BOSS

JS-5 JamStation

BACKING MACHINE WITH AUDIO TRACK

Mode d'emploi

Merci et félicitations pour votre choix de la JamStation JS-5 BOSS.

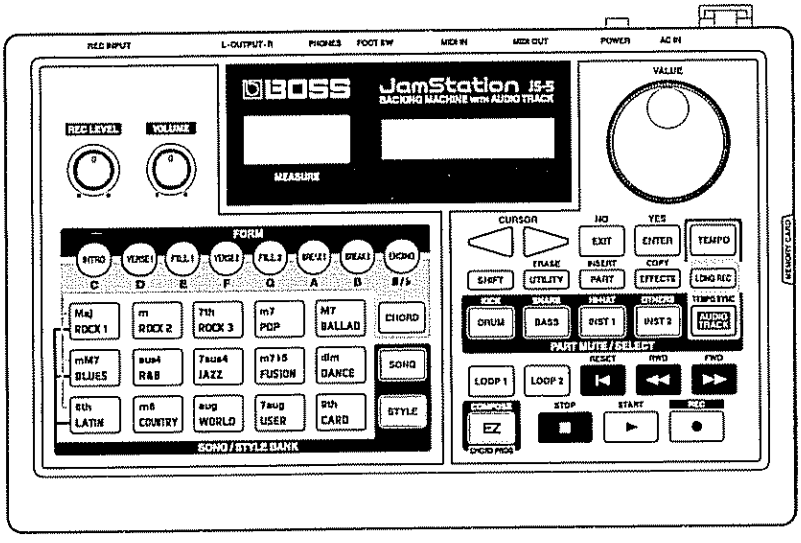
Avant d'utiliser cette unité, lisez attentivement les sections intitulées:

- **CONSIGNES DE SECURITE (pages 2–3)**
- **REMARQUES IMPORTANTES (pages 10–11)**

Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de l'appareil.

De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvel appareil, ce mode d'emploi doit être lu dans sa totalité. Il doit ensuite être conservé à disposition pour référence ultérieure

Copyright © 2000 BOSS CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme que ce soit sans la permission écrite de BOSS CORPORATION.



CONSIGNES DE SECURITÉ

INSTRUCTIONS POUR LA PREVENTION D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE OU BLESSURE

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

⚠ **AVERTISSEMENT**	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
⚠ **PRECAUTION**	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas d'emploi incorrect de l'unité. * Les dommages matériels se réfèrent aux dommages ou autres effets négatifs causés au lieu d'utilisation et à tous ses éléments, ainsi qu'aux animaux domestiques.

A propos des symboles

⚠	Le symbole △ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des précautions générales, des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger.
⊘	Le symbole ⊘ prévient l'utilisateur des interdits. Ce qui ne doit spécifiquement pas être fait est indiqué dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que l'unité ne doit jamais être démontée.
●	Le symbole ● alerte l'utilisateur de ce qui doit être fait. Ce qui doit être fait est indiqué par l'icône contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cette unité, veillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi.

- N'ouvrez pas l'unité et n'accomplissez aucune modification interne.

- N'essayez pas de réparer l'unité, ni de remplacer ses éléments internes (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour cela). Faites faire toute intervention par votre revendeur ou un service de maintenance qualifié.

- N'utilisez pas et ne stocker pas l'unité dans des lieux:
  - Sujets à des températures extrêmes (comme au soleil dans un véhicule fermé, près d'un conduit de chauffage ou encore sur un appareil de chauffage)
  - Moites (salles de bains, buanderies, sur des sols mouillés)
  - Humides
  - Exposés à la pluie
  - Poussiéreux
  - Sujets à de hauts niveaux de vibration.

- Assurez-vous que l'appareil soit toujours placé sur un plan sûr et stable. Ne le posez jamais sur un stand incliné et qui pourrait basculer.

- N'utilisez que l'adaptateur secteur fourni avec cette unité. Assurez-vous que la tension électrique de votre installation correspond bien à celle indiquée sur l'adaptateur. D'autres adaptateurs peuvent employer une polarité différente ou bien être conçus pour une autre tension et leur emploi pourrait causer mauvais fonctionnements, dommages ou chocs électrique.

⚠AVERTISSEMENT

- Evitez d'endommager le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas excessivement, ne marchez pas dessus, ne placez aucun objet lourd dessus, tc. Un cordon endommagé peut facilement devenir la cause d'un choc ou d'un incendie!

- Cette unité, seule ou en combinaison avec un ampli et des écouteurs ou des enceintes, peut produire des niveaux sonores risquant d'entraîner une perte auditive permanente. Ne l'employez pas durant de longues périodes à fort niveau de volume ni à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte auditive ou des bourdonnements d'oreille, cessez immédiatement toute utilisation et consultez un spécialiste de l'audition.

- Ne laissez aucun objet (élément inflammable, pièce, épingle, etc.) ou liquide d'aucune sorte (eau, soda, etc.) pénétrer dans l'unité.

- Eteignez immédiatement l'unité, débranchez de la prise murale l'adaptateur et contactez le SAV de votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié lorsque :
  - L'adaptateur, le cordon d'alimentation ou la fiche ont été endommagés
  - Des objets sont tombés dans l'unité ou du liquide s'est répandu à l'intérieur
  - L'unité a été exposée à la pluie (ou d'une façon ou d'une autre a été mouillée)
  - L'unité ne semble pas fonctionner normalement ou montre une altération de ses performances.

⚠AVERTISSEMENT

- Dans les maisons où vivent de petits enfants, un adulte doit veiller à ce que l'enfant puisse suivre les règles d'emploi sans danger de l'unité



- Protégez l'unité des chocs violents. (ne la laissez pas tomber)



- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres unités. Soyez particulièrement attentif avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la multiprise. Une demande excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion



- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez votre revendeur ou un service de maintenance qualifié.



⚠ PRECAUTIONS

- L'unité et l'adaptateur secteur doivent être placés de façon à ce que leur position n'interfère pas avec leur propre ventilation.



- Saisissez toujours la fiche ou le corps de l'adaptateur secteur lors du branchement au secteur ou à l'unité.



- Si l'appareil doit resté inutilisé durant une longue période, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise murale.



- Evitez de pincer cordons et câbles. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants.



- Ne montez jamais sur l'unité et ne la surchargez d'aucun objet lourd.



- Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou le débranchez d'une prise murale ou de ses unités.



- Avant de déplacer l'unité, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale et débranchez tous les câbles des autres appareils externes



- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.



- Si la foudre est annoncée dans la région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.



Table des matières

■ Fonctions principales 9

■ REMARQUES IMPORTANTES 10

■ Nom et fonctions des parties 12

Face avant 12

Face arrière 14

Quelques conventions utilisées dans ce manuel 15

Prise en main

■ Préparation au jeu 16

■ Essayons de jouer quelques sons 20

■ Créons un morceau 33

■ Changement de la façon dont un morceau est reproduit 44

■ Enregistrons une interprétation à la guitare 49

■ Chapitre 1 Survol de la JS-5 55

A propos des morceaux 55

A propos des styles 55

A propos des parties 55

A propos des pistes 55

A propos des motifs Forms 55

A propos des styles et des conversions d'accord 56

A propos de la création d'un morceau utilisateur (User Song) 56

A propos de la création de styles User 56

A propos de la mémoire 57

A propos du changement des données 57

A propos des procédures de changement de réglages 58

Changement de page 58

Comment utiliser [CURSOR] et [VALUE] 58

■ Chapitre 2 reproduction d'un morceau 59

Pour sauvegarder les réglages modifiés 59

Reproduction d'un morceau 59

Changement du tempo 60

Changement de la tonalité 60

Ajout d'un décompte 60

Affichage de la progression d'accords 61

Jeu avec une progression d'accords différente 61

Reproduction avec un autre style 61

Reproduction avec des Forms que vous avez sélectionnés vous-même 62

Reproduction avec des accords que vous programmez vous-même 62

Neutralisation du son d'une partie spécifique 63

Neutralisation d'un son de percussion spécifique 63

reproduction de plusieurs morceaux à la chaîne (Song Chain) 64

Saut à la dernière mesure du morceau 64

■ Chapitre 3 Composition de morceaux avec EZ Compose 65

■ Chapitre 4 Création de morceaux utilisateur 66

Sélection de la destination de l'enregistrement 66

Sélection d'un style 66

Sélection d'une piste d'enregistrement 66

Quand il n'y a pas de donnée dans la destination de l'enregistrement 66

Enregistrement de motifs Forms 67

Enregistrement en temps réel 67

Enregistrement pas à pas 67

Ajout de Fill-ins et Breaks 68

Effacement de motifs Forms 69

Copie de motifs Forms 69

Enregistrement de la progression d'accords 70

Enregistrement en temps réel 70

Enregistrement pas à pas 71

Effacement des accords 73

Copie d'accord 73

Emploi d'un morceau Preset comme base de création d'un nouveau morceau 73

Nommer le morceau 74

■ Chapitre 5 Edition de morceaux (Songs) 75

Effacement de motifs Forms 75

Effacement d'accords 75

Effacement conjoint des motifs Forms et des accords 76

Copie des motifs Forms 77

Copie de progression d'accords 78

Copie conjointe de motifs Forms et de progressions d'accords 79

Suppression de mesures 80

Insertion de mesures 80

Suppression d'un morceau entier/Suppression des données d'une piste spécifique 81

Copie d'un morceau entier 82

■ Chapitre 6 Réglage de la balance entre parties 83

Pour sauvegarder les réglages modifiés 83

Réglage du volume de chaque partie 83

Changement du panoramique de chaque partie 84

Changement de la quantité de chorus et reverb appliqué à chaque partie 84

■ Chapitre 7 Changement des réglages d'effet 86

Pour sauvegarder les réglages modifiés 86

Changement des réglages de reverb 86

Changement des réglages de chorus 87

Emploi des effets par insertion 88

Sélection de la partie utilisée avec les effets par insertion 88

Sélection du type 88

Changement des réglages pour chaque type 89

■ Chapitre 8 Changement des instruments de jeu 109

Pour sauvegarder les réglages modifiés 109

Changement des instruments en partie batterie (Drum) 109

Changements des instruments en partie basse (Bass) 110

Changements des instruments en partie INST 110

■ Chapitre 9 Enregistrement de votre interprétation 111

Notes 111

Avant l'enregistrement 111

A propos de la durée d'enregistrement 111

Sélection de l'entrée d'enregistrement 111

Sélection de la qualité audio 112

Contrôle de la durée d'enregistrement disponible 112
Réglages de décompte (Count-In) 112
Procédures d'enregistrement (nouveaux enregistrements) 112
Reproduction 113
Refaire l'enregistrement (Ré-enregistrement) 113
Suppression des données enregistrées 114
Emploi de la JS-5 comme répétiteur 115
Confirmation du tempo utilisé pour l'enregistrement 115

■ Chapitre 10 Différentes techniques de jeu 116

Reproduction répétitive d'un morceau (jeu en boucle) 116
Déterminer une boucle alors que l'interprétation est stoppée 116
Comment faire reproduire les boucles 116
Emploi d'une pédale commutateur pour lancer/arrêter la reproduction 117
Comment connecter la pédale commutateur 117
réglage des fonctions de la pédale 117

■ Chapitre 11 Création de styles User 119

A noter pour créer des styles User 119
A propos du mode d'arrangement 119
Préparation à l'enregistrement 120
Procédure d'enregistrement 120
Suppression d'un style User/Suppression des données d'un motif Form spécifié 122
Copie de motifs Forms 122
Effacement de parties 123
Copie de styles 123
Nommer le style 124

■ Chapitre 12 Emploi des cartes mémoire 125

Maniement des cartes mémoire 125
Initialisation de la carte mémoire 125
Sauvegarde de tous les réglages de la JS-5 sur carte 126
Rappel dans la JS-5 des fichiers Backup sauvegardés sur une carte 127
Suppression de données sur une carte 127

■ Chapitre 13 Changement de l'environnement d'utilisation 128

Réglage du contraste de l'afficheur 128
Accord du générateur de sons de la JS-5 128
Changement des réglages du métronome 128

Copie de groupes de morceaux et styles User entre JS-5 et carte mémoire 129
Suppression de groupe de données 129
Retour aux réglages d'usine par défaut 130
Affichage de la mémoire restant disponible 130

Chapitre 14 Commande de la JS-5 par MIDI 131

Qu'est-ce que le MIDI? 131
Connecteurs MIDI 131
Canaux MIDI 131
Informations MIDI traitées par la JS-5 131
A propos du tableau d'équipement MIDI 132
Emploi de la JS-5 comme module de sons 132
Synchronisation d'une interprétation 133
Sauvegarde de données dans un appareil MIDI externe (Bulk Dump) 134
Renvoi des données depuis un appareil MIDI externe (Bulk Load) 135

Mauvais fonctionnement 136

Messages d'erreur 139

Liste des morceaux Preset 141

Liste des styles Preset 142

Liste des Instruments 143

Liste des kits rythmiques 144

Tableau des types d'accord 146

Equipement MIDI 147

Tableau d'équipement MIDI 152

Caractéristiques 153

Index 154

Fonctions principales

La JS-5 est une station d'accompagnement dotée d'un générateur d'accompagnements offrant de nouvelles fonctions qui facilitent la création de données d'accompagnement à quatre parties (données d'accompagnement), même pour ceux qui n'ont pas l'expérience des séquenceurs ou de la musique. Elle est également dotée d'une fonction d'enregistrement numérique pour que vous puissiez enregistrer solo de guitare ou voix.
Cela signifie que vous pouvez réaliser un morceau dans son entier sans utiliser rien d'autre que la JS-5.

Générateur d'accompagnements

Des données d'accompagnement de haute qualité sur quatre parties sont créées par sélection et combinaison de morceaux et styles préprogrammés en fonction de l'utilisation désirée.

200 morceaux préprogrammés

200 morceaux sont fournis dans une grande variété de genres, incluant rock et jazz. Vous pouvez commencer à jouer de la guitare directement, juste en choisissant un morceau. Vous pouvez également copier des morceaux préprogrammés pour les utiliser lors de la création de vos propres morceaux. Il est également possible de neutraliser une partie d'accompagnement pour un emploi comme boite à rythmes avec basse.

Programmation au bouton de 15 types d'accord

Cela permet la programmation d'accords, même complexes, et de progressions d'accord telles qu'elles sont écrites.

Création de morceaux personnels

Vous pouvez composer des morceaux (dits "User") en spécifiant un style, en enregistrant la forme et la progression d'accords. Vous pouvez sauvegarder un maximum de 100 morceaux personnels dans l'appareil. Si vous utilisez une carte mémoire (SmartMedia), vous pouvez sauvegarder un maximum de 100 morceaux sur la carte.

Fonction de composition simplifiée

Cette fonction interactive vous permet de créer des données de morceau complètes de façon simple et aisée, avec un minimum de réglages.

Fonction d'enregistreur numérique

Vous pouvez enregistrer environ deux minutes de jeu avec guitare, de voix ou autre son. Vous pouvez également utiliser une carte mémoire (SmartMedia). Par exemple, avec une carte SmartMedia de 64 Moctets (Mo), il est possible d'enregistrer environ 68 minutes

La compression temporelle est automatiquement effectuée pour les données enregistrées, en fonction du tempo d'accompagnement, afin de synchroniser les données avec l'accompagnement.

Fonction de bouclage

Vous pouvez établir des points de mise en boucle pour chaque morceau. Cela permet l'enregistrement ou la reproduction en boucle d'un passage particulier.

Commande par pédales

Si vous connectez une pédale commutateur (vendue séparément), vous pouvez l'utiliser pour lancer ou arrêter la reproduction, ou pour changer de Form

Reproduction en synchronisation avec des instruments MIDI

Cette unité est compatible avec les messages MIDI de position dans le morceau, aussi pouvez-vous jouer en synchronisation avec un appareil MIDI tel que le BR-8 ou un autre séquenceur.

* *SmartMedia est une marque déposée de Toshiba Corporation.*

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des précautions énumérées dans "CONSIGNES DE SECURITE" en pages 2–3, veuillez lire et suivre ce qui suit:

Alimentation électrique

- N'utilisez pas cette unité sur un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- L'adaptateur secteur peut commencer à générer de la chaleur après de longues heures d'utilisation consécutives. Ceci est normal.
- Avant de connectez cette unité à d'autres équipements, éteignez tous vos appareils. De cette façon, vous éviterez de provoquer des mauvais fonctionnements et/ou dommages aux enceintes ou autres appareils.

Emplacement

- Utiliser l'instrument près d'amplificateurs de puissance (ou autres équipements contenant de gros transformateurs électriques) peut induire des parasites ("ronflette"). Pour éliminer le problème, changer l'orientation de l'unité ou éloignez-la de la source d'interférences.
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radios et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- N'exposez pas l'unité directement au soleil, près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé, ou en aucune manière en un lieu la soumettant à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'unité.
- Pour éviter un possible court-circuit, n'utilisez pas cet appareil dans une zone humide, exposée à la pluie ou à l'humidité.

Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement l'unité avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, diluant, solvant ou alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

Réparations et données

- Sachez que toutes les données de la mémoire de l'unité peuvent être perdues si l'unité est envoyée en réparation. Les données importantes doivent être sauvegardées sur une carte mémoire (SmartMedia), or written down on paper (when possible). ou écrites sur papier (si possible). Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté pour éviter la perte des données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit relatif à la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il ne puisse être possible de recouvrer les données et Roland n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte.

Sauvegarde de la mémoire

- Cette unité contient une pile qui maintient intact le contenu de la mémoire quand l'alimentation électrique est coupée. Quand cette pile s'affaiblit, le message suivant s'affiche. Une fois ce message apperçu, veuillez changer la pile dès que possible pour éviter la perte des données de la mémoire. Pour obtenir cette pile, veuillez consulter votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié.

  "Battery Low !"

