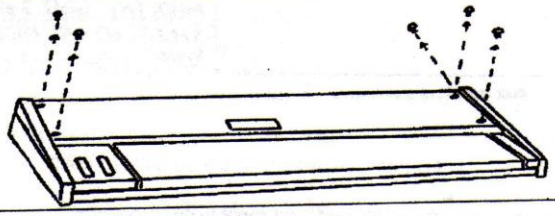
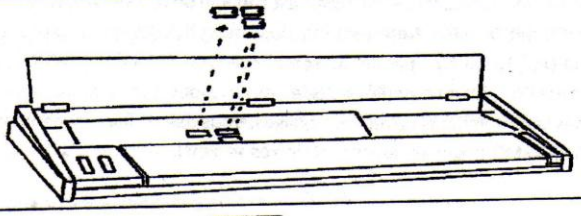
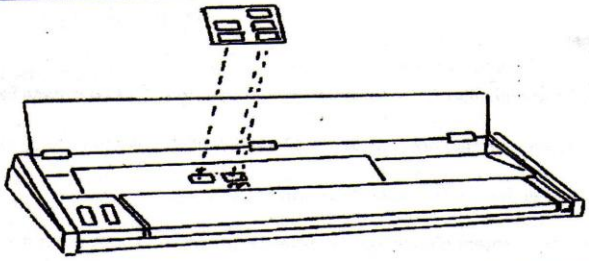
SUPERMAX

CARACTERISTIQUES

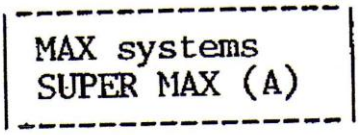
- **EXTENSION DE MEMOIRE :** 512 mémoires de sons et de FONCTIONS.
- **ARPEGIATEUR**
- **DELAY**
- **STACK :** 3 modes d'empilement des voies (8x2, 5x3 ou 4x4) avec VOLUME, ACCORD et ACCORD FIN indépendant pour chaque voie.
- **SOUND CREATOR :** Le moyen le plus puissant et le plus simple pour créer des sons.
- **ROLLING MODE :** Permet d'utiliser jusqu'à 4 sons par patch.
- **VELOCITY CROSS-SWITCH :** Pour passer d'un son à l'autre par la vélocité.
- **TEMPERAMENT :** On peut programmer sur l'intégralité du clavier l'accord de chaque note.
- Ainsi que le **MASTER VOLUME** programmable, le choix de la **ZONE de CLAVIER**, plusieurs MODES en **MIDI OUT**, un **DELAY MIDI**, **LOCAL CONTROL** et mise à jours MIDI (OMNI MODE, choix du canal d'émission MIDI, réception de l'information *All Keys Off*, ...

INSTALLATION

IMPORTANT : Si vous voulez sauvegarder vos sons internes, n'oubliez pas de les sauvegarder sur une RAM externe avant d'installer votre carte.

Débranchez votre DX7 et enlevez les 5 vis.	
Retirez délicatement les circuits IC 14, IC 20 et IC 21 (IC 14, 19 et 20 pour certains modèles). Certains modèles très anciens possèdent le circuit IC 15 et nécessitent une mise à jour.	
Placez la carte de façon à ce que le connecteur 28 broches se place à la place du support du circuit IC 14. Les autres broches se mettront en place automatiquement. Insérez prudemment.	

Allumez votre DX7, l'initialisation se fait automatiquement et après 5 seconde affiche :



Toutes les banques sont maintenant remplies avec 2 banques de sons d'usine.

GESTION DES MEMOIRES

SUPERMAX possède 512 mémoires et vous pouvez mémoriser dans chacune d'elle le son + les fonctions normales du DX7 + les nouvelles fonctions de la SUPERMAX.

FONCTIONS DX7	POLY/MONO – PITCH BEND (RANGE et STEP) – PORTAMENTO (MODE, GLISSANDO et TIME) – (RANGE, PITCH, AMPLITUDE et EG BIAS) pour la MODULATION WHEEL, le FOOT CONTROL, le BREATH CONTROL et l'AFTER TOUCH.
FONCTIONS SUPERMAX	MASTER VOLUME – LIMIT KEY L et H – MIDI KEY OUT – ARPEGGIATOR PRESET – DELAY TIME – DELAY VOLUME – DELAY FDBACK – DELAY P.T. – DELAY HOLD – STACK MODE [VOLUME(2, 3 et 4) – CORASE(2, 3 et 4) – FINE(2, 3 et 4)] – ROLLING MODE / SOUND CREATOR / VELOCITY XSWITCH [CONT – PATCH(2, 3 et 4)]

Vous pouvez sauvegarder une banque complète de 32 sons et fonctions dans n'importe quelle RAM, avec 3 FORMATS possible: SUPERMAX FORMAT, DX-MAX FORMAT ou DX7 FORMAT.

