

Test

EXCLUSIF

SUPER DX MAX

LA PLUS BELLE INVENTION POUR LE DX 7 !

Il faut que je vous dise tout de suite une chose, la carte Super Max de Max Système est le traitement le plus efficace pour soigner votre DX 7 première version de la morosité et de l'ennui qui commençaient à le ronger. Avec la Super Max dans le ventre, non seulement il va gagner en capacité mémoire, mais surtout il va pouvoir snober le DX 7 II en proposant des effets incorporés inédits (dont un arpégiateur fantabuleux !). Alors, claviers de France et de Navarre, ne vous précipitez pas pour basarder votre vieux DX avant d'avoir lu ce qui suit, car vous pourriez vous en mordre les doigts. (Et quand on sait le temps que cela met pour repousser...).

**C'est ça,
la Super Max !!!**

C'est sûr que ceux qui s'attendent à une belle boîte, genre expandeur miniature ou interface Midi « branchée » vont être déçus. La Super Max est grande comme un paquet de cigarillo qui aurait des mémoires électroniques de la taille de malabars incrustées sur le dessus. « Quoi ! Une carte électronique, mais nous ne sommes pas des techniciens ! Comment on va faire pour l'installer ? » C'est une bonne question, mais l'installation de la carte Super Max est vraiment un jeu d'enfant. On enlève les 5 vis apparentes qui tiennent le capot du DX et, on le relève comme pour vérifier l'huile. A partir de là, on repère les 3 ou 4 (selon l'ancienneté du DX) circuits qui sont sur support (impossible de se tromper, ce sont les seuls !), on les retire avec délicatesse à l'aide d'un tourne-vis et on enfiche la carte

Super Max à la place. (Avec le sigle Super Max, lisible !). Si vous possédez comme moi, vraiment un des tout premier DX il vous faudra faire en plus une petite modif (« straper » deux résistances) que se fera une joie d'effectuer votre revendeur de musique habituel. Une fois la carte bien en place on referme le tout et on branche son DX sur le secteur.

Les 5 premières secondes

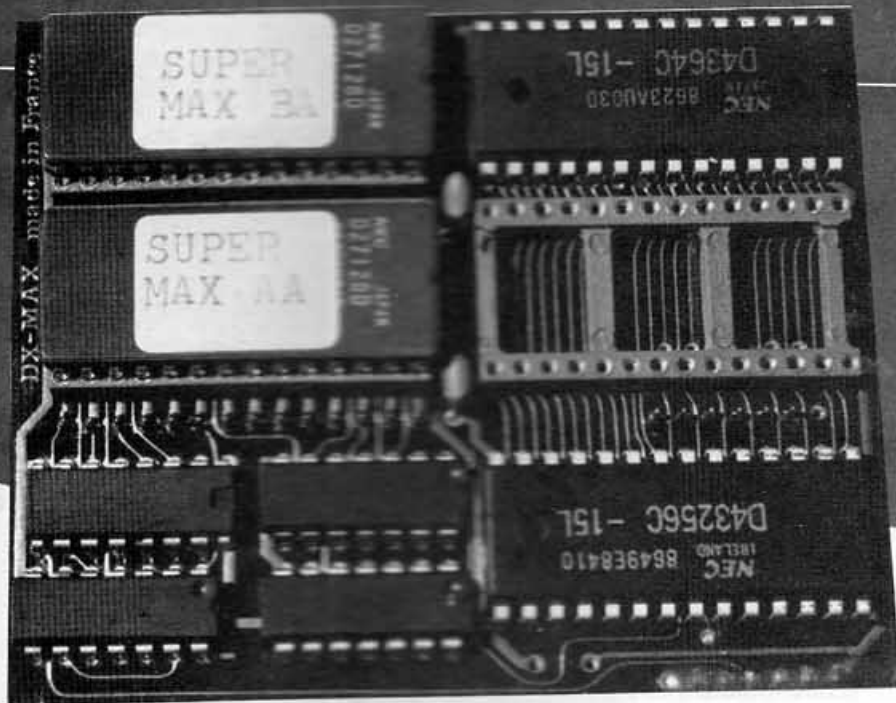
C'est à peu près le temps que met la Super Max pour s'initialiser. Puis les messages « Max Systems, Super Max (A) » apparaissent attestant que la carte est bien enfichée. Si ce n'est pas le cas, il faut réouvrir le capot et replacer la carte. En premier il faut savoir que la Super Max ne modifie en rien les fonctions propres du DX (elles seront accessibles comme avant) mais