Précautions additionnelles

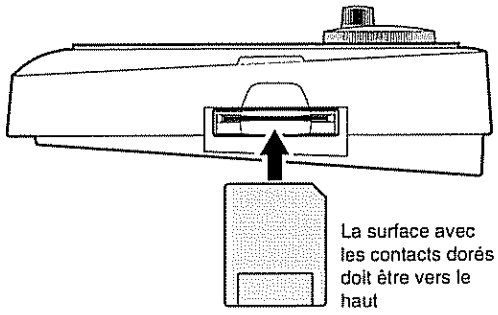
- Sachez que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou à une utilisation incorrecte de l'unité. Pour vous protéger contre le risque de perte de données importantes, nous vous recommandons de faire périodiquement une copie de sauvegarde des données importantes que vous avez stockées dans la mémoire de l'unité sur une carte mémoire (SmartMedia).
- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu de données qui ont été stockées dans une carte mémoire (SmartMedia) une fois que ces données ont été perdues. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte de données.
- Utilisez avec soin les boutons et curseurs ou autres commandes de l'unité, ainsi que ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Quand vous connectez/déconnectez tous les câbles, saisissez les fiches elles-mêmes – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des court-circuits et d'endommager les éléments internes du câble.

- Pour éviter de gêner vos voisins, essayez de conserver le volume de l'unité à des niveaux raisonnables. Vous pouvez préférer utiliser des écouteurs, pour ne pas avoir à vous soucier de votre entourage (particulièrement lorsqu'il est tard la nuit).
- Lorsque vous devez transporter l'unité, emballez-la, si possible dans le carton (y compris les protections) dans lequel elle est arrivée. Autrement, vous devrez utiliser des matériaux d'emballage équivalents.
- Utilisez un câble Roland pour faire les connexions. Si vous utilisez un câble d'un autre fabricant, veuillez prendre les précautions suivantes.
  - Certains câbles de connexion contiennent une résistance. N'utilisez pas de tels câbles pour cette unité. L'utilisation de tels câbles pourrait entraîner un son trop bas ou inaudible. Pour plus d'informations sur les caractéristiques des câbles, consulter leur fabricant.

Avant d'utiliser les cartes mémoire

Emploi des cartes mémoire

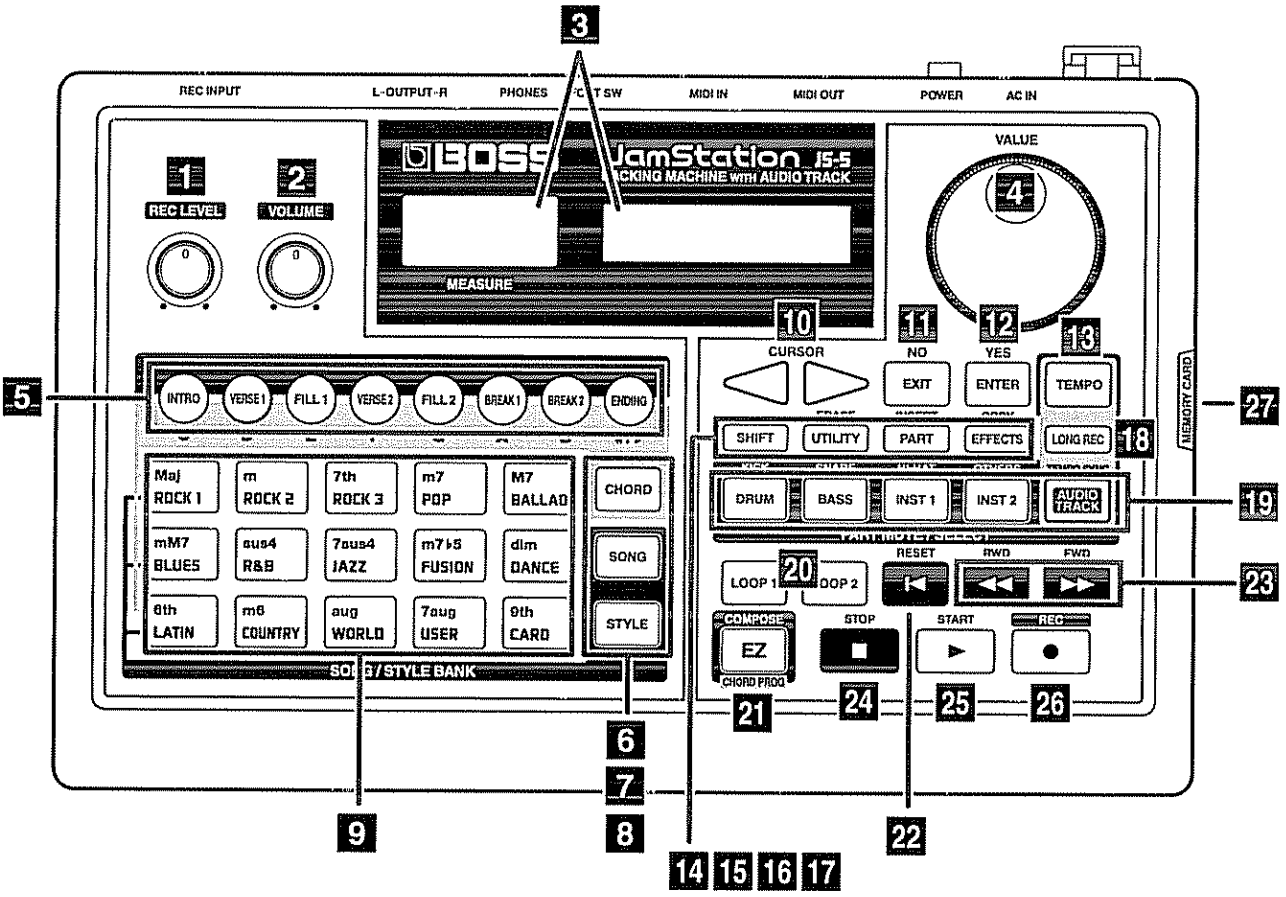
- Insérez précautionneusement la carte mémoire à fond – jusqu'à ce qu'elle soit fermement en place.



- Ne touchez jamais aux terminaux de la carte mémoire. Evitez également que la poussière se dépose dessus.

Noms et fonctions des parties

Face avant



1. Commande REC LEVEL

Ajuste le son entrant d'un appareil connecté en prise REC INPUT.

2. Commande VOLUME

Ajuste le niveau de volume général de la JS-5.

3. Afficheur

Côté gauche : affiche la mesure et le décompte

Côté droit : affiche une variété d'informations en fonction du statut de fonctionnement.

NOTE

Si l'afficheur gauche indique " ▢ ," veillez bien à ne pas éteindre l'appareil, ni à retirer une carte mémoire (SmartMedia)

4. Molette VALUE

Change les valeurs de réglage du paramètre. Tenez enfoncé le bouton SHIFT en tournant la molette entraîne des changements de valeur par paliers plus importants.

5. Boutons FORM

Ces boutons sélectionnent une Forme pour reproduire et enregistrer à partir des huit types de Formes (motifs d'interprétation) allant de Intro (introduction) à Ending (final). Quand le bouton CHORD est allumé, cela sélectionne la tonique de l'accord.

6. Bouton CHORD

Pressez-le pour faire les réglages relatifs aux accords, tels qu'une programmation d'accord ou un affichage de progression d'accords.

7. Bouton SONG

Sert à faire des réglages relatifs au morceau (Song) tels que la sélection et l'enregistrement de morceau.

8. Bouton STYLE

Sert à faire les réglages relatifs aux Styles, tels que la sélection et l'enregistrement de Style.

9. Boutons SONG/STYLE BANK (Banque de morceaux/Banque de styles

Bouton SONG allumé:
Ces boutons sélectionnent une catégorie de morceau (ROCK 1 à CARD).

Bouton STYLE allumé:
Ces boutons sélectionnent une catégorie de Style (ROCK 1 à CARD).

Bouton CHORD allumé:
Ces boutons sélectionnent un type d'accord (Majeur à neuvième).

10. Boutons CURSOR

Servent à sélectionner les paramètres et à changer d'écran.

* *Si vous maintenez enfoncé un de ces boutons, le changement se fait en continu.*

* *Si vous maintenez enfoncé un bouton et pressez l'autre bouton, le changement est plus rapide*

11. Bouton EXIT

Pressez-le pour interrompre une procédure.

12. Bouton ENTER

Utilisez le pour entériner une valeur que vous avez réglée ou pour exécuter une procédure.

13. Bouton TEMPO

Sert à régler le tempo.

14. Bouton SHIFT

Sert en combinaison avec d'autres boutons.

15. Bouton UTILITY

Sert pour faire les réglages relatifs à l'environnement d'utilisation de la JS-5.

Bouton ERASE :

Tenir enfoncé le bouton SHIFT et presser le bouton UTILITY fait de ce bouton la commande destinée à effacer ou supprimer des données (erase).

16. Bouton PART

Sert à faire les réglages relatifs aux Parties.

Bouton INSERT:

Tenir enfoncé le bouton SHIFT et presser le bouton PART le fait fonctionner comme un bouton déclenchant l'insertion de données (Insert).

17. Bouton EFFECTS

Sert pour faire les réglages de reverb, chorus ou effets par insertion.

Bouton COPY :

Tenir enfoncé le bouton SHIFT et presser le bouton EFFECTS le fait déclencher la procédure de copie de données

18. Bouton LONG REC (enregistrement long)

Lorsque vous enregistrez votre propre interprétation, ce bouton permet de choisir entre enregistrement de haute qualité et enregistrement de durée plus importante.

19. Bouton PART MUTE/SELECT

Ces boutons neutralisent (réduisent au silence) une partie lors de la reproduction d'un morceau. Lorsque vous faites les réglages d'une partie, ils servent à sélectionner la partie visée.

20. Boutons LOOP 1 et 2

Servent à la reproduction en boucle (Loop).

21. Bouton EZ (EZ Compose)

Sert lorsque vous utilisez la fonction Easy Compose (composition simplifiée). Ce bouton sert également lorsque vous changez temporairement la progression d'accords durant l'interprétation d'un morceau.

22. Bouton RESET

Lorsque vous avez stoppé une interprétation en cours de morceau, ce bouton vous ramène au début du morceau.

23. Boutons RWD (retour rapide) et FWD (avance rapide)

RWD: Chaque pression de ce bouton vous ramène d'une mesure en arrière dans le morceau.

FWD: Chaque pression de ce bouton vous fait avancer d'une mesure dans le morceau.

* *Si vous gardez enfoncé le bouton, le changement se fait en continu.*

* *Si vous tenez enfoncé un bouton et pressez son opposé, le changement se fait plus rapidement.*

24.Bouton STOP

Il interrompt l'interprétation.

25.Bouton START

Il lance l'interprétation.

26.Bouton REC (Record)

Place la JS-5 en statut d'attente d'enregistrement.

Face latérale

27.Fente MEMORY CARD

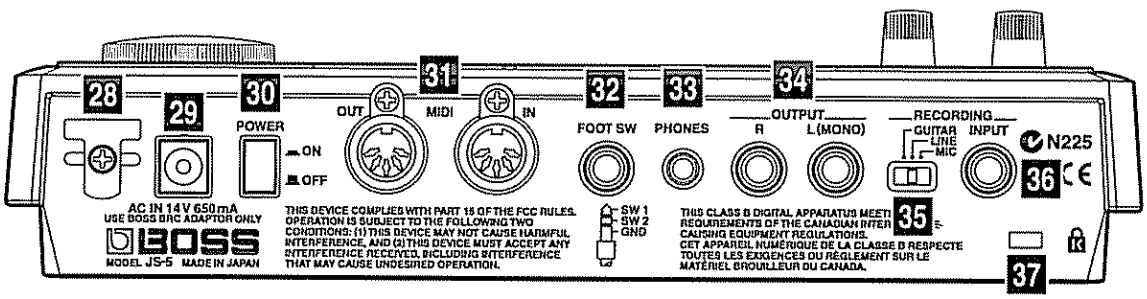
Sert à l'insertion d'une carte mémoire (SmartMedia)

MEMO

Achetez vos cartes SmartMedia chez un revendeur informatique local ou revendeur d'appareils photo numériques.

* ***Le JS-5 peut utiliser les SmartMedia de 8 Mo à 64 Mo ayant une tension d'alimentation de 3,3 V.***
* ***Les cartes SmartMedia S2M-5/S4M-5 Roland ne peuvent être utilisées.***

Face arrière



28.Crochet pour cordon d'alimentation

Sert à enrouler le cordon de l'adaptateur secteur fourni Cela peut aider à empêcher une interruption d'alimentation due à l'arrachage de la fiche ou à l'application d'une force excessive sur l'adaptateur secteur si le cordon est arraché par accident.

29.Prise pour adaptateur secteur

Sert à connecter l'adaptateur secteur fourni (gamme BRC).

30.Commutateur POWER

Met sous/hors tension l'appareil.

31.Connecteurs MIDI IN et OUT

Servent à connecter les instruments MIDI externes. Utilisez les câbles MIDI (vendus séparément) pour faire les connexions.

32.Prise FOOT SW (Pédale commutateur)

Sert à la connexion d'une pédale commutateur telle que la FS-5U (vendue séparément). En utilisant le cordon de connexion PCS-31 vendu séparément, vous pouvez connecter et utiliser deux pédales commutateurs.

33.Prise PHONES (Ecouteurs)

Sert à la connexion d'écouteurs.

34.Prises OUTPUT R et L (MONO)

Ce sont les prises de sortie pour les signaux audio. Elles servent à brancher un amplificateur, système audio ou équivalent. Utilisez un câble audio (vendu séparément) pour faire les connexions.

35.Sélecteur d'entrée d'enregistrement

Sert à rendre compatible avec la JS-5 le son reçu d'un appareil connecté en prise REC INPUT.

36.Prise REC INPUT

Sert à la connexion d'un instrument dont vous jouez vous-même, tel qu'une guitare électrique ou un microphone.

37.Attache de sécurité microcellulaire

(🔒)

MicroSaver et Kensington sont des marques déposées de Kensington Microware Limited.

© 1997 Kensington Microware Limited

Kensington Microware Limited

2855 Campus Drive

San Mateo, CA 94403 U.S.A

Web:www.kensington.com

Quelques conventions employées dans ce manuel

Ce manuel utilise les conventions typographiques ci-dessous pour vous expliquer les méthodes de fonctionnement de façon concise.

- **Le texte compris entre crochets "[ ]" indique des boutons, potentiomètres et autres commandes de la façade.**

  [SONG]: Bouton Song

  [VOLUME]: Commande Volume

  [VALUE]: Molette Value

- **[SHIFT] + [***] signifie "en tenant enfoncé le bouton SHIFT, pressez le bouton *** ".**

Préparation au jeu

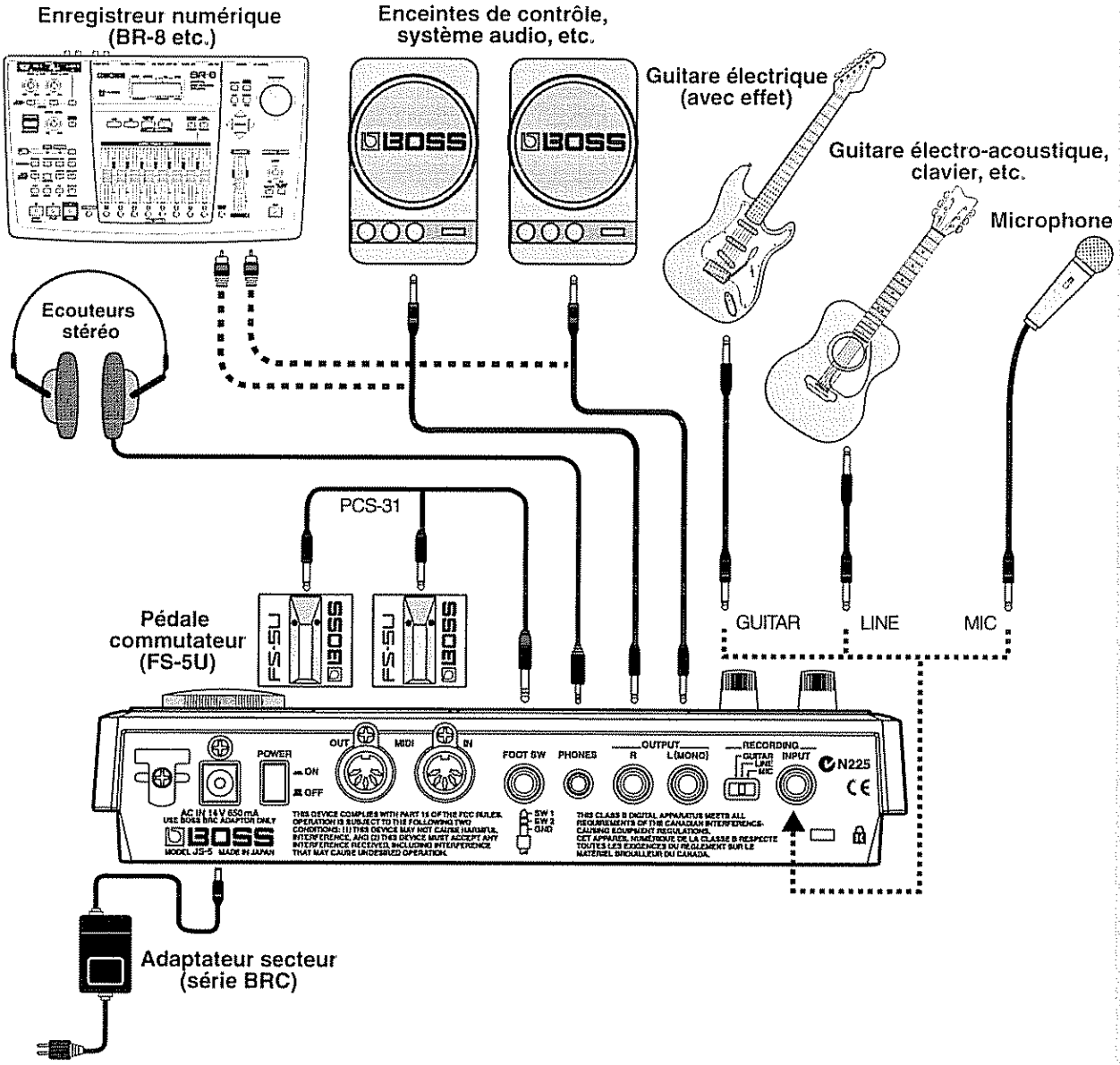
Faire les connexions

La JS-5 ne dispose pas d'amplificateur ou d'enceintes incorporées. Pour reproduire les sons, vous devez disposer d'un amplificateur ou d'un système audio, ou encore d'écouteurs stéréo.