Quand vous chargez une cartouche, SUPERMAX est capable de reconnaître le format automatiquement. Si la cartouche est au format DX-MAX, toutes les fonctions que DX-MAX ignore seront automatiquement réglées à 0. S'il s'agit d'un format DX7, les valeurs par défaut seront celles du TAMPON d'édition ; aussi avant de charger une cartouche au format DX7, il est conseillé de régler les fonctions à votre goût, ce qui chargera le tampon d'édition et ainsi tous vos sons seront initialisés avec ces réglages. Vous devrez faire la même chose pour charger par MIDI RECEIPT (MIDI TRANSMIT n'envoie que les mémoires se sons).

UTILISATION

Vous avez accès aux nouvelles fonctions en pressant le bouton n° 13 de la page fonction.

La PAGE 1 est la page normale des fonctions DX7 + MEMORY BANK select en n° 12.

La PAGE 2 est la page des nouvelles fonctions SUPERMAX.

Vous passez alternativement d'une page à l'autre chaque fois que vous pressez sur le n° 13.

REMARQUE

Une fonction pratique de sélectionner les banques est d'avoir choisi MEMORY BANK (page 1, N°12)
Dans le mode FUNCTION avant de retourner en mode de jeux normal (Internal / Cardrige), les controles (DATA SLIDER, NO - / YES +) restent actifs sur le choix de la banque, vous rendant très aisé l'accès aux 256 ou 512 programmes.
Garder à l'esprit que ceci est identique pou n'importe quelle autre fonction, ainsi, par exemple, si la dernière fonction sélectionnée dans le mode FUNCTION est la N°12 (MAX CONTROL) vous pouvez mettre sur OFF Sans vous en apercevoir (KEY CONTROL)
Par contre, ce peut être très pratique avec certaines fonctions, par exemple, si la dernière fonction choisie est Le TEMPERAMENT (N°14), vous pourrez changer le tempérament de clavier en mode de jeux normal

LISTE DES FONCTIONS DE LA PAGE 2

		ARPEGGIATOR
1		Cette touche permet la sélection du preset arpégiateur pour son réglage, ce numéro ne correspond pas forcément au preset en service. Le preset en service est uniquement déterminé par les touches 11 et 21.
2	**MODE=OFF**	Arpégiateur hors service.
	MODE=UP	Les notes sont arpégiées de la plus basse à la plus haute.
	MODE=DOWN	Les notes sont arpégiées de la plus haute à la plus basse.
	MODE=UP/DOWN	Les notes sont arpégiées de la plus basse à la plus haute puis de la plus haute à la plus basse.
	MODE=BKWD ASSIGN	Les notes sont arpégiées dans l'ordre inverse de celui suivant lequel les notes ont été jouées.
	MODE=FWD ASSIGN	Les notes sont arpégiées dans l'ordre suivant lequel les notes ont été jouées.
	MODE=RANDOM	Les notes sont arpégiées de façon aléatoire.
3	**LATCH=OFF**	Lorsque vous ôtez vos doigts du clavier, l'arpégiation s'arrête.
	LATCH=AUTO	Lorsque vous ôtez vos doigts du clavier, l'arpégiation continue et lorsque vous jouez de nouvelles notes, les anciennes d'arrêtent pour laisser la place aux nouvelles.
	LATCH=EXTEND	Pareil qu'AUTO sauf que les anciennes notes ne s'arrêtent pas. Pour réinitialiser le mode EXTEND, il vous suffit simplement de presser la touche YES/+1.
4	**VELOCITY=PLAYED**	Chaque note sera arpégiée avec la vélocité à laquelle elle a été jouée.
	VELOCITY=FIXED	Chaque note sera arpégiée avec une vélocité fixe.
	VELOCITY=RANDOM	Chaque note sera arpégiée avec une vélocité aléatoire ne dépassant pas la moitié de la vélocité maximum possible.
	VELOCITY=RANDOM+	Chaque note sera arpégiée avec une vélocité aléatoire pouvant atteindre la vélocité maximum possible.
5	**NUMBER OF EXT=7**	Cette fonction détermine combien de fois les notes ou les séquences seront répétées.
6	**EXT MODE=REPEAT**	Chaque note sera reproduite un certain nombre de fois déterminé par NUMBER OF EXT avant de passer à la suivante.
	EXT MODE=RANDOM	Pareil que REPEAT mais le nombre de répétitions varie de façon aléatoire ne dépassant pas le nombre fixé par NUMBER OF EXT.
	EXT MODE=ROTATE	Chaque séquence de notes sera répétée un certain nombre de fois déterminé par NUMBER OF EXT. Ce mode a un effet que si INTERVAL est différent de zéro.
	EXT MODE=EVOLUT.	Pareil que ROTATE mais INTERVAL transpose les notes d'une façon évolutive.
7	**INTERVAL=12**	Détermine la valeur de transposition en ½ ton qui sera ajoutée à chaque répétition ou à chaque séquence.

