

 Roland

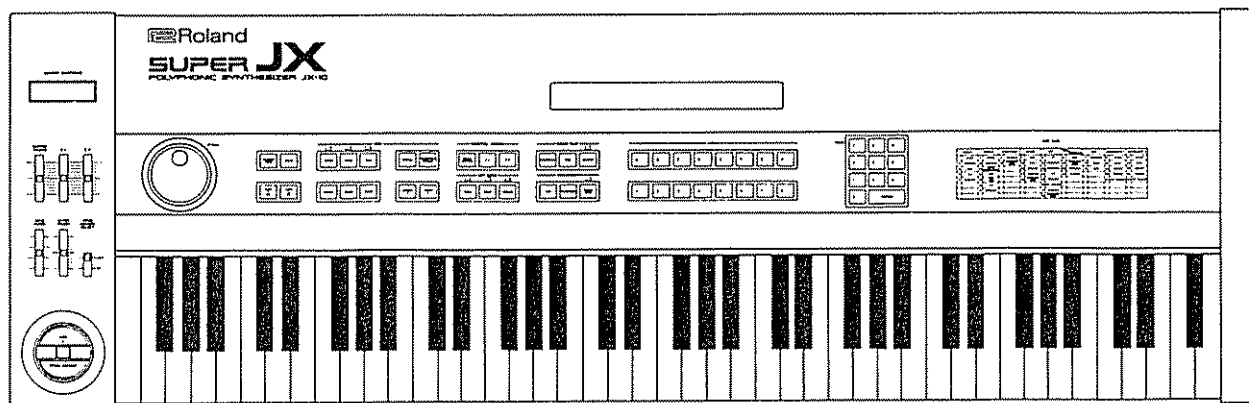
ROM-054

MIDI POLYPHONIC SYNTHESIZER

SUPER JX

JX-10

Mode d'emploi



■ Le JX-10 Roland est un synthétiseur polyphonique à 12 voix entièrement programmable. Des sons variés et des fonctions de commande de performance sont programmés et prêts à être utilisés.

- La capacité de la mémoire du JX-10 permet de stocker jusqu'à 64 différents programmes (= secteurs de mémoire) qui résultent de la combinaison des sons et des fonctions de commande de performance
- Il est possible d'appeler le secteur de mémoire de son choix à la simple pression de la touche correspondante.
- Le programme mémorisé dans le secteur de mémoire peut facilement être édité (= modifié) à tout moment.
- Le JX-10 incorpore un séquenceur capable d'enregistrer et de reproduire ce qui est joué sur le clavier
- En faisant usage des cartouches de mémoire, il est possible étendre la capacité de la mémoire et de sauvegarder les données du séquenceur
- Le clavier à 76 touches et les fonctions MIDI font du JX-10 un excellent clavier principal.

TABLE DES MATIERES

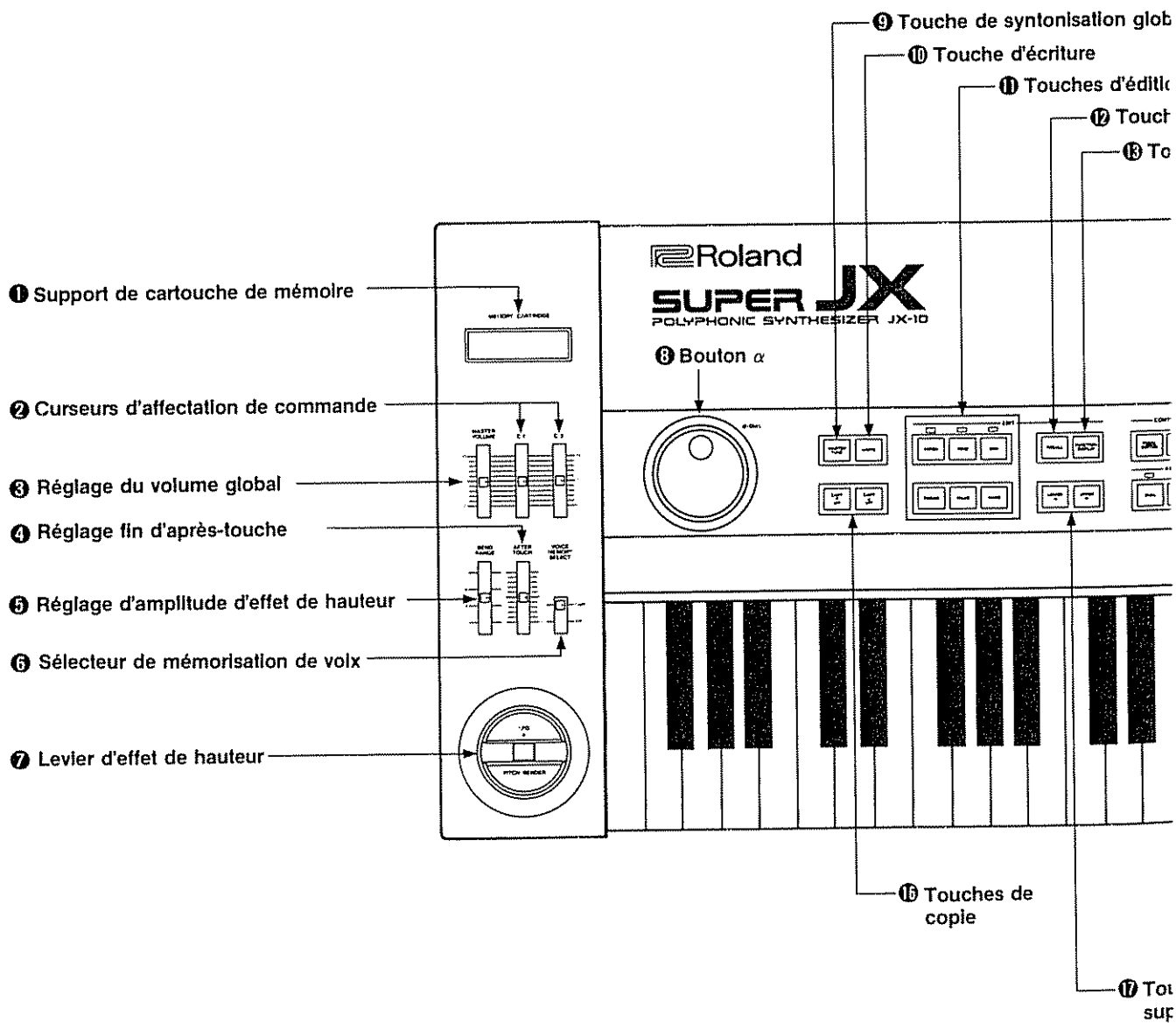
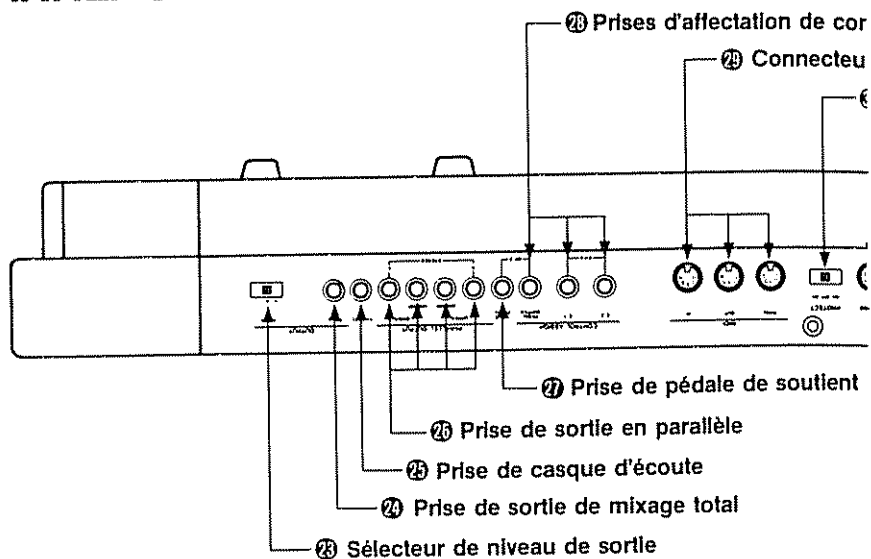
① DESCRIPTION DU PANNEAU	3
② CONNEXIONS	6
③ APERÇU DU JX-10	8
④ EXPLOITATION	10
1. Sélection d'un secteur de mémoire	11
2. Fonctions des réglages	12
3. Affectation de commande	14
4. Edition rapide de secteur de mémoire	16
a. Mode de clavier	16
b. Numéro de tonalité	18
c. Effet de poursuite	19
5. Séquenceur	21
a. Enregistrement des données du séquenceur	21
b. Lecture des données enregistrées	22
6. Edition	24
a. Edition d'un secteur de mémoire	24
b. Edition d'une tonalité	31
c. Rappel d'une tonalité	40
7. Ecriture en mémoire	41
a. Ecriture d'un secteur de mémoire	41
b. Ecriture d'une tonalité	42
c. Désignation	43
d. Ecriture de l'ensemble des données	46
8. Cartouche de mémoire	47
a. Copie de l'ensemble des données (tous les secteurs de mémoire et les 50 tonalités)	47
b. Copie d'un secteur de mémoire	49
c. Copie d'une tonalité	51
9. D'autres fonctions utiles	53
a. Syntonisation	53
b. Affichage de fonction	54
c. Messages d'erreur	55
10. MIDI	56
a. Réception et transmission de messages MIDI	57
b. Fonctions MIDI disponibles pour un secteur de mémoire	60
⑤ SPECIFICATIONS	67

Prêre de lire le volume séparé intitulé "MIDI" avant de lire ce mode d'emploi.

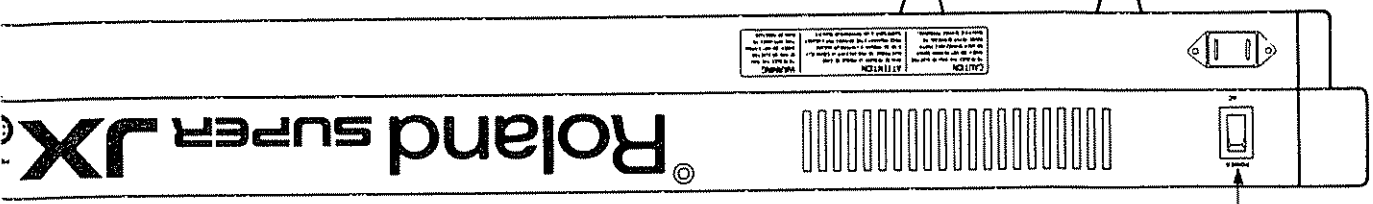
Copyright © 1986 par ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés Toute reproduction d'un extrait quelconque de cet ouvrage par quelque procédé que ce soit, est interdite sans autorisation écrite de ROLAND CORPORATION

1 DESCRIPTION DU PANNEAU



Commande
 s midi
 Interrupteur de protection
 — ① Connecteur de programmeur

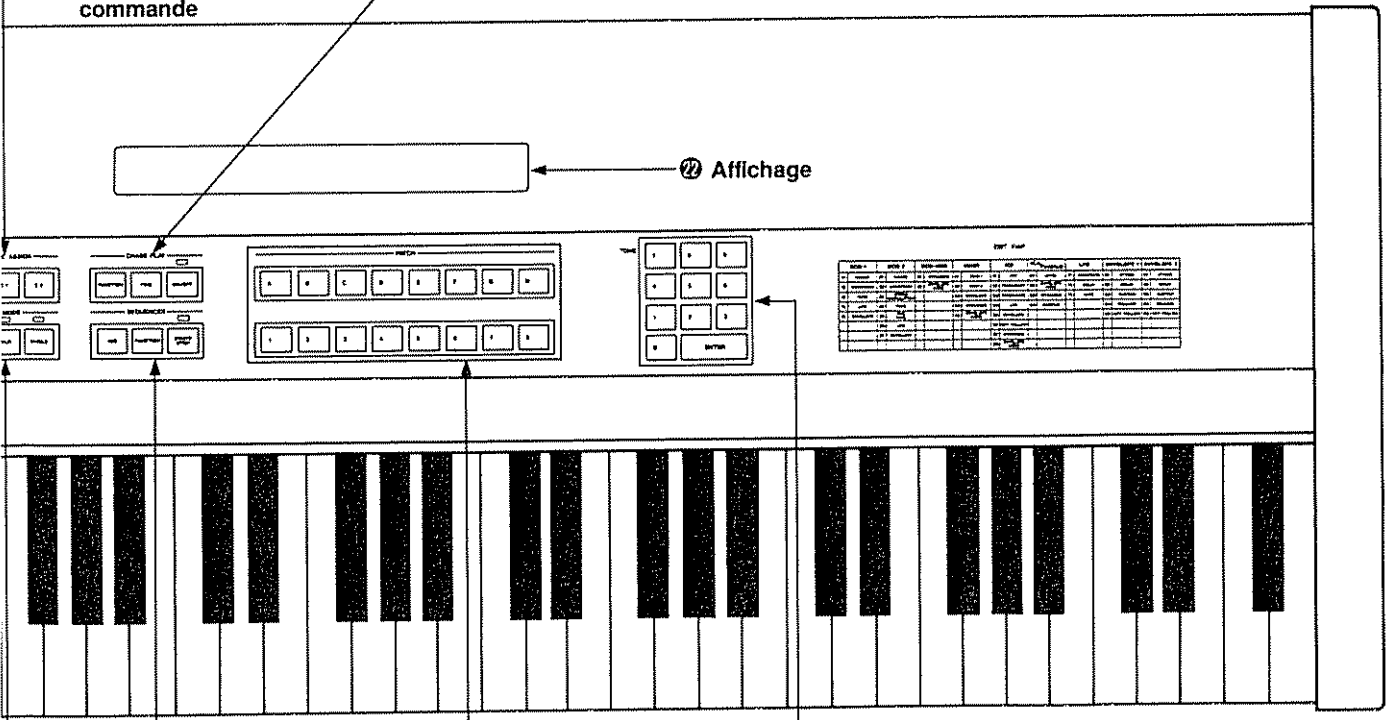


② Interrupteur d'alimentation

ale
 n
 e de rappel
 ③ Touches d'affichage de fonction
 ④ Touches d'affectation de commande

⑤ Touches d'effet de poursuite

⑥ Affichage



⑦ Touches de séquenceur

⑧ Touches de secteur de mémoire

⑨ Touches numériques

⑩ Touches de mode de clavier

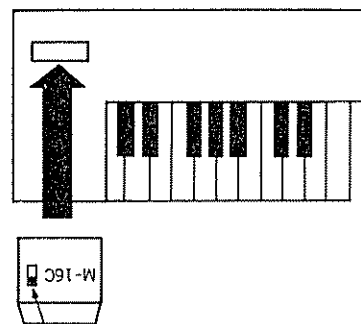
Touches de sélection de clavier
 Supérieur/Inférieur

REMARQUES IMPORTANTES

- La source d'alimentation convenant à cet appareil est indiquée sur sa plaque signalétique. Prière de s'assurer que le réseau secteur local est conforme à cette spécification.
- Prière de ne pas utiliser une prise ou est déjà branché un appareil générateur de parasites, tel qu'un moteur ou système d'éclairage variable.
- Cet appareil risque de ne pas fonctionner correctement si celui-ci est mis sous tension immédiatement après avoir été mis hors tension. Dans ce cas, il suffit de couper de nouveau son alimentation et de le remettre sous tension quelques instants plus tard.
- Avant de raccorder cet appareil à d'autres dispositifs, veiller tout d'abord à les mettre tous hors tension.
- Il est possible que cet appareil génère un peu de chaleur lors de son fonctionnement, mais il n'y a pas de quoi s'inquiéter.
- Utiliser une étoffe souple et une solution savonneuse douce pour le nettoyage.
- Ne jamais utiliser de solvants tels que diluants pour peinture.
- Eviter de soumettre cet appareil à la chaleur ou à une humidité excessive, à la lumière directe du soleil ou encore à la poussière.
- Sauvegarder les données nécessaires sur une cartouche ou en prendre note avant de confier le JX-10 à un service de réparation, pour éviter les effacements accidentels.
- Avant de connecter ou disconnecter la cartouche, s'assurer de placer l'interrupteur de protection sur la position ON. Pour éviter une perte accidentelle de données, ne jamais déplacer l'interrupteur de protection sur OFF, sauf si spécifiquement indiqué dans ce mode d'emploi.

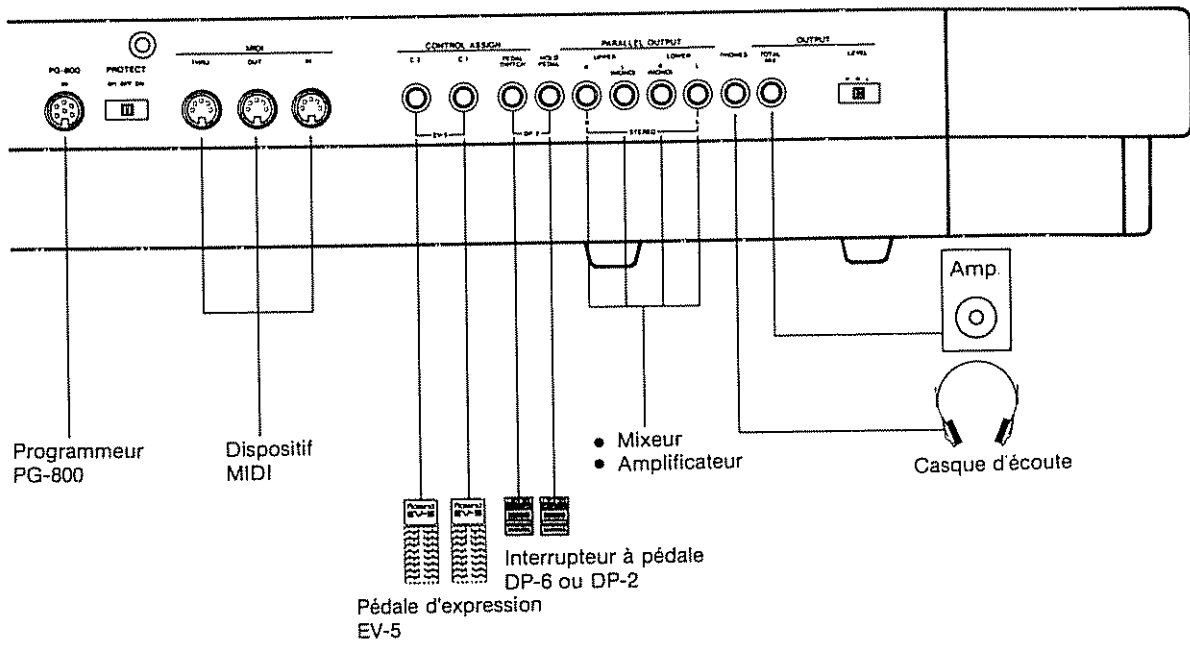
b. PRECAUTION

Le JX-10 possède un système de protection de mémoire alimenté par une pile. Normalement, il est nécessaire de remplacer la pile tous les dix ans seulement, mais il se peut que le premier remplacement ait lieu avant, selon combien de mois se sont passés avant l'achat. Prière de s'adresser au concessionnaire Roland le plus proche pour remplacer la pile.