* *Les câbles audio, câbles MIDI, écouteurs stéréo et pédale commutateur ne sont pas fournis. Ils doivent être acquis séparément.*

NOTE

Pour prévenir les mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes ou autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous vos appareils avant de faire toute connexion.



1 **Avant de faire les connexions, vérifiez les points suivants.**

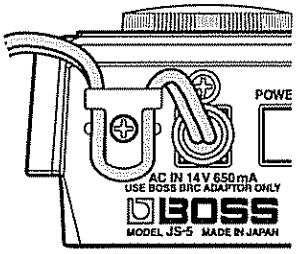
Le niveau de volume de l'unité, de l'ampli ou d'autre appareil connecté est-il totalement abaissé?

L'alimentation de l'unité, de l'ampli ou autre appareil connecté est-elle coupée?

2

Connectez l'adaptateur secteur fourni à la JS-5 et branchez-le dans une prise secteur murale.

* *Pour prévenir la déconnexion accidentelle de l'alimentation de votre unité (au cas où la fiche aurait été tirée par accident) et pour éviter d'appliquer des contraintes mécaniques à la prise de l'adaptateur secteur, enroulez le cordon d'alimentation autour du crochet prévu à cet effet, comme indiqué dans l'illustration.*



3

Connectez l'amplificateur ou le système audio comme représenté dans le schéma.

Si nécessaire, connectez des écouteurs stéréo.

* *Pour obtenir les meilleurs prestations de la JS-5, nous vous recommandons une utilisation en stéréo.*

Pour une utilisation mono, faites la connexion avec la prise OUTPUT L (MONO).

■ **Pour faire les connexions à l'aide des prises MIDI, voir (p. 131).**

■ **Pour faire une connexion en prise FOOT SW, voir (p. 117).**

Mise sous tension

Une fois les connexions terminées, mettez sous tension vos différents appareils dans l'ordre spécifié. En allumant vos appareils dans un ordre différent, vous risquez de causer des mauvais fonctionnements et/ou dommages aux enceintes et autres appareils.

1

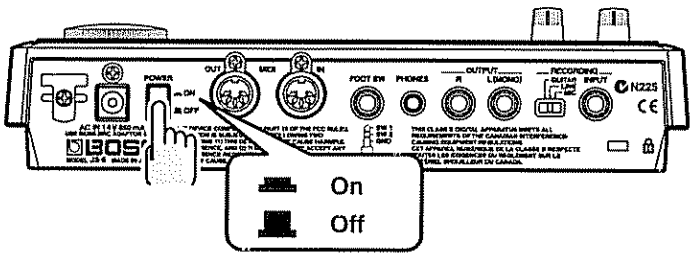
Avant de mettre sous tension, vérifiez les points suivants.

Les appareils externes sont-ils correctement connectés?

Le niveau de volume de l'unité et de l'ampli ou autre appareil connecté est-il totalement abaissé?

2

Appuyez sur le commutateur POWER en face arrière de la JS-5.



* *Cette unité est dotée d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après la mise sous tension est nécessaire avant que le fonctionnement normal ne puisse être obtenu.*

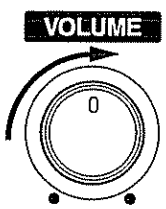
3

Mettez sous tension l'amplificateur ou les autres appareils.

4

Réglez le niveau de volume de la JS-5.

Pressez [START] pour lancer une reproduction. Utilisez [VOLUME] pour régler le volume à un niveau approprié.



5 Réglez également le volume de l'amplificateur ou autre appareil connecté à un niveau approprié.

6 Après avoir réglé le volume, pressez [STOP] pour interrompre la reproduction.

Mise hors tension (extinction)

1 Avant d'éteindre, vérifiez les points suivants.

Le niveau de volume de l'unité et de l'ampli ou autre appareil connecté est-il totalement abaissé?

2 Eteignez l'ampli ou les autres appareils.

3 Eteignez la JS-5.

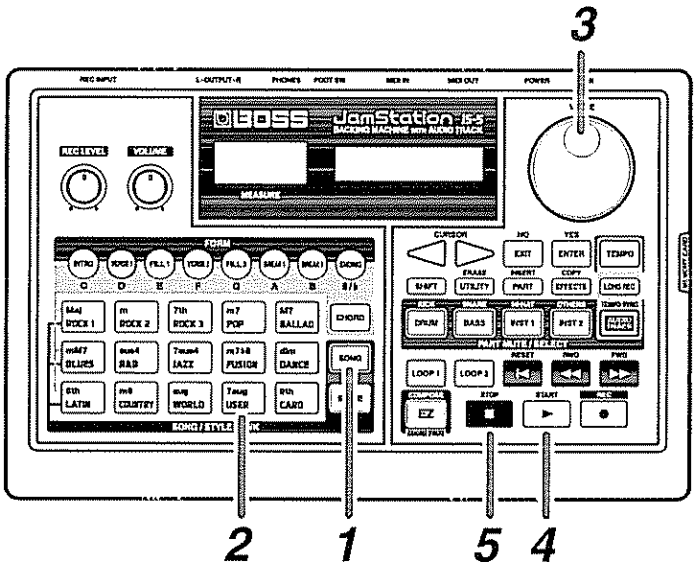
Essayons de jouer quelques sons

Ecoute des morceaux préprogrammés

La JS-5 a 200 morceaux préprogrammés (Preset). Essayez d'en choisir quelques uns et de les faire reproduire.

Les 200 morceaux préprogrammés sont classés par **catégories** telles que Rock ou Jazz.

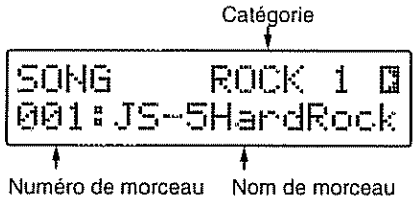
Liste des morceaux préprogrammés (p. 141)



Dans la JS-5, chacune de ses compositions est appelée morceau ou "Song". Les morceaux qui ont été programmés préalablement en usine sont appelés morceaux préprogrammés ou "Preset Songs", tandis que les morceaux que vous créés vous même sont appelés morceaux utilisateur ou "User Songs".

1 Pressez [SONG], pour allumer son bouton.

L'écran Song apparaît.



2 Pressez [SONG/STYLE BANK] et sélectionnez une catégorie.

La catégorie sélectionnée apparaît.

ROCK 1 . . . . . Hard rock, Heavy Metal

ROCK 2 . . . . . Rock typique des années 60 à 90

ROCK 3 . . . . . Rock de base

POP . . . . . Pop, binaire 8 divisions, 16 divisions

BALLAD . . . . . Ballade

BLUES . . . . . Blues

R&B	Rhythm & Blues, funk, et soul
JAZZ	Jazz
FUSION	Fusion
DANCE	Hip hop, techno, etc.
LATIN	Salsa, bossa nova et samba, etc.
COUNTRY	Country
WORLD	Musiques du monde
USER	Morceaux utilisateur 1 à 100
CARD	Morceaux utilisateur sur carte 1 à 100

* *Si aucune carte mémoire n'est insérée, vous ne pourrez pas choisir "CARD" même si [CARD] est pressé.*

3 Tournez [VALUE] pour sélectionner un morceau.

Le nom du morceau sélectionné apparaît.



* *Le nombre de morceaux varie d'une catégorie à l'autre.*

4 Pressez [START] pour lancer la reproduction du morceau.

[START] clignote au tempo réglé pour le style sélectionné.

* *Si vous avez fait un réglage de décompte préalable, le décompte apparaît en partie gauche de l'afficheur et le son de décompte est produit simultanément. Après l'affichage du décompte, le son commence à être reproduit.*

Les boutons allumés [FORM] ([INTRO] à [ENDING]) changent conjointement avec ce qui est reproduit indiquant le motif (Form) actuellement produit.

Qu'est-ce que l'on appelle Form? (p. 27)

5 Pressez [STOP] pour stopper la reproduction.

Pressez [FWD] pour accéder à la mesure suivante.

Pressez [RWD] pour revenir en arrière d'une mesure.

Pressez [RESET] pour revenir au début du morceau.

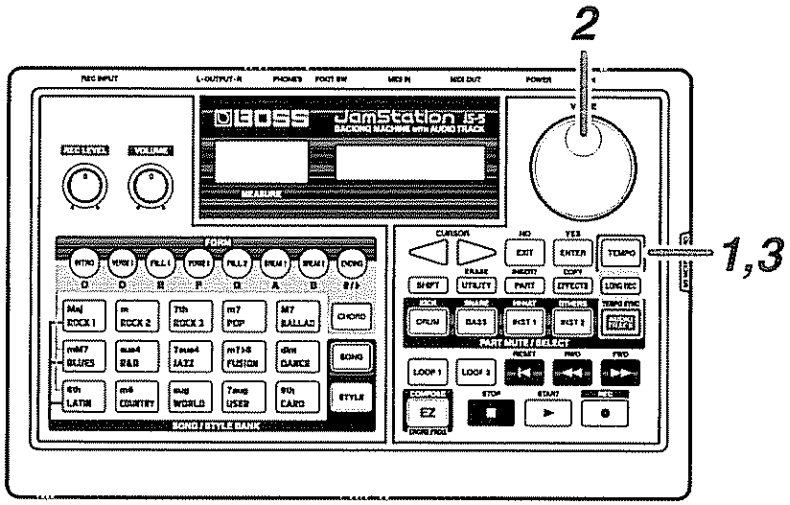
* *Lorsqu'une interprétation touche à sa fin, elle s'arrête automatiquement.*

■ Vous pouvez faire reproduire en boucle des mesures spécifiées.

→ "Reproduction répétitive d'un morceau (jeu en boucle)" (p. 116)

Changement du tempo d'une interprétation

A présent, essayons de changer le tempo du morceau reproduit.



1 **Pressez [TEMPO], pour allumer son bouton.**

Le tempo actuel apparaît à l'écran.



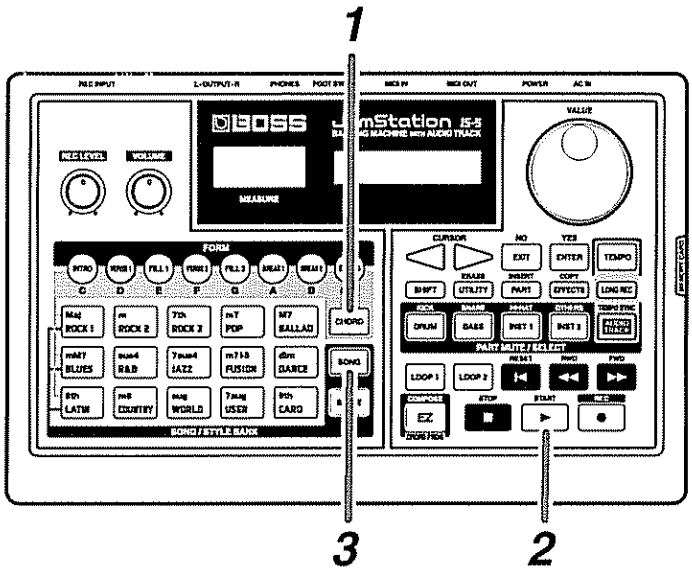
2 **Tournez [VALUE] pour réglez le tempo.**

Valeurs de réglage : 40–250

3 **Une fois que vous avez réglé le tempo, pressez [TEMPO], pour éteindre la diode du bouton.**

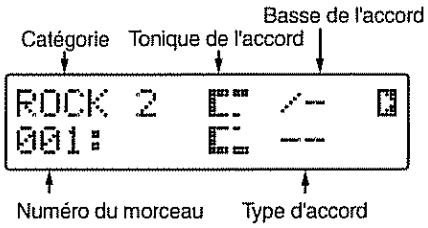
Affichage de la progression d'accords

Vous pouvez passer à un écran (écran Chord) où les progressions d'accords sont affichées et ainsi contrôler la progression d'accords.



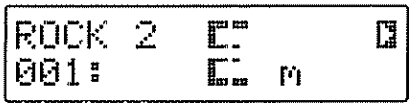
1 **Pressez [CHORD], pour allumer son bouton.**

L'écran Chord apparaît.



2 **Pressez [START] pour lancer la reproduction du morceau.**

Lorsque l'accord change, l'écran affiche le nouvel accord.



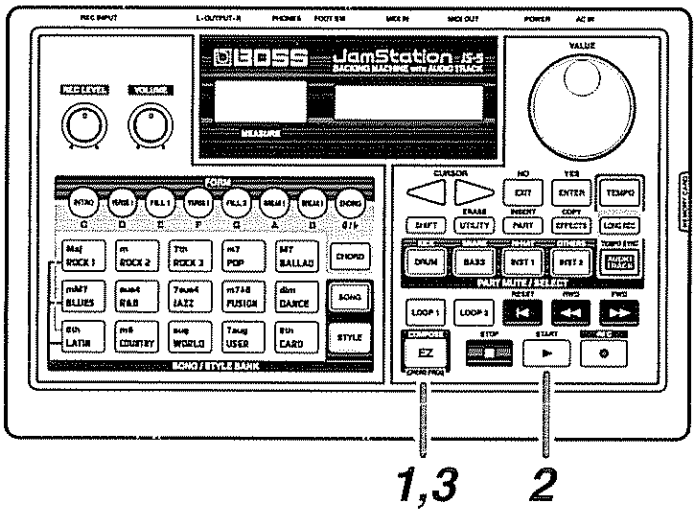
3 **Pour revenir à l'écran d'affichage de morceau (Song), pressez [SONG], pour allumer son bouton.**

? La tonique spécifie la note de base de l'accord. Tous les accords sont structurés avec une tonique comme base, et le nom de la tonique apparaît également en majuscule dans le nom d'accord.

? Un accord sur basse est un accord qui utilise pour la basse une note autre que la tonique, telle qu'un accord de "fa(Maj)" avec "sol" comme note de basse. Il s'exprime habituellement sous la forme "fa/sol" (F/G) ou "F on G".

Ecoute avec une progression d'accords différente

Les morceaux préprogrammés disposent d'une progression d'accords supplémentaire. Essayons de jouer un morceau préprogrammé après avoir changé la progression d'accords.



1 Alors que la progression est stoppée, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [EZ], pour allumer son bouton.

2 Quand [START] est pressé, l'interprétation commence avec une autre progression d'accords.

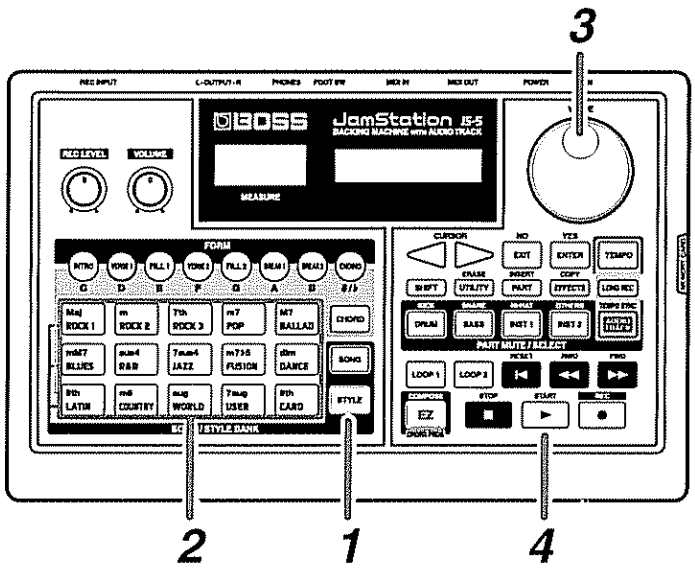
3 Pour retourner à la progression d'accords d'origine, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [EZ] pendant l'arrêt de la reproduction, pour éteindre la diode du bouton.

* *Vous ne pouvez pas changer la progression d'accords si [SHIFT] + [EZ] est pressé alors qu'un morceau est en cours de reproduction.*

Changement des styles d'un morceau préprogrammé

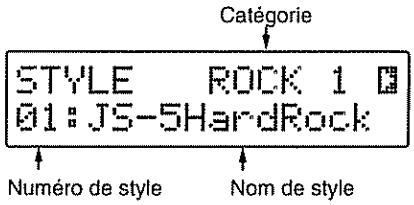
Vous pouvez vouloir changer le style d'un morceau préprogrammé. La JS-5 a 200 types de styles préprogrammés (Preset ou intégrés) Essayons de choisir et de faire reproduire différents styles.

Les 200 styles Preset sont classés par catégories, telles que Rock ou Jazz. Quand vous changez de style, le morceau joue d'une façon qui correspond au nouveau style choisi, même si la progression d'accords déterminée pour le morceau préprogrammé reste la même.



1 **Alors que la reproduction est arrêtée, pressez [STYLE], pour allumer son bouton.**

L'écran **Style** apparaît.



2 **Pressez [SONG/STYLE BANK] et sélectionnez une catégorie.**

La catégorie sélectionnée apparaît.

ROCK 1 ..... Hard rock, Heavy Metal

ROCK 2 ..... Rock typique des années 60 à 90

?

A propos des styles

La musique comprend des morceaux dans une grande variété de catégories (styles musicaux) telles que Rock et Jazz. Les morceaux d'une même catégorie utilisent plus ou moins les mêmes motifs d'interprétation (phrasés) et instruments, ou bien le tempo ou autres éléments sont-ils plus ou moins les mêmes, ce qui rend possible la distinction d'un morceau comme appartenant à l'ambiance caractéristique d'une catégorie. La JS-5 a des styles préprogrammés (Preset) qui regroupent des motifs d'interprétation d'accompagnement, des instruments (Partie) et tempo pour chaque catégorie, afin que vous puissiez aisément créer des morceaux avec des ambiances caractéristiques en exploitant ces styles.