8	**LIMIT KEY L=C-2**	Ces paramètres permettent de spécifier la portion du clavier qui pourra être arpégiée. LIMIT KEY L détermine la plus basse touche.
	LIMIT KEY H=G8	Détermine la plus haute touche.
9	**GATE TIME=1/16**	Ce paramètre permet de régler la valeur des notes de ½ à 1/16 triolet.
10	**TEMPO=240**	Permet de fixer le tempo de l'arpégiation de 40 à 240 battements par minute. Les valeurs suivent 240 sont les synchros MIDI.
		SUPERMAX CONTROL
11	**ARPEGGIATOR=1**	Quelque soit le preset arpégiateur appelé par les mémoires de timbre, l'arpégiateur en service sera toujours le preset 1. Ce mode vous permet d'écouter vos différentes mémoires de timbre sans arpégiateur, ou avec un arpégiateur commun.
	ARPEGGIATOR=RAM	Chaque mémoire de timbre mettra en service son preset arpégiateur sélectionné par la touche 21.
12	**KEY CONT=OFF** **KEY CONT=RAM**	Cette position du réglage correspond au LOCAL CONTROL OFF. Les zones du jeu du clavier programmées par les touches 18 pour la commande du DX7 et 19 pour la sortie MIDI seront respectées pour chaque mémoire de timbre.
	KEY CONT=NORMAL	Quelque soit les zones de jeu déterminées par les mémoires de timbre, un réglage unique déterminera ces zones. Pour le DX7 : LIMIT KEY L=C-2 et LIMIT KEY H=G8. Pour la sortie MIDI : tout le clavier + la sélection de la touche 19. Exemple : si le réglage de la touche 19 MIDI KEY OUT=DEL, la sortie MIDI transmettra aussi bien les KEY ON/OFF lorsqu'elles seront jouées sur le clavier que les KEY ON/OFF provenant du delay. Alors qu'en mode KEY CONT=RAM seulement les KEY ON/OFF provenant du delay seront transmises par la sortie MIDI.
		PAGE CHANGE
13		Chaque pression sur cette touche permet de passer de la page fonction du DX7 à la page fonction de SUPERMAX, ou de la page fonction SUPERMAX à la page fonctions du DX7.
		TEMPERAMENT
14	**60.00 C3**	Cette touche permet la sélection du preset tempérament. Ce numéro correspond au preset en service.
15	**COAR=60.00 C3**	La KEY sélectionnée par le clavier pourra être accordée en ½ ton par ce réglage et sera directement sauvegardé pour le tempérament correspondant. Il suffit de répéter cette opération pour chaque KEY du clavier. Pour les KEY en dehors du clavier, le seul moyen de les sélectionner se fait par la réception MIDI.
16	**FINE=60.00 C3**	Pareil que COAR mais pour l'ajustage de l'accord en centième de ½ ton.

SUPERMAX FUNCTION

Toutes ces fonctions sont programmables pour chaque mémoire de timbre excepté la touche 20 MIDI CH OUT.

17 MASTER VOLUME=7

Grâce à cette fonction, il est possible de spécifier un niveau de sortie pour chacune des mémoires de timbre. L'intervalle des valeurs programmables s'étend de 0 à 7.

18 LIMIT KEY L=C-2

Les fonctions LIMIT KEY L et LIMIT KEY H permettent de spécifier la portion du clavier qui commandera le DX7. LIMIT KEY L détermine la plus basse touche (C-2 à G8).

LIMIT KEY H=G8

Détermine la plus haute touche (C-2 à G8).

19 MIDI KEY OUT=MID

Les limites déterminées par les touches 18 spécifient aussi la portion du clavier qui sera transmise par la sortie MIDI. MID correspond à la portion du clavier supérieure à LIMIT KEY L et inférieure à LIMIT KEY H.

MIDI KEY OUT=LEF Correspond à la portion du clavier inférieure à LIMIT KEY L.

