Mémoire d'ondes

DRAM : 16 Mo x 4 (94 s max. à 44,1 kHz)

Polyphonie

Maximum de 64 notes

Multitimbralité

16 parties

Sons

Batterie et percussions : 2174 sons

Mélodies GM : 128 son (GM niveau 1)

Effets système

2 Blocs (réverbération, Chorus)

Effets des kits de batterie

2 effets d'insertion

Séquenceur

Séquenceur MIDI 2 pistes

Modes

■ 8 modes

- Mode de jeu de la batterie
- Édition du déclenchement des instruments de la batterie
- Édition des sons de batterie
- Édition des effets de batterie
- Lecture de chaînes
- Morceaux
- Utilitaires
- Sauvegarde

Réglages

■ Poussoirs: 23

PAGE ▲, PAGE ▼, RHYTHM/INS, BASS/DEL, OTHERS, CLICK, TOP, REW, PLAY/STOP, FF, REC, PLAY, CHAIN, SONG JOB, UTILITY, EXIT/NO, SHIFT, TRIGGER, VOICE, EFFECT, STORE, ENTER/YES, AUDITION

■ Curseurs de volume: 10

MAIN OUT, PHONES, CLICK, ACCOMP/REVERB, SNARE, KICK, TOM, HI-HAT, CYMBAL, MISC

■ Codeurs rotatifs: 5

Affichage

- Écran LCD rétroéclairé 40 x 2 caractères
- Triple afficheur à LED 7 segments
- 14 témoins lumineux LED

Carte mémoire

Cartes SmartMedia™ 3,3 V uniquement

Connecteurs

■ Face arrière

- MIDI IN/OUT/THRU
- Connecteur USB
- FOOT SW (Jack mono) — FC4, FC5, HHséries
- HI-HAT CONTROL (Jack stéréo) — Contrôleurs de charleston de la série HH/RHH
- OUTPUT L/MONO (Jack mono)
- OUTPUT R (Jack mono)
- Sortie numérique DIGITAL OUT (EIAJ CP1201, IEC60958, S/P DIF)
- INDIVIDUAL OUTPUT 1 - 6 (Jack mono)
- Entrées Trigger 1 - 8 (Jack stéréo — L: trigger, R: sw)
- Entrées Input 9/10, 11/12, 13/14, 15/16 (Jack stéréo — L, R: trigger)
- Commutateur d'atténuation INPUT ATTENUATION 1 - 16 (DIP SW)

■ Côté

- Port pour carte mémoire SmartMedia™

■ Face avant

- PHONES (Jack stéréo)
- AUX IN (Jack stéréo)
- AUX IN VOL

Alimentation

Adaptateur secteur 12 V cc

Dimensions (l x p x h)

300 mm x 229 mm x 71 mm

Poids

2,2 kg

Accessoires fournis

- Mode d'emploi
- Adaptateur secteur (PA-5C ou PA-5D)
- Liste des données
- Guide d'installation du DTXTREME II
- Carte de garantie
- CD-ROM (Driver USB-MIDI)

Les caractéristiques et descriptions de cette brochure ne sont livrées qu'à des fins d'information. YAMAHA Corp. se réserve le droit de modifier les produits ou leurs caractéristiques sans préavis. Étant donné que les caractéristiques, options ou les équipements peuvent différer d'une région à une autre, nous vous conseillons de consulter votre revendeur YAMAHA.

Toutes les marques commerciales et marques déposées sont la propriété de leur propriétaire respectif.