ROCK 3	Rock de base
POP	Pop, binaire 8 divisions, 16 divisions
BALLAD	Ballade
BLUES	Blues
R&B	Rhythm & Blues, funk, et soul
JAZZ	Jazz
FUSION	Fusion
DANCE	Hip hop, techno, etc.
LATIN	Salsa, bossa nova et samba, etc.
COUNTRY	Country
WORLD	Musiques du monde
USER	Styles utilisateur 1 à 20
CARD	Styles utilisateur sur carte 1 à 20

* *Si aucune carte mémoire n'est insérée, vous ne pourrez pas choisir "CARD" même si [CARD] est pressé.*

3 Tournez [VALUE] pour sélectionner un style.

Le nom du style sélectionné apparaît.



* *Le nombre de styles varie d'une catégorie à l'autre.*

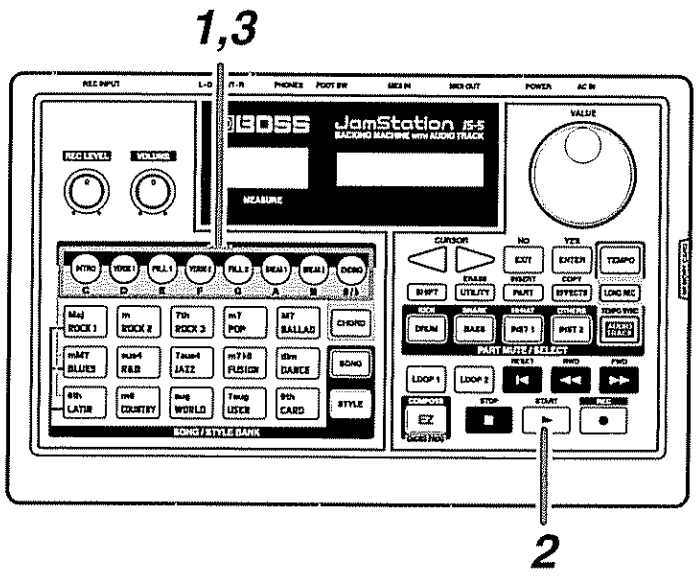
4 Pressez [START] pour lancer la reproduction du morceau.

■ **Vous pouvez créer votre propre style.**

→ "Création de styles utilisateur ou User" (p. 119)

Changer de motif Form

Essayons maintenant de faire reproduire un morceau Preset à l'aide motifs Form que vous avez sélectionnés vous-même.



* *Lorsque vous changez de Form, la séquence entière de Forms établie pour le morceau est désactivée. Quand [RESET] est pressé, vous retrouvez la séquence de Forms établie pour le morceau.*

1

Pressez [FORM] ([INTRO] à [ENDING]) pour sélectionnez le premier motif Form reproduit.

Si vous sélectionnez un motif Form autre que celui actuellement sélectionné (pour lequel le bouton est allumé), le bouton clignotera et la reproduction se mettra en pause.

2

Pressez [START], et la reproduction commencera avec le motif Form actuellement sélectionné.

Lorsque le premier motif Form sélectionné finit sa reproduction, celle-ci passe au motif Form qui a été ainsi mis en pause. Le bouton passera d'un statut clignotant (pause) au statut allumé (reproduction).

3

Pressez [FORM] (INTRO–ENDING) pour changer le motif Form.

Le motif Form changera dès la mesure suivant le point où vous avez pressé le bouton, et la bouton passera du statut clignotant au statut allumé.

Qu'est-ce qu'un motif Form?

Les Forms sont des motifs d'interprétation à partir desquels un morceau est constitué. La JS-5 a huit types de Forms disponibles pour chaque style.

INTRO:
Intro

VERSE 1, 2:
Les motifs d'interprétation principaux. 1 est le motif de base et 2 est une variation.

FILL (Fill-In) 1, 2:
Le motif d'interprétation de transition qui s'insère en certains points, lorsque l'on passe d'un type de phrase à un autre. Sélectionnez 1 ou 2 en fonction du motif Form qui doit suivre.

BREAK 1, 2:
Sections vierges qui interrompent momentanément une mélodie ou une rythmique. Deux ruptures différentes peuvent ainsi être préparées.

ENDING:
Un motif d'interprétation qui sert de final pour conclure une composition musicale.

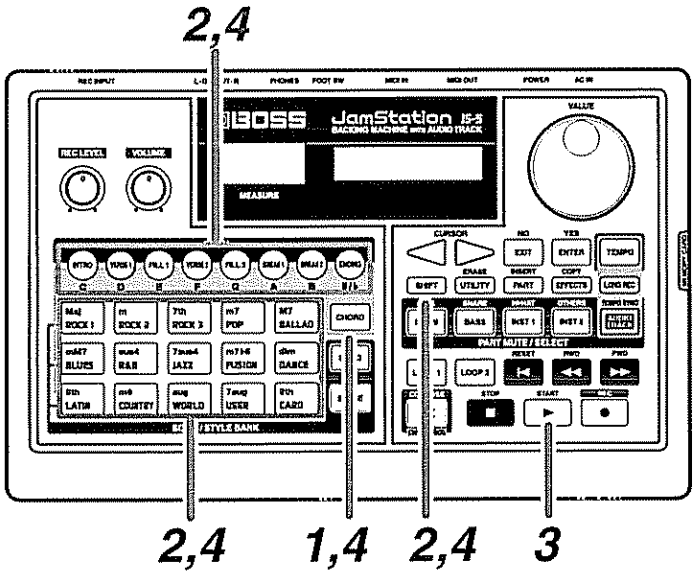
- Dans le cas de VERSE 1 et VERSE 2, l'interprétation se poursuivra répétitivement jusqu'à ce que la reproduction passe à un nouveau motif Form.
- Si vous changez pour FILL 1, FILL 2, BREAK 1, ou BREAK 2, la reproduction revient automatiquement au motif VERSE 1 ou VERSE 2 préalablement sélectionné dès la fin de l'interprétation du motif de transition que vous avez choisi.
- Dans le cas de ENDING, vous retournerez au début du morceau une fois la reproduction terminée.

* *Lorsque la reproduction atteint le nombre de mesures spécifiées pour le morceau, la reproduction s'arrête et vous revenez au début du morceau*

Programmation d'un accord

Essayons de faire jouer un morceau préprogrammé (Preset) avec des accords que vous avez programmés vous-même.

* *Lorsque vous programmez un accord, tous les accords préalablement déterminés pour le morceau sont désactivés. Presser [RESET] réactive la progression d'accords préprogrammés pour le morceau.*



1 **Pressez [CHORD], pour allumer son bouton.**

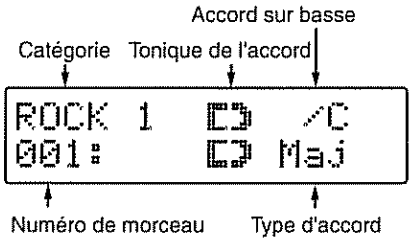
L'écran Chord apparaît.

2 **Utilisez les boutons suivants pour programmer un accord.**

- Utilisez [C] à [B] et [#/b] pour spécifier la tonique de l'accord.

  Presser [#/b] répétitivement vous fait passer en revue les choix "#", "b" bécarre (aucune altération).

- Utilisez [Ma] à [9th] pour spécifier le type d'accord.
- Pour spécifier un accord avec une base différente (accord sur basse), tenez enfoncé [SHIFT] et utilisez [C] à [B] et [#/b] pour spécifier la note de basse.



3 **Quand [START] est pressé, l'interprétation commence avec l'accord programmé.**

4 **Programmez les accords nécessaires.**

- **Vous pouvez programmer des types d'accord inaccessibles avec [Maj]–[9th].**

→ "Jeu d'accords que vous programmez vous-même" (p. 62)

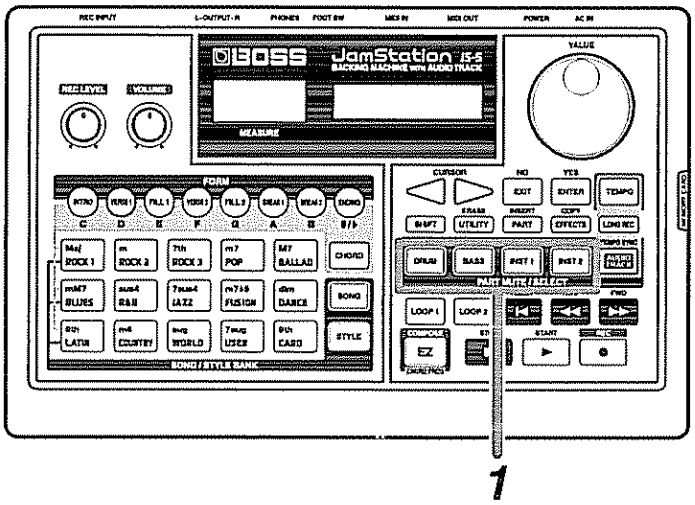
? La tonique spécifie la note de base de l'accord. Tous les accords sont structurés avec une tonique comme base, et le nom de la tonique apparaît également en majuscule dans le nom d'accord.

? Un accord sur basse est un accord qui utilise pour la basse une note autre que la tonique, telle qu'un accord de "fa(Maj)" avec "sol" comme note de basse. Il s'exprime habituellement sous la forme "fa/sol" (F/

Emploi comme une boîte à rythmes

Un motif d'interprétation de morceau est reproduit à l'aide ces quatre parties : "Inst (instrument) 1", "Inst (instrument) 2", "Drum" (batterie) et "Bass" (basse).

En ne faisant reproduire que la partie batterie d'un morceau, vous pouvez utiliser la JS-5 comme boîte à rythmes.

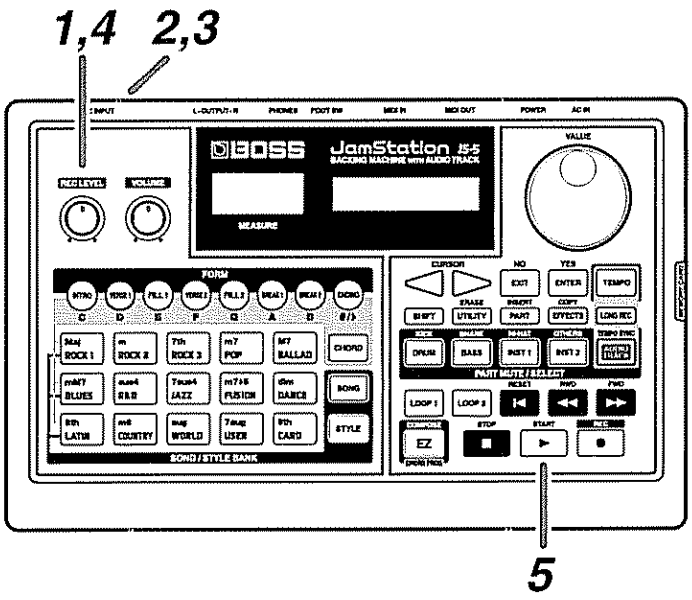


1 **Pressez les boutons [PART MUTE] [BASS], [INST 1], et [INST 2] pour faire s'éteindre les boutons allumés.**

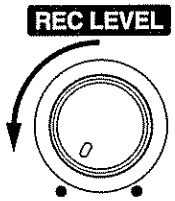
Lorsqu'un bouton n'est pas allumé, la partie qui lui correspond est réduite au silence (neutralisée).

Jeu à la guitare conjointement à un morceau

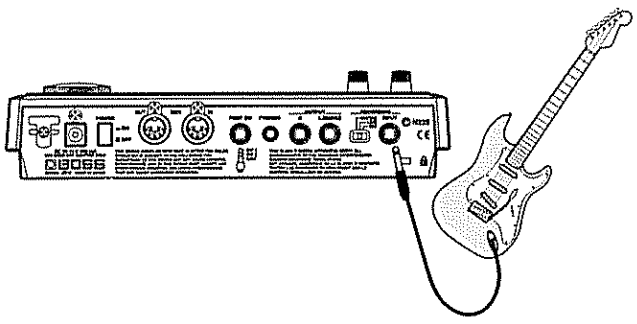
Essayez de connecter une guitare électrique à la JS-5 et de jouer sur la guitare conjointement à un morceau.



1 Tournez [REC LEVEL] à fond dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



2 Connectez la guitare électrique en prise REC INPUT.



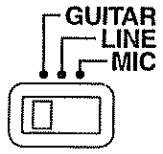
3

Réglez de façon appropriée le sélecteur REC INPUT.

GUITAR: Quand une guitare électrique (une basse) est connectée, ou lorsqu'une guitare électrique (ou une basse) et un processeur d'effet sont connectés (le simulateur d'ampli guitare fonctionne alors).

LINE: Quand une guitare électro-acoustique est connectée ou lorsqu'un clavier est connecté

MIC: Quand un microphone est connecté



4

Tournez [REC LEVEL] pour ajuster le niveau de volume de l'équipement connecté.

* *Un effet de ré-injection ou "larsen" peut se produire en fonction de l'emplacement du microphone par rapport aux enceintes. Vous pouvez y remédier en :*

1) Changeant l'orientation du ou des microphone(s).
2) Relocalisant le ou les microphone(s) à plus grande distance des enceintes.
3) Baissant les niveaux de volume.

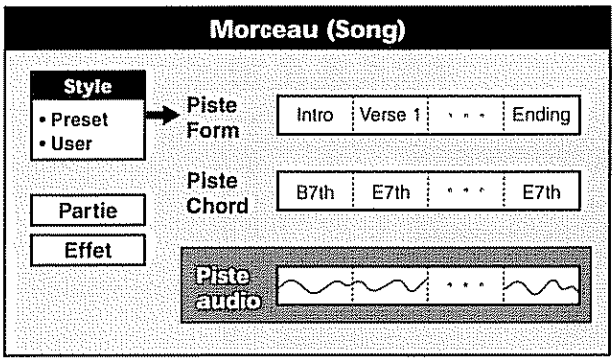
5

Sélectionnez un morceau, puis pressez [START] pour lancer la reproduction du morceau.

Créons un morceau

Avec la JS-5, vous pouvez créer un maximum de 100 morceaux originaux (User Songs ou morceaux utilisateur). Essayons de créer un véritable morceau.

Avant de créer un morceau, examinons comment un morceau est constitué.



Style :

Détermine un style dans la catégorie correspondante à votre conception du morceau.

Piste Form :

Spécifie la séquence de reproduction des Forms tels que Intro, Fill-in et Ending correspondant au style que vous avez choisi.

Piste Chord (d'accords):

Détermine la progression d'accords pour faire jouer les Forms.

Piste audio (morceau utilisateur uniquement):

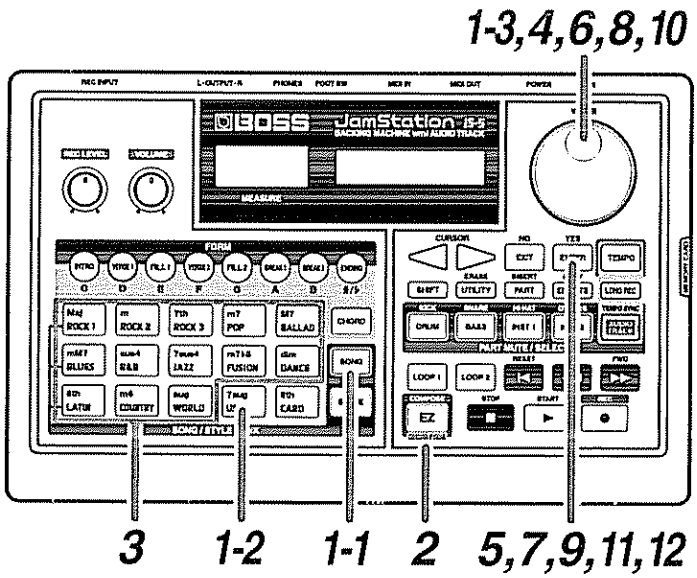
Cette piste enregistre votre jeu à la guitare, vos voix ou autres sons reçus en entrée REC INPUT.

MEMO

La piste Form et la piste Chord sont ensemble regroupées sous le nom générique de pistes de séquence

Composition de votre propre morceau (EZ Compose)

L'emploi de la fonction EZ Compose vous permet de créer aisément vos propres morceaux.



1

Sélectionnez un morceau utilisateur (User Song) à enregistrer.

1-1 Pressez [SONG], pour allumer son bouton.

1-2 Pressez [USER].

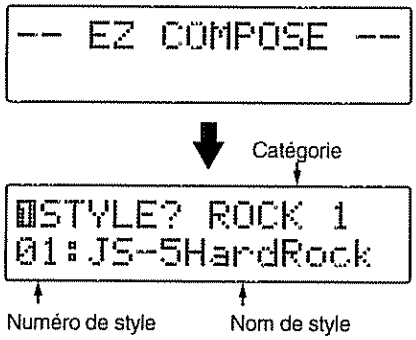
1-3 Tournez [VALUE] pour sélectionner un morceau.

Un morceau utilisateur ne contenant pas de donnée enregistrée est indiqué par un "*" à l'écran.

2

Pressez [EZ], pour allumer le bouton.

L'écran de démarrage de la fonction EZ Compose apparaît durant environ une seconde, puis l'écran de sélection de style apparaît.



MEMO

Pour annuler EZ Compose, pressez [EZ] pour éteindre son indicateur.

3 **Pressez [SONG/STYLE BANK] et sélectionnez une catégorie.**

4 **Tournez [VALUE] pour sélectionner un style.**

* *Quand vous pressez [START], le style est reproduit à l'aide des Forms sélectionnés à cet instant (une progression d'accords ne sera pas ajoutée).*

5 **Une fois que avez décidé du style, pressez [ENTER].**

L'écran de sélection de modèle d'accord apparaît (Chord Template).



6 **Tournez [VALUE] pour sélectionner un modèle d'accord.**

Un modèle d'accord regroupe les séquence de Forms et les progressions d'accords en un seul ensemble.

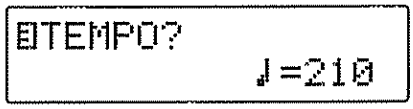
BluesChord 1–9: A sélectionné pour créer des morceaux avec une progression d'accords de blues.

MajorChord 1–24: A sélectionné pour créer des morceaux constitués de mélodies majeures.

MinorChord 1–17: A sélectionné pour créer des morceaux constitués de mélodies mineures.

7 **Lorsque vous avez décidé d'un modèle d'accord, pressez [ENTER].**

L'écran de réglage de tempo apparaît.