MIDI KEY OUT=RIG Correspond à la portion du clavier supérieure à LIMIT KEY H.

MIDI KEY OUT=L+R Correspond à la portion du clavier inférieure à LIMIT KEY L et supérieure à LIMIT KEY H.

MIDI KEY OUT=ALL Correspond à la totalité du clavier quelque soit les LIMIT KEY L et H.

MIDI KEY OUT=DEL Uniquement les informations provenant du delay seront transmises par la sortie MIDI. Voir touche 12 KEY CONT.

MIDI KEY OUT=ARP Uniquement les informations provenant de l'arpégiateur seront transmises par la sortie MIDI.

20 MIDI CH OUT=16

Cette fonction permet de choisir lequel des 16 canaux MIDI sera utilisé pour l'émission des données MIDI. Cette fonction n'est pa programmable.

21 ARPEGGIATOR=32

Ce réglage permet de choisir lequel des 32 presets arpégiateur sera mis en service. Voir touche 11 ARPEGGIATOR.

22 DELAY TIME=9930

Le temps du delay est réglé par cette touche, il varie de 10ms à 9930ms suivant une échelle exponentielle. A chaque changement de DELAY TIME s'effectue une remise à OFF des notes jouées.

23 DELAY VOLUME=3

Détermine le niveau des notes jouées par le delay, il agit uniquement sur le DX7 et non sur la sortie MIDI en mode DEL. L'intervalle des valeurs programmables s'étend de 0 à 3.

24 DELAY FDBACK=16

Détermine le nombre de répétitions, le niveau de chaque répétition est attribué en fonction de ce réglage. Ce réglage agit uniquement sur le DX7. L'intervalle des valeurs programmables s'étend de 0 à 15.

25 DELAY P.T=12.00

Ce réglage détermine la valeur de transposition qui sera ajoutée à chaque répétition (DELAY FDBACK). Les valeurs programmables s'étendent de 0 à 50 centièmes de ½ ton, puis de 1 à 12 ½ tons.

26 DELAY HOLD=ON

Il est possible grâce à cette fonction de reboucler le delay sur lui-même, de sorte que toutes les notes jouées soient répétées indéfiniment. La période de la séquence est fonction de DELAY TIME. Pour réinitialiser le mode HOLD, il vous suffit de presser la touche YES/+1.

27 **VOLUME 4=3**

Permet de régler le volume de chaque note supplémentaire du STACK MODE. Chaque pression sur la touche 27 permet de sélectionner le volume suivant. La polyphonie résultante de ces réglages se fait automatiquement :
Si aucun volume n'est différent de 0, 1 note est jouée (polyphonie 16 notes).
Si 1 volume est différent de 0, 2 notes sont jouées (polyphonie 8 notes).
Si 2 volumes sont différents de 0, 3 notes sont jouées (polyphonie 5 notes).
Si 3 volumes sont différents de 0, 4 notes sont jouées (polyphonie 4 notes).

28 **COARSE 4=24.99**

Chacune des nouvelles notes peut être accordée individuellement. L'intervalle des valeurs programmables s'étend de -24.99 à 24.99 ½ tons. COARSE détermine le nombre de ½ tons. Chaque pression sur la touche 28 permet de sélectionner le COARSE suivant.

29 **FINE 4=24.00**

Détermine le nombre de centième de ½ ton. Chaque pression sur la touche 29 permet de sélectionner le FINE suivant.

30

Cette touche permet la sélection du ROLLING MODE, ou du SOUND CREATOR, ou du VELOCITY XSWITCH.

ROLLING MODE

31 **CONT=OFF**
CONT=WHELL

L'effet ROLLING MODE est hors service.
La molette de modulation sélectionnera les timbres programmés par la touche 32 PATCH. Lorsque la molette se trouve à la position zéro, le timbre du PATCH initial sera sélectionné. Si vous déplacer la molette vers le haut, le timbre prévu en PATCH 2 sera sélectionné, puis celui en PATCH 3, pour terminer par celui en PATH 4.

CONT=P.BEND

La molette de pitch sélectionnera les timbres. Lorsque la molette se trouve à sa position de repos, le timbre du PATCH initial est sélectionné. Si vous déplacez la molette vers le bas, ce sera celui prévu en PATCH 2. Si vous déplacez la molette vers le haut, ce sera celui prévu en PATCH 3.

CONT=RANDOM

Chaque KEY ON jouée sur le clavier sélectionnera un timbre de façon aléatoire parmi les 3 timbres prévus par les PATCH 2 à 4 et le timbre initial.