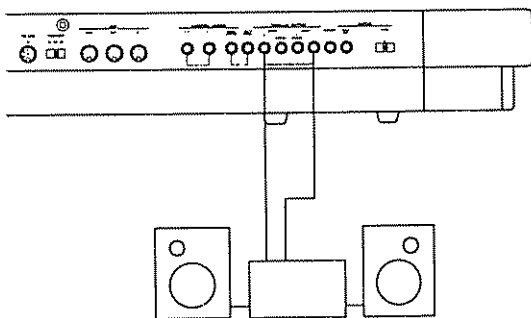
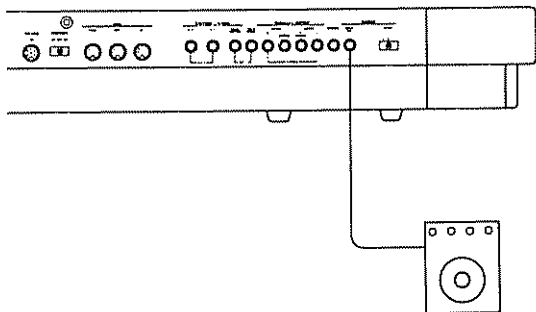


Interrupteur de protection

2 CONNEXIONS



Exemples d'installation



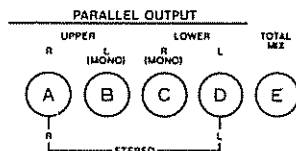
1. Prise de sortie de mixage total ②

A relier à l'amplificateur. Pour obtenir les meilleurs résultats avec le JX-10, utiliser un amplificateur et haut-parleur avec une réponse en fréquence et gamme dynamique très étendues, tels qu'un amplificateur à clavier.

2. Prises de sortie en parallèle ③

Servent aussi à la connexion d'amplificateurs. Il est possible d'obtenir des effets sonores variés selon la connexion effectuée.

Les différentes possibilités de connexions avec les prises de sortie sont illustrées ci-dessous.



Connexion	Prise	Puissance de sortie
1 prise	E	Sortie monaurale
2 prises	A D	Sortie mélangée de Upper et Lower
	B C	B: Sortie monaurale de Upper C: Sortie monaurale de Lower
	A B	Sortie stéréo de Upper
	C D	Sortie stéréo de Lower
4 prises	A B C D	Sortie stéréo de Upper et Lower

* Lorsque le JX-10 est en mode Whole, le fait de raccorder un amplificateur stéréo aux prises de sortie en parallèle UPPER MONO et LOWER MONO 26 (les prises de sorties C et D indiquées dans l'illustration ci-dessus) causera une sortie irrégulière des sons par L ou R. Ceci est normal pour cet appareil.

3. Sélecteur de niveau de sortie ④

Utiliser ce sélecteur pour choisir le niveau de sortie selon l'amplificateur connecté à la sortie de mixage total.

* Ce sélecteur est inopérant pour le signal envoyé de la prise de sortie en parallèle.

4. Prise de casque d'écoute ⑤

Y brancher un casque d'écoute stéréo.

5. Prise de pédale de soutien ⑥

En raccordant l'interrupteur à pédale en option DP-6 ou DP-2, un effet de "soutenu" peut être obtenu à la pression de la pédale, se caractérisant par une prolongation du son même après avoir relâché la touche.

6. Connecteur MIDI ⑦

Il permet la connexion d'autres dispositifs MIDI avec le câble optionnel MIDI/SYNC.

7. Connecteur de programmeur ⑧

Le raccorder au programmeur PG-800 (en option) en utilisant le cordon 6P DIN fourni.

8. Interrupteur de protection ⑨

Toujours s'assurer que cet interrupteur est placé à la position ON pour protéger les données dans le JX-10, excepté lors de la sauvegarde ou chargement de données.

9. Prise d'affectation de commande ⑩

Utiliser cette prise lorsque des changements de contrôle sont affectés avec la pédale d'expression ou l'interrupteur à pédale.

3 APERÇU DU JX-10

Les fonctions que possède le JX-10 diffèrent nettement de celles des synthétiseurs précédents. C'est pour cela qu'il est primordial de comprendre la signification de ces nouvelles fonctions. Lire les explications suivantes, puis se reporter à la section

4 EXPLOITATION

1. Le JX-10 possède 100 différents sons (**tonalités**) — 50 d'entre eux peuvent être ré-écrits et les 50 autres sont non volatiles — et en plus, 64 combinaisons de tonalités et de diverses fonctions de commande de performance (cette combinaison est nommée **Mémoire à secteurs**). Ainsi, un de ces secteurs consiste d'une tonalité ou d'une paire de tonalités et de fonctions de commande de performance, appelées **facteurs** dans ce présent manuel. Normalement, pour changer les sons pendant un concert (en live), sélectionner un différent secteur de mémoire

(Voir page 11, sous "1. Sélection d'un secteur de mémoire".)

2. Les facteurs d'un secteur de mémoire peuvent facilement être modifiés au moment de son choix.

(Voir page 24, sous "a. Edition d'un secteur de mémoire".)

3. La tonalité d'un secteur de mémoire peut être éditée de la même façon qu'un synthétiseur conventionnel. Une tonalité consiste de divers paramètres, et un changement de ces paramètres permet donc d'éditer la tonalité désirée.

(Voir page 31, sous "b. Edition d'une tonalité".)

4. Pour écrire le secteur de mémoire modifié dans la mémoire du JX-10, suivre la démarche d'écriture appropriée.

(Voir "a. Ecriture d'un secteur de mémoire" en page 41.)

(Voir "b. Ecriture d'une tonalité" en page 42.)

5. En faisant usage de la cartouche de mémoire fournie (M-64C), le transfert suivant de données est possible.

- a. Sauvegarde de chaque secteur de mémoire ou tonalité dans la cartouche de mémoire et recharge dans le JX-10.

- b. Sauvegarde de l'ensemble des données (50 tonalités et 64 secteurs de mémoire) dans la cartouche de mémoire et recharge dans le JX-10.

(Voir page 47 "8. Cartouche de mémoire".)

6. Les données du séquenceur peuvent être sauvegardées dans la cartouche de mémoire fournie M-10C. L'usage de la cartouche de mémoire supplémentaire M-64C, en option, permet de sauvegarder quatre fois plus de données.

(Voir page 21 "5. Séquenceur".)

7. Il est possible de changer à volonté le nom des secteurs de mémoire et des tonalités.

(Voir page 43 "c. Désignation".)

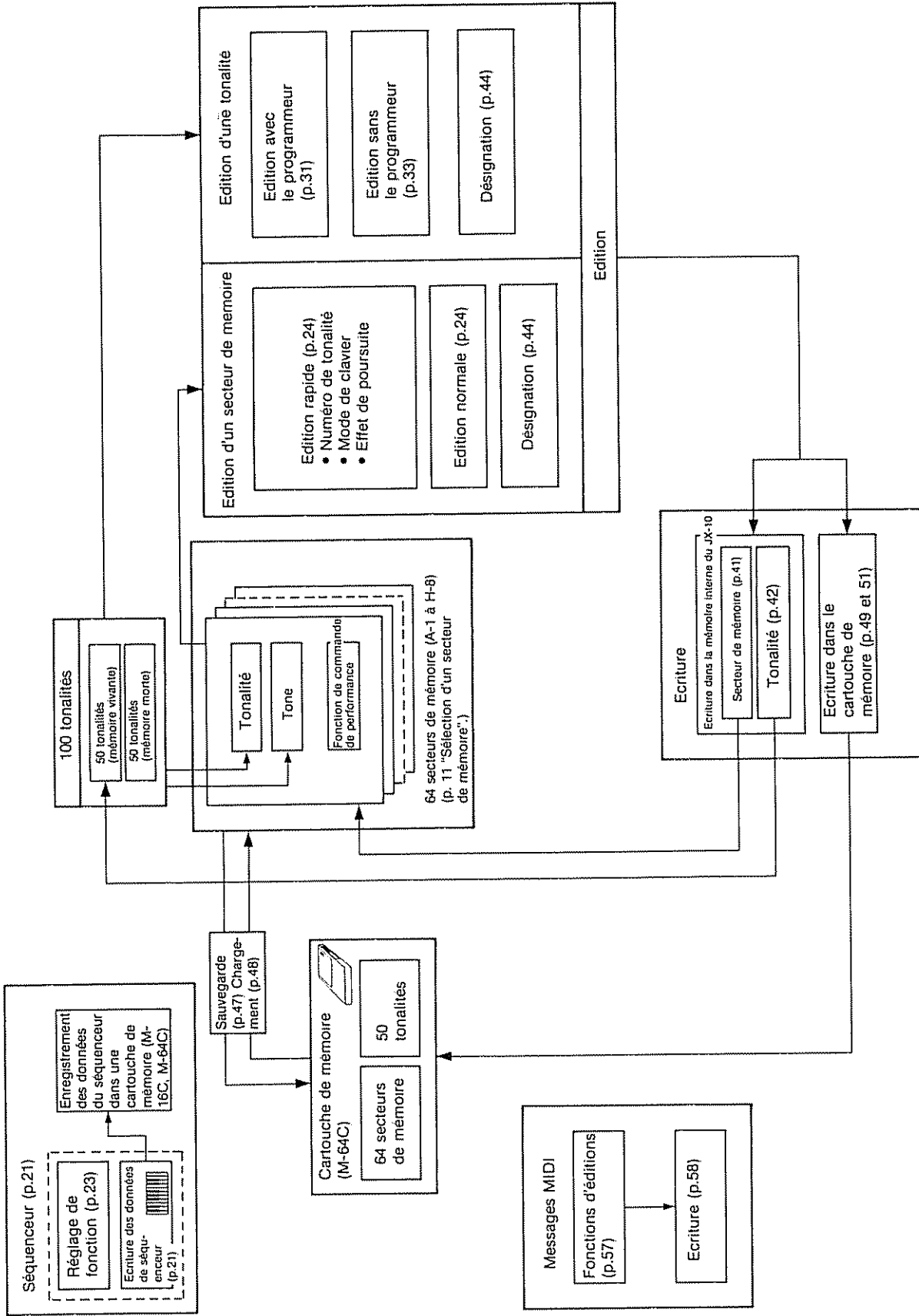
8. Le JX-10 possède les fonctions MIDI permettant le fonctionnement avec d'autres dispositifs MIDI. Les fonctions MIDI peuvent être changées pour répondre aux spécifications personnelles.

(Voir page 56 "10. MIDI".)

9. Pour faciliter les démarches ci-dessus, le JX-10 a été équipé d'un panneau d'affichage. Un message d'erreur apparaît à l'affichage pour signaler toute erreur d'exploitation.

(Voir page 55 "c. Messages d'erreur".)

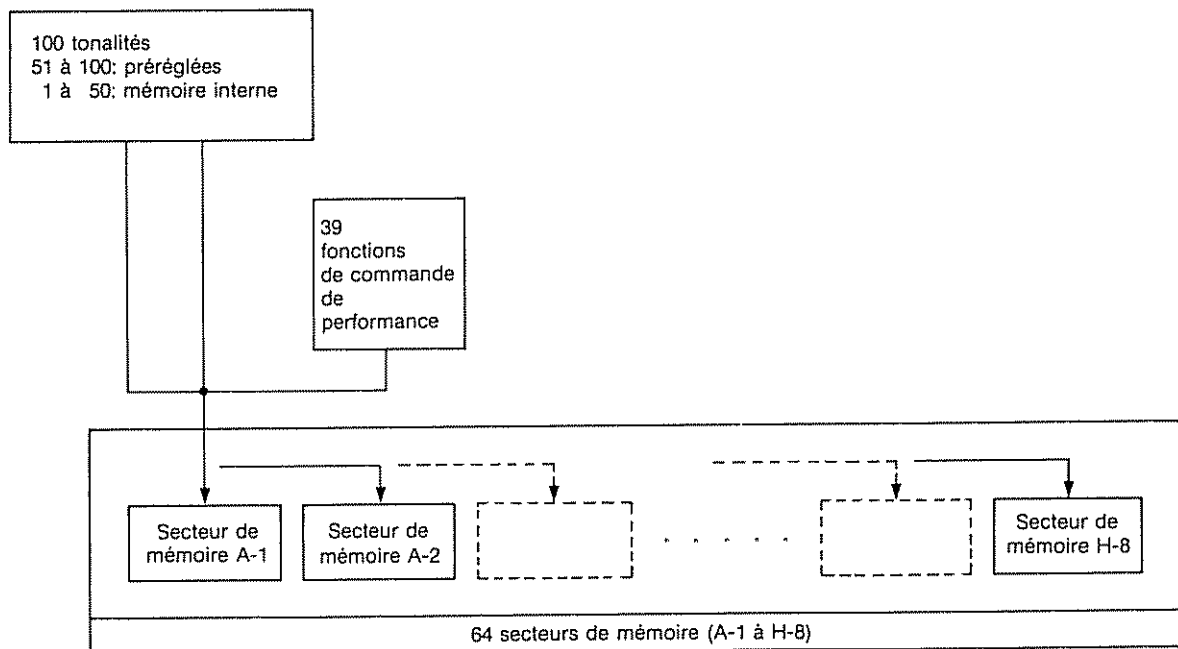
DIAGRAMME D'EXPLOITATION FONDAMENTAL DU JX-10



4 EXPLOITATION

Connecter les dispositifs externes tels qu'amplificateurs et haut-parleurs au JX-10, puis, après la mise sous tension de ce dernier, l'on sera prêt à jouer en faisant usage du secteur de son choix, parmi les 64 secteurs de mémoire disponibles.

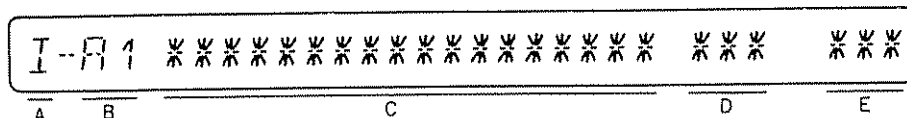
Un secteur de mémoire consiste en une seule ou une paire des 100 différentes tonalités et diverses fonctions de commande de performance, comme le point de division, l'amplitude d'effet de hauteur, etc.



1. Sélection d'un secteur de mémoire

S'assurer que les connexions sont effectuées correctement et qu'elles ne sont pas lâches, puis mettre le JX-10 sous tension.

L'affichage indiquera "ROLAND JX-10" pendant quelques secondes, puis changera comme suit.



A: Les 64 secteurs de mémoire sont stockés soit dans la mémoire interne du JX-10, soit dans la cartouche de mémoire (M-64C). L'affichage indique ici si le secteur de mémoire sélectionné est présent dans le JX-10 ou dans la cartouche.

I : Mémoire interne du JX-10

I : Cartouche de mémoire

B: Les 64 secteurs de mémoire sont stockés dans 8 blocs de mémoire (1 à 8) et numéros (1 à 8). L'affichage ici indique le bloc et le numéro du secteur de mémoire.

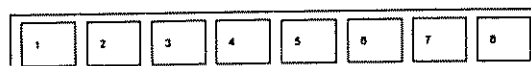
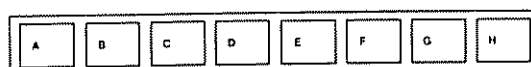
C: Chaque secteur de mémoire peut être nommé en faisant usage de 18 caractères au maximum (donnant lieu au nom de secteur), comme indiqué ici.

D, E: Les numéros de 1 à 100 sont affectés au 100 tonalités présentes dans la mémoire du JX-10. Les numéros des tonalités utilisées pour le choix du secteur de mémoire sont affichés ici. Le numéro de tonalité dans la partie inférieure du clavier est indiqué par D et celui de la partie supérieure l'est par A.

* L'affichage du mode de mémoire en A et du block et numéro de secteur de mémoire en B est permanent sauf en mode d'écriture (page 41) et de syntonisation globale (page 53).

Pour sélectionner un secteur de mémoire, désigner le bloc et numéro avec les touches de secteur de mémoire ④.

* Le JX-10 a été spécialement conçu pour ne pas produire de son lorsqu'on change de secteur de mémoire. Ceci permet d'assourdir le bruit qui serait autrement audible. Si l'on ne désire pas couper le son, il suffit de changer de tonalité (voir page 18 "Sélection d'un numéro de tonalité") au lieu de changer de secteur de mémoire. Ainsi, il sera possible d'appeler le son de son choix sans provoquer du tout de silence.



Exemple

Appuyer sur B - 3 ⇨ I 33

Appuyer sur 6 ⇨ I 36

Appuyer sur G ⇨ I 66

2. Fonctions des réglages

Il est possible de modifier les réglages suivants pendant l'exploitation même du JX-10.

a. Curseur d'affectation de commande ②

Chacun de ces curseurs permet de commander la fonction de commande de performance sélectionnée à l'aide de la touche d'affectation de commande (voir en page 14 "Affectation de commande")

b. Levier d'effet de hauteur ⑦

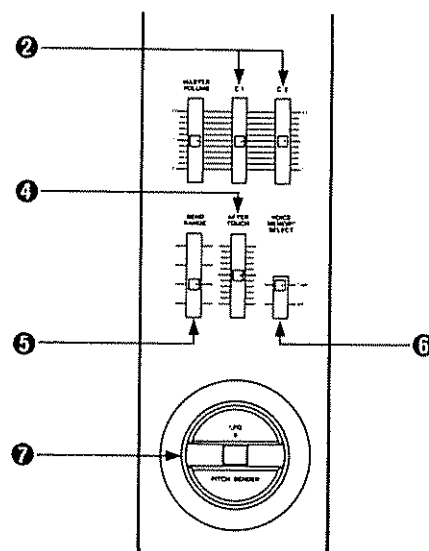
Ce levier permet de créer l'effet d'étranglement caractéristique de la guitare électrique lors d'une performance. Le mouvement vers l'extrême gauche ou droite produit un effet de hauteur de ton de similaire amplitude. L'effet maximum du levier peut être choisi avec le sélecteur d'amplitude d'effet de hauteur: élévation ou baisse de la seconde majeure, troisième mineure, troisième majeure ou cinquième juste.

Le fait de pousser ce levier vers l'avant permet d'obtenir un effet de vibrato. Lorsque la tonalité utilisée contient déjà un effet de vibrato, celui-ci sera augmenté.

c. Réglage fin d'après-touche ①

L'après-touche s'obtient en appuyant de façon prononcée sur la touche après l'avoir actionnée normalement. Cet effet affecte le vibrato, la brillance et le volume.

Vibrato:	La profondeur du vibrato est augmentée.
Brillance:	La tonalité devient plus claire
Volume:	L'intensité sonore du son est augmentée



Il est possible d'écrire indépendamment la mise en/hors service ou la valeur de chaque après-touche dans chaque secteur de mémoire, mais de plus, le réglage fin d'après-touche permet de raffiner l'ajustement de l'effet en question. Lorsque ce réglage est réglé à sa position centrale, l'effet similaire à celui présent dans le secteur de mémoire est obtenu, alors qu'aucun effet n'apparaît si celui-ci est placé à la position la plus basse (—).