qu'elle ajoute des fonctions nouvelles contenues dans ses mémoires. Puisqu'on parle de mémoires, dès l'instant où vous mettez votre DX ainsi modifié en marche, la capacité interne passe de 32 à 512. Et on va pouvoir stocker à tout va dans les 16 banques de 32 sons accessibles par la touche de fonction n° 12 du DX. Mais « grosse nouveauté ! » on va stocker les sons et leurs paramètres de jeu (portamento, aftertouch etc) PLUS tous les réglages d'effets contenus dans la Super Max ! J'en vois qui s'évanouissent au premier rang !

A midi, au 13 !

Le 13 est le chiffre porte-bonheur de la Super Max car c'est par la touche portant ce numéro que toutes les nouvelles fonctions vont être accessibles. En appuyant une seule fois sur la 13, ce seront les fonctions normales qui seront





ce qui fait que, par exemple en mode 8X2 à chaque fois que l'on enfoncera une touche on entendra 2 notes, en 4X4, 4 notes etc... Et chaque note supplémentaire que l'on entendra, pourra être accordée différemment de la note initiale de 2 octaves en négatif ou positif, et avec une précision du 1/100 de demi-ton. Et là, à vous les « gros sons » de type synthé analogique ! J'ai mijoté des cuivres en 4X4, à faire pâlir un Prophète !

Quel tempérament !

Entendez par là que de la touche 14 à 16, vous allez pouvoir construire vos propres gammes avec une précision allant jusqu'au 99/100 de demi-ton et les stocker dans une des 4 mémoires prévues à cet effet. En 17, c'est le Master volume qui est devenu programmable pour cha-

que son. Et quand on pratique le DX depuis pas mal de temps et que l'on sait la différence de niveau existant, par exemple entre un « Pluk » et un « Caliope », on a envie d'aller embrasser les inventeurs de la Super Max ! Ensuite vient « Key Limit » (18) qui permet de « zoner » le clavier et « MIDI Key Out » (19) qui me permet de faire la tête de chapitre suivant et d'aller boire un verre d'eau.

Et ça continue...

Encore !!! C'est pas possible !! Et, si c'est possible que j'vous dis ! Les trois dernières touches (30, 31 et 32) vous font accéder à des fonctions encore plus extraordinaires que celles que je viens de décrire plus haut. Tout d'abord en « Rolling Mode » vous allez avoir 4 sons au choix disponibles sur la mollette de modulation, 3 sur le Pitch-bend ou 4 sons qui changent de façon aléatoire ou à chaque fois que l'on enfonce une touche. En Velocity Cross Switch, on fera apparaître un 2^e son selon sa vitesse de jeu et enfin pour la fine bouche, « now ladies and gentlemen, the great Sound Creator Function » !

Je n'y crois pas !!!

Schématiquement, en « Sound Creator », on détermine un son de départ, un son d'arrivée, le type de contrôle que l'on désire (mollette de modulation, pitch bend ou hasard) et on va obtenir en 1/100^e de seconde en tripotant les contrôles précités 126 sons nouveaux existant entre les deux que l'on a choisis. Le processeur a simplement effectué des calculs intermédiaires entre les paramètres de chacun des 2 sons. C'est tout bonnement ahurissant ! Et en plus, si ces sons vous plaisent vous pouvez les stocker !

Mais qui sont les génies ?

L'illuminé qui a conçu cette carte c'est Dan Armandy, ingénieur électronicien/informaticien Français (c'est lui qui avait aussi inventé le premier rack d'effets programmable au monde « IMEA ») éclairé par les conseils d'un musicien/médecin Seghir Français allumé, Alain Seghir. La Super Max coûte 3100 F (Prix public TTC généralement constaté au 25/6/87) et compte tenu de services qu'elle rend, c'est donné ! Alors, les gars réfléchissez bien avant de vendre votre ancien DX, et surtout si c'est pour acheter le nouveau ! ■ Art Mickaelian

Je me mets sur Off en 12 et joue du TX 81 Z branché en MIDI sur le clavier du DX, alors que l'arpège avec le son du DX continue de jouer. Me suis-je bien fait comprendre ? C'est tout simplement un Local ON/OFF ! On désamorce le clavier de la partie génération de son d'un synthé et on utilise les claviers rendus ainsi indépendant pour commander un autre synthé (car il a beau être désarmé, mais il continue d'envoyer des messages sur le MIDI out !). Pratique, non ?