Index

Numerics

1 SNARE à 8 HI-HAT	13
11to12	47
4 effets entièrement séparés	56
9/10 KICK à 15/16	12
9to10	47

A

À propos des cartes mémoire	90
À propos des morceaux	25
AcpSens	59
Alimentation secteur	19
AltGrp	52
Angle	59
Attack	51
Aux In	75

B

Balance	50
BankMSB & BankLSB	54, 72
BEAT	23
Beat	70

C

Capacité mémoire	90
Capteurs pour batteries acoustiques	14
Caractéristiques du séquenceur deux pistes	60
Ch	71
Ch=	54
CHAIN=	32
Channel	42
Channel Aftertouch	64
Chargement	88
Chargement d'un fichier	88
Chorus	55, 58
Chorus système	58
ChoSend	53, 54, 57, 72
Clear Track	68
CLICK	23
Click Basics	81
Click Voice	81
COMMON1	47
COMMON2	47
Commutateurs INPUT ATTENUATION	12
Configuration pour l'échantillonnage	83
Connecteur DIGITAL OUTPUT	13
Connexion des capteurs	16
Connexions audio	17
Connexions MIDI	18
Control Change	64
Contrôleur de charleston	14
Copie	53, 66
Copie depuis une entrée contrôleur	44
Copy from	69
Copy From Song (Copier à partir d'un morceau) 66	66
Copy from Song/Track	68
Copy Measure	69
Copy to Track	69
Copy Track	68

Create	70
Create Measure	70
Création d'un volume	87
Création ou édition d'une chaîne	30
Ctrl#	44
Ctrl# & Value	54
Curseur	63
Curseur ACCOMP	26
Curseur ACCOMP/REVERB	10
Curseur CLICK	10, 26
Curseur CYMBAL	11, 26
Curseur HI-HAT	11, 26
Curseur KICK	11, 26
Curseur MAIN OUT	10, 26
Curseur MISC	11, 26
Curseur PHONES	10, 26
Curseur SNARE	11, 26
Curseur TOM	11, 26
Curseurs	26
Curve	37, 44

D

Decay	51
Delete	88
Delete Measure	70
Déplacement	89
Déplacement d'un échantillon	89
Dev.No	79
Dist	59
DrSens	59
Du signal de déclenchement au signal de sortie	33
DumpIntrvl	79

E

Écran	10
Écran Chain Edit	30
Écran Chain Play	32
Écran des chaînes	30
Editing step	84
Édition d'un échantillon	84
Édition des pages et opérations élémentaires	65, 73
Édition des pages et opérations élémentaires	48
Effacement	71
Effect	57
Effet Localizer	55
Effets d'insertion	58
Embase DC IN	13
Embase MIDI IN, OUT et THRU	12
Empty	63
End	84
Enregistrement d'un échantillon	83
Enregistrement en temps réel	62
Enregistrement pas à pas	63
Envelope	51
EQ	74
Erase Measure	71
Événements MIDI disponibles en enregistrement pas à pas	64

F

Factory Set	77
FCoffset	77
FCspt	77
FileName	87, 88
Filter	50, 72
Fixation d'un capteur	15
Fixation du câble	13
Fonction Foot Switch	46
Fonction HH Controller	45
Fonction Song Job	65
Fonction Trigger	39
Fonction Trigger Copy	44
Fonctions d'échantillonnage	82
Fonctions de carte mémoire	85
FootCtrl1	45
FootCtrl2	45
FootSw1	46
FootSw2	46
Formatage	85
Formatage d'une carte mémoire	85
Formatage des cartes mémoire	90
Free Memory	61
FreeMemory	83
FromFile	89
Func	39, 45, 46
FX=	58

G

Gain	37
GateTime	42
Groove Check	29

H

HHInput	45
High Freq	74
High Gain	74
HRTF (Head Related Transfer Function)	59

I

IncFunc, DecFunc	77
IndivOut	75
(from) Input	44
(to) Input	44
Input=	37, 39, 40, 41, 43
Insertion	70
Insertion des effets 1 et 2	55
Insertion/Retrait des cartes mémoire	90
InsFX	58
Interrupteur STANDBY/ON	13

J

Jack AUX IN	10
Jack FOOT SW	13
Jack HI-HAT CONTROL	13
Jack PHONES	10
Jacks OUTPUT L/MONO et R	13
JumpRecent	76

K

KeyMode	51
KIT	23
(to) Kit	44, 53
KitName	47

L

Layer	50
LCDcont	76
Learn	76
Lecture d'une chaîne	32
Lecture des morceaux	24
Lecture du clic	24
Lectures des différents instruments	25
LEDdisp	76
Level	38
Load	88
Local	80
Localizer	57, 58
Locliz	58
Low Freq	74
Low Gain	74
LpStart	84