* Dans chacun des 64 secteurs de mémoire sont écrits les différents réglages de mise en/hors service et la valeur de l'après-touche et d'effet de hauteur. C'est pourquoi ces effets varieront énormément selon la façon dont ils ont été réglés dans les secteurs de mémoire. Certains réglages particuliers permettront d'obtenir aucun effet du tout.

d. Sélecteur de mémorisation de voix ⑤

Ce interrupteur permet de choisir le mode de mise en mémoire; la mémoire interne du JX-10 ou la cartouche de mémoire.



	CART (cartouche de mémoire)	INT (mémoire interne)
Secteur de mémoire	Il est possible de stocker un secteur de mémoire dans la cartouche	Il est possible de stocker un secteur de mémoire dans le JX-10.
Tonalité	Numéro de tonalité de 1 à 50 = tonalités dans la cartouche	Numéro de tonalité de 1 à 50 = tonalités dans le JX-10
	Numéro de tonalité de 51 à 100 = tonalités dans le JX-10	

- * Même si l'on a changé de mode de mémoire avec le sélecteur de mémorisation de voix, la nouvelle position n'affecte pas la mémoire tant qu'un nouveau secteur de mémoire n'a pas été sélectionné.

Lorsqu'un nouveau secteur de mémoire est sélectionné, l'indication " I " (interne) ou " [" (cartouche) apparaît à l'extrémité gauche de l'affichage, selon la position du sélecteur de mémorisation de voix.

- * Si une cartouche de mémoire n'est pas connectée, veiller à placer le sélecteur de mémorisation de voix sur la position INT.

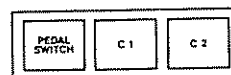
3. Affectation de commande

Le JX-10 permet de commander certaines fonctions de commande de performance à l'aide des curseurs d'affectation de commande sur le panneau de commande et de l'interrupteur à pédale (DP-6 ou DP-2). Ceci s'avère très pratique lors d'un concert. Néanmoins, il est possible de commander seulement deux des quatre fonctions avec les deux curseurs d'affectation de commande, et une des quatre par la pédale à la fois (voir le tableau page suivante). Les démarches suivantes expliquent

comment affecter les fonctions avec les curseurs et l'interrupteur à pédale. La fonction affectée à chaque curseur est commandée par le déplacement du curseur, et celle affectée à l'interrupteur à pédale est commandée en actionnant la pédale. Ces huit fonctions sont appelées "fonctions d'affectation de commande"

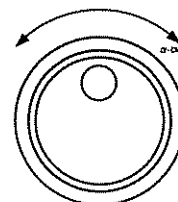
PROCEDURE

- ① Sélectionner le curseur d'affectation de commande 1 ou 2 ou l'interrupteur à pédale pour affecter la fonction de son choix, en appuyant sur la touche d'affectation de commande correspondante soit C1, C2 ou PEDAL SWITCH.



L'affichage indiquera la fonction d'affectation de commande auparavant en usage

- ② Appeler la nouvelle fonction à affecter en faisant tourner le bouton α (se reporter au tableau page suivante)
- ③ Pour continuer l'affectation d'autres fonctions, répéter les démarches ① et ②.
- ④ Lorsque l'affectation de toutes les fonctions est complétée, appuyer sur la touche d'affectation de commande normalement utilisée



L'affichage retourne à l'indication courante

Lorsque l'affichage indique la fonction d'affectation de commande, la seule chose que l'on puisse faire est jouer sur le clavier du JX-10.

Lorsque la pédale d'expression EV-5 est reliée à la prise d'affectation de commande sur le panneau arrière, la fonction d'affectation de commande ne peut qu'être commandée avec la pédale et non par le curseur.

• Ecriture d'affectation de commande

Les fonctions d'affectation de commande choisies peuvent être écrites dans la mémoire interne du JX-10 comme suit. Après la démarche ④, placer l'interrupteur de protection ⑩ du JX-10 sur la position OFF, puis appuyer sur la touche WRITE ⑪.

WRITTEN CONTROL

L'affichage répond de la façon indiquée ci-dessus, puis retournera à l'indication normale.

Lorsque la touche C1 ou C2 est sélectionnée, n'importe quelle des quatre fonctions suivantes peut être affectée

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="display: flex; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">C1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">C2</div> </div> <div style="text-align: right; font-size: small;"> " " à l'affichage indique en fait 1 ou 2, selon laquelle des touches " " ou " " est enfoncée "*" indique la valeur réglée dans le secteur de mémoire </div> </div>	
Affichage	Description
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> C· ASSIGN 11 U/L BAL ** </div> (Equilibre supérieur/inférieur)	Ajuste l'équilibre du volume supérieur et inférieur. Déplacer ce curseur vers le haut pour augmenter le volume supérieur, et vers le bas pour augmenter le volume inférieur.
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> C· ASSIGN 15 PORTA. TIME ** </div> (Durée de portamento)	Ajuste la durée de portamento. Déplacer ce curseur vers le haut pour augmenter la durée de portamento.
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> C· ASSIGN 18 TOTAL VOL ** </div> (Volume total)	Ajuste l'intensité sonore dans l'amplitude du volume maximum choisi avec le réglage de volume global. Déplacer ce curseur vers le haut pour augmenter le volume jusqu'à obtention de l'intensité sonore maximum. Le volume MIDI supérieur et inférieur est aussi affecté.
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> C· ASSIGN 65 UP MIDIVOL ** </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> C· ASSIGN 66 LO MIDIVOL ** </div> (Volume MIDI)	Commande les messages MIDI de la partie supérieure ou inférieure. Se reporter à "MIDI" en page 56.

* Lorsque l'interrupteur à pédale est sélectionné, n'importe quelle des quatre fonctions suivantes peut être affectée

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">PEDAL SWITCH</div> </div>	
Affichage	Description
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> PS ASSIGN PATCH SHIFT </div> (Changement de secteur)	Appuyer sur la pédale pour changer le bloc et le numéro du secteur de mémoire A1 → A2..... AB → B1 → B2.....
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> PS ASSIGN PORTAMENTO </div> (Mise en/hors service de l'effet de portamento)	Active/désactive le portamento
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> PS ASSIGN CHASE PLAY </div> (Mise en/hors service de l'effet de poursuite)	Active/désactive la fonction d'effet de poursuite (p 19)
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> PS ASSIGN UPPER HOLD </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> PS ASSIGN LOWER HOLD </div> (Prolongation supérieure/inférieure)	Active/désactive l'effet de prolongation de la partie supérieure/inférieure

4. Edition rapid d'un secteur de mémoire.

Les trois facteurs suivants peuvent être rapidement édités, même pendant un concert, par la simple pression de la touche appropriée.

- **Sélection du mode de clavier:**
Entier (Whole) (supérieur, inférieur), double (Dual) et divisé (Split)
 - **Numéro de tonalité:**
Tonalité(s) dans un secteur de mémoire
 - **Effet de poursuite:**
Lorsque le clavier est en mode de clavier double, il est possible d'obtenir un "délai" entre les sonorités.
- * La fonction d'édition ci-dessus n'écrit pas automatiquement les données en mémoire tant que les correctes démarches d'écriture en page 46 ne sont pas suivies. C'est pourquoi, le fait de sélectionner un nouveau secteur de mémoire efface automatiquement les données éditées.

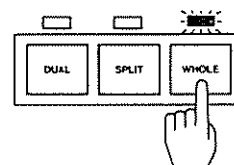
a. Mode de clavier

Il y a six modes de clavier disponibles:

1. **UP WHOLE** (clavier entier supérieur)
2. **LO WHOLE** (clavier entier inférieur)
3. **DUAL** (double)
4. **SPLIT** (divisé)
5. **T. VOICE** (voix au toucher)
6. **X-FADE** (fondu croisé)

Les modes de clavier de 1 à 4 peuvent être appelés pour une édition rapide, alors que les modes 5 et 6 peuvent être choisis pendant l'édition même d'un secteur de mémoire.

Les trois touches de mode de clavier servent à la sélection du mode de clavier. Les témoin de la touche actionnée s'allumera.



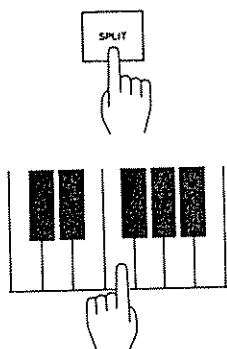
Mode de clavier divisé (SPLIT)

Ce mode permet la division du clavier du JX-10 en une partie supérieure et inférieure pour l'usage de deux différentes tonalités. Dans ce cas, le JX-10 fait office de deux synthétiseurs à 6 voix de sonorité différente. Cette caractéristique unique du JX-10 permet de positionner séparément la touche la plus basse de la partie supérieure et la touche la plus haute de la partie inférieure, sur le même clavier. Ceci est possible seulement lors de l'édition d'un secteur de mémoire.

PROCEDURE

Tout en maintenant la touche de mode clavier SPLIT enfoncée, appuyer sur la touche qui fera office de point de division.

Maintenir cette
touche enfoncée



Appuyer sur la touche qui divisera le clavier en deux parties, la partie supérieure et la partie inférieure

Le côté droit comprenant la touche enfoncée sera le clavier supérieur, et le côté gauche le clavier inférieur

Mode de clavier entier (WHOLE)

En ce mode, le JX-10 fonctionne comme un synthétiseur polyphonique à 12 voix conventionnel. C'est à dire que toutes les 76 touches auront la même tonalité. Ainsi, il est nécessaire de choisir un des deux différentes tonalités disponibles pour les parties supérieure et inférieure. Le mode Upper Whole est ainsi déterminé lorsque la tonalité est choisie pour la partie supérieure, et de même, le mode Lower Whole correspond au choix de la tonalité de la partie inférieure du clavier. La pression de la touche Whole permet de sélectionner alternativement les tonalités supérieure et inférieure.

L'affichage indique le numéro de la tonalité choisie.

Mode de clavier double (DUAL)

Ce mode convertit le JX-10 en un synthétiseur à 6 voix où les tonalités des claviers supérieur et inférieur retentissent simultanément, produisant ainsi une sonorité très riche.


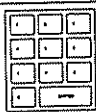




Il y a deux sorties parallèles indépendantes, pour les tonalités supérieure et inférieure, créant ainsi un effet similaire lorsque deux synthétiseurs jouent simultanément.

b. Numéro de tonalité

Pour changer les tonalités dans un secteur de mémoire, simplement désigner le numéro de tonalité souhaité à l'aide des touches numériques.

PROCEDURE

- ① Appuyer sur la touche Upper ou Lower **⑦** pour sélectionner la tonalité supérieure ou inférieure que l'on désire changer
- ② En actionnant les touches numériques, composer le nouveau numéro de tonalité, puis appuyer sur la touche Enter.

Affichage des numéros de tonalité actuels du secteur de mémoire	Sélectionner la partie supérieure ou inférieure		Sélectionner le numéro de tonalité souhaité avec les touches numériques	
<p>12. 34</p> <p>↑</p> <p>Un point apparaît à droite du numéro de la tonalité inférieure</p>		12. 34.		Le numéro de tonalité de la partie supérieure change 12. 85.
		12. 34		  

* "0" des touches numériques peut être utilisé au lieu des touches UPPER et LOWER.

Il est possible d'appeler le numéro de tonalité de la cartouche même si l'on utilise le secteur de mémoire dans la mémoire interne du JX-10.

Après avoir accompli la démarche ①, placer le sélecteur de mémorisation de voix **⑥** sur la position CART

Ensuite, le replacer à la position INT après avoir accompli la démarche ②

Si un secteur de mémoire est appelé sans avoir été mémorisé, la tonalité appelée de la mémoire de la cartouche sera effacée


Pour appeler une tonalité de la cartouche de mémoire (M-16C), suivre exactement la même démarche, en tenant compte que les numéros de tonalité disponibles sont de 1 à 32

c. Effect de poursuite (Chase Play)

Cette fonction permet de décaler légèrement la sortie des sons du clavier inférieur par rapport à ceux du clavier supérieur. Cet effet de poursuite n'est disponible qu'en mode de clavier double.

Selon la durée de délai et l'usage de la tonalité, les effets créés diffèrent les uns des autres; effet de délai, chevauchement des sons, etc.

PROCEDURE

- ① Appuyer sur la touche d'effet de poursuite ON/OFF .

Le témoin correspondant s'allume, indiquant que cette fonction est maintenant opérationnelle.

- ② Régler les 3 fonctions, durée, niveau, et mode pour obtenir l'effet désiré

La pression alternative de la touche d'effet de poursuite FUNCTION sélectionne "Level" (niveau) et "Mode", la fonction choisie étant indiquée par l'affichage. La fonction "Time" (durée) est sélectionnée en appuyant sur la touche TIME. La valeur de la fonction choisie est modifiable à l'aide du bouton α .

1) Niveau

Cette fonction règle le niveau de la sonorité retardée (= sonorité inférieure)
En faisant tourner le bouton α , choisir la valeur souhaitée. La valeur change de 00 à 99, le niveau augmentant avec le numéro

51 CHASE PLAY LEVEL

✳✳

✳✳: 00 à 99

2) Mode

Ceci détermine l'ordre de sortie des sons retardés. L'affichage passe de "U-L-U", "U-L-L" à "U-L" lorsqu'on fait tourner le bouton α .

- **U-L-U:** En ce mode, les sons proviennent tout d'abord du clavier supérieur, puis inférieur, puis supérieur, etc.
- **U-L-L:** En ce mode, les sons proviennent tout d'abord du clavier supérieur, puis de façon répétée du clavier inférieur.
- **U-L:** En ce mode, les sons proviennent tout d'abord du clavier supérieur et s'arrêtent après la sortie du clavier inférieur.

52 CHASE PLAY MODE * * * * *

* * * * * : U-L-U-
U-L-L-
U-L
Trois modes

3) Durée

Ceci détermine la durée entre la sortie de la première sonorité (supérieure) et de la seconde (inférieure)

Pour passer en mode d'ajustement de la durée, appuyer sur la touche d'effet de poursuite TIME, puis changer la valeur par une rotation du bouton α . Les numéros de 01 à 99 sont valables, et le plus la valeur du numéro est élevée, la plus longue sera la durée.

53 CHASE PLAY TIME * *

* *: 01 à 99

Lorsque toutes les fonctions ont été choisies, appuyer sur la touche Enter

- * L'effet de retardement augmente avec la valeur du niveau et la pression de la touche du clavier, comme décrit à la page précédente, sous "1) Niveau". Si la "gamme dynamique VCA" du numéro 63, paramètre de tonalité, est désactivée, l'intensité sonore ne changera pas.

5. Séquenceur

La fonction de séquenceur est disponible avec le JX-10 à l'usage de la cartouche de mémoire fournie (M-64C, M-16C). Ce qui est joué au clavier sera enregistré dans le séquenceur est fidèlement reproduit.

* Le séquenceur du JX-10 ne fonctionne pas sans la cartouche de mémoire.

a. Enregistrement des données du séquenceur

Les messages disponibles pour le séquenceur du JX-10 sont les suivants:

1. Note On/Off (activation/désactivation de note)
2. Sélection d'un secteur de mémoire
3. Hold On/Off (activation/désactivation d'effet de soutien)
4. Portamento On/Off (activation/désactivation de l'effet de portamento)

Les messages de sélection d'un secteur de mémoire peuvent être enregistrés à l'aide des touches de secteur de mémoire. Les messages de mise en/hors service des effets de prolongation et portamento sont enregistrés par la pression de la pédale en suivant la démarche 3 ci-dessous.

* Si l'on désire enregistrer les messages de portamento, raccorder un interrupteur à pédale à la prise d'affectation de commande PEDAL SWITCH 28, puis sélectionner PORTAMENTO avec la touche d'affectation de commande PEDAL SWITCH.

REMARQUE

Les effets de hauteur du son et de vibrato obtenues avec le levier Bender et l'effet de soutenu ne sont pas disponibles pour le séquenceur du JX-10.

- ① Placer l'interrupteur de protection sur la cartouche de mémoire sur la position OFF
- ② Tout en maintenant la touche de séquenceur REC enfoncée, appuyer sur la touche START/STOP.

L'affichage répond de la façon suivante et le témoin de cette touche se met à clignoter. Ceci indique que le séquenceur est prêt à enregistrer les données.

La capacité de la cartouche de mémoire pour enregistrer les données du séquenceur est comme suit:

- M-16C Env. 400 notes
- M-64C Env. 1600 notes

L'écriture de nouvelles données efface automatiquement celle écrites auparavant

À l'usage de la cartouche de mémoire pour le séquenceur, il n'est pas nécessaire de déplacer le sélecteur de mémorisation de voix ①.

SEQ REC READY TEMPO 100

Ceci indique la vitesse d'enregistrement du séquenceur, réglable avec le bouton α (valeur implicite = 100).

③ Jouer sur la clavier.

Au moment où l'on commence à jouer, l'affichage devient de la façon suivante.

***** M/ALL **

Ceci indique le nom du secteur sélectionné.

Ceci indique la quantité de mémoire restante pour les données du séquenceur. Le compte à rebours (en pourcentage) s'effectue au fur et à mesure que l'on joue sur le clavier.

- ④ Lorsqu'on a fini de jouer sur le clavier, appuyer sur la touche START/STOP.

Le séquenceur continue d'enregistrer les données, dans ce cas des pauses, même après que l'on ait arrêté de jouer jusqu'à ce que la touche START/STOP soit enfoncée.

- ⑤ Replacer l'interrupteur de protection de la cartouche de mémoire sur la position ON.

Au sujet du tempo

Si l'on désire voir l'indication du rythme des données du séquenceur lors de la reproduction, il est nécessaire d'enregistrer au rythme de l'indicateur. Sinon, le rythme indiqué pendant la reproduction des données serait incorrect. Après avoir accompli la démarche ②, à l'aide du bouton α , ajuster le tempo (clignotement de l'indicateur) jusqu'à obtention de la vitesse la plus confortable pour jouer sur le clavier. Si ceci n'est pas effectué, le tempo sera réglé automatiquement à 100.

b. Reproduction des données enregistrées

- ① Appuyer sur la touche START/STOP du séquenceur.

Le témoin de la touche START/STOP clignote et le séquenceur commence à reproduire les données enregistrées. L'affichage devient de la façon suivante.



Ceci indique le nom du secteur de mémoire sélectionné

Le tempo de la musique que l'on joue est indiqué en chiffres de 40 à 200

À la fin de la reproduction des données, le séquenceur s'arrête automatiquement. Pour interrompre la reproduction en cours, appuyer sur la touche START/STOP. Une nouvelle poussée de cette touche fait reprendre la reproduction à partir du début.

Pour changer le rythme des données en cours de reproduction, il suffit de faire tourner le bouton α . Une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre accélère le rythme, alors qu'une rotation dans le sens contraire le ralentit.

Il est possible de changer les secteurs de mémoire pendant que le séquenceur reproduit les données, mais ni les tonalités ni fonctions de commande de performance ne peuvent l'être.