8 **Tournez [VALUE] pour régler le tempo.**

Valeurs de réglage : 40–250

9 **Une fois que vous avez décidé du tempo, pressez [ENTER].**

L'écran de réglage de tonalité apparaît (Key).



10 Tournez [VALUE] pour spécifier la tonique (Key) du morceau.

Vous pouvez choisir une note de do (C) à si (B) par demi-tons.

11 Une fois que vous avez décidé de la tonalité du morceau, pressez [ENTER].

Un écran vous demandant de confirmer que vous désirez déclencher la fonction EZ Compose apparaît.



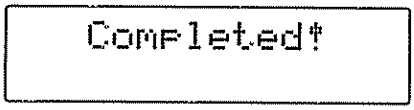
* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

12 Pressez [ENTER] pour lancer la fonction EZ Compose.

La création des données de morceau commence.



Lorsque la création des données de morceau est terminée, l'écran ci-dessous apparaît. Ensuite, l'écran Song apparaît.



* *Le morceau qui a été ainsi généré se verra automatiquement doté d'un nom de morceau correspondant au nom du modèle d'accord (Chord Template).*

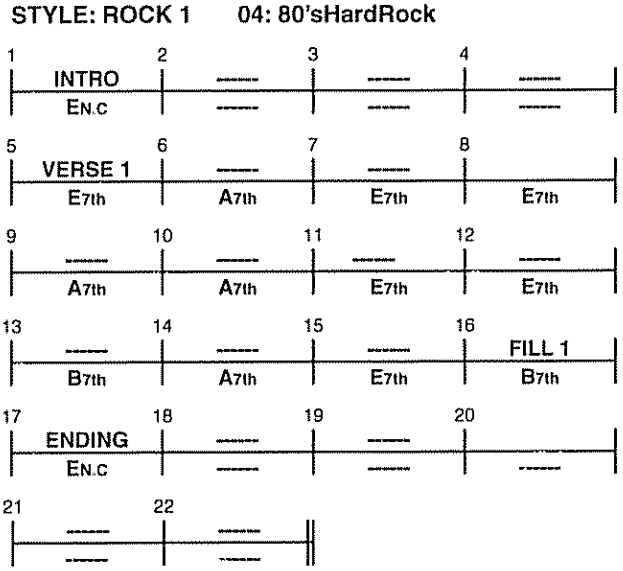
■ **Le nom du morceau peut être changé.**

→ "Nommer le morceau" (p. 74)

Création d'un morceau depuis une partition

Vous pouvez composer un morceau en choisissant un style et en enregistrant les motifs Forms et la progression d'accords. Cette section utilise des exemples pour décrire les étapes de composition d'un morceau tel que celui ci-dessous.

Cela enregistre un morceau qui combine un style rock avec une progression d'accords de blues.

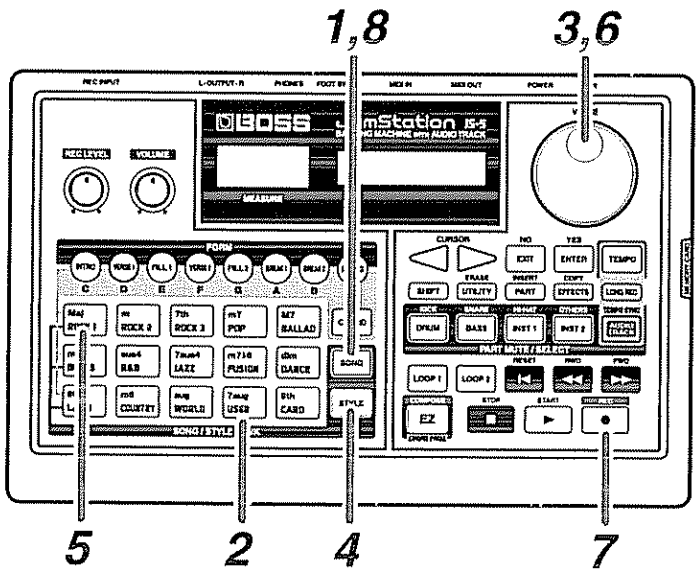


N.C. (Non-Chord ou pas d'accord)

Sélectionnez ce type lorsque vous désirez que les données d'interprétation d'origine soient jouées telles quelles, sans conversion des accords.

Comme les progressions d'accords Intro et Ending sont incluses dans les données d'interprétation d'origine, vous pouvez retrouver cette progression d'accords telle quelle dans les données d'interprétation reproduites en spécifiant le type Non-Chord (N.C).

Normalement, lorsque le type d'accord ayant une tonique de do (C) est changé en N.C, les données d'interprétation sont jouées sans conversion des accords. Si la tonique est une note autre que C, les données d'interprétation d'origine sont jouées en se basant sur cette tonique. Par exemple, quand D est sélectionné avec un type Non-Chord, les données d'interprétation d'origine sont reproduites un ton au-dessus des données d'origine.



(1) Sélection de la destination d'enregistrement

Sélectionnez la destination de l'enregistrement du morceau utilisateur.

1 Pressez [SONG], pour allumer son bouton.

2 Pressez [USER].

3 Tournez [VALUE] pour sélectionner un morceau.

Un morceau utilisateur dans lequel aucune donnée n'est enregistrée présente un "*" à côté de son numéro.

(2) Sélection d'un style

4 Pressez [STYLE], pour allumer son bouton.

5 Pressez [SONG/STYLE BANK] et sélectionnez une catégorie.

Dans cet exemple, sélectionnez "ROCK 1".

6 Tournez [VALUE] pour sélectionner un style.

Dans cet exemple, sélectionnez "04: 80'sHardRock".

(3) Sélection d'une piste d'enregistrement

7

Pressez [REC], pour allumer son bouton.

[SONG], [CHORD], et [AUDIO TRACK] clignotent, et l'écran de sélection de piste d'enregistrement apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

D'abord, enregistrez le motif Form.

8

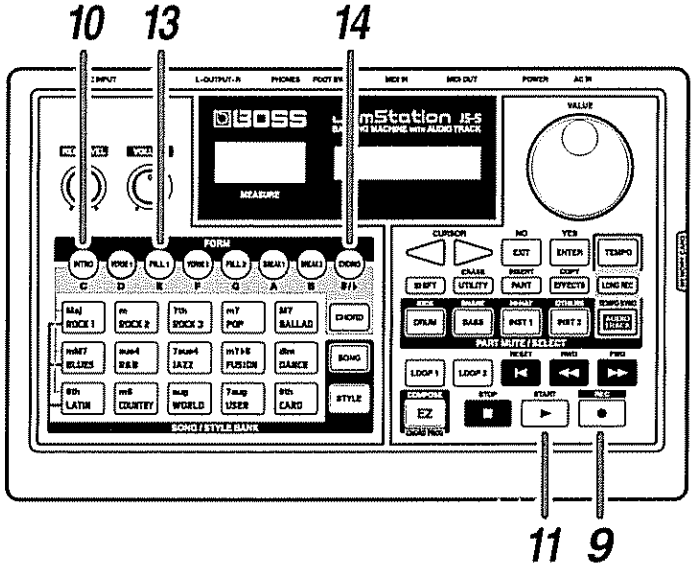
Pressez [SONG] pour sélectionner la piste Form.

L'écran d'attente d'enregistrement du motif Form apparaît. [SONG] s'allume.



(4) Enregistrement des motifs Forms

Enregistrez les motifs Forms sur la piste Form. Dans cet exemple, essayons d'utiliser l'enregistrement en temps réel.



?

L'enregistrement en temps réel est une méthode d'enregistrement des motifs Forms sélectionnés sur la piste Form en pressant [FORM] et en faisant reproduire les Forms les uns après les autres. Une autre méthode d'enregistrement est l'enregistrement pas à pas dans lequel vous spécifiez un motif Form pour chaque mesure ou temps. Pour plus d'information, voir "A propos de la création d'un morceau utilisateur (User Song) (p.56).

9 **Pressez [REC] pour afficher "REAL".**

L'enregistrement en temps réel est maintenant sélectionné.



10 **Pressez [FORM] pour sélectionner le motif Form à enregistrer en premier.**

Ici, pressez [INTRO], pour allumer son bouton.

11 **Pressez [START].**

L'écran d'enregistrement en temps réel pour le motif Form apparaît, et l'enregistrement commence d'abord avec l'introduction sélectionnée.



Lorsque l'intro a fini d'être jouée, la JS-5 passe automatiquement à la reproduction de Verse 1. Dans ce cas, la JS-5 passe à Verse 1 à la seconde mesure et [VERSE 1] s'allume.

12 **Continuez de laisser jouer Verse 1, dans les mesures 5 à 15.**

13 **Alors que le dernier temps de la mesure 15 est reproduit, pressez [FILL1].**

Le bouton clignote. Au début de la mesure 16, l'interprétation de Fill-in commence et le bouton passe du statut clignotant au statut allumé fixe.

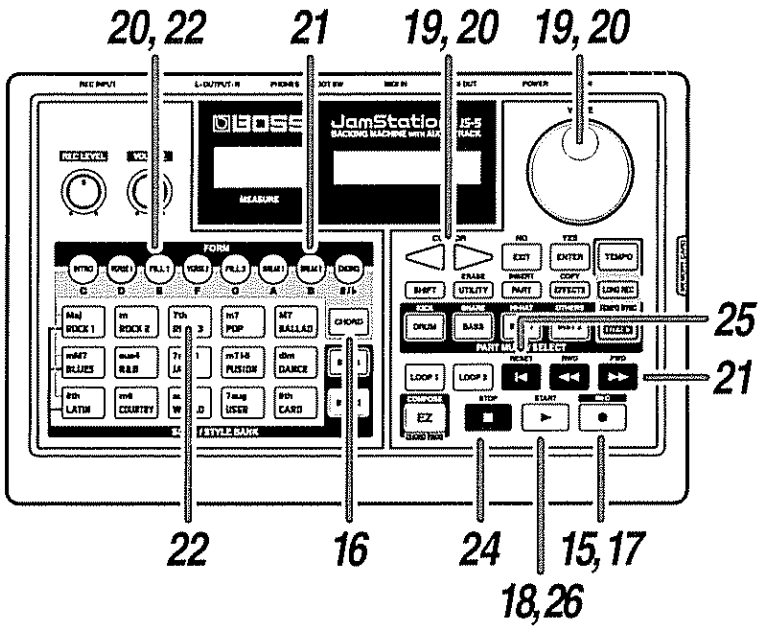
14 **Pendant la reproduction de la mesure 16, pressez [ENDING].**

Le bouton clignote. Au début de la mesure 17, l'interprétation du motif Ending commence, et le bouton passe du statut clignotant au statut allumé constant. Lorsque la portion éditée de l'interprétation est terminée, l'interprétation s'arrête et l'enregistrement est terminée.

[REC] s'éteint et l'écran Song ré-apparaît.

(5) Enregistrement des accords

Enregistrez la progression d'accords en piste Chord. Dans cet exemple, essayons d'utiliser l'enregistrement pas à pas.



15

Pressez [REC], pour allumer son bouton.

[SONG], [CHORD], et [AUDIO TRACK] clignotent, et l'écran de sélection de piste d'enregistrement apparaît

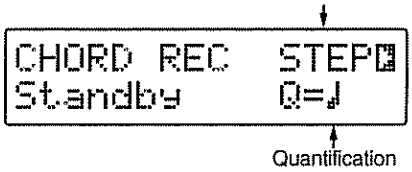


* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

16

Pressez [CHORD] pour sélectionner la piste Chord.

L'écran d'attente d'enregistrement pour les accords apparaît. [CHORD] s'allume.



?

L'enregistrement pas à pas est une méthode pour enregistrer par laquelle vous spécifier un accord pour chaque mesure ou temps. Une autre méthode d'enregistrement est l'enregistrement en temps réel, dans lequel vous spécifiez en temps réel les accords correspondant aux motifs Forms reproduits. Pour plus d'information, voir "A propos de la création de morceaux utilisateur (User Song)" (p.56).

17 Pressez [REC] pour afficher "STEP".

L'enregistrement pas à pas est maintenant sélectionné.

18 Pressez [CURSOR] pour faire clignoter l'affichage de quantification (Quantize), puis tournez [VALUE] pour faire le réglage de quantification.

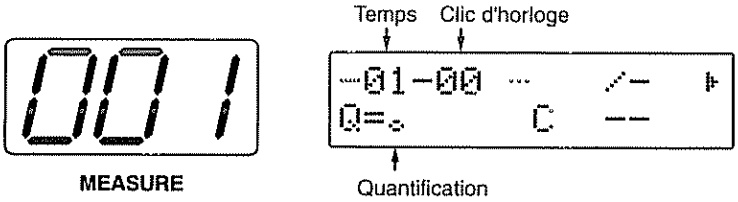
Dans cet exemple, réglez-le sur "W" (ronde).

MEMO

La quantification, lorsque vous utilisez l'enregistrement pas à pas, fixe la résolution des pas lorsque vous pressez [FWD] ou [RWD] dans les procédures ultérieurs. La résolution avec laquelle une mesure est divisée est déterminée en notes et augmenter la résolution des notes augmente le nombre de pas (les divisions d'enregistrement pour le motif Form.

19 Pressez [START].

L'écran d'enregistrement pas à pas pour les accords apparaît et l'enregistrement commence.



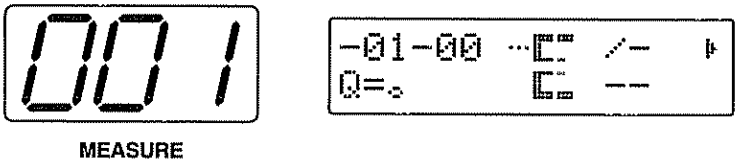
20 Enregistrez l'accord (type Non-Chord E) pour la première mesure.

Pressez [E].

Ensuite, pressez [CURSOR ►], pour faire clignoter l'affichage du type d'accord, puis tournez [VALUE] pour sélectionner "- -" (Non-Chord).

MEMO

Un clic d'horloge est une division encore plus petite que le temps. Un temps est équivalent à 96 clics d'horloge.

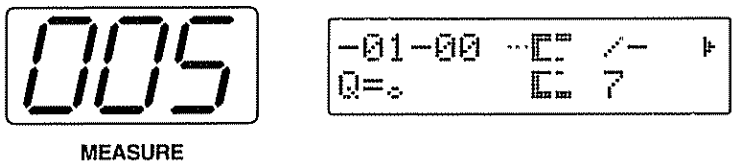


21 Pressez [FWD] plusieurs fois.

La procédure s'effectue avec les paliers d'enregistrement de l'accord suivant (E7). Dans cet exemple, vous passez à la mesure 5.

22 Enregistrez l'accord suivant.

Pressez [E] [7th].



23 **Répétez les étapes21 et 22 pour enregistrer tous les accords de la partition en p. 37.**

* *Si le même accord se poursuit, vous pouvez enregistrer le premier accord, et ensuite omettre de répéter l'enregistrement pour cet accord. Accéder directement à l'emplacement suivant où doit s'enregistrer un autre accord.*

24 **Lorsque vous avez fini d'enregistrer les accords, pressez [STOP].**

[REC] s'éteint et l'écran Chord apparaît.

* *Pressez [SONG] pour afficher l'écran Song.*

(6) Ecoute du morceau composé

25 **Pressez [RESET].**

26 **Pressez [START].**

Le morceau commence sa reproduction.

■ **Vous pouvez faire enregistrer les accords une octave au-dessus ou en-dessous de leur jeu réel.**

→ "Enregistrement pas à pas" (p. 71)

■ **Vous pouvez donner un nom au morceau que vous avez créé.**

→ "Nommer un morceau" (p. 74)

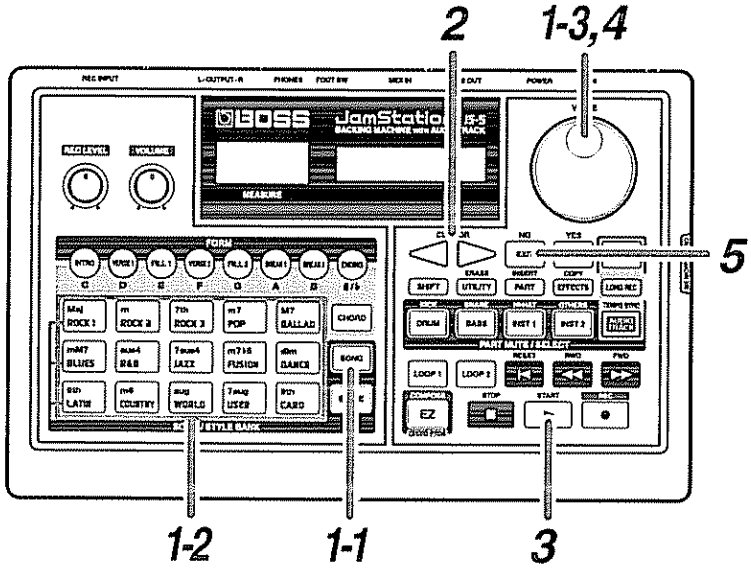
■ **Si vous utilisez une carte mémoire (SmartMedia), vous pouvez sauvegarder jusqu'à un maximum de 100 morceaux originaux (morceaux utilisateur) sur la carte.**

→ "Chapitre 4 Création de morceaux utilisateur (User Song)" (p. 66)

Changement de la façon dont un morceau est reproduit

Changement de tonalité

Vous pouvez utiliser la transposition (Key Transpose) pour transposer la tonalité d'un morceau.



1

Sélectionnez un morceau.

1-1 Pressez [SONG], pour allumer son bouton.

1-2 Pressez [SONG/STYLE BANK] et sélectionnez une catégorie.

1-3 Tournez [VALUE] pour sélectionner un morceau.

2

Pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "1 KEY TRANSPOSE".



3

Pressez [START].

Le morceau commence sa reproduction.

4

Tournez [VALUE] pour déterminer la tonalité.

Valeurs de réglage : -24– +24

Vous pouvez fixer la tonalité par paliers d'un demi-ton dans une plage de deux octaves vers le haut ou vers le bas.

?

La transposition applique le décalage de la hauteur globale des notes qui sont reproduites.