M

Manipulation de la carte mémoire (SmartMedia™*)	90
Master Tune	75
Master Vol	75
MeasLen	61
Measure	69, 70
Measure (from)	69, 70, 71
Measure (to)	69, 70, 71
Measure/Beat/Clock	63
Mémoire	35
mémoire	35
Merge	79
Message Note On	41
Méthode de lecture	24
Mid Freq	74
Mid Gain	74
MIDI	44, 45, 46
MIDI Bulk Dump	78
MIDI Envelope Generator	44
MIDI I/O	79
MIDI I/O vers appareil externe	60
MIDI Receive	80
MIDI Send	80
MIDI Setup	54
MIDI1	54
MIDI2	54
MIDI3	54
MIDICtl	82
MIDIEG	44
MIDI mode	79
MIDI Out	81
Mix Track	68
Mixage sonore utilisant les effets de façon optimale	55
Mode	40, 81
Mode d'enregistrement	61
Mode Key On	40
Modification ou suppression d'un événement MIDI	63
Molette de données	11
MoveWave/FromFile	89

N

Nom de chaîne	30
Nom du kit de batterie	47
NOTE	41, 43
(from) Note	53
(to) Note	53
Note Number & Name	49, 50, 51, 53
Note On	64
Note#	42
Num=	31

O

OffValue	46
OnValue	46
Opération de copie	44, 68, 69
Opération de mixage	68
Opération de quantisation	67
Opération de suppression	68
Opérations d'enregistrement	62
Ordre de mise sous tension	19
Output	53, 81
Output Routing	53

P

PadCtl	37
Pads à véritable peau	14
Pads caoutchouc	14
Pages d'édition et opérations élémentaires	36
Pan	50, 54, 72
Pan & Tone	50
Part Setup	71
PC	80
PC#	54, 72
PC10	80
Périphériques	17
Pitch Bend	64
PlayCount	82
Polyphonic Key Pressure	65
Polyphony	51
Port USB	12
Préparation à l'enregistrement	60
Procédure	31
Program Change	64

Q

Q	50
Quantize	61
Quantize Track	67

R

RecCount	82
Receive10	80
Réception des données Bulk Data	78
Réglage AUX IN VOL	10
Réglage d'un morceau déclenché par Pad	40
Réglage d'une caisse claire supplémentaire	50
Réglage de la réverbération	27
Réglage de niveau des sorties individuelles	27
Réglage des balances	26
Réglage des numéros de notes	42
Réglages communs de kit	47
Réglages d'effets	55
Réglages de base des effets	57
Réglages de base sur les sons	49
Réglages de déclenchement	36

Réglages de morceau	24
Réglages de transport	24
Réglages élémentaires	37
Règles relatives aux noms	87
Rej	39
Rejection	39
Relation entre niveau de déclenchement et vitesse	38
Rename	89
Renommer un fichier	89
Repeat	40, 67
Resolution et Quantize	62
Retour aux réglages d'usine	77
RevByPas	75
Reverb	55, 57
Réverbération système	57
RevSend	53, 54, 57, 72
RimVel	41
Rotation	59
RvKeyOff	52
RvKeyOn	52

S

Saisie ou ajout de données MIDI	63
Sauvegarde	87
sauvegarde	35
Sauvegarde d'un fichier	87
Sauvegarde des données	90
Save	87
SelfRej	39
SendHH	80
Sens	45
Séquenceur	82
Slider	75
SONG	23
Song	40, 47
Song Clear	66
Song Copy	66
Song Set	67
Song1	66
Song2	66
Song3	67
Song4	67
Song5	68
Song6	68
Song7	68
Song8	69
Song9	70
Song10	70
Song11	71
Song12	71
Song13	71
Song14	71
Sorties individuelles 1 à 6	13
Sorties individuelles avec effet	56
Source	83
Spec Rej	39
Start	84
Step (nombre d'éléments de la chaîne)	30
Step=	32
Structure 2 pistes	60
Structure de répertoire et types de données sauvegardées	86
Suppression	70, 88
Suppression d'un échantillon	84
Suppression d'un fichier	88