1) Fonction de répétition

Les données du séquenceur peuvent être reproduites de façon répétée.

PROCEDURE

- ① Avec le séquenceur à l'arrêt, appuyer une fois sur la touche de séquenceur FUNCTION

L'affichage indiquera REPEAT.

- ② Tourner le bouton α dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'affichage indiquera ON, signifiant que maintenant le séquenceur est prêt à reproduire les données de façon répétée. Pour arrêter la reproduction, appuyer à nouveau sur la touche START/STOP.

Pour retourner à l'affichage normal, appuyer sur la touche ENTER lorsque le séquenceur est sur arrêt.

Pour annuler le mode de répétition, sélectionner REPEAT à l'aide de la touche FUNCTION, puis faire tourner le bouton α dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que l'affichage indique OFF.

2) Réglage du tempo

Les données enregistrées seront reproduites au même rythme que celui de leur enregistrement. Toutefois, il est possible de les reproduire à un rythme différent avec le bouton α . Le tempo peut être changé spontanément pendant la reproduction, mais pour le régler avant la reproduction des données, suivre les démarches suivantes.

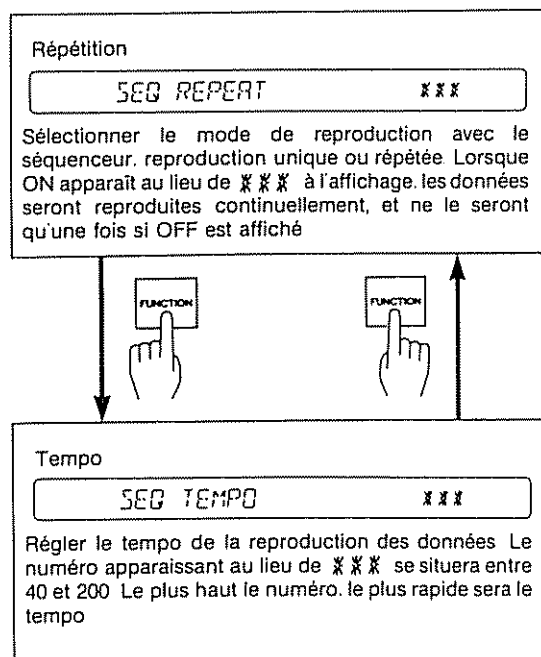
- ① Avec le séquenceur à l'arrêt, enfoncer la touche de séquenceur FUNCTION.

L'affichage indiquera le rythme actuel.

- ② Par une rotation du bouton α , changer le tempo.

Une rotation du bouton dans le sens des aiguilles d'une montre augmentera le numéro (rythme plus rapide), alors qu'une rotation dans le sens contraire diminuera le numéro (rythme plus lent).

A chaque poussée de la touche de séquenceur FUNCTION, l'affichage répond de la façon suivante.



Pour réinitialiser la fonction de séquenceur, appuyer sur la touche ENTER.

REMARQUES

La cartouche de mémoire fournie M-16C sert tout spécialement à la sauvegarde des données de séquenceur. La M-64C à la sauvegarde aussi bien des données du séquenceur que des secteurs de mémoire et tonalités. Si l'on fait usage de la cartouche destinée aux secteurs de mémoire, l'affichage répond avec le message d'erreur MISMATCH. Dans ce cas, se reporter à la page 55, sous "3) MISMATCH".

6. Edition

Les tonalités et les secteurs de mémoire écrits dans la mémoire interne du JX-10 ou dans la cartouche de mémoire peuvent être édités selon préférence personnelle, sans devoir récrire les données précédentes. Pour écrire les données éditées, suivre les démarches d'écriture en page 41.

Upper/Lower Balance	11
----------------------------	----

11 UPPER/LOWER BALANCE	**
------------------------	----

00 à 99

Dual Detune	12
--------------------	----

12 DUAL DETUNE	***
----------------	-----

-50 à 00 à +50

Upper Split Point	13
Lower Split Point	14

13 UPPER SPLIT POINT	***
----------------------	-----

14 LOWER SPLIT POINT	***
----------------------	-----

E1 à G7

Portamento Time	15
------------------------	----

15 PORTAMENTO TIME	**
--------------------	----

00 à 99

a. Edition d'un secteur de mémoire

Chaque secteur de mémoire de A-1 à H-8 consiste de 39 facteurs différents, et le fait de changer la valeur de ces facteurs permet d'éditer un secteur de mémoire. L'édition s'accomplit très simplement; la valeur de chaque facteur est un numéro à deux chiffres, et il suffit donc, après avoir composé le numéro pour appeler le facteur de son choix, et d'en changer la valeur.

Ce facteur détermine l'équilibrage du volume du clavier supérieur et inférieur. Lorsque la valeur est 50 environ, le volume de chaque partie est au maximum, et au fur et à mesure qu'augmente cette valeur, le volume de la partie inférieure diminue, alors que le volume supérieur reste au maximum. En d'autres termes, lorsque la valeur est 99 à l'affichage, seul le son du clavier supérieur sera audible. Avec une valeur inférieure à 50, l'effet contraire sera obtenu.

Ce facteur désaccorde le son en provenance du clavier inférieur avec celui du clavier supérieur. Le son inférieur est augmenté pour une valeur positive (+), à zéro, sa hauteur sera identique à celle du clavier supérieur, alors que pour une valeur négative, il est diminué.

Le point de division choisi avec la méthode d'édition rapide est limité à la note la plus basse de la partie supérieure. Ici, néanmoins, ces deux facteurs sont utilisés pour le choix de deux points de division; la note la plus basse de la partie supérieure, et la note la plus élevée de la partie inférieure. La valeur représente le nom de la note: la note la plus basse est E1, le do moyen est C4, et la note la plus haute est G7 (l'indication "+" représente le numéro).

Ce facteur ajuste la durée de portamento. Cette durée augmente en même temps qu'augmente la valeur.

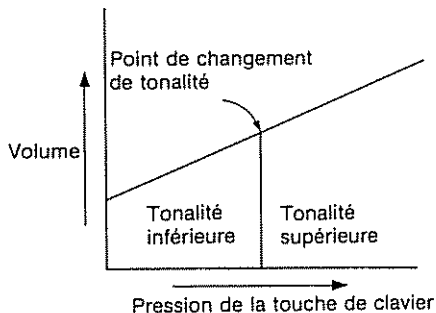
Bender Range 16

16 BENDER RANGE *
2
3
4
7

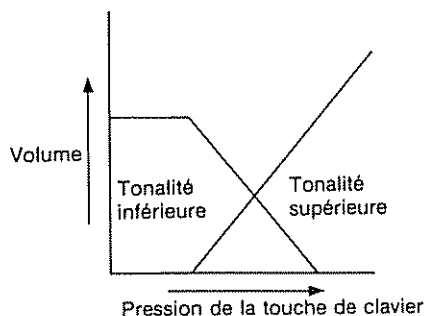
Key Mode 17

17 KEY MODE * * * * * * * *
UP WHOLE
LO WHOLE
DUAL
SPLIT
T VOICE
X-FADE

SELECTION DE LA VOIX AU TOUCHER (T.VOICE)



FONDU CROISE (X-FADE)



Ce facteur détermine l'effet maximum de la hauteur des sons. La valeur à l'affichage représente des demi-tons. 2 est la seconde majeure, 3 est la troisième mineure, 4 est la troisième majeure et 7 est la cinquième juste.

Les modes de clavier sélectionnables avec la fonction d'édition rapide, sont limités à quatre modes: UP WHOLE (clavier supérieur), LO WHOLE (clavier inférieur), DUAL (clavier double) et SPLIT (clavier divisé). En contrepartie, il est possible de choisir ici deux modes de clavier supplémentaires.

Les modes T.VOICE et X-FADE peuvent être choisis par une rotation du bouton α dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et les autres modes le sont par une rotation dans l'autre sens.

• **Mode de sélection de voix au toucher (T.VOICE)**

En ce mode, c'est soit la tonalité supérieure, soit la tonalité inférieure qui est produite, selon la façon dont on joue sur le clavier. En d'autres termes, si l'on appuie fortement sur les touches du clavier, la tonalité supérieure sera choisie, alors que si l'on joue plus doucement, la tonalité inférieure sera choisie. Comme indiqué dans l'illustration à gauche, la pression de la touche qui détermine le choix de la tonalité supérieure ou inférieure dépend du point de division supérieur (= facteur 13). Lorsque ce point de division est déterminé sur une note plus haute, une pression plus accentuée sera nécessaire pour obtenir la tonalité supérieure.

• **Mode de fondu croisé (X-FADE)**

Ceci est une sorte de mode double. En ce mode, l'intensité sonore de la tonalité inférieure diminue si la pression de la touche est accentuée, alors que le volume de la tonalité supérieure diminue avec une pression plus faible des touches du clavier. Ainsi, ce mode permet de changer efficacement l'équilibrage du volume des tonalités, supérieure et inférieure, selon la manière jouée.

Total Volume	18
--------------	----

18 TOTAL VOLUME **
00 à 99

Ce facteur permet de régler individuellement l'intensité sonore pour chaque secteur de mémoire. Cette fonction s'avère utile pour diminuer la différence d'intensité sonore entre les différents secteurs de mémoire. 00 est la valeur minimum et 99 la valeur maximum.

Aftertouch Vibrato	21
Aftertouch Brilliance	22
Aftertouch Volume	23

21 AFTER TOUCH VIB **
00 à 99

22 AFTER TOUCH BRB **
00 à 99

23 AFTER TOUCH VOL **
00 à 99

La sensibilité de chaque après-touche peut être réglée. A zéro, l'effet est nul, et l'effet est approfondi au fur et à mesure qu'augmente la valeur.

Upper Tone Number	31
Lower Tone Number	41

31 UPPER TONE ***

41 LOWER TONE ***
1 à 100

Ces facteurs sélectionnent les tonalités pour les parties supérieures et inférieures du clavier.

Upper Chromatic Shift	32
Lower Chromatic Shift	42

32 UP CHROMATIC SHIFT ***

42 LO CHROMATIC SHIFT ***

-24 à 0 à +24

Ces facteurs permettent de changer séparément la tonalité des claviers supérieur et inférieur par incréments de demi-tons, sur 4 octaves; 2 octaves supérieures et deux octaves inférieures si un numéro supérieur à +5 est désigné. L'octave la plus haute remplacera la tonalité actuelle, et pour une valeur inférieure à 1 (telle que -8, -9 etc.), l'octave la plus basse la remplacera.

Upper Key Assign	33
Lower Key Assign	43

33 UPPER KEY ASSIGN *****

43 LOWER KEY ASSIGN *****

POLY 1
POLY 2 1
UNISON 2
UNISON 1
MONO 1
MONO 2

• **POLY 1**

Ce mode convertit les claviers supérieur et inférieur du JX-10 en un synthétiseur polyphonique à 6 voix, en affectant un module du synthétiseur à chaque touche enfoncée. Ceci convient aux sonorités dont la courbe d'enveloppe est similaire à celle du piano ou de la guitare, et est donc choisi pour performance normale.

• **POLY 2**

Ce mode est très similaire au mode POLY 1 ci-dessus en affectant qu'une voix du synthétiseur à chaque touche enfoncée. Néanmoins, le même module affecté à la touche que l'on vient d'actionner est affecté à la note que l'on jouera ensuite. Ainsi ce mode convient particulièrement bien à une performance utilisant l'effet de portamento.

• **UNISON 1**

Avec ce mode, deux modules sonores sont affectés à chaque touche pour créer une sonorité plus riche que celle obtenue en mode POLY. Les parties supérieures et inférieures du clavier deviennent chacune un synthétiseur à 3 voix.

• **UNISON 2**

Ce mode est similaire au mode précédent, sauf qu'un des deux modules est supérieur d'une octave.

Le JX-10 possède 6 modules pour la partie supérieur du clavier et 6 modules pour la partie inférieure, ce qui donne 12 modules en total. Chacun de ces modules consiste de deux sources sonores. Le facteur d'affectation de clavier permet de déterminer la façon d'affecter ces modules au clavier.

• **MONO 1**

Ce mode convertit les claviers inférieur et supérieur en un synthétiseur à voix unique en affectant un module à chaque touche.

• **MONO 2**

Ce mode convertit les claviers supérieur et inférieur en un synthétiseur monophonique en affectant 6 modules par touche enfoncée.

Les parties supérieure et inférieure du clavier peuvent posséder différents modes d'affectation de clavier, produisant ainsi de diverses combinaisons intéressantes. Toutefois, remarquer qu'en mode de clavier entier, le facteur d'affectation de clavier que l'on vient de régler sera ignoré, et lorsque l'effet de portamento est activé, le mode POLY 2 est automatiquement sélectionné, et quand il est désactivé, c'est le mode POLY 1 qui est sélectionné. De plus, quand le mode d'affectation de clavier est soit T VOICE OU X-FADE, ce qui a été affecté au clavier inférieur sera ignoré et seulement l'affectation du clavier supérieur comptera.

Upper Unison Detune	34
Lower Unison Detune	44

34 UP UNISON DETUNE ***

44 LO UNISON DETUNE ***

-50 à 00 à +50

Lorsque l'affectation du clavier est UNISON 1 ou UNISON 2, il est possible de désaccorder l'un des deux modules avec ces facteurs. "+" permet d'augmenter la hauteur tonale alors que "-" la diminue

Upper Hold	35
Lower Hold	45

35 UPPER HOLD ***

45 LOWER HOLD ***

en
hors

A l'usage de l'interrupteur à pédale pour l'effet de soutien, ces facteurs activent/désactivent l'effet de prolongation séparément sur le clavier supérieur et inférieur

Upper LFO Modulation Depth	36
Lower LFO Modulation Depth	46

36 UPPER LFO MOD DEPTH **

46 LOWER LFO MOD DEPTH **

00 à 99

Ces facteurs déterminent la profondeur des effets de vibrato obtenus avec le levier Bender. A zéro, aucun effet n'est obtenu, et l'effet s'approfondira au fur et à mesure qu'augmente la valeur

Upper Portamento	37
Lower Portamento	47

37 UPPER PORTAMENTO ***

47 LOWER PORTAMENTO ***

ON
OFF

Ces facteurs activent/désactivent l'effet de portamento séparément sur le clavier supérieur et inférieur

Upper Bender	38
Lower Bender	48

38 UPPER BENDER ***

48 LOWER BENDER ***

en
hors

Ces facteurs permettent de choisir si l'on active/désactive les fonctions d'effet de hauteur séparément sur le clavier supérieur et inférieur

Chase Play Level	51
Chase Play Mode	52
Chase Play Time	53

51 CHASE PLAY LEVEL **

52 CHASE PLAY MODE *****

53 CHASE PLAY TIME **

Se référer à la page 19

Chase Play Switch	54
-------------------	----

54 CHASE PLAY SWITCH ***

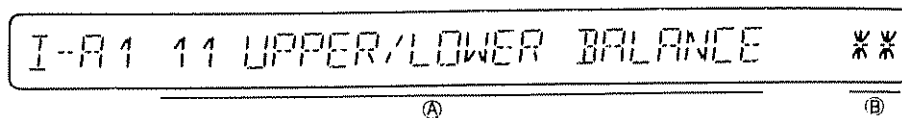
en
hors

Ce facteur active/désactive la fonction d'effet de poursuite

PROCEDURE

- ① Appuyer sur la touche d'édition PATCH.

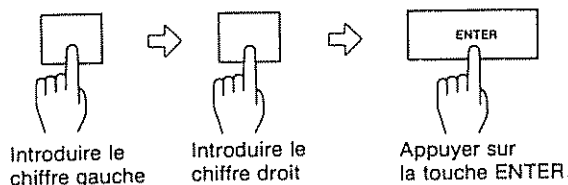
Le témoin de la touche PATCH s'allume pour indiquer que l'on se trouve maintenant en mode d'édition. L'affichage répond de la façon suivante.



- Ⓐ: Affichage du numéro de facteur et nom de facteur
Ⓑ: Affichage de la valeur de chaque facteur.

- ② En se servant des touches numériques, affecter le numéro du facteur dont on souhaite changer la valeur.

Comme indiqué ci-contre, appuyer sur la touche dans un ordre correct, puis appuyer sur la touche ENTER.



Introduire le chiffre gauche

Introduire le chiffre droit

Appuyer sur la touche ENTER

- ③ Avec le bouton α , changer la valeur selon sa préférence. Il se peut qu'il soit nécessaire d'écouter actuellement le son en changeant la valeur.
- ④ Pour l'édition d'autres facteurs, répéter les démarches ② et ③.

L'usage du bouton α permet aussi d'appeler un facteur. Après avoir enfoncé la touche PARAM, tourner le bouton α , et les facteurs changeront dans l'ordre à l'affichage. Dès l'apparition à l'affichage du facteur souhaité, appuyer sur la touche d'édition VALUE, puis changer la valeur du facteur avec le bouton α . Cette méthode convient tout particulièrement pour l'édition de facteurs dont les valeurs sont très proches.

Toutefois, pour continuer d'éditer d'autres facteurs, s'assurer d'enfoncer la touche PATCH, puis la touche PARAM, puis appeler le facteur souhaité avec le bouton α .

Après avoir achevé l'édition du secteur de mémoire, enfoncer la touche PATCH. Le témoin PATCH s'éteint et l'affichage redevient normal, sauf que le bloc et le numéro de secteur de mémoire clignotent, indiquant que le secteur de mémoire a été édité, mais pas encore mémorisé. Si un autre secteur de mémoire est appelé à ce stade, le secteur de mémoire édité sera effacé.

b. Edition d'une tonalité

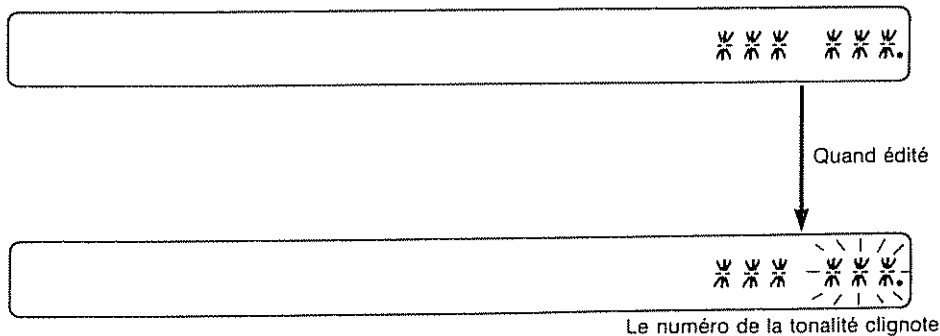
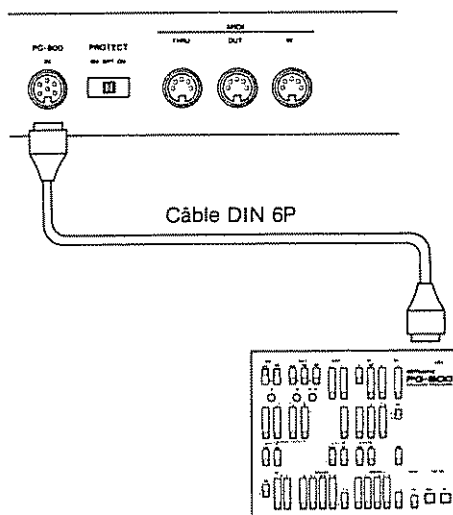
Une tonalité consiste de divers paramètres. Comme un synthétiseur conventionnel, le JX-10 permet d'éditer ces paramètres pour la synthèse des sons, mais ne possède pas toute cette gamme de sélecteurs et curseurs sur le panneau. Par contre, il fait usage de deux méthodes de synthèse. L'une est d'appeler un paramètre et d'en changer sa valeur, méthode qui permet d'éditer qu'un paramètre à la fois, convenant bien pour des petites modifications lors d'un concert par exemple. L'autre méthode consiste à utiliser le programmeur optionnel PG-800 qui fonctionne comme un panneau de commandes d'un synthétiseur conventionnel. Le PG-800 convient tout particulièrement pour faciliter l'édition ou la synthèse en partant de zéro

1) Edition avec le programmeur PG-800

Comme indiqué à droite, installer le programmeur et le JX-10 en utilisant le câble DIN 6P fourni.