* *Si vous modifiez les réglages d'un morceau préprogrammé (Preset), ces nouveaux réglages ne peuvent être mémorisés. Si vous désirez conserver ces réglages, copiez-les dans un morceau utilisateur ou User Song (p. 82)*

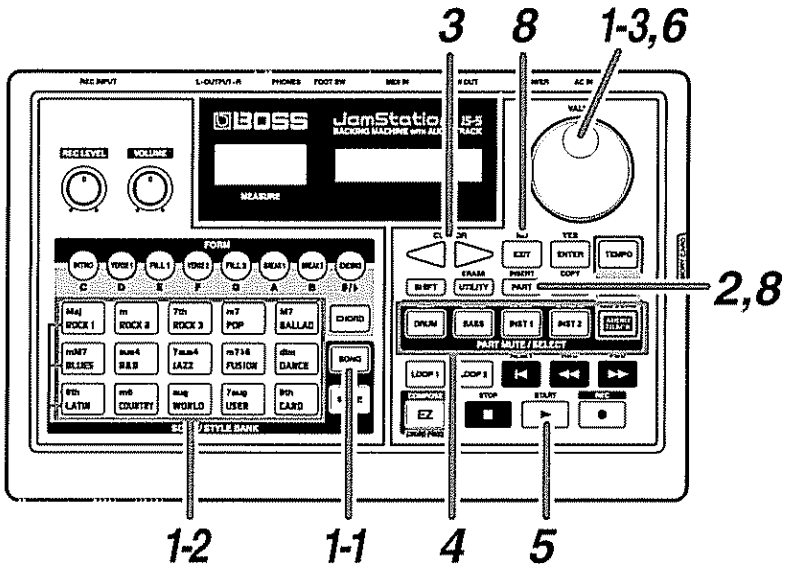
5 **Lorsque vous avez fini les réglages, pressez [EXIT].**

L'affichage retourne à l'écran d'origine.

Réglage du volume de chaque partie

Vous pouvez régler le niveau de volume de chacune des parties qui constituent un style : Inst 1, Inst 2, Drum, et Bass.

* *Lorsqu'une interprétation est enregistrée en piste audio, vous pouvez également régler le niveau de volume pour cette piste.*



1 **Sélectionnez un morceau.**

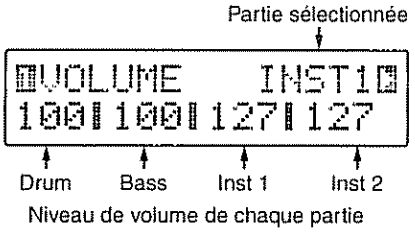
1-1 Pressez [SONG], pour allumer son bouton.

1-2 Pressez [SONG/STYLE BANK] et sélectionnez une catégorie.

1-3 Tournez [VALUE] pour sélectionner un morceau.

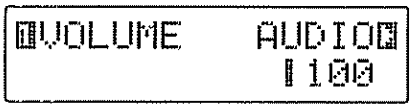
2 **Pressez [PART].**

3 **Pressez [CURSOR] pour sélectionner "1 VOLUME."**



4 **Pressez [PART SELECT] et sélectionnez la partie dont vous désirez changer le niveau de volume.**

Si vous pressez [AUDIO TRACK] alors qu'un morceau utilisateur (User Song) a été sélectionné, l'écran suivant s'affiche.



5 **Pressez [START].**

Le morceau commence sa reproduction.

6 **Tournez [VALUE] pour changer le volume.**

Valeurs de réglage : 0–127

7 **Répétez les étapes 4 et 5 si nécessaire.**

* *Si vous modifiez les réglages d'un morceau préprogrammé (Preset), ces nouveaux réglages ne peuvent être mémorisés. Si vous désirez conserver ces réglages, copiez-les dans un morceau utilisateur ou User Song (p. 82)*

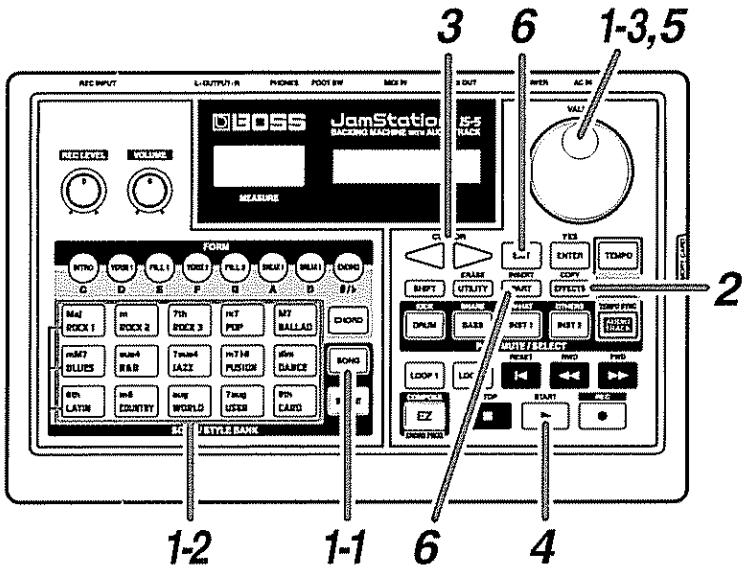
8 **Lorsque vous avez fini les réglages, pressez [PART] à nouveau ou pressez [EXIT].**

L'affichage retourne à l'écran d'origine.

Emploi des effets

La JS-5 est dotée d'effets tels que reverb et chorus. Dans cet exemple, changeons les réglages de reverb pour contrôler ce que fait l'effet.

* *Il n'est pas possible d'utiliser les effets sur le son reçu en entrée REC INPUT*



?

Un effet modifie un son pour en produire un nouveau, par exemple en lui ajoutant des réverbérations pour donner une sensation de profondeur ou en le retardant pour obtenir un effet spécial.

1 **Sélectionnez un morceau.**

1-1 Pressez [SONG], pour allumer son bouton.

1-2 Pressez [SONG/STYLE BANK] et sélectionnez une catégorie.

1-3 Tournez [VALUE] pour sélectionner un morceau.

2 **Pressez [EFFECTS].**

3 **Pressez [CURSOR] et sélectionnez "1 REVERB TYPE".**

C'est l'écran de réglage du type de reverb.



4 **Pressez [START].**

Le morceau commence sa reproduction.

5

Tournez [VALUE] pour sélectionner le type.

Essayez de changer le type d'effet parmi la variété offerte et contrôlez les différents effets.

* *Si vous modifiez les réglages d'un morceau préprogrammé (Preset), ces nouveaux réglages ne peuvent être mémorisés. Si vous désirez conserver ces réglages, copiez-les dans un morceau utilisateur ou User Song (p. 82).*

6

Lorsque vous avez fini les réglages, pressez [PART] à nouveau ou pressez [EXIT].

L'affichage revient à l'écran d'origine.

■ **Vous pouvez faire varier la quantité de réverbération qui s'applique à chaque partie.**

→ "Changement de la quantité de chorus et reverb s'appliquant à chaque partie" (p. 84)

■ **Vous pouvez changer les réglages d'effet de différentes façons.**

→ "Changer les réglages d'effet" (p. 86)

Enregistrons une interprétation à la guitare

Vous pouvez enregistrer vos propres interprétations dans une piste audio du morceau (Preset/User)

Ici, sélectionnez un morceau préprogrammé (Preset) qui vous plaît, copiez-le dans les morceaux utilisateurs (User Song) du JS-5, puis enregistrez l'interprétation à la guitare (ou la voix, ou encore un autre instrument) conjointement à ce morceau.

* ***Ci-dessous se trouvent les durées d'enregistrement disponibles.***

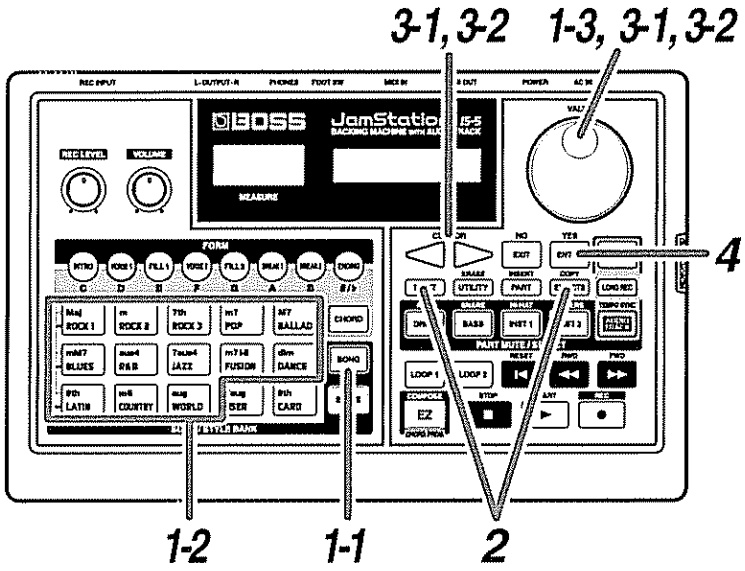
Hi-Fi: 1 minute, 35 secondes

LONG: 1 minute, 58 secondes

?

Les données d'interprétation enregistrées en piste audio sont appelées "**données audio**".

Copie d'un morceau préprogrammé



1

Sélectionnez le morceau préprogrammé servant de source à la copie.

1-1 Pressez [SONG], pour allumer son bouton.

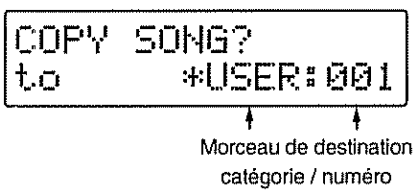
1-2 Pressez [ROCK1] à [WORLD] et sélectionnez une catégorie.

1-3 Tournez [VALUE] pour sélectionner un morceau.

2

Pressez [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).

L'écran de désignation de la source de copie apparaît.



3

Sélectionnez le morceau utilisateur (User Song) devant servir de destination à la copie.

Ici, sélectionnez un des morceaux utilisateur de la JS-5.

3-1 Pressez [CURSOR], et l'indication de catégorie commencera à clignoter. Ensuite, tournez [VALUE] pour sélectionner "USER" (la JS-5).

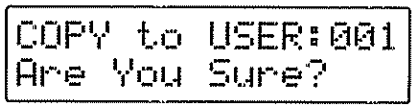
3-2 Pressez [CURSOR], et l'indication de numéro de morceau commencera à clignoter. Tournez alors [VALUE] pour sélectionner le numéro de morceau.

* *Les morceaux utilisateur sans aucune donnée enregistrée sont indiqués par un "*" dans l'afficheur.*

4

Lorsque vous avez décidé de la destination de la copie, pressez [ENTER].

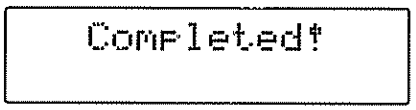
L'écran de confirmation de copie apparaît.



5

Pressez [ENTER] lorsque vous désirez exécuter la copie.

La copie commence. Une fois terminé, l'écran suivant apparaît, après quoi l'écran du morceau destination de la copie s'affiche.

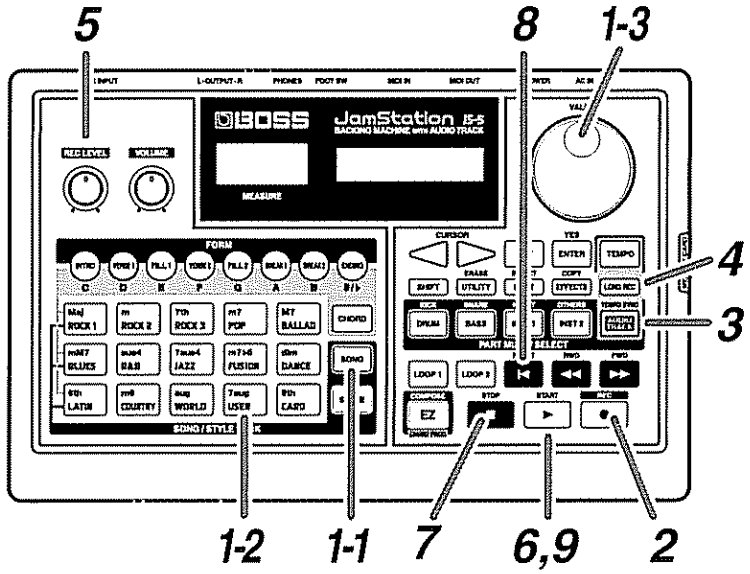


* *Pour annuler, pressez [EXIT]. L'écran Copy ré-apparaît.*

MEMO

Chaque pression du bouton [EXIT] vous ramène en arrière d'un écran.

Enregistrement



1

Sélectionnez le morceau utilisateur à enregistrer.

Utilisez la procédure préalablement décrite pour sélectionner le morceau copié.

1-1 Pressez [SONG], pour allumer son bouton.

1-2 Pressez [USER].

1-3 Tournez [VALUE] pour sélectionner un numéro de morceau.

2

Pressez [REC], pour allumer le bouton.

[SONG], [CHORD], et [AUDIO TRACK] clignotent et l'écran de sélection de piste à enregistrer apparaît.



3

Pressez [AUDIO TRACK] pour sélectionner la piste audio.

L'écran d'attente d'enregistrement pour la piste audio apparaît.



Enregistrons une interprétation à la guitare

* *Lorsqu'il n'y a pas de donnée audio dans la piste, "*" apparaît à l'écran.*

4

Pressez [LONG REC] et sélectionnez la qualité d'enregistrement.

Hi-Fi: A choisir quand vous désirez un enregistrement de haute qualité.

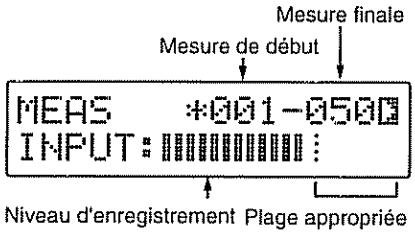
LONG: A choisir lorsque vous désirez une durée d'enregistrement plus importante.

Quand vous sélectionnez "LONG", [LONG REC] s'allume.

5

Ajustez le niveau d'enregistrement.

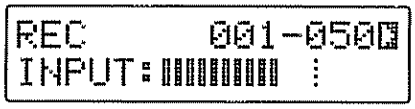
Jouez sur votre guitare et tournez [REC LEVEL] pour ajuster le niveau d'enregistrement du son reçu en entrée REC INPUT afin que la barre "▮" à l'extrême droite de l'indicateur de niveau s'affiche dans la plage appropriée de niveau (voir schéma ci-dessous).



6

Pressez [START], pour allumer le bouton et lancer l'enregistrement.

Si vous avez fait un réglage demandant un décompte (Count-In, p.60), le décompte apparaît en afficheur gauche et le son de décompte est produit simultanément. Une fois le décompte affiché, l'enregistrement commence.



7

Lorsque l'enregistrement est terminé, pressez [STOP].

[REC] s'éteint et l'écran Song ré-apparaît.

Reproduction

8

Pressez [RESET].

9

Pressez [START].

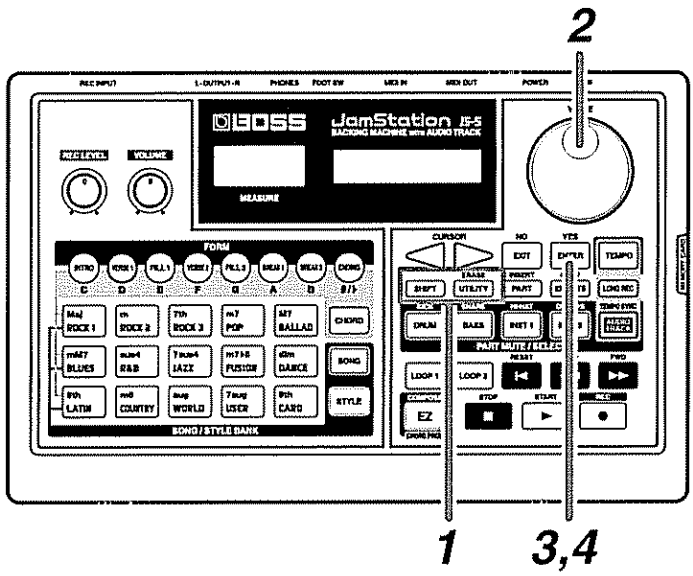
Les données audio sont reproduites conjointement à l'interprétation.

?

Le décompte est un son de décompte (métronome) d'une ou deux mesures inséré avant la mesure où commence l'enregistrement. Utiliser le décompte vous permet de vous assurer du tempo et du bon instant pour démarrer l'enregistrement.

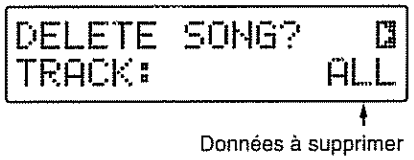
Suppression de données enregistrées

Pour supprimer toutes les données audio du morceau utilisateur (User Song) actuellement sélectionné, suivez les étapes ci-dessous.

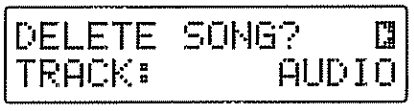


1 **En écran Song, pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).**

L'écran Delete (suppression de morceau) apparaît.



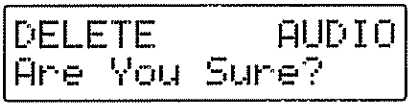
2 **Tournez [VALUE] pour sélectionner "AUDIO".**



3 **Pressez [ENTER].**

Un écran vous demandant de confirmer la suppression des données audio apparaît.

* *Pour annuler la procédure, pressez [EXIT]. Cela vous ramène à l'étape 2*



4

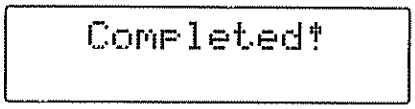
Pour supprimer les données, pressez [ENTER].

Les données audio sont supprimées.

L'écran suivant apparaît.



Lorsque la suppression est terminée, l'écran Song ré-apparaît.