En Ram et en Normal on déterminera si la zone de jeu et celle d'envoi en Midi out sera différente ou la même pour chaque son.

Okay, le key out est ok !

Et là ouvrez bien vos yeux et regardez moi dans les oreilles ! Vous pouvez envoyer tous les effets de la Super Max avec le Midi Out sur d'autres synthés ! (enfin, l'arpégiateur et le délai !). Et ce par zone de clavier et même si vous ne vous servez pas du DX ! C'est pas grand, ça !

20, 21 : choix du canal MIDI Out et du preset de l'arpège, et de 22 à 26 le délai MIDI avec réglage du temps de délai (de 10 à 9930 ms), du volume (0 à 3), du feedback (0 à 15), du pitch-transpose (accord de chaque répétition du son par 1/100 de demi-ton ou par demi-ton jusqu'à 1 octave) et du Hold (tenue du délai ON/OFF).

Et en ajustant le temps de délai et le pitch on obtient (en ne jouant que quelques notes) de très beaux arpèges dignes des plus grands virtuoses du piano.

Bien cuit, ton stack ?

Cette carte c'est vraiment l'enfer ! Quand il y en a plus, y'en a encore ! Voilà, maintenant le « Stack Mode » de 27 à 29. Ou réglage des polymodes. « Polymode » ? Mais, ventre Saint gris, qu'est-ce donc cette chose ? On se calme. Je vais vous expliquer. Vous savez tous que le DX est polyphonique 16 voix. Et bien en mode « Stack » on va grossir les sons en diminuant la polyphonie (8X2, 5X3 ou 4X4)

disponibles et en appuyant deux fois les fonctions Super Max. Je commence par quoi, les p'tits lous ? Allez on va toutes se les faire ! De la touche 1 à 12 ce sont tous les réglages de l'arpégiateur. En 1, on sélectionne l'un des 32 reset d'arpèges que l'on aura programmé. En 2, on choisit la façon dont laquelle l'arpège va lire les notes (montée, descente, montée et descente etc...), en 3 le mode de jeu (avec ou sans tenue, ou en additionnant chaque note enfoncée, ex : l'arpège joue do, ré, mi en boucle. On joue un fa, il va jouer do, ré, mi, fa puis on rajoute un si, il va jouer do, ré, mi, fa, si etc.) Fonction 4, on règle la vitesse de jeu de l'arpège (telle qu'on joue, avec une valeur fixe ou avec une valeur aléatoire), 5, le nombre de fois qu'une note sera jouée ou un arpège transposé, et en 6 le mode de jeu de ces répétitions. « Repeat », la note sera jouée autant de fois que le nombre choisis en 5, « Random », le nombre de répétitions sera aléatoire, « Rotate », l'arpège entier sera transposé autant de fois qu'en 5 et « Evolution », la même chose qu'en « Rotate » mais les notes de l'arpège seront transposées l'une après l'autre. En 7, 8, 9 et 10 on va régler respectivement : l'intervalle de transposition pour chaque répétition, la zone du clavier dans laquelle jouera l'arpège, la valeur du « noise-gate » de l'arpège agissant sur le sustain de chaque note (valeur : 1/2, 1/4, 1/8, 1/16) et la vitesse d'exécution (de 40 à 240 et MIDI/4, MIDI/2, MIDI, MIDIX2, MIDIX4 qui sont les vitesses d'horloge MIDI pour la synchro out). Et pour finir on choisira en 11 soit, l'arpège n° 1 qui est commun à tous les sons (une sorte d'arpège « test » qui permet d'essayer tous les paramètres de réglages avant de se fixer et de copier la structure de l'arpège choisi dans un des 32 mémoires) ou « Ram » qui permettra à chaque son d'avoir son arpège.

Alors, vous en connaissez beaucoup des arpégiateurs aussi complet ? ! La personne évanouie de tout à l'heure ne s'est toujours pas réveillé ?

T'inquiète Max contrôle !

Max et Key control en 12. Ou comment en choisissant off, parmi « Off, Random et Normal », utiliser la partie synthé du DX comme expandeur et en commander un autre avec son clavier. Par exemple : je programme un son du DX avec un arpège que je fais tourner en boucle.