Le PG-800 fonctionne comme le panneau de commandes d'un synthétiseur conventionnel, c'est à dire qu'il est possible de modifier une tonalité existante, ou d'en créer une nouvelle, à l'usage des différents sélecteurs et touches. Le PG-800 est inopérational lorsque le JX-10 est en mode d'écriture.

A l'affichage sont indiquées les numéros de tonalité du secteur de mémoire en usage, et un point est présent dans le coin gauche de chaque numéro de tonalité. Ainsi, s'assurer que le point est visible dans le coin du numéro de tonalité que l'on souhaite modifier. Ensuite, il suffit d'appuyer sur la touche appropriée, Upper ou Lower

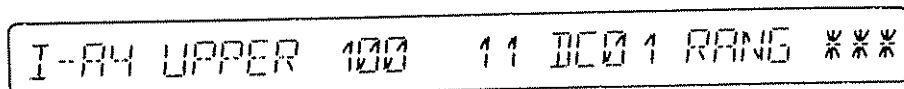


Si un des réglages du programmeur n'est que légèrement altéré, le numéro de tonalité clignote à l'affichage, indiquant que la tonalité a été éditée, et est maintenant différente que celle en mémoire

Pour voir le nom ou la valeur du paramètre que l'on est en train d'éditer, accomplir la démarche suivante.

① Appuyer sur la touche d'édition TONE.

L'affichage devient:



Abbréviation de mode de mémorisation de voix et numéro de secteur. Numéro de tonalité à éditer

② Editer avec le PG-800

Le nom du paramètre et sa valeur sont indiqués à l'affichage.

MODE MANUEL

Le mode manuel du JX-10 permet à l'utilisateur d'utiliser toutes les commandes du panneau du programmeur pour choisir la tonalité. Dans ce cas, la tonalité actuellement en mémoire n'a rien à faire avec la synthèse de son. Pour passer en ce mode, il suffit d'appuyer sur la touche MANUAL du PG-800.

- * Si aucun changement ne se produit par le déplacement d'un réglage sur le programmeur, c'est parce qu'il a été réglé exactement comme s'il était préprogrammé. Dans ce cas, ignorer simplement ce ci et passer à l'étape suivante.
- * Il se peut qu'il s'avère plus facile et rapide de sélectionner une tonalité similaire à celle que l'on veut synthétiser, puis de la modifier.

2) Edition sans le programmeur


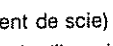
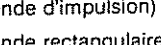
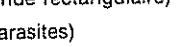


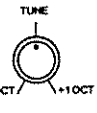
Les paramètres d'une tonalité sont à deux chiffres. Pour éditer une tonalité sans utiliser le programmeur, appeler chaque paramètre en assignant le numéro correct et changer la valeur avec le bouton α .

TABLE DES PARAMETRES

DCO (Oscillateur commandé numériquement)

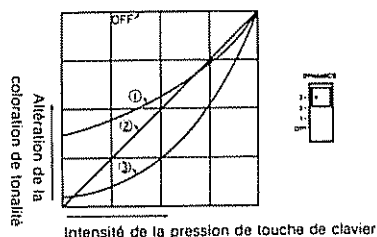
Le DCO est un oscillateur commandé numériquement pour la commande de la hauteur tonale et la génération de formes d'onde, servant de source sonore aux synthétiseurs. Grâce à son système à

commande numérique, la stabilité de la hauteur tonale s'avère supérieure à celle obtenue avec un oscillateur contrôlé par tension (VCO). Le JX-10 est équipé de deux DCO

Paramètre		Valeur des données	Fonction	Programmeur
Numéro	Affichage			
11	DCO1 RANG	2'	Ceci permet de changer l'amplitude de la hauteur de son en incréments d'octaves exactes, de 2' à 16' (2', 4', 8', 16'). 8' est le réglage normale	
	Amplitude du DCO-1	4'		
21	DCO2 RANG	8'		
	Amplitude du DCO-2	16'		
12	DCO1 WF	SAWT	Ceci est pour choisir la sortie de forme d'onde de l'oscillateur commandé numériquement SAWT :  (Dent de scie) PULS :  (Onde d'impulsion) SQUR :  (Onde rectangulaire) NOIS :  (Parasites)	
	Forme d'onde du DCO-1	PULS		
22	DCO2 WF	SQUR		
	Forme d'onde du DCO-2	NOIS		
13	DCO1 TUNE	+ 12	Ceci change la fréquence (hauteur de son) de l'oscillateur, par incréments de demi-tons • Plage variable: ± 12 (± 1 octave)	
	Syntonisation du DCO-1	00		
24	DCO2 TUNE	00		
	Syntonisation du DCO-2	- 12		

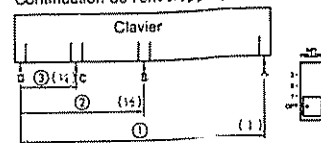
Remarque 1

Selon la position du sélecteur de gamme dynamique, l'altération de la coloration de tonalité diffère de la façon suivante


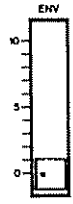
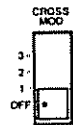





Remarque 2

Continuation de l'enveloppe par pression de touche



- OFF: Toutes les touches possèdent la même durée d'enveloppe
- ① La touche la plus haute C, possède la moitié de la durée d'enveloppe de la touche la plus basse D
 - ② La touche D possède une durée d'enveloppe exactement de moitié de celle de la touche la plus basse E
 - ③ La touche C possède une durée d'enveloppe exactement de moitié de celle de la touche la plus basse D

Paramètre		Valeur des données	Fonction	Programmeur
Numéro	Affichage			
14	DCO1 LFO		Lorsque la sortie de l'oscillateur à basse fréquence (LFO) module l'oscillateur commandé numériquement (DCO), ce paramètre sert à régler la profondeur de la modulation. Pour l'effet de vibrato, sélectionner "SINE" avec la forme d'onde du LFO.	
	Profondeur LFO du DCO-1			
26	DCO2 LFO	99		
	Profondeur LFO du DCO-2			
15	DCO1 ENV	00	Lorsque la sortie d'enveloppe (ENV) module le DCO, ce paramètre sert à ajuster la profondeur de la modulation.	
	Profondeur d'enveloppe du DCO-1			
27	DCO2 ENV			
	Profondeur d'enveloppe du DCO-2			
23	DCO XMOD	XMOD	<ul style="list-style-type: none"> •SNC 1 : La hauteur est déterminée par DCO-1, et les données harmoniques le sont par DCO-2 La forme d'onde est déterminée par la synchronisation du DCO-2 avec le DCO-1 •SNC 2: SYNC 1 et X MOD fonctionnent ensemble •X MOD: DCO-1 et DCO-2 s'influencent l'un l'autre, et affectent la hauteur, les données harmoniques et la forme d'onde •OFF: Chaque oscillateur, DCO-1 et DCO-2, possède une différente hauteur et forme d'onde 	
	Intermodulation	SNC2		
		SNC1 OFF		
25	DCO2 FTUN	+50	La fréquence (hauteur) du DCO-2 peut être ajustée avec ce paramètre. • Plage variable ± 50%	
	syntonisation fine du DCO-2	-50		
31	DCO DYNA	3	Lorsque la hauteur du DCO est commandée par la fonction d'enveloppe (ENV), et que la quantité d'enveloppe est contrôlée par la pression de la touche (= dynamique), ce paramètre permet d'ajuster la sensibilité de la touche à la pression (voir Remarque 1)	
	Gamme dynamique du DCO	2		
		1 OFF		
32	DCO MODE	0-1	Ceci sélectionne la polarité de la courbe d'enveloppe Normalement, ^ est utilisé En mode v, les motifs ADSR seront tous inversés	
	Mode d'enveloppe de DCO	0-1		
		0-2		
		0-2		

MIXEUR

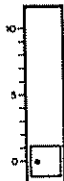


C'est ici que s'effectue la commande d'équilibrage de volume entre DCO-1 et DCO-2.

Paramètre		Valeur des données	Fonction	Programmeur	
Numéro	Affichage				
41	MIX DCO1	99	Ceci ajuste le niveau du DCO-1		
	Niveau au DCO-1				
42	MIX DCO2)	Ceci ajuste le niveau du DCO-1		
	Niveau au DCO-2				
43	MIX ENV	00	Lorsque le niveau du DCO-2 est commandé par l'enveloppe, la quantité de signal d'enveloppe y est ici ajustée		
	Profondeur d'enveloppe du DCO-2				
44	MIX DYNA	3 2 1 OFF	Lorsque le niveau du DCO-2 est commandé par la profondeur d'enveloppe et ensuite par la dynamique, ce paramètre permet d'ajuster la sensibilité de la touche à la pression (voir Remarque 1).		
	Gamme dynamique du DCO-2				
45	MIX MODE	0-1 0-1 0-2 0-2	Normalement, \wedge est utilisé, et en mode \checkmark le motif ADSR sera inversé		
	Mode d'enveloppe du DCO-2				

VCF (Filtre commandé par tension)

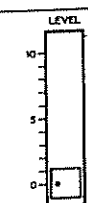
Le signal de sortie va au mixeur, puis passe par le filtre commandé par tension (VCF) pour y être filtré. Chaque VCF permet le passage des harmoniques de basse fréquence et coupe celles de fréquence élevée. En d'autres termes, il s'agit d'un filtre passe-bas conventionnel. La commande du point de coupure et de la résonance permet de changer la forme d'onde, causant ainsi l'altération de la coloration de tonalité.


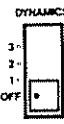

Paramètre		Valeur des données	Fonction	Programmeur
Numéro	Affichage			
51	HPF FREQ	3 2 1 0	Le filtre passe-haut (HPF) est un filtre qui permet le passage des harmoniques de haute fréquence et empêche le passage des harmoniques de basse fréquence. Au fur et à mesure qu'augmente la valeur, le point de coupure augmente, éliminant ainsi les harmoniques de basse fréquence.	
	Fréquence de coupure du filtre passe-haut			
52	VCF FREQ	99) 00	Ceci permet de changer le point de coupure du filtre contrôlé par tension. Au fur et à mesure que diminue la valeur, la fréquence de coupure diminue, et la forme d'onde devient approximativement une onde sinusoïdale, puis le son disparaîtra.	
	Fréquence de coupure			

Paramètre		Valeur des données	Fonction	Programmeur
Numéro	Affichage			
53	VCF RES	99) 00	Ceci accentue le point de coupure. Au fur et à mesure qu'augmente la valeur, le son produit deviendra de plus en plus spécial, plus électronique en nature. Ceci commande le point de coupure avec la forme d'onde sélectionnée avec l'oscillateur à basse fréquence (LFO). Le fait d'augmenter la valeur approfondit la modulation. Ceci commande le point de coupure du filtre commandé par tension pour chaque note avec la courbe d'enveloppe, déterminée à la section du générateur d'enveloppe (ENV). Au fur et à mesure qu'augmente la valeur, la coloration de tonalité d'une note change fortement. Ceci commande le point de coupure par la position de la touche (= hauteur du son). A 100%, les inconsistances des harmoniques, causées par une altération de la hauteur du son sont empêchées. Valeur du paramètre 83 (= réglage 8 du programmeur) = 100%	
	Résonnance			
54	VCF LFO			
	Profondeur de LFO			
55	VCF ENV			
	Profondeur d'enveloppe	3 2 1 OFF	Lorsque le filtre contrôlé par tension est commandé par l'enveloppe et la pression de la touche, ce paramètre détermine la sensibilité de la touche à la pression (voir Remarque 1)	
56	VCF KEY			
	Continuation avec touche			
57	VCF DYNA	0-1 0-1 0-2 0-2	Ceci permet de choisir la polarité de la courbe d'enveloppe qui commande le filtre commandé par tension. Normalement, ^ est utilisé. En mode ✓, le motif ADSR sera inversé.	
	Mode d'enveloppe			

VCA (Amplificateur commandé par tension)


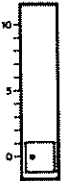
Une fois filtré par le filtre commandé par tension, le signal passe par l'amplificateur commandé par tension (VCA) où le volume (amplitude) du son est contrôlé.

Paramètre		Valeur des données	Fonction	Programmeur
Numéro	Affichage			
61	VCA LEVEL	99) 00	Ceci est pour ajuster le niveau d'intensité sonore, et peut être utilisé efficacement en mode d'écriture. Si réglé trop haut, le son risque d'être distordu.	
	Niveau du VCA			

Paramètre		Valeur des données	Fonction	Programmeur
Numéro	Affichage			
62	VCA MODE	ENV2	Ceci permet de choisir si l'on souhaite commander l'amplificateur avec le signal en provenance de ENV-2 (\sim) ou de la porte, GATE (\square).	
	Mode VCA	GATE		
63	VCA DYNA	3	Ce paramètre détermine la sensibilité de la touche à la pression (effet dynamique) (voir Remarque 1)	
	Gamme dynamique du VCA	2		
		1 OFF		
64	CHORUS	2	OFF: l'effet de chœur est désactivé 1: un effet de chœur expansif est obtenu. 2: un effet de chœur profond est obtenu	
	Mode Chorus	1		
		OFF		

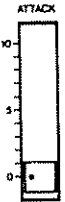
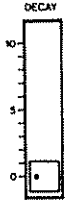
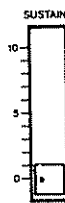
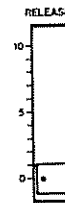

LFO (Oscillateur à basse fréquence)

Cet oscillateur génère une fréquence extrêmement basse, permettant donc de produire un effet de vibrato ou de grognement en réglant l'oscillateur commandé numériquement ou le filtre commandé par tension

Paramètre		Valeur des données	Fonction	Programmeur
Numéro	Affichage			
71	LFO WF	SINE	Ceci permet de sélectionner la forme d'onde de sortie de l'oscillateur à basse fréquence	
	Forme d'onde du LFO	SQUR		
		RAND		
72	LFO DELAY	99	Ceci permet de régler la durée nécessaire pour que commence la modulation de l'oscillateur à basse fréquence.	
	Durée de délai	00		
73	LFO RATE	99	Ceci détermine le taux (fréquence) de l'oscillateur à basse fréquence.	
	Taux	00		

ENV (Générateur d'enveloppe)

Ceci permet la génération de la tension de contrôle (enveloppe) qui commande l'oscillateur, le filtre et l'amplificateur. provoquant ainsi l'altération de la hauteur du ton, la coloration de la tonalité et le volume de chaque note

Paramètre		Valeur des données	Fonction	Programmeur
Numéro	Affichage			
81	ENV 1 ATT		Ceci détermine la durée nécessaire pour que la tension atteigne son maximum à partir du moment où la touche est actionnée	
	Durée d'attaque de ENV-1			
91	ENV 2 ATT			
	Durée d'attaque de ENV-2			
82	ENV 1 DEC Y	99	Ceci détermine la durée nécessaire pour que la tension baisse du maximum au niveau de soutien	
	Durée de décroissance de ENV-1			
92	ENV 2 DEC Y)		
	Durée de décroissance de ENV-2			
83	ENV 1 SUS	00	Ceci détermine le niveau de soutien atteint par la tension à la fin du décroissement. C'est pourquoi, si positionné au maximum, le réglage de durée de décroissement n'a aucun effet.	
	Niveau de soutien de ENV-1			
93	ENV 2 SUS			
	Niveau de soutien de ENV-2			
84	ENV 1 REL		Ceci détermine la durée nécessaire pour que la tension atteigne zéro à partir du moment où la touche est relâchée.	
	Durée de libération de ENV-1			
94	ENV 2 REL			
	Durée de libération de ENV-2			
85	ENV 1 KEY	3	Ceci change la durée nécessaire pour qu'une courbe d'enveloppe soit complétée (= durée d'enveloppe). A la position OFF, tous les registres posséderont la même durée d'enveloppe. Au fur et à mesure qu'augmente la valeur, la durée d'enveloppe des touches plus hautes en sera réduite (voir Remarque 2).	
	Continuation par touche de ENV-1	2		
95	ENV 2 KEY	1		
	Continuation par touche de ENV-2	OFF		

PROCEDURE

① Appuyer sur la touche d'édition TONE.

L'affichage répond de la façon suivante:

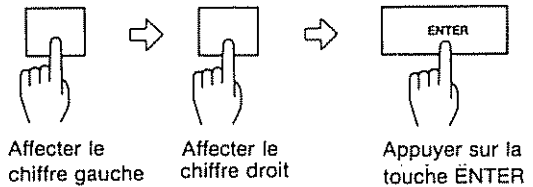
I-R4 UPPER 100 11 DC01 RANG ***

Abbréviation de mode de mémorisation de voix et numéro de secteur

Numéro de tonalité à éditer

② En utilisant les touches numériques appropriées, affecter le numéro du paramètre que l'on souhaite éditer.

Comme indiqué ci-contre, appuyer sur la touche dans l'ordre correct, puis enfoncer la touche ENTER.



③ Changer la valeur tout en écoutant le son.

④ Pour continuer d'éditer d'autres paramètres, répéter les démarches ② à ④.

L'usage du bouton α permet aussi d'appeler un paramètre.


Après avoir enfoncé la touche TONE, puis PARAM, tourner le bouton α , et les paramètres changeront dans l'ordre à l'affichage. Dès l'apparition à l'affichage du facteur souhaité, appuyer sur la touche d'édition VALUE, puis changer la valeur du paramètre avec le bouton α .

Après avoir achevé l'édition de la tonalité, enfoncer la touche TONE. Le témoin de la touche TONE s'éteint et l'affichage redevient normal, sauf que le numéro de tonalité clignote, indiquant que la tonalité a été éditée, mais pas encore mémorisée. Si un autre secteur de mémoire est appelé à ce stade, la tonalité éditée sera effacée.