■ **Voulez-vous en savoir plus sur l'enregistrement sur la piste audio?**

→ "Chapitre 9 Enregistrement de votre propre interprétation" (p. 111)

■ **L'emploi d'une carte mémoire (SmartMedia) permet des durées d'enregistrement plus longues.**

→ "A propos de la durée d'enregistrement" (p. 111)

■ **Vous pouvez ne ré-enregistrer que les mesures d'une portion spécifique du morceau.**

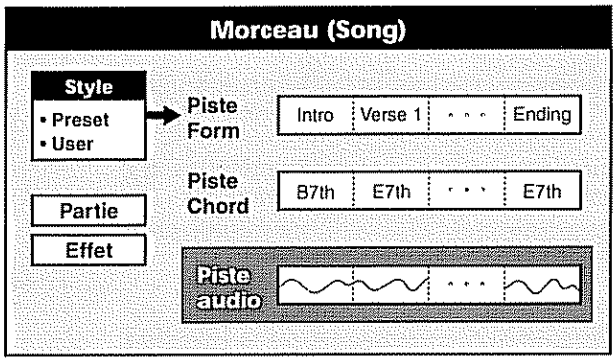
→ "Refaire l'enregistrement (Ré-enregistrement" (p. 113)

Chapitre 1 Survol de la JS-5

A propos des morceaux

Un morceau de la JS-5 est appelé **Song**. Les 200 morceaux internes de la JS-5 sont appelés **Preset Songs**, alors que les morceaux créés par l'utilisateur sont appelés **User Songs**. La JS-5 peut contenir un maximum de 100 morceaux utilisateur (User Songs) et vous pouvez en conserver jusqu'à un maximum de 100 autres sur carte mémoire optionnelle (SmartMedia).

Les 200 morceaux préprogrammés (Preset) sont classés par **catégories**, telles que "Rock" et "Jazz".



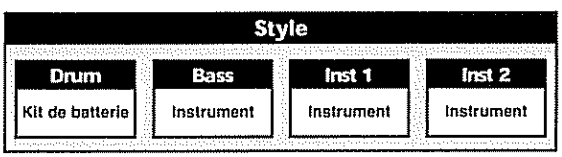
A propos des styles

Les styles comprennent des ensembles d'informations comprenant à la fois le tempo, les motifs d'interprétation et les instruments (parties) ans les sections d'accompagnement de chaque catégorie. Vous pouvez créer un morceau dans un certain genre en basant ce morceau sur un style. Chacun des 200 styles intégrés de la JS-5 est appelé **style Preset** ou préprogrammé, alors qu'un style créé par vous-même est appelé **style User** ou utilisateur. Vous pouvez créer 20 types de styles User.

La JS-5 peut contenir un maximum de20 styles User et vous pouvez en stocker un maximum de 20 sur cartes mémoire optionnelles (SmartMedia). Plus encore, même pour des styles de même catégorie, des motifs d'interprétation légèrement différents sont nécessaires pour les différentes sections d'un morceau (Intro, Fill-In, etc.). Un motif d'interprétation de ce type est appelé **Form** et jusqu'à 8 de ces motifs Forms peuvent être ré-utilisés dans un style.

A propos des parties

Les motifs d'interprétation d'un style sont reproduits à l'aide de 4 parties : "INST 1", "INST 2", DRUM, et BASS.



A propos des pistes

Les morceaux contiennent les trois pistes suivantes.

Piste Form:

Détermine l'ordre dans lequel les motifs Intro, Fill-In, Ending et autres du style sélectionné sont reproduits.

Piste Chord:

Détermine la progression des accords qui font jouer les motifs Forms.

* *Les pistes Form et Chord sont regroupées sous le vocable* ***Pistes de séquence***

Piste Audio:

Elle enregistre les interprétations à la guitare, les voix et autres sons reçus en entrée REC INPUT.

* *Les données d'interprétation enregistrées en piste audio sont appelées "données audio".*

A propos des motifs Forms

Il y a 8 types différents de Forms qui peuvent être utilisés dans chaque style.



INTRO:

Introduction

VERSE 1, 2:

Les motifs d'interprétation principaux. 1 est le motif de base et 2 une Variation.

FILL (Fill-In) 1, 2:

Motifs d'interprétation de rupture qui sont insérés à des points appropriés, notamment lorsqu'il s'agit de faire une transition d'une phrase vers une autre. Sélectionnez 1 ou 2 en fonction du motif Form qui suit le Fill-In.

BREAK 1, 2:

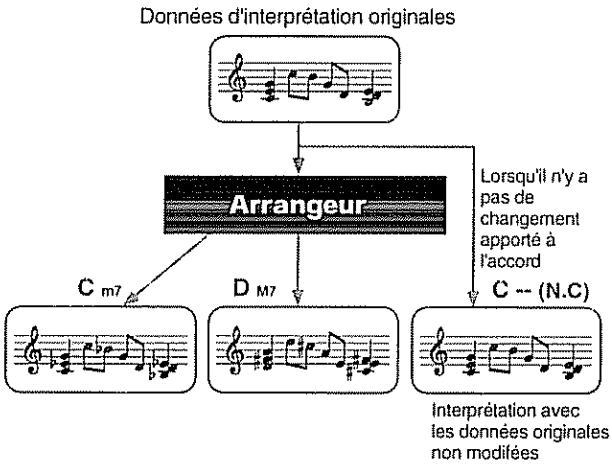
Sections vierges qui interrompent temporairement une mélodie ou une rythmique. Deux cassures différentes peuvent être préparées.

ENDING:

Motif d'interprétation qui sert de conclusion à une composition musicale

A propos des styles et conversions d'accord

Avec la JS-5, les données d'interprétation de style sont converties en fonction du nom d'accord enregistré dans la piste Chord. Les données d'interprétation de styles Preset sont créées en se basant sur la conversion des accords et les données sont converties et produites juste par désignation des accords.



* *Les interprétations peuvent changer en fonction du réglage du mode d'arrangement à l'instant où les accords sont convertis (p. 119)*

Zn enregistrement N-C (type Non Chord) en piste Chord, vous pouvez faire reproduire les données d'interprétation sans leur apporter aucun changement.

A propos de la création de morceaux personnels ou User

Ce qui suit indique les étapes principales de création de morceau User.

(1) Sélectionnez un style à utiliser parmi les styles Preset ou styles User.

(2) Enregistrez la séquence des Forms en piste Form.

Il y a deux méthodes utilisées pour enregistrer les forms, l'**enregistrement en temps réel**, par lequel chaque Form sélectionné est immédiatement enregistré en piste Form, par pression du bouton [FORM], et l'**enregistrement pas à pas**, par lequel les Forms sont spécifiés un à la fois, par mesure ou par temps.

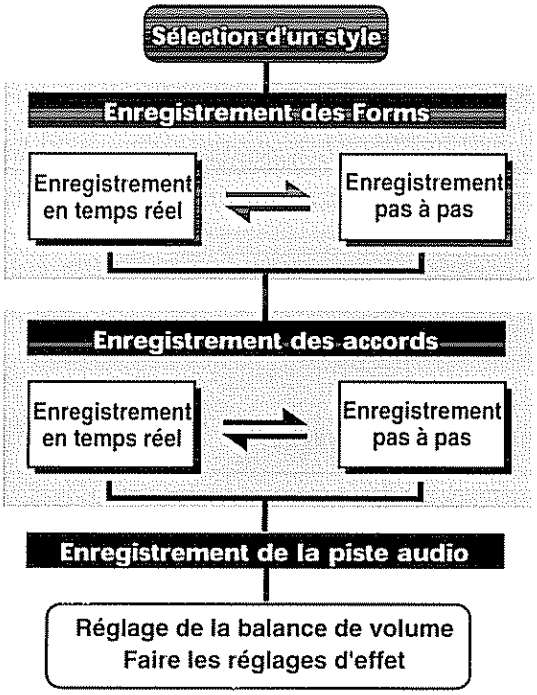
(3) Enregistrez les accords devant être joués par les Forms en piste Chord.

Il y a deux méthodes d'enregistrement des accords, l'**enregistrement en temps réel**, par lequel les accords sont enregistrés en synchronisation avec la reproduction des Forms, et l'**enregistrement pas à pas**, par lequel les accords sont spécifiés un à un pour chaque mesure ou chaque temps.

* *L'édition des Forms comme des accord s'effectue en mode d'enregistrement pas à pas.*

(4) Enregistrez votre propre interprétation (sons reçus en entrée REC INPUT) en piste audio.

(5) Réglez la balance de volume et faites les réglages d'effet.

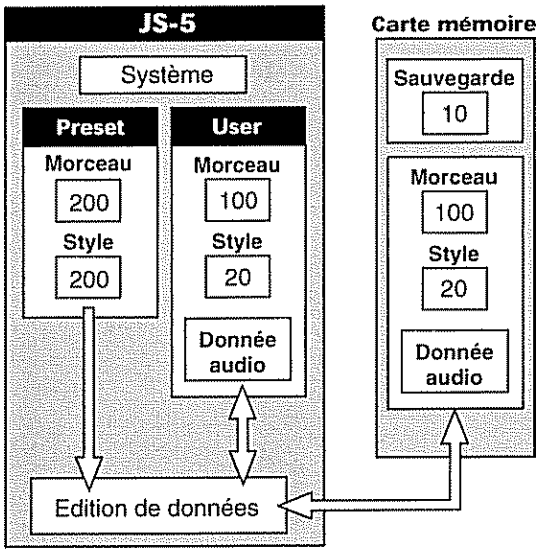


A propos de la création de styles User

Vous pouvez créer un maximum de 20 styles différents qui vous sont propres. Comme avec les styles Preset, chaque style User peut être créé avec jusqu'à 8 Forms différents. Les motifs d'interprétation sont constitués par choix des sons (instruments) pour chaque partie. L'enregistrement de style User peut également être fait à l'aide de l'enregistrement en temps réel. Bien que vous puissiez enregistrer des interprétations telles qu'elles sont jouées grâce à l'enregistrement en temps réel, vous ne pouvez pas effectuer cet enregistrement en temps réel en n'utilisant que le JS-5. Les motifs d'interprétation doivent être enregistrés à partir d'un clavier MIDI connecté à la prise MIDI IN de la JS-5.

A propos de la mémoire

La mémoire se réfère aux emplacement où les réglages, tels que ceux pour les morceaux (Songs) et styles sont stockés. La JS-5 dispose de trois types de mémoire: la mémoire système, la mémoire User et la mémoire Preset. Vous pouvez également utiliser des cartes mémoire optionnelles (SmartMedia)



Mémoire système

La mémoire système est l'emplacement où les réglages des paramètres déterminant l'environnement de fonctionnement de la JS-5 (tels qu'accord générale et paramètres MIDI) sont stockés.

Mémoire User

La mémoire User est la mémoire qui contient les données ré-inscriptibles, vous permettant de sauvegarder ainsi les réglages que vous avez vous-même créés. La mémoire User peut servir à stocker un maximum de 100 morceaux User et jusqu'à 20 styles User différents.

Les données audio sont également stockées dans cette mémoire.

Mémoire Preset

La mémoire Preset contient les réglages qui ne peuvent être effacés. 200 morceaux Preset et 200 styles Preset différents sont stockés en mémoire Preset

* *Lorsque vous enregistrez sur la piste audio d'un morceau Preset, les données audio sont en fait sauvegardées en mémoire User ou sur carte mémoire.*

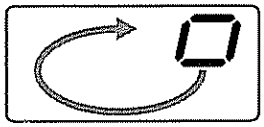
Cartes mémoire (SmartMedia)

Ce sont des cartes lisibles/inscriptibles dans lesquelles les données peuvent être écrites. Comme avec la mémoire User, les cartes mémoire peuvent conserver un maximum de 100 morceaux User et un maximum de 20 styles User différents. Les morceaux User et styles User conservés sur carte mémoire peuvent être traités exactement de la même façon que les morceaux et styles User conservés en mémoire User.

A propos du changement des données

Changement de données en mémoire User

Les données sont écrites en mémoire User durant différentes procédures, telles que lors du changement de page ou lorsque vous pressez [ENTER], [EXIT], ou [STOP]. à cet instant, " ▢ " apparaît dans l'afficheur de gauche et durant l'exécution de l'écriture, " ▢ " tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.



NOTE

N'éteignez jamais la JS-5 et ne retirez pas la carte mémoire de la JS-5 tant que " ▢ " reste visible dans l'afficheur gauche (quand les données sont écrites), car cela peut empêcher l'écriture correcte des données et gravement affecter le fonctionnement ultérieur

Changement de données en mémoire Preset

Les données de la mémoire Preset qui ont été modifiées sont perdues lorsqu'une autre procédure est effectuée ou lorsque vous éteignez la JS-5. Si vous désirez sauvegarder les données, vous devez d'abord les copier en mémoire User ou sur carte mémoire.

Changement de réglages stockés en mémoire système

En mémoire système, comme la création de données est faite automatiquement quand des réglages sont changés, les données sont constamment mises à jour.

A propos des procédures de changement de réglages

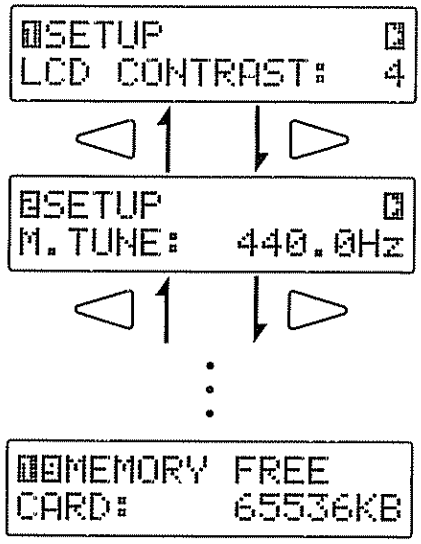
Cette section explique les procédures de la JS-5 qui sont partagées par les différentes fonctions.

Changement de page

Quand une page apparaît dans l'afficheur, un " ▯ " s'affiche à droite de la page.

Dans ce cas, presser [CURSOR ►] un certain nombre de fois fait passer à l'affichage de la page suivante. Pour retourner aux pages précédentes, pressez [CURSOR ◄] plusieurs fois.

* *Vous pouvez réduire le nombre de fois où vous pressez le bouton en tenant enfoncé [SHIFT] pendant que vous pressez [CURSOR].*



Comment utiliser [CURSOR] et [VALUE]

Vous pouvez utiliser [CURSOR] et [VALUE] lorsque vous changez des réglages apparaissant à l'écran.

[CURSOR]

Pressez ces boutons pour accéder à la position indiquant le réglage que vous désirez changer. Les réglages qui peuvent être changés clignotent dans l'écran.

* *Si vous gardez enfoncé le bouton, le changement se fait en continu.*

* *Si vous tenez enfoncé un bouton et pressez son opposé, le changement devient plus rapide.*

[VALUE]

Tournez la molette [VALUE] pour changer la valeur du réglage. Des changements de valeurs se font en continu. Tenez enfoncé [SHIFT] tout en tournant la molette augmente la vitesse à laquelle la valeur change.

Chapitre 2 Reproduction d'un morceau

Pour sauvegarder les réglages modifiés

Si vous modifiez les réglages d'un morceau user, le contenu modifié sera perdu si vous changez de morceau ou de style. Si vous désirez conserver les réglages, utilisez la procédure ci-dessous.

1. **Pressez [REC], pour allumer son bouton.**

   * *Pour annuler, pressez [EXIT]*

2. **Pressez [STOP].**

   L'écran suivant apparaîtra et les réglages seront sauvegardés



   Lorsque les réglages ont été sauvegardés, vous retournez à l'écran précédent.

NOTE

N'éteignez jamais la JS-5 et ne retirez pas la carte mémoire de la JS-5 tant que " ▢ " reste visible dans l'afficheur gauche (quand les données sont écrites), car cela peut empêcher l'écriture correcte des données et gravement affecter le fonctionnement ultérieur.

MEMO

Si vous avez changé les réglages des morceaux Preset et si vous désirez conserver ces réglages, copiez-les dans un morceau User.

TRUC

Si vous pressez [SHIFT] + [REC], les réglages sont immédiatement sauvegardés.

Reproduction d'un morceau

Ici, nous sélectionnerons et ferons reproduire un morceau parmi les 200 morceaux Preset et les morceaux User, dans l'unité ou sur carte mémoire.

1. **Pressez [SONG], pour allumer son bouton.**

   L'écran Song apparaît.

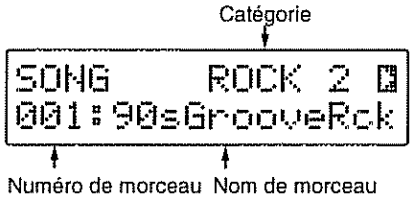
2. **Pressez [SONG/STYLE BANK] et sélectionnez une catégorie.**

   ROCK 1 Hard rock, Heavy Metal
   ROCK 2 Rock typique des années 60 à 90
   ROCK 3 Rock de base
   POP Pop, binaire 8 divisions, 16 divisions
   BALLAD Ballade
   BLUES Blues
   R&B Rhythm & Blues, funk, et soul
   JAZZ Jazz
   FUSION Fusion
   DANCE Hip hop, techno, etc.
   LATIN Salsa, bossa nova et samba, etc.
   COUNTRY Country
   WORLD Musiques du monde
   USER Morceaux utilisateur 1 à 100
   CARD Morceaux utilisateur sur carte 1 à 100

   * *Si aucune carte mémoire n'est insérée, vous ne pourrez pas choisir "CARD" même si [CARD] est pressé.*

3. **Tournez [VALUE] pour sélectionner un morceau.**

   le nom du morceau sélectionné apparaît.



   * *Le nombre de morceaux varie d'une catégorie à l'autre.*
   * *Un morceau user sans aucune donnée enregistrée présente un "*" à côté de son numéro*

4. **Pressez [START] pour lancer la reproduction du morceau.**

   [START] clignote en mesure avec le temps déterminé par le style sélectionné.

   * *Si vous avez fait un réglage de décompte préalable, le décompte apparaît en partie gauche de l'afficheur et le son de décompte est produit simultanément. Après l'affichage du décompte, le son commence à être reproduit.*

   Les boutons allumés [FORM] ([INTRO] à [ENDING]) changent conjointement avec ce qui est reproduit indiquant le motif (Form) actuellement produit.

   De plus, pressez un bouton pendant la reproduction change ce qui est joué pour le motif Form du bouton pressé.

5. **Pressez [STOP] pour stopper la reproduction.**

   Pressez [FWD] pour passer à la mesure suivante.

   Pressez [RWD] pour revenir en arrière d'une mesure.