CONT=ROTATE

Pareil que RANDOM mais non plus de façon aléatoire, mais dans l'ordre des PATCH.

SOUND CREATOR

CONT=OFF
CONT=WHELL

L'effet SOUND CREATOR est hors service.
La position de la molette de modulation créera un timbre résultant d'une interpolation entre le timbre initial (molette à la position zéro) et le timbre prévu par le PATCH 2 (molette à la position maximum vers le haut).
Les PATCH 3 et 4 n'interviennent pas dans ce cas.

CONT=P.BEND

La position de la molette pitch créera un timbre résultant d'une interpolation entre le timbre initial et le timbre prévu par le PATCH 2 si la molette se trouve dans une position située entre la position de repos et la position maximum vers le bas, et d'une interpolation

entre le timbre initial et le timbre prévu par le PATCH 3 si la molette se trouve dans une position située entre la position de repos et la position maximum vers le haut.
Le PATCH 4 n'intervient pas dans de cas.

CONT=RANDOM Chaque KEY ON jouée sur le clavier sélectionnera un timbre résultant d'une interpolation entre le timbre initial et le timbre prévu par le PATCH 2.
Les PATCH 3 et 4 n'interviennent pas dans ce cas.

VELOCITY XSWITCH

CONT=OFF L'effet VELOCITY XSWITCH est hors service.

CONT=1 à 7 Ce réglage détermine un niveau de vélocité ; Lorsque la vélocité jouée est inférieure à cette valeur, le timbre sélectionné est le timbre initial. Lorsque la vélocité est supérieure à cette valeur, le timbre sélectionné est celui prévu par le PATCH 2.
Les PATCH 3 et 4 n'interviennent pas dans ce cas.

32 PATCH SELECT ..... Permet de choisir dans la banque que vous utilisez 4 sons parmi les 32. Appuyez successivement 1, 2 ou 3 fois pour choisir votre 2ème, 3ème et 4ème son. Dans les modes VELOCITY XSWITCH et SOUND CREATOR seul le 2ème patch est utilisé (excepté pour P.BEND où le 3ème patch est utilisé aussi).

COMMENTAIRES

- Si vous utilisez en même temps un mode STACK 4x4 (volumes 2, 3 ou 4 différents de 0), un DELAY TIME à 10ms et un FEEDBACK à 15, vous aurez besoin de 64 voix en 150ms à chaque note jouée, comme le DX7 n'en possède que 16, SUPERMAX les gère intelligement pour vous permettre de jouer. Mais si vous jouez trop de notes en même temps ou trop rapidement (notamment avec l'arpégiateur) vous risquez d'avoir des clicks dans les sons. Vous devez par ailleurs savoir que lorsque vous jouez une note, les voix utilisées par le DELAY ne reçoivent l'information KEY OFF que lorsque la note est relâchée.

- Lorsque vous êtes en mode MONO, le delay, l'arpégiateur et les modes STACK ne marchent pas. Vous pourrez toutefois utiliser le ROLLING MODE, le SOUND CREATOR, le VELOCITY XSWITCH et toutes les autres fonctions.

- Si vous n'avez plus aucun son, ce peut être :
  - MASTER VOLUME à 0 (n° 17).
  - LIMIT KEY H et/ou L fausses (n° 18).
  - KEYBOARD CONTROL sur OFF (n° 12).
  - ARPEGGIATOR utilisé dans le mode MONO (Page 1, n° 2).
  - ARPEGGIATOR TEMPO réglé sur une valeur MIDI sans recevoir d'horloge MIDI (n° 10).

  Il est important de garder à l'esprit que l'arpégiateur utilisé est celui qui a été choisi dans la fonction n° 21 (sauf si la fonction n° 11 est réglée sur 1).

- Si l'arpégiateur ne marche pas :
  - Si le n° 11 est sur RAM vérifiez que l'arpégiateur choisi au n° 21 est le même qu'au n° 1.
  - ARPEGGIATOR LIMIT KEY L et/ou H fausses (n°8).
  - N'oubliez pas que l'arpégiateur est hors service quand ARPEGGIATOR MODE est sur OFF (n° 2).

Si l'arpégiateur ralenti, c'est parce que le processeur peut être trop occupé par l'accumulation du Delay, du Stack Mode, du Rolling mode ou du Sound Creator qui calcule un nouveau son à chaque KEY ON. Lorsque l'arpégiateur est piloté par une horloge MIDI externe, les informations d'horloge deviennent prioritaires pour éviter tout problème de synchronisation dans votre système MIDI.