Swap L/R	75
SyncMode	82
SysEx	80
System Trigger	76
System Utility	76
système de batterie	33

T

Tableau d'adaptation Pad/entrée	16
tampon	35
Tap Tempo	28
TEMPO	23
Tempo	47, 67
Tempo Change	65
Time	44
to Track	68
ToFile	89
Tone Generator	75
Touche Audition	11
Touche BASS/DEL	10, 25
Touche CHAIN	11
Touche CLICK	10
Touche EFFECT	11
Touche ENTER/YES	11
Touche EXIT/NO	11
Touche Forward	10
Touche OTHERS	10, 25
Touche PLAY	11
Touche Record	10
Touche Reset	10
Touche Rewind	10
Touche RHYTHM/INS	10, 25
Touche SHIFT	10, 27
Touche SONG JOB	11
Touche Start/Stop	10
Touche STORE	11
Touche TRIGGER	11
Touche UTILITY	11
Touche VOICE	11
Touches Page	10
ToVolume	89
Track	61, 67, 68, 69, 70, 71
TRACK 1 & TRACK 2	24
Transmission de données en mode Bulk Data	78
Transmit	54, 71
Transmit Bulk Data	78
TrgAltG	41
TrgByps	76
TrgCopy1	44
TrgCopy2	44
TrgFunc	39
TrgLevel	83
TrgLink	76
TrgMIDI1	40
TrgMIDI2	41
TrgMIDI3	43
TrgSens1	37
TrgSens2	37
TrgSens3	39
TrgSet	77
Trois modes d'enregistrement	60
Tuning	49, 81
Type	31, 37, 45, 46, 49, 57, 58, 59, 81
Type de carte de mémoire compatible	90

U

UseTempo	82
UT 1	74
UT 2	74
UT 3	75
UT 4	75
UT 5	76
UT 6	76
UT 7	76
UT 8	77
UT 9	78
UT 10	79
UT 11	80
UT 12	80
UT 13	81
UT 14	81
UT 15	81
UT 16	81
UT 17	82
UT 18	82
Utilisation d'un clavier MIDI externe	43
Utilisation d'un nom d'accord	42
Utilisation des Note Off sur les sons bouclés ...	52
Utilisation des Presets de morceaux	60

V

Validation de la création du volume	87
Value	67
Velocity	38, 46
Velocity Crossfade	43
VelxFade	43
Voice	49
Voice (High/Mid/Low)	81
Voice Copy	53
Voice1	49
Voice3	50
Voice4	51
Voice5	51
Voice6	53
VoiceCopy	53
VoiceSet	81
Vol	81
Volume	47, 49, 54, 72, 87, 88, 89
VolumeName	87

W

Wave1	50
Wave2	50
WaveDir	47

X

XSdecay	50
XSfilter	50

Z

Zone de données	63
-----------------------	----

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this

product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:
Yamaha Music Nederland Service Afdeling
Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel. 030-2828425
- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:
Yamaha Music Nederland Service Center
Address : Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel : 030-2828425
- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

(lithium disposal)

ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplodingsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

WARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

(lithium caution)

Caution

Always use the supplied Yamaha AC Adaptor to power DTXTREME. The use of an incompatible adaptor may cause a serious shock hazard.

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

Per dettagli concernenti i prodotti, si prega di contattare il vostro rappresentante Yamaha più vicino o il distributore autorizzato indicato sotto.

Neem voor meer productinformatie contact op met uw dichtstbijzijnde Yamaha-dealer of de onderstaande officiële distributeur.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil LTDA.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium
Rue de Geneve (Genevestraat) 10, 1140 - Brussels,
Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A.
Combo Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupango Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
No.11 Ubi Road 1, No.06-02,
Meiban Industrial Building, Singapore
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE Strings, Guitar & Percussion Division, Yamaha Corporation
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2581