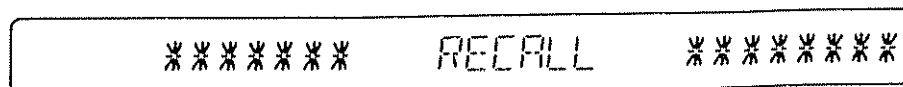
c. Rappel d'une tonalité

La fonction de "Rappel de tonalité" peut être utilisée pendant l'édition d'une tonalité. En effet, ceci est très pratique si l'on souhaite rappeler la tonalité originale, intacte, pour la comparer avec celle qui vient d'être modifiée.

PROCEDURE

① Appuyer sur la touche RECALL .

L'affichage devient:



Si l'on joue sur le clavier, la tonalité originale sera immédiatement rappelée.

* Naturellement, cette tonalité ne peut pas être éditée.

② Appuyer sur la touche RECALL.

La tonalité éditée est retrouvée.

De la même façon, chaque fois que l'on appuie sur la touche de rappel, les tonalités originales et éditées sont rappelées alternativement.

7. Ecriture en mémoire

Le fait d'éditer un secteur de mémoire ou une tonalité ne récrit pas automatiquement les données existantes. Si l'on appelle un autre secteur de mémoire ou une tonalité, les données éditées seront effacées pour laisser place aux données actuelles.

Pour mémoriser les données éditées, il est possible d'écrire sur les données existant dans la mémoire interne, ou d'écrire dans la cartouche de mémoire

Le nom des secteurs de mémoire et des tonalités peut aussi être changé. Nous appelons ceci DESIGNATION.

Il est possible d'éditer le secteur de mémoire, les tonalités et les noms, puis de les écrire tous ensemble en une fois en suivant la démarche d'écriture.

REMARQUE


Le fait de récrire une tonalité changera naturellement les secteurs de mémoire qui font usage de cette tonalité. Ainsi, si une tonalité utilisée dans un secteur de mémoire est réécrite, la tonalité nouvellement écrite remplacera la tonalité originale, et de ce fait, le secteur de mémoire contenant la tonalité originale contiendra la nouvelle tonalité. L'on est prié de souvenir de ceci pour éviter d'altérer accidentellement un secteur de mémoire.

a. Ecriture d'un secteur de mémoire

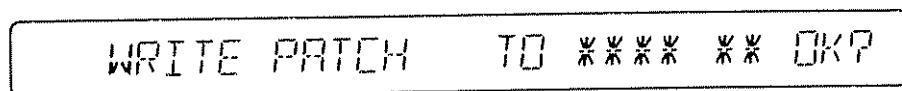
Pour écrire le secteur de mémoire édité, sélectionner un emplacement de A-1 à H-8 immédiatement après l'édition du secteur (avec le témoin de la touche PATCH allumé), et accomplir les démarches suivantes.

PROCEDURE

① Pour écrire le secteur de mémoire édité dans la mémoire interne du JX-10, placer l'interrupteur de protection du JX-10 sur la position OFF. Pour mémoriser sur la cartouche de mémoire, placer cet interrupteur de la cartouche sur la position OFF.

② Appuyer sur la touche WRITE .

L'affichage devient:



WRITE PATCH TO **** * OKP

A: interne ou cartouche
B: bloc et numéro du secteur de mémoire sélectionné

Si l'on souhaite écrire le secteur de mémoire, en d'autres termes le superposer, au même endroit qui est déjà indiqué à l'affichage (bloc et numéro), sauter l'étape ③ et passer à l'étape ④.

Si l'on souhaite écrire dans un autre endroit le secteur de mémoire, suivre les démarches suivantes.

- ③ Placer le sélecteur de mémorisation de voix ⑥ sur la position souhaitée, selon le choix de la mémoire interne du JX-10 ou de la cartouche de mémoire, puis affecter le bloc et le numéro du nouvel emplacement avec les touches des secteurs de mémoire ⑩.

- ④ Appuyer sur la touche ENTER.

L'affichage répond de la façon suivante, indiquant que la démarche d'écriture est accomplie, puis revient à l'indication normale.

WRITTEN PATCH

- ⑤ Relacer l'interrupteur de protection sur la position ON.

b. Ecriture d'une tonalité

Les tonalités de 51 à 100 de la mémoire interne du JX-10 ne peuvent pas être réécrites. D'autres tonalités (1 à 51 dans la mémoire interne et 1 à 51 dans la cartouche) peuvent être réécrites.

Immédiatement après avoir édité la tonalité (avec le témoin de la touche TONE allumé), suivre les démarches ci-dessous

- ① Pour écrire la tonalité éditée dans la mémoire interne du JX-10, placer l'interrupteur de protection du JX-10 sur la position OFF. Pour mémoriser sur la cartouche de mémoire, placer cet interrupteur de la cartouche sur la position OFF.

- ② Appuyer sur la touche WRITE ⑩.

L'affichage devient:

WRITE TONE TO **** ** OKP

A B

A: interne ou cartouche
B: numéro de tonalité du secteur
de mémoire sélectionné

Si l'on souhaite écrire la tonalité, en d'autres termes la superposer, au même endroit qui est déjà indiqué à l'affichage, sauter l'étape ① et ②, et passer à l'étape ③.

Si l'on souhaite écrire dans un autre endroit la tonalité, accomplir les démarches suivantes

③ Placer le sélecteur de mémorisation de voix ⑥ sur la position souhaitée, selon le choix de la mémoire interne du JX-10 ou de la cartouche de mémoire, puis affecter le nouvel emplacement (numéro de tonalité) avec les touches numériques.

④ Appuyer sur la touche ENTER

⑤ Appuyer à nouveau sur la touche ENTER.

L'affichage répond de la façon suivante, indiquant que la démarche d'écriture est accomplie, puis revient à l'indication normale.

WRITTEN TONE

⑥ Relacer l'interrupteur de protection sur la position ON

Pour annuler le mode d'écriture de tonalité avant d'exécuter l'écriture, appuyer sur la touche WRITE au lieu d'accomplir la démarche ⑤. La tonalité éditée revient sans avoir été écrite en mémoire, et l'affichage revient à l'indication habituelle.

c. Désignation

Pour donner un nom à un secteur de mémoire, 18 lettres sont disponibles, et pour une tonalité, jusqu'à 10 lettres peuvent être utilisées.

La désignation s'effectue de la même façon pour un secteur de mémoire et une tonalité, sauf pour les démarches préliminaires d'appel de secteur de mémoire ou de tonalité.

1) Appel du secteur de mémoire à nommer

- ① Appeler le secteur de mémoire à l'aide des touches de secteur de mémoire
- ② Appuyer sur la touche PATCH, puis la touche d'édition NAME. Ensuite, se reporter à "3) Désignation".

- Affichage du nom de secteur

Un point s'allume à la première lettre du nom du secteur en question.

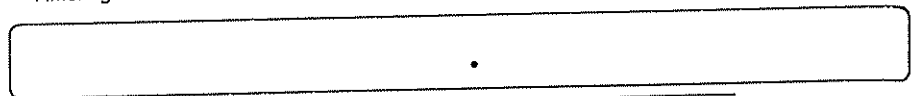


Espace disponible pour un nom de secteur

2) Appel d'une tonalité à nommer

- ① Appeler le secteur de mémoire qui possède la tonalité à nommer avec les touches de secteur de mémoire.
- ② Sélectionner soit la supérieure, soit la tonalité inférieure avec la touche Upper/Lower.
- ③ Appuyer sur la touche TONE, puis sur la touche d'édition NAME. Ensuite, se reporter à "3) Désignation".

- Affichage du nom de la tonalité



Espace disponible pour un nom de tonalité

3) Désignation

A l'affichage apparaîtra un point dans le coin inférieur droit de la lettre à l'extrême gauche du nom. Nous appelons ceci un curseur à point. Il est possible de changer la lettre qui possède le curseur à son coin inférieur droit.

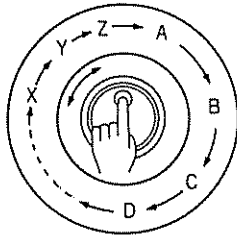
① Appuyer sur la touche de curseur **17** de son choix pour déplacer le curseur à la lettre que l'on souhaite changer



② Pour écrire des lettres de l'alphabet, utiliser le bouton α , et pour écrire des numéros, utiliser les touches numériques **18**. Pour d'autres signes, utiliser la touche de secteur de mémoire appropriée **19**.

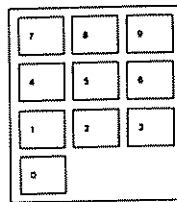
* Les caractères disponibles sont indiqués ci-dessous

• En utilisant le bouton α



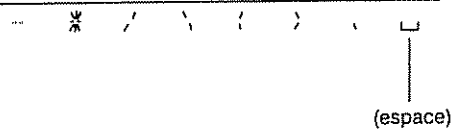
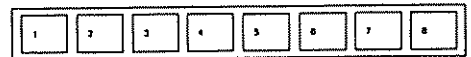
Lettres de l'alphabet

• En utilisant les touches numériques



Numéro

• En utilisant les touches inférieures de secteur de mémoire (1 à 8)



Signes spéciaux

Répéter ces démarches autant de fois que nécessaire pour achever la désignation.

Pour annuler le mode de désignation, appuyer sur la touche d'édition dont le témoin est allumé. L'affichage reviendra à son indication habituelle.

Pour écrire le nom d'un secteur de mémoire, accomplir la démarche d'écriture expliquée sous "a. Ecriture d'un secteur de mémoire" et pour l'écriture du nom d'une tonalité suivre "b. Ecriture d'une tonalité".

REMARQUE

Même si un secteur de mémoire ou une tonalité est éditée mais pas encore mémorisée, le fait de désigner un nom écrira automatiquement en mémoire le secteur de mémoire ou la tonalité éditée, en effaçant les données originales présentes dans la mémoire.

d. Ecriture de l'ensemble des données


Il est possible de mémoriser l'entièreté des données éditées en une fois, sans devoir écrire séparément des données telles qu'un secteur de mémoire, une tonalité, ou encore des données éditées avec la fonction d'édition rapide.

PROCEDURE

- ① Après avoir accompli toutes les modifications nécessaires, appuyer sur la touche d'édition **Ⓜ**


L'affichage revient à son indication normale, signifiant que les données en question ont été éditées.

- ② Appuyer sur la touche d'écriture **Ⓜ**




REWRITE VOICE

- ③ Appuyer sur la touche ENTER.



WRITTEN PATCH

L'affichage devient comme suit:



WRITTEN TONE

Toutes les données éditées sont maintenant mises en mémoire, et l'affichage revient à son indication habituelle.

8. Cartouche de mémoire

La cartouche de mémoire sert efficacement comme mémoire du séquenceur pour la sauvegarde des données du séquenceur, des secteurs de mémoire ou des tonalités.

Bien que la mémoire interne du JX-10 puisse servir à la sauvegarde des secteurs de mémoire ou tonalités, elle ne peut pas stocker les données du séquenceur, c'est pourquoi la cartouche de mémoire s'avère essentielle.

a. Copie de l'ensemble des données (tous les secteurs de mémoire et les 50 tonalités)

Tous les 64 secteurs de mémoire et les 50 tonalités peuvent être copiés dans la cartouche de mémoire MC-64, et rechargés dans la mémoire interne du JX-10 au moment désiré.

1) Sauvegarde

① Placer l'interrupteur de protection de la cartouche de mémoire sur la position OFF.

② Tout en maintenant la touche d'écriture **Ⓜ** du JX-10 enfoncée, appuyer sur la touche de copie



L'affichage devient:

COPY INTERNAL MEMORY TO CARTRIDGE

③ Appuyer sur la touche ENTER


SAVE COMPLETE

L'opération de sauvegarde est achevée lorsque l'affichage est comme ci-dessus

Après quelques instants, l'affichage revient à l'indication du secteur de mémoire.

④ Replacer l'interrupteur de protection de la cartouche de mémoire sur la position ON

2) Chargement

- ① Placer l'interrupteur de protection du JX-10 sur la position OFF.
- ② Tout en maintenant la touche d'écriture 10 du JX-10 enfoncée, appuyer sur la touche de copie 

L'affichage devient:

COPY CARTRIDGE TO INTERNAL MEMORY

- ③ Appuyer sur la touche ENTER.

LOAD COMPLETE

L'opération de sauvegarde est achevée lorsque l'affichage est comme ci-dessus.

Après quelques instants, l'affichage revient à l'indication du secteur de mémoire.

- ④ Replacer l'interrupteur de protection du JX-10 sur la position ON.

b. Copie d'un secteur de mémoire

Le JX-10 permet de copier un seul secteur de mémoire dans la cartouche de mémoire ou de charger un secteur de la cartouche dans la mémoire interne.

1) Sauvegarde d'un secteur de mémoire sur la cartouche de mémoire

- ① Placer l'interrupteur de protection de la cartouche de mémoire sur la position OFF.
- ② Placer le sélecteur de mémorisation de voix ⑥ sur la position INT.
- ③ Appeler le secteur de mémoire que l'on souhaite sauvegarder sur la cartouche.
- ④ Appuyer sur la touche d'écriture ⑩

L'affichage répond de la façon suivante:

REWRITE VOICE

- ⑤ Appuyer sur la touche d'édition PATCH ⑪

WRITE PATCH TO **** ** OK?

A B
A: interne ou cartouche
B: bloc et numéro du secteur de mémoire sélectionné

- ⑥ Placer le sélecteur de mémorisation de voix sur la position CART
- ⑦ En faisant usage des touches de secteur de mémoire ⑫ affecter le bloc et numéro du secteur de mémoire qui sera le nouvel emplacement du secteur sélectionné à l'étape ③
- ⑧ Appuyer sur la touche ENTER.
- ⑨ Replacer l'interrupteur de protection de la cartouche de mémoire sur la position ON

2) Chargement d'un secteur de mémoire dans la mémoire interne du JX-10.

- ① Placer l'interrupteur de protection du JX-10 sur la position OFF
- ② Placer le sélecteur de mémorisation de voix ⑥ sur la position CART.
- ③ Appeler le secteur de mémoire que l'on souhaite copier sur le JX-10.
- ④ Appuyer sur la touche d'écriture ⑩

L'affichage répond de la façon suivante:

REWRITE VOICE

- ⑤ Appuyer sur la touche d'édition PATCH ⑪

WRITE PATCH TO * * * * * * * OK?

A

B

A: interne ou cartouche
B: bloc et numéro du secteur de mémoire sélectionné

- ⑥ Placer le sélecteur de mémorisation de voix sur la position INT
- ⑦ En faisant usage des touches de secteur de mémoire ⑫, affecter le bloc et numéro du secteur de mémoire qui sera le nouvel emplacement du secteur sélectionné à l'étape ③.
- ⑧ Appuyer sur la touche ENTER.
- ⑨ Replacer l'interrupteur de protection de la cartouche de mémoire sur la position ON.

REMARQUE

Lorsqu'un secteur de mémoire est copié de la mémoire interne à la cartouche et vice-versa, les tonalités utilisées pour le secteur de mémoire sont aussi copiées. C'est pourquoi les numéros de tonalité correspondants seront aussi réécrits.

c. Copie d'une tonalité

Il est possible de copier une tonalité de la mémoire interne du JX-10 à la cartouche de mémoire et vice-versa.

1) Sauvegarde d'une tonalité sur la cartouche

- ① Placer l'interrupteur de protection de la cartouche de mémoire sur la position OFF.
- ② Placer le sélecteur de mémorisation de voix ⑥ sur la position INT
- ③ Appeler le secteur de mémoire qui contient la tonalité que l'on souhaite sauvegarder sur la cartouche

* En mode DUAL ou SPLIT, la tonalité dotée du point sera copiée. En mode UPPER WHOLE, c'est la tonalité de la partie supérieure qui sera copiée.

- ④ Appuyer sur la touche d'écriture ⑩

L'affichage répond de la façon suivante:

REWRITE VOICE

- ⑤ Appuyer sur la touche d'édition PATCH ⑪

WRITE TONE TO *** ** OKP

A

B

A: interne ou cartouche

B: numéro de tonalité du secteur de mémoire sélectionné

- ⑥ Placer le sélecteur de mémorisation de voix sur la position CART
- ⑦ En faisant usage des touches de secteur de mémoire ⑫, affecter le nouvel emplacement, c'est à dire le numéro de tonalité, de la tonalité sélectionnée à l'étape ③.
- ⑧ Appuyer sur la touche ENTER
- ⑨ Replacer l'interrupteur de protection de la cartouche de mémoire sur la position ON

2) Copie d'une tonalité de la cartouche dans la mémoire interne du JX-10

- ① Placer l'interrupteur de protection du JX-10 sur la position OFF.
 - ② Placer le sélecteur de mémorisation de voix sur la position CART
 - ③ Appeler le secteur de mémoire qui contient la tonalité que l'on souhaite copier sur le JX-10.
- * En mode DUAL ou SPLIT, la tonalité dotée du point sera copiée. En mode UPPER WHOLE, c'est la tonalité de la partie supérieure qui sera copiée

- ④ Appuyer sur la touche d'écriture **Ⓜ**.

L'affichage répond de la façon suivante:

REWRITE VOICE

- ⑤ Appuyer sur la touche d'édition TONE **Ⓜ**.

WRITE TONE TO *** ** OK?

A

B

A: interne ou cartouche

B: numéro de tonalité du secteur de mémoire sélectionné

- ⑥ Placer le sélecteur de mémorisation de voix sur la position INT.
- ⑦ En faisant usage des touches de secteur de mémoire 20, affecter le nouvel emplacement, c'est à dire le numéro de tonalité, de la tonalité sélectionnée à l'étape ③.
- ⑧ Appuyer sur la touche ENTER.
- ⑨ Replacer l'interrupteur de protection de la cartouche de mémoire sur la position ON.

b. Affichage de fonction

Même en jouant sur la claviers, il est possible de changer l'indication de l'affichage. Trois différents affichages optionnels sont comme suit:

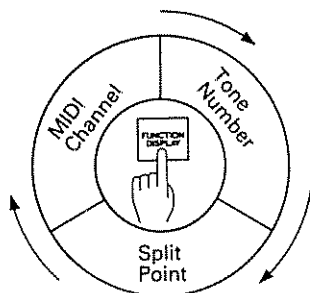
- **Nom de la tonalité:**
Affichage des noms des tonalités en cours d'utilisation.
- **Point de division:**
En mode SPLIT, les points de division des parties supérieures et inférieures du clavier sont affichées.
- **Canal MIDI:**
Affichage du numéro du canal MIDI utilisé

Si l'on souhaite un de ces trois affichages, il suffit d'appuyer sur la touche d'affichage de fonction **F**, et l'affichage change de l'indication habituelle à celui de nom de tonalité, point de division et canal MIDI comme indiqué ci-dessous

Alors que le numéro de tonalité est affiché, le fait de sélectionner une différente tonalité provoque l'affichage du nouveau numéro de tonalité

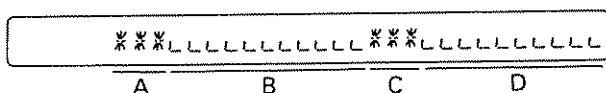
L'affichage de la fonction change si l'on appelle un différent secteur de mémoire

Pour revenir à l'affichage normal, appuyer sur la touche ENTER.



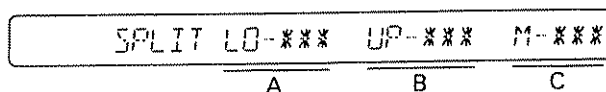
* Pour revenir à l'affichage normal, appuyer sur la touche ENTER

Nom de tonalité:



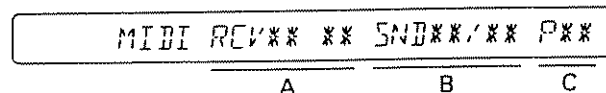
- A: Numéro de tonalité de la partie inférieure
- B: Nom de tonalité de la partie inférieure
- C: Numéro de tonalité de la partie supérieure
- D: Nom de tonalité de la partie supérieure

Point de division



- A: La note la plus haute de la partie supérieure
- B: La note la plus basse de la partie supérieure
- C: Lorsque le point de division est envoyé par MIDI, il sera affiché

Canal MIDI



- A: Numéro de canal MIDI du récepteur (LOWER/UPPER)
- B: Numéro de canal MIDI du transmetteur (LOWER/UPPER)
- C: Canal de secteur de mémoire (Ceci sont affichés quand envoyés par MIDI)

Pour des explications détaillées, se reporter à MIDI en page 56

c. Messages d'erreur

Si l'affichage réagit différemment de ce qui est indiqué dans ce présent manuel (nous appelons ceci un message d'erreur), il est très probable que vous ayez commis une erreur d'exploitation. Voici les différents messages d'erreur du JX-10 et leur explication.

1) **MEMORY PROTECTED**

On a essayé d'écrire en mémoire sans avoir placé l'interrupteur de protection pertinent sur la position OFF. Lorsque le sélecteur de mémorisation de voix du JX-10 est placé sur la position INT, l'interrupteur de protection du JX-10 devrait être placé sur la position OFF. Lorsque le sélecteur est sur la position CART, l'interrupteur de protection de la cartouche devrait être à la position OFF.

2) **INSERT CARTRIDGE**

Lorsque le sélecteur de mémorisation de voix est placé sur la position CART, en d'autres termes si le JX-10 est en mode de mémorisation sur cartouche, ce message d'erreur apparaît si la cartouche n'est pas correctement en place. Retirer la cartouche, puis la remettre en place en prenant soin à l'orienter correctement (avec l'interrupteur de protection vers le haut).

3) **MISMATCH**

Ce message d'erreur apparaît si l'on a essayé d'utiliser la cartouche de mémoire avec le séquenceur pour appeler ou écrire des données de secteur de mémoire ou de tonalité ou vice-versa. Remplacer la cartouche par la cartouche correcte.

Toutefois, si l'on souhaite effacer les données sur la cartouche connectée pour les remplacer par de différentes données, répéter deux fois la procédure d'écriture. L'affichage indiquera MISMATCH la première fois, mais continuer simplement, et l'écriture s'effectuera la seconde fois.

4) **NOT M-64C**

Ce message d'erreur apparaît si l'on a essayé de mémoriser des données de secteur de mémoire et de tonalité dans la M-16C qui ne contient pas la capacité de les stocker. Il suffit de remplacer la cartouche par la M-64C.

5) **SELECT NO. 1-50**

Ce message d'erreur apparaît si l'on a essayé d'attribuer à la tonalité éditée un numéro de tonalité différent d'un numéro de 1 à 50. Les numéros de tonalité de 51 à 100 appartiennent à la mémoire morte, et de ce fait ne peuvent pas être réécrits.

6) **SELECT NO. 1-32**

En utilisant la cartouche de mémoire du JX-8P, ce message d'erreur apparaît si l'on a essayé d'attribuer un numéro de tonalité différent que 1 à 32.

7) **MEMORY FULL**

En écrivant les données du séquenceur, ce message d'erreur apparaît pour annoncer que la mémoire est pleine. Impossible d'écrire plus de données dans la mémoire, ainsi il faut les réduire.

8) **MEMORY ERR**

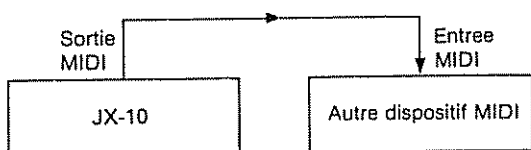
S'il apparaît plusieurs fois, cela signifie que le JX-10 fonctionne mal. Il faut le dépanner dès que possible.

10. MIDI

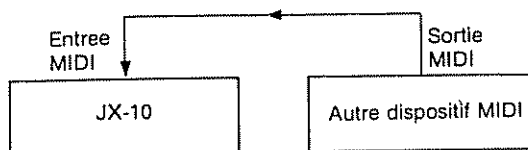
Prière de lire attentivement le livre séparé intitulé "MIDI" avant d'entamer ce chapitre

Le JX-10 peut être installé avec d'autres dispositifs MIDI comme indiqué ci-dessous

1. Pour commander un autre dispositif MIDI avec le JX-10

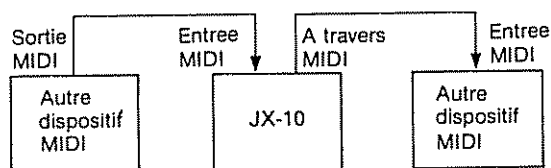


2. Pour commander la JX-10 à l'aide d'un autre dispositif MIDI



* Le signal MIDI qui alimente le connecteur MIDI IN du JX-10 ne ressort pas par le connecteur MIDI OUT.

3. Avec le connecteur THRU



Le JX-10 permet d'écrire des fonctions MIDI avec chaque secteur de mémoire. C'est pourquoi, lorsque le JX-10 commande un autre dispositif MIDI, le fait de changer les secteur de mémoire du JX-10 changera automatiquement les fonctions MIDI pertinentes, servant à la transmission. En d'autres termes, certaines fonctions MIDI constituent des facteurs des secteurs de mémoire.

a. Réception et transmission de messages MIDI

1) Réglage des canaux MIDI

La fonction MIDI du JX-10 permet de régler deux différents canaux séparément, pour les parties supérieures et inférieures.

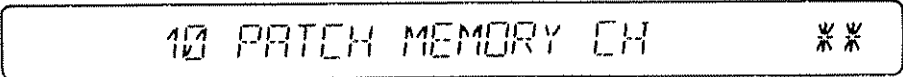
Même si des canaux différents sont affectés aux parties supérieures et inférieures, en mode de clavier double (DUAL), les messages d'activation/désactivation de note (Note ON/OFF) seront envoyés au canal MIDI affecté à la partie supérieure. Le canal MIDI affecté à la partie inférieure est ignoré. De même, lorsque le clavier est en mode de clavier entier inférieur (LOWER WHOLE), ces messages affecteront la partie inférieure. En mode de clavier divisé, les parties supérieures et inférieures seront jouées indépendamment, avec les messages envoyés à chaque canal MIDI.

Les messages de changement de programme servent au changement du numéro de tonalité. Ainsi, si deux différents canaux MIDI sont réglés séparément pour les parties supérieures et inférieures, la tonalité de chaque partie en sera aussi changée séparément.


Les messages de changement de programme peuvent aussi altérer les secteurs de mémoire. Ceci sera traité en détail sous "Sélection d'un secteur de mémoire avec un changement de programme MIDI".

① Appuyer sur la touche d'édition MIDI .

Le témoin correspondant s'allume, et l'affichage indique la fonction MIDI sélectionnée auparavant.



10 PATCH MEMORY CH **

A ce stade là, se servir des touches numériques  pour désigner le numéro de la fonction MIDI que l'on souhaite changer. Dans ce cas, il s'agit du canal MIDI 2 pour la partie supérieure, donc le numéro est 2, 0.

② Appuyer sur 2, 0 et la touche numérique ENTER.

③ En utilisant le bouton α , changer le numéro du canal MIDI.

Pour régler le canal MIDI pour la partie inférieure, enfoncer 3, 0 et ensuite ENTER de l'étape ②.

Les canaux MIDI que l'on vient de régler de cette façon seront effacés de la mémoire du JX-10 si l'on ne suit pas la démarche d'écriture ci-dessous.

Ecriture

- ① Placer l'interrupteur de protection du JX-10 sur la position OFF.
- ② Appuyer sur la touche WRITE **10**, puis sur la touche ENTER.

WRITTEN MIDI

L'affichage répond comme ci-dessus, puis revient à l'indication du secteur de mémoire.

- ③ Replacer l'interrupteur de protection du JX-10 sur la position ON.

2) Sélection d'un secteur de mémoire avec un changement de programme MIDI.

Il est possible de sélectionner un secteur de mémoire à l'aide des messages de changement de programme MIDI. Dans ce cas, un canal MIDI différent de ceux utilisés pour la partie supérieure et inférieure est disponible. Ceci s'avère très utile lorsqu'on utilise le JX-10 avec un ordinateur; il est ainsi possible de changer les tonalités de la partie supérieure et inférieure en faisant usage des canaux correspondants et de changer les secteurs de mémoire avec le troisième canal (Canal pour secteur de mémoire)

- * Le JX-10 a été spécialement conçu pour ne pas produire de son lorsqu'on change de secteur de mémoire. Ceci permet d'assourdir le bruit qui serait autrement audible. Si l'on ne désire pas couper le son, il suffit de changer de tonalité au lieu de changer de secteur de mémoire. Ainsi, il sera possible d'appeler le son de son choix sans provoquer du tout de silence

Si l'on affecte les mêmes canaux au secteur de mémoire et à la partie supérieure, le changement de programme du canal MIDI peut changer les secteurs de mémoire. Toutefois, dans ce cas, les numéros de tonalité de la partie supérieure ne peuvent pas être changés.

Seulement lorsque le canal MIDI inférieur est différent de celui attribué à la partie supérieure, les numéros de tonalité de la partie inférieure peuvent être changés.

Pour régler le canal MIDI affecté à un secteur de mémoire, appeler le numéro de fonction 10 avec les touches numériques et régler le numéro de canal (1 à 16, OFF) avec le bouton α . Sélectionner OFF s'il n'est pas nécessaire de changer les secteurs de mémoire avec le changement de programme.

3) Fonction de mise en/hors de changement de programme

La fonction de mise en/hors service de changement de programme permet de choisir si l'on veut utiliser le changement de programme. Il est possible de régler indépendamment la mise en/hors service pour la partie supérieure et inférieure.

Appeler la partie supérieure ou inférieure avec le numéro correspondant (21 pour la partie supérieure, 31 pour la partie inférieure), puis sélectionner ON ou OFF avec le bouton α

4) Autres fonctions MIDI

Les fonctions MIDI suivantes peuvent être activées/désactivées avec le bouton α .

- **Après-touche**
Supérieur Numéro 22
Inférieur Numéro 32
- **Effect de hauteur**
Supérieur Numéro 24
Inférieur Numéro 34
- **Modulation**
Supérieur Numéro 25
Inférieur Numéro 35
- **Portamento**
Supérieur Numéro 26
Inférieur Numéro 36
- **Soutient**
Supérieur Numéro 27
Inférieur Numéro 37
- **Volume**
Supérieur Numéro 28
Inférieur Numéro 38

Il est possible de régler la présence/absence de volume avec le bouton α , mais si l'on sélectionne le volume MIDI avec la commande d'affectation, le volume sera activé.

• Exclusivité du système

Ce message n'est pas affecté par le réglage du canal. L'appeler en lui attribuant le numéro de fonction 11, puis l'activer/désactiver avec le bouton α

- **Local**
Supérieur Numéro 23
Inférieur Numéro 33

Normalement, cette fonction devrait être activée (ON). Sur OFF, la section clavier est séparée de la section synthétiseur. C'est pourquoi, aucun son n'est provoqué par les messages envoyés par le connecteur MIDI OUT. La section synthétiseur du JX-10 est activée par les messages en provenance de MIDI IN.

- * Pour attribuer le numéro de fonction d'un message MIDI, la bouton α peut être utilisé au lieu des touches numériques. Après avoir enfoncé les touches MIDI, puis PARAM, faire tourner la bouton α , et la fonction apparaissant à l'affichage changera dans l'ordre. Lorsque la fonction que l'on souhaite éditer apparaît à l'affichage, appuyer sur la touche d'édition VALUE, puis changer la valeur avec le bouton α . Toutefois, pour continuer l'édition d'autres fonctions, s'assurer d'enfoncer la touche PARAM, puis d'appeler la fonction souhaitée avec le bouton α .
- * Pour annuler le mode d'édition de fonction MIDI, il suffit d'appuyer sur la touche d'édition MIDI **1**.

b. Fonctions MIDI disponibles pour un secteur de mémoire

La fonction MIDI indiquée dans la table suivante peut être écrite en mémoire en tant que facteur de secteur de mémoire. L'on peut souhaiter, toutefois, que le JX-10 envoie les messages MIDI au récepteur sans être affecté par le réglage MIDI des secteurs de mémoire. Dans ce cas, il est possible de désactiver les fonctions MIDI dans un secteur de mémoire. La démarche à accomplir est identique à celle de l'édition d'un secteur de mémoire.

Canal MIDI supérieur	61
Canal MIDI inférieur	62

61 UP MIDI CH SEND ***

62 LO MIDI CH SEND ***

1
to
16
OFF

Ces facteurs permettent de sélectionner les numéros de 1 à 16 ou OFF, séparément pour la partie supérieure ou inférieure.

Changement de programme supérieur	63
Changement de programme inférieur	64

63 UP PROG CHANGE SEND ***

64 LO PROG CHANGE SEND ***

1
to
128
OFF

Ces facteurs permettent de sélectionner les changements de programme de 1 à 128 ou OFF, séparément pour la partie supérieure ou inférieure.

Volume supérieur	65
Volume inférieur	66

65 UPPER VOLUME SEND ***

66 LOWER VOLUME SEND ***

00
to
99
OFF

Ces facteurs permettent la transmission des messages de volume pour la commande de changement effectué séparément sur les canaux MIDI, sélectionnés par la partie supérieure et inférieure.

Mode de clavier 57

57 MIDI KEY MODE *****

UPPER,
LOWER,
SPLIT,
OFF

Point de division 58

58 MIDI SPLIT POINT ***

1E
to
7G

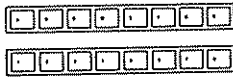
Ce facteur permet de sélectionner les modes UPPER, LOWER, SPLIT, LAYER ou OFF indépendamment du mode de clavier déterminé sur le JX-10. Le mode UPPER envoie au clavier du JX-10 des renseignements sur le canal MIDI sélectionné pour la partie supérieure. De la même façon, le mode LOWER envoie des informations concernant le canal inférieur. Le mode SPLIT envoie les informations séparément aux parties supérieures et inférieures au point de division déterminé avec le numéro 68. Le mode LAYER envoie l'ensemble des informations aux deux canaux, le canal supérieur et inférieur. Sur OFF, aucune information n'est envoyée avec la fonction MIDI, mais sera envoyée par le mode de clavier réglé sur le JX-10.

Ce facteur 68 permet de déterminer le point de division, lorsque le point de division est sélectionné au numéro 67. Le régler avec le numéro de l'octave et le nom de la note de 1E à 7G.

TABLE D'EXPLOITATION DU JX-10

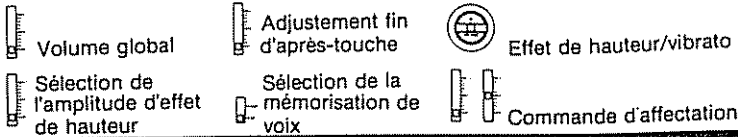
A. Sélection d'un secteur de mémoire

Page 11



B. Réglages

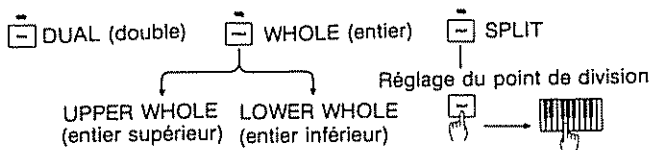
Page 12



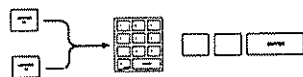
C. Edition rapide d'un secteur de mémoire

Page 16

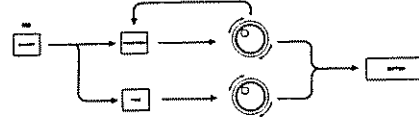
1. Mode de clavier



2. Numéro de tonalité



3. Effet de poursuite



D. Commande d'affectation

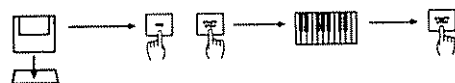
Page 14



E. Séquenceur (avec cartouche de mémoire)

Page 21

1. Enregistrement

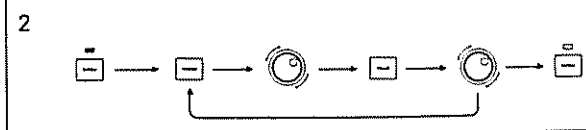
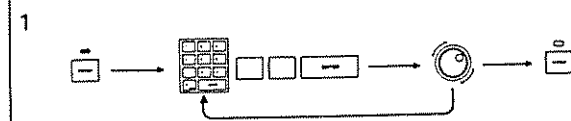


2. Reproduction



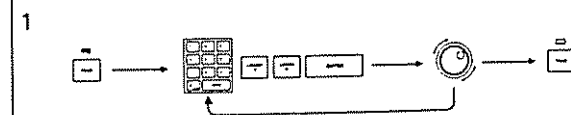
F. Edition d'un secteur de mémoire

Page 24

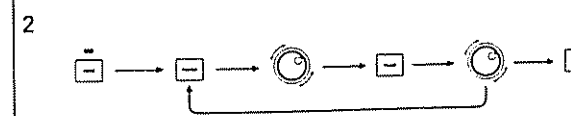


G. Edition d'une tonalité

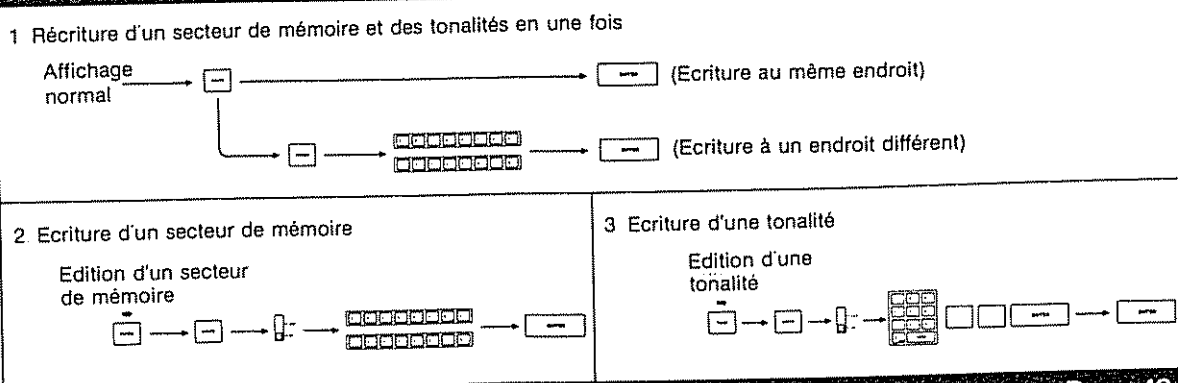
Page 31



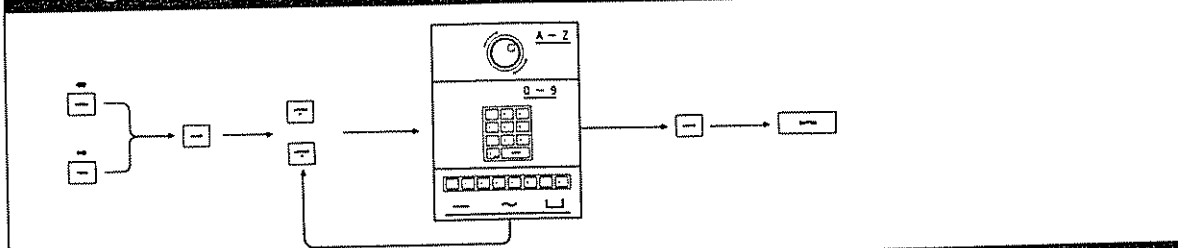
3. Rappel d'une tonalité



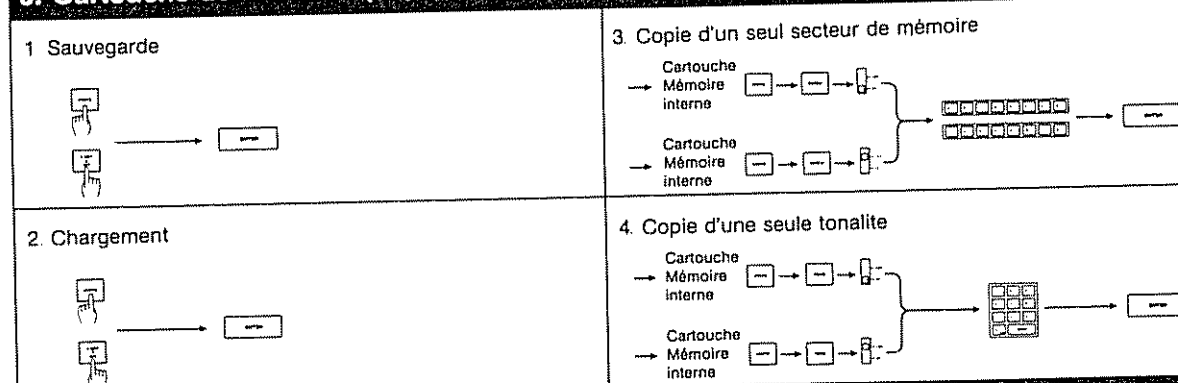
H. Ecriture Page 41



I. Désignation Page 43



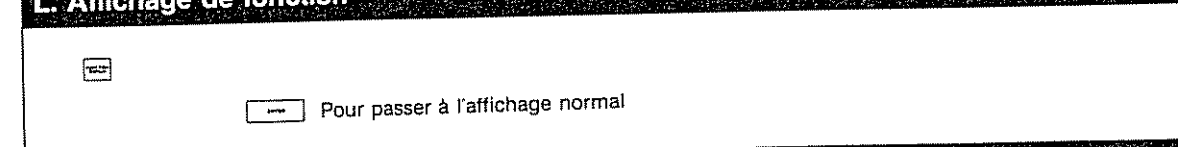
J. Cartouche de mémoire (copie) Page 47



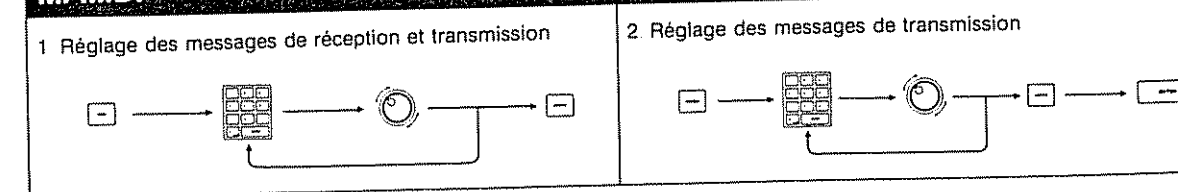
K. Syntonisation Page 53



L. Affichage de fonction Page 54



M. MIDI Page 56



MODELE **JX-10 SYNTHETISEUR POLYPHONIQUE A 12 VOIX**

Date: 19 fév 1986

Version: 1 00

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Fondamental Canal	Implicite Changé	UP:1-16 LO:1-16 UP:1-16 LO:1-16	UP:1-16 LO:1-16 LO:1-16 LO:1-16	mémorisé
Mode	Implicite Messages Altéré	Mode 3 OMNI OFF, POLY *****	Mode 3 X	mémorisé
Note Numéro	Voix réelle	28 - 103 *****	0 - 127 21 - 108	
Vélocité	Note ON Note OFF	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> 9n v=0	<input type="radio"/> v=1-127 <input checked="" type="radio"/>	
Après-touche	Clavier Canal	X <input type="radio"/>	X *	
Effet de hauteur		*	* 2/3/4/7 Demi	Définition de 8 bits
Commande Changement	1 5 7 64 65	* <input type="radio"/> * * *	* <input type="radio"/> * * *	Modulation Durée de portamento Volume Interrupteur d'effet de soutien Sélecteur d'effet de portamento
Changement de programme True #		* 0-99 (0-127) *****	* 0-99 (0-127) 0-99 (0-127)	**
Exclusivité de système		*	*	
Systeme commun	Position de mélodie Sélection de mélodie Accord	X X X	X X X	
Minuterie du système	Commandée par horloge	<input type="radio"/> Lorsque la cartouche du séquenceur est installée <input type="radio"/>	X X	
Messages auxiliaires	Local ON/OFF Toutes les notes sur Sens actif OFF Réinitialisation	X <input type="radio"/> X X	<input type="radio"/> <input type="radio"/> (123-127) X X	Réglage implicite sur ON
Remarques		* Peut être réglé manuellement sur O ou X et mémorisé ** Comme numéro de tonalité: 0 à 99 (100 à 127 ignoré si reçu) Comme numéro de secteur: 0 à 127 Comme numéro de programme optionnel (transmis seulement): 9 à 127 Voir chaque remarque sur l'application pour les détails		

Mode 1 . OMNI ON POLY

Mode 2 : OMNI ON MONO

 . Oui

Mode 3 . OMNI OFF POLY

Mode 4 . OMNI OFF MONO

X : Non

MODEL JX-10 MIDI Implementation

Date : Feb 19 1986
Version : 1.00

1 TRANSMITTED DATA

Status	Second	Third	Description
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note OFF kkkkkkk = 28 - 103
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note ON kkkkkkk = 28 - 103 vvvvvvv = 1 - 127
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Modulation vvvvvvv = 0 - 127
1011 nnnn	0000 0101	0vvv vvvv	Portamento time vvvvvvv = 0 - 127
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume vvvvvvv = 0 - 127
1011 nnnn	0100 0000	0111 1111	Hold ON
1011 nnnn	0100 0000	0000 0000	Hold OFF
1011 nnnn	0100 0001	0111 1111	Portamento ON
1011 nnnn	0100 0001	0000 0000	Portamento OFF
1100 nnnn	0ppp pppp		Program Change ppppppp = 0 - 99 (0 - 127)
1101 nnnn	0vvv vvvv		Channel After Touch vvvvvvv = 0 - 127
1110 nnnn	0vvv vvvv	0vvv vvvv	Pitch Bender Change
1111 nnnn	0111 1011	0000 0000	ALL NOTES OFF
1111 nnnn	0111 1100	0000 0000	OMNI OFF
1111 nnnn	0111 1111	0000 0000	POLY ON
1111 1000			Timing clock
1111 1010			Start
1111 1100			Stop

Notes :

Normally, transmitting channel depends on UPPER/LOWER CHANNEL and KEY MODE. If MIDI SEND OPTION UPPER/LOWER CHANNEL and MIDI SEND OPTION KEY MODE is set, channels are followed to its settings.

- *1 Transmitted if the corresponding function switch is ON
 - *2 a When 'C1' or 'C2' slider is assigned as VOLUME, and moved : The value is transmitted if the corresponding function switch is ON.
 - b When PATCH # is changed : MIDI SEND OPTION VOLUME is transmitted if it was set.
 - *3 a When TONE # is changed : TONE # is transmitted if the corresponding function switch is ON
ppppppp = 0 - 99 : TONE No 1 - 100
 - b When PATCH No. is changed : TONE # for new PATCH is transmitted. (See note a.) If OPTION PROGRAM CHANGE NUMBER is set, the Number is transmitted instead of TONE #.
ppppppp = 0 - 127 : PROGRAM CHANGE NUMBER 1 - 128
- If PATCH MEMORY CHANNEL is set, PATCH # is transmitted to PATCH MEMORY CHANNEL, after transmitting TONE # (or OPTION PROGRAM CHANGE NUMBER)
ppppppp = 0 - 63 : Internal Memory PATCH A1 - H8
64 - 127 : Cartridge Memory PATCH A1 - H8
- *4 When all keys on the keyboard are released, this message is sent
 - *5 When power is first applied while MIDI button being held down, these messages are transmitted for all channels (1-16)
 - *6 When the CARTRIDGE - that stores sequence data - is set

2 RECOGNIZED RECEIVE DATA

Status	Second	Third	Description
1000 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note OFF, velocity ignored
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note OFF kkkkkkk = 0 - 127 (21 - 108) *1
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note ON kkkkkkk = 0 - 127 (21 - 108) *1 vvvvvvv = 1 - 127
1011 nnnn	0000 0001	0vvv vvvv	Modulation vvvvvvv = 0 - 127
1011 nnnn	0000 0101	0vvv vvvv	Portamento time vvvvvvv = 0 - 127
1011 nnnn	0000 0111	0vvv vvvv	Volume vvvvvvv = 0 - 127
1011 nnnn	0100 0000	01xx xxxx	Hold ON
1011 nnnn	0100 0000	00xx xxxx	Hold OFF
1011 nnnn	0100 0001	01xx xxxx	Portamento ON
1011 nnnn	0100 0001	00xx xxxx	Portamento OFF
1100 nnnn	0ppp pppp		Program Change vvvvvvv = 0 - 127 (0 - 99) *2, *3
1101 nnnn	0vvv vvvv		Channel After Touch vvvvvvv = 0 - 127
1110 nnnn	0vxx xxxx	0vvv vvvv	Pitch Bender Change
1011 nnnn	0111 1010	0000 0000	Local OFF
1011 nnnn	0111 1010	0111 1111	Local ON
1011 nnnn	0111 1011	0000 0000	ALL NOTES OFF

Notes :

- All messages except PATCH# (Program Change) are received from UPPER and/or LOWER CHANNEL according to KEY MODE
- *1 Note numbers outside of the range 21 - 108 are transposed to the nearest octave inside this range
- *2 Received if the corresponding function switch is ON
- *3 a When PATCH MEMORY CHANNEL is OFF : Received as TONE # if the corresponding function switch is ON
ppppppp = 0 - 99 : TONE No 1 - 100
- b When PATCH MEMORY CHANNEL is set : Received as PATCH #, from PATCH MEMORY CHANNEL.
ppppppp = 0 - 63 : Internal Memory PATCH A1 - H8
64 - 127 : Cartridge Memory PATCH A1 - H8

3 HANDSHAKING COMMUNICATION

- * How to enter to 'DUMP' or 'LOAD' mode :
1 Press both MIDI and WRITE button.
2 Select DUMP or LOAD by ALPHA-DIAL, then press ENTER

* Exclusive messages are transmitted and received if SYSTEM EXCLUSIVE (MIDI FUNCTION #11) is ON

3 1 Message type

3 1 1 Want to send a file (WSF)

Byte	Description
a 1111 0000	Exclusive status
b 0100 0001	Roland ID #
c 0100 0000	Operation code = WSF
d 0000 nnnn	Unit # = UPPER MIDI basic channel, nnnn = 0 - 15 where nnnn + 1 = channel #
e 0010 0100	Format type (JX-10)
f 0fff ffff	File name (1 byte)
g 0aaa aaaa	Check sum
h 1111 0111	End of System Exclusive

3 1 2 Request a file (RQF)

Byte	Description
a 1111 0000	Exclusive status
b 0100 0001	Roland ID #
c 0100 0001	Operation code = RQF
d 0000 nnnn	Unit # = UPPER MIDI basic channel, nnnn = 0 - 15 where nnnn + 1 = channel #
e 0010 0100	Format type (JX-10)
f 0fff ffff	File name (1 byte)
g 0aaa aaaa	Check sum
h 1111 0111	End of System Exclusive

Notes :

*1 There are two kinds of file names as shown below

Byte	Description
f 0001 0110	Memory Cartridge M-16C
f 0110 0100	Memory Cartridge M-64C

*2 Summed value of the byte of file name and the check sum must be 0 (7bits)

3 1 3 Data (DAT)

Byte	Description
a 1111 0000	Exclusive status
b 0100 0001	Roland ID #
c 0100 0010	Operation code = DAT
d 0000 nnnn	Unit # = UPPER MIDI basic channel, nnnn = 0 - 15 where nnnn + 1 = channel #
e 0010 0100	Format type (JX-10)
f 0000 tttt	CARTRIDGE MEMORY data (repeated 256 times = 128 bytes)
g 0aaa aaaa	Check sum
h 1111 0111	End of System Exclusive

Notes :

*1 CARTRIDGE MEMORY data is sent in four-bit nibbles

*data format

CRTRIDGE MEMORY data	send data
byte	byte
1 aaan bbbb	1 0000 aaaa
	2 0000 bbbb
2 cccc dddd	3 0000 cccc
	4 0000 dddd

*2 Summed value of the all bytes in data and the check sum must be 0 (7bits)

3 1 4 Acknowledge (ACK)

Byte	Description
a 1111 0000	Exclusive status
b 0100 0001	Roland ID #
c 0100 0011	Operation code = ACK
d 0000 nnnn	Unit # = UPPER MIDI basic channel, nnnn = 0 - 15 where nnnn + 1 = channel #
e 0010 0100	Format type (JX-10)
f 1111 0111	End of System Exclusive

3 1 5 End of file (EOF)

Byte	Description
a 1111 0000	Exclusive status
b 0100 0001	Roland ID #
c 0100 0101	Operation code = EOF
d 0000 nnnn	Unit # = UPPER MIDI basic channel.nnnn = 0 - 15 where nnnn + 1 = channel #
e 0010 0100	Format type { JX-10 }
f 1111 0111	End of System Exclusive

3 1 6 Communication error (ERR)

Byte	Description
a 1111 0000	Exclusive status
b 0100 0001	Roland ID #
c 0100 1110	Operation code = ERR
d 0000 nnnn	Unit # = UPPER MIDI basic channel.nnnn = 0 - 15 where nnnn + 1 = channel #
e 0010 0100	Format type { JX-10 }
f 1111 0111	End of System Exclusive

3 1 7 Rejection (RJC)

Byte	Description
a 1111 0000	Exclusive status
b 0100 0001	Roland ID #
c 0100 1111	Operation code = RJC
d 0000 nnnn	Unit # = UPPER MIDI basic channel.nnnn = 0 - 15 where nnnn + 1 = channel #
e 0010 0100	Format type { JX-10 }
f 1111 0111	End of System Exclusive

3 2 Sequence of communication

3 2 1 In the 'Dump' mode

this unit	message	objective unit
-----	-----	-----
	WSF -----	
	<----- ACK or { RQF }	
	DAT -----	
	<----- ACK	
	:	
	DAT -----	
	<----- ACK	
	EOF -----	
	<----- ACK	

3 2 2 In the 'Load' mode

this unit	message	objective unit
-----	-----	-----
	RQF -----	
	{ <----- WSF	
	ACK ----- }	
	<----- DAT	
	ACK -----	
	:	
	<----- DAT	
	ACK -----	
	<----- EOF	
	ACK -----	

Notes :

- * This unit sends RJC and the sequence is discontinued when it receives ERR or detects some error
- * This unit sends RJC when the sequence is discontinued manually
- * This unit stops the sequence if unit receives RJC
- * IF the CARTRIDGE is M-16C, then DAT message repeats 16 times.
IF the CARTRIDGE is M-64C, then DAT message repeats 64 times

5 SPECIFICATIONS

Le JX-10 est un synthétiseur polyphonique à 12 voix avec dynamique et après-touche

Clavier: 76 touches

Mémoire:

a: Mémoire à secteurs

Mémoire interne: 64 secteurs de mémoire
Cartouche de mémoire: 64 secteurs de mémoire

b: Tonalités

Présélectionnées: 50 tonalités
Mémoire interne: 50 tonalités
Cartouche de mémoire: 50 tonalités

c: Données du séquenceur

(en utilisant la cartouche de mémoire fournie M-16C ou M-64C

M-16C: 400 notes env.
M-64C: 1600 notes env

Fonctions d'édition

Facteurs des secteurs de mémoire
Paramètres des tonalités
Fonctions MIDI
Fonctions de désignation
Fonction de syntonisation globale

7. Panneau avant

Interrupteurs du panneau

Touches numériques (0 à 9, ENTER)
Sélecteurs de secteur de mémoire (A à H, 1 à 8)
Touches d'effet de poursuite (ON/OFF, FUNCTION, TIME)
Touches du séquenceur (FUNCTION, START/STOP, REC)
Touches d'affectation de commande (PEDAL SWITCH, C1, C2)
Touches de mode de clavier (WHOLE, DUAL, SPLIT)
Touches d'édition (PALCH, TONE, MIDI, PARAM, VALUE, NAME)
Affichage de fonction
Touche de rappel
Touche de sélection de clavier supérieur/inférieur (ou curseur vers le haut/bas)
Touche de copie
Touche d'écriture
Touche de syntonisation globale

Réglages

Levier d'effet de hauteur
Sélecteur d'amplitude d'effet de hauteur
Sélecteur de mémorisation de voix
Affectation de commande
Ajustement fin d'après-touche
Volume

Affichage

32 chiffres, indicateur fluorescent

Support de cartouche de mémoire

Compatible avec M-16C ou M-64C

Panneau arrière

Prise de sortie mélangée
Prise de sortie en parallèle x 4
Prise de casque d'écoute
Interrupteur de niveau de sortie
Prise de pédale de soutien
Prise d'affectation de commande
Connecteur MIDI x 3
Connecteur de programmeur
Interrupteur de protection
Interrupteur d'alimentation

Dimensions

1186(l) x 375(p) x 101(h) mm
46 11/16 x 14 3/4 x 4 pouces

Poids: 14 kg/30 livres 14 onces

Consommation: 28W

Accessoires

Cordon de connexion x 2
Cartouche de mémoire
M-16C x 1
M-64C x 1
Carte d'édition
Repos musical
Mode d'emploi
Guide MIDI intitulé "MIDI"

OPTIONS

Programmeur PG-800
Pédale d'expression EV-5
Interrupteur à pédale DP-6, DP-2
Cartouche de mémoire M-16C, M-64C
Boîte de transport