   Pressez [RESET] pour revenir au début du morceau.

   * *Quand l'interprétation atteint sa fin, elle s'arrête automatiquement.*

TRUC

Vous pouvez lancer la reproduction depuis tout point du morceau en utilisant [FWD] et [RWD] pour choisir la mesure, puis en pressant [START].

* *Si vous faites reproduire un morceau depuis une position intermédiaire, le décompte n'est pas disponible.*

Changement du tempo

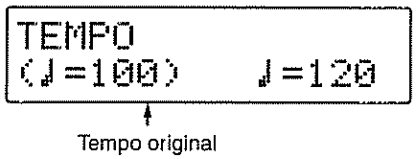
A présent, nous changerons le tempo de reproduction du morceau.

1. **Pressez [TEMPO], pour allumer son bouton.**
   Le tempo actuel apparaît dans l'afficheur de gauche.



2. **Tournez [VALUE] pour ajuster le tempo.**
3. **Une fois que vous avez décidé du tempo, pressez [TEMPO] pour éteindre le bouton.**

Si le morceau sélectionné contient des données audio, le tempo utilisé quand les données audio ont été enregistrées (le tempo d'origine) apparaît sur l'écran.



Tempo original

Quand [ENTER] est pressé, le tempo actuel est réglé pour correspondre au tempo d'origine.

* *Vous ne pouvez pas changer le tempo d'origine.*

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécuter la procédure de sauvegarde (p. 59).*

Changement de la tonalité

Vous pouvez utiliser la fonction key Transpose pour changer (transposer) la tonalité d'un morceau.

1. **En écran Song, pressez [CURSOR ►] et sélectionnez "1 KEY TRANSPOSE".**



2. **Tournez [VALUE] pour changer la valeur de réglage.**
   Valeurs de réglage : -24– +24
   Vous pouvez faire le réglage par paliers d'un demi-ton dans une plage de deux octaves en plus ou en moins.

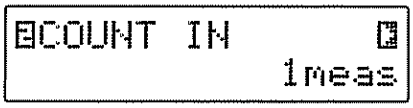
* *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécuter la procédure de sauvegarde (p. 59).*

Ajout d'un décompte

Vous pouvez ajouter un décompte (Count-In) de une ou deux mesures lors de la reproduction du morceau. Lorsque vous ajoutez un décompte, il apparaît en afficheur de gauche. Presser [START] lance le son de décompte et une fois le décompte effectué, le morceau commence sa reproduction.

* *Le décompte fixé ici reste actif pour l'enregistrement en temps réel de Forms ou d'accords (p. 67, 70), ou lorsque vous enregistrez sur la piste audio (p. 112).*

1. **En écran Song, pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "2 COUNT IN".**



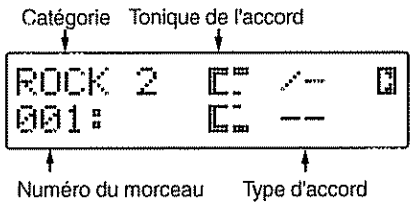
2. **Tournez [VALUE] et faites les réglages pour le décompte.**
   Valeurs de réglage : OFF, 1meas, ou 2meas
   Pour ajouter un décompte, choisissez "1meas" (une mesure) ou "2meas" (deux mesures)
   Si vous ne désirez pas ajouter de décompte, choisissez "OFF"

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécuter la procédure de sauvegarde (p. 59).*

Affichage de la progression d'accords

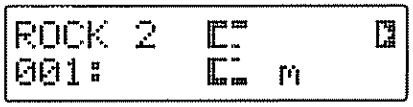
Cela change l'écran Song pour un écran affichant la progression des accords (écran Chord).

1. **Pressez [CHORD], pour allumer son bouton.**
   L'écran Chord apparaît.



* *Vous pouvez passer à l'écran Chord même pendant la reproduction d'un morceau.*

2. **Pressez [START] pour lancer la reproduction du morceau.**
   Lorsque l'accord change, l'écran affiche l'accord suivant.



3. **Pour revenir à l'écran Song, pressez [SONG] pour allumer son bouton.**

Jeu avec une progression d'accords différente

Les morceaux Preset disposent d'une progression d'accords supplémentaires. Vous pouvez faire jouer un morceau Preset après avoir demandé le passage à cette nouvelle progression d'accords.

1. **La reproduction étant stoppée, pressez [SHIFT] + [EZ], pour faire clignoter le bouton.**
2. **Quand [START] est pressé, l'interprétation commence avec une autre progression d'accords.**
3. **Pour retourner à la progression d'accords d'origine, pressez [SHIFT] + [EZ] pendant que la reproduction est arrêtée pour éteindre la diode du bouton.**

* *Vous ne pouvez pas changer la progression d'accords si [SHIFT] + [EZ] est pressé alors qu'un morceau est en cours de reproduction.*

MEMO

Lorsque vous copiez un morceau (p. 82), la progression d'accords sélectionnée à cet instant est celle qui est copiée.

Reproduction avec un autre style

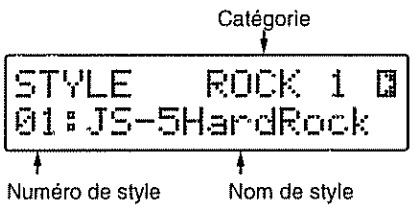
Vous pouvez choisir un style parmi les 200 types de styles Preset et les 20 types (au maximum) de styles User, et passer à ce style. Lorsque vous changez de style, le morceau joue dans le style choisi avec les progressions d'accords déterminées pour le morceau Preset sans changement.

1. **La reproduction étant stoppée, pressez [STYLE], pour allumer son bouton.**
2. **Pressez [SONG/STYLE BANK] et sélectionnez une catégorie.**
   La catégorie choisie apparaît.

ROCK 1	Hard rock, Heavy Metal
ROCK 2	Rock typique des années 60 à 90
ROCK 3	Rock de base
POP	Pop, binaire 8 divisions, 16 divisions
BALLAD	Ballade
BLUES	Blues
R&B	Rhythm & Blues, funk, et soul
JAZZ	Jazz
FUSION	Fusion
DANCE	Hip hop, techno, etc.
LATIN	Salsa, bossa nova et samba, etc.
COUNTRY	Country
WORLD	Musiques du monde
USER	Morceaux utilisateur 1 à 100
CARD	Morceaux utilisateur sur carte 1 à 100

* *Si aucune carte mémoire n'est insérée, vous ne pourrez pas choisir "CARD" même si [CARD] est pressé.*

3. **Tournez [VALUE] pour sélectionner un style.**
   le nom du style sélectionné apparaît.



* *Le nombre de styles varie d'une catégorie à l'autre.*

4. **Pressez [START] pour lancer la reproduction du morceau.**

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécuter la procédure de sauvegarde (p. 59).*

Reproduction avec des Forms que vous avez sélectionnés vous-même

Vous pouvez faire reproduire un morceau avec des Forms que vous avez sélectionnés.

* *Quand un motif Form est appelé, la séquence entière de Forms préparés pour le morceau est désactivée. Quand [RESET] est pressé, la séquence de Forms déterminée pour le morceau est rappelée.*

1. **Pressez [FORM] ([INTRO] à [ENDING]) pour sélectionner le premier Form à reproduire.**
   Si vous sélectionnez un motif autre que celui actuellement sélectionné (pour lequel le bouton est allumé), le bouton clignotera et la reproduction se mettra en pause.

2. **Pressez [START], et la reproduction commencera avec le motif Form actuellement sélectionné.**
   Quand le premier Form sélectionné finit sa reproduction, la reproduction passe au motif Form qui avait été mis en pause. Le bouton passera du statut clignotant (pause) au statut allumé (reproduction).

3. **Pressez [FORM] (INTRO–ENDING) pour changer de Form.**
   Le changement se fera à la mesure suivant l'instant où vous avez pressé le bouton, et celui-ci passera du statut clignotant au statut allumé.

- Dans le cas de VERSE 1 et VERSE 2, l'interprétation se poursuivra répétitivement jusqu'à ce que la reproduction passe à un nouveau motif Form.
- Si vous changez pour FILL 1, FILL 2, BREAK 1, ou BREAK 2, la reproduction revient automatiquement au motif VERSE 1 ou VERSE 2 préalablement sélectionné dès la fin de l'interprétation du motif de transition que vous avez choisi.
- Dans le cas de ENDING, vous retournerez au début du morceau une fois la reproduction terminée.

* *Lorsque la reproduction atteint le nombre de mesures spécifiées pour le morceau, la reproduction s'arrête et vous revenez au début du morceau.*

Reproduction avec des accords que vous programmez vous-même

Vous pouvez faire reproduire un morceau à l'aide d'accords que vous avez vous-même programmés.

* *Quand vous programmez un accord, tous les accords réglés dans le morceau sont désactivés. Presser [RESET] réactive la progression d'accords programmée pour le morceau.*

Alors que l'interprétation est stoppée

* *Presser [RESET] vous ramène à la première mesure; pressez [RWD] ou [FWD] pour passer à la mesure précédente ou suivante.*

1. **Pressez [CHORD], pour allumer son bouton.**

2. **Utilisez les boutons suivants pour programmer un accord.**

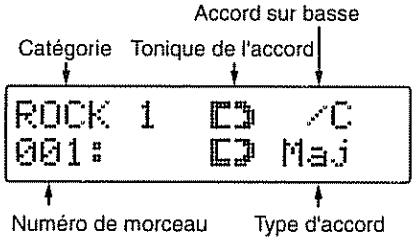
- Utilisez [C] à [B] et [#/b] pour spécifier la tonique de l'accord.
  Presser [#/b] répétitivement vous fait passer en revue les sélections de"#", "b", et "bécarre".

* *Selon la tonique de l'accord, les symboles qui peuvent être sélectionnés peuvent différer.*

- Utilisez [Maj] à [9th] pour spécifier le type d'accord.
  Pour sélectionner un type d'accord autre que les choix offerts entre [Maj] et [9th], pressez [CURSOR], pour faire clignoter l'afficheur, puis tournez [VALUE] pour sélectionner le type d'accord.

- - (N.C)	Maj	M7	M9
7	7b5	7(13)	7b9
7#9	6	69	m6
m69	9	add9	madd9
mM9	m	mM7	m7
m7b5	m9	dim	sus4
7sus4	aug	aug7	

- Pour spécifier un accord avec basse autre que la tonique (accord sur basse), tenez enfoncé [SHIFT] et utilisez [C] à [B] et [#/b] pour spécifier la note de basse.



3. **Quand [START] est pressé, l'interprétation commence avec l'accord programmé.**

4. **Programmez les accords au fur et à mesure de vos besoins.**

* *Vous ne pouvez pas sélectionner un type d'accord autre que [Maj] à [9th] pendant qu'un morceau est reproduit*

Quand l'interprétation est en cours

1. **Pressez [CHORD], pour allumer son bouton.**

2. **Utilisez les boutons suivants pour programmer un accord.**

■ Utilisez [C] à [B] et [#/b] pour spécifier la tonique de l'accord.

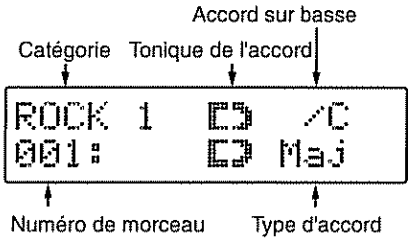
Presser [#/b] répétitivement vous fait passer en revue les sélections de"#", "b", et "bécarre".

* *Selon la tonique de l'accord, les symboles qui peuvent être sélectionnés peuvent différer.*

■ Utilisez [Maj] à [9th] pour spécifier le type d'accord.

* *Vous ne pouvez pas sélectionner un type d'accord autre que [Maj] à [9th] pendant qu'un morceau est reproduit*

■ Pour spécifier un accord avec basse autre que la tonique (accord sur basse), tenez enfoncé [SHIFT] et utilisez [C] à [B] et [#/b] pour spécifier la note de basse.



3. **répétez l'étape 2 si nécessaire.**

Neutralisation du son d'une partie spécifique

Vous pouvez neutraliser n'importe laquelle des parties (Drum, Basse, Inst1 ou Inst2) ou la piste audio pendant la reproduction d'un morceau.

1. **Pressez un des boutons PART MUTE/SELECT ([DRUM] à [INST 2]) pour éteindre le bouton.**

Quand le bouton est éteint, le son est neutralisé. Quand le bouton est allumé, le son est reproduit.



reproduit reproduit neutralisé reproduit neutralisé

2. **Pour annuler la neutralisation, pressez le bouton correspondant pour le rallumer.**

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécuter la procédure de sauvegarde (p. 59).*

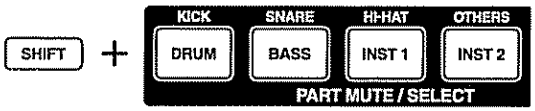
Neutralisation d'un son de percussion spécifique

Vous pouvez neutraliser juste le son d'un instrument de percussion spécifique (tel que la caisse claire) parmi tous les sons de batterie utilisés par la partie Drum.

* *Cette fonction ne peut pas être utilisée quand la partie Drum est neutralisée (c'est-à-dire quand le bouton est éteint).*

1. **Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le bouton correspondant au son de percussion que vous désirez neutraliser ([DRUM] à [INST 2]) pour éteindre le bouton.**

Quand le bouton est éteint, le son est neutralisé. Quand le bouton est allumé, le son est reproduit.



[SHIFT] + [DRUM]: Grosse caisse (KICK)
[SHIFT] + [BASS]: Caisse claire (SNARE)
[SHIFT] + [INST 1]: Charleston (HI-HAT)
[SHIFT] + [INST 2]: Tout autre instrument que ceux ci-dessus (OTHERS)

MEMO

Vous pouvez contrôler quels sons de percussion seront neutralisé en tenant enfoncé [SHIFT] pour voir quel boutons sont allumés ou éteints.

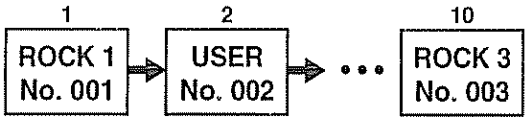
2. **Pour annuler la neutralisation, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le bouton correspondant pour le rallumer.**

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécuter la procédure de sauvegarde (p. 59).*

Reproduction de plusieurs morceaux à la chaîne (Song Chain)

Vous pouvez faire s'enchaîner jusqu'à 10 morceaux lors d'une reproduction. Cette fonction est appelée Song Chain ou chaînage de morceaux

* *Vous pouvez combiner des morceaux User et ceux d'une carte mémoire pour une reproduction en continu*

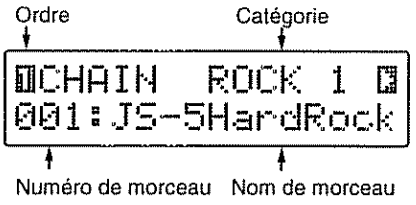


1. En écran Song, pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "5 SONG CHAIN MODE".



2. Pressez [ENTER].

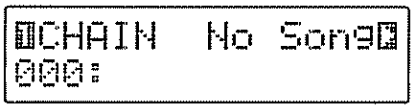
L'écran de réglage Song Chain apparaît.



3. Sélectionnez les morceaux à faire jouer à la suite et l'ordre dans lequel vous désirez les faire reproduire.

- Pressez [CURSOR] pour fixer l'ordre des morceaux (de 1 à 10).
- Pressez [SONG/STYLE BANK] et sélectionnez une catégorie.
- Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour sélectionner le numéro de morceau.
- Si vous pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]), le morceau actuellement affiché sera annulé et laissera place à un espace vierge. Si vous pressez [ERASE] alors qu'un espace vierge est représenté, les morceaux suivants avancent d'un pas pour remplir l'espace ainsi créé dans la chaîne.
- Si vous pressez [INSERT] ([SHIFT] + [PART]), un espace vierge sera inséré. Si vous insérez un espace vierge quand 10 morceaux ont déjà été spécifiés, le dixième morceau sortira du chaînage.

* *L'écran suivant apparaît quand aucun morceau n'est sélectionné.*



4. Quand vous avez fini les réglages, pressez [CURSOR ◄] pour ramener l'ordre des morceaux sur 1, puis pressez [RESET].

5. Pressez [START].

Le chaînage de morceaux est reproduit dans l'ordre déterminé, en commençant par le premier morceau choisi. L'affichage changera, indiquant le morceau suivant, lorsque chaque nouveau maillon de la chaîne commencera à jouer.

* *Quand un écran autre que celui de réglage de chaînage de morceaux est affiché, la fonction de chaînage de morceaux est désactivée et une interprétation enchaînée ne peut être obtenue*

* *Il peut y avoir une légère pause avant le début du morceau suivant*

TRUC

En pressant [SHIFT] + [SONG] en écran Song, vous pouvez sauter à l'écran de réglage de chaînage de morceau.

Saut à la dernière mesure du morceau

Vous pouvez sauter à la dernière mesure du morceau actuellement sélectionné.

1. La reproduction de morceau étant stoppée, pressez [SHIFT] + [FWD].

La dernière mesure apparaîtra en affichage de gauche

Chapitre 3 Composition de morceaux avec EZ Compose

L'emploi de la fonction EZ Compose facilite la création de vos propres morceaux.

1. Sélectionnez un morceau User à enregistrer (p. 59).

* *Si aucune carte n'est insérée, vous ne pourrez pas sélectionner le morceau User sur carte*

2. Pressez [EZ], pour allumer son bouton.

L'écran de lancement de la fonction EZ Compose apparaît durant environ une seconde, puis laisse la place à l'écran de sélection de style.



MEMO

Pour annuler la fonction EZ Compose, pressez [EZ] pour éteindre le bouton.

3. Pressez [SONG/STYLE BANK] et sélectionnez une catégorie.

4. Tournez [VALUE] pour sélectionner un style.

* *Quand vous pressez [START], le style est joué à l'aide des Forms sélectionnés à cet instant.*

5. Une fois que vous avez décidé du style, pressez [ENTER].

L'écran de sélection Chord Template apparaît.



6. Tournez [VALUE] pour sélectionner un ensemble Chord template.

Un ensemble **Chord template** regroupe les progressions d'accords et les séquences de motifs Forms.

BluesChord 1–9: A choisir pour créer des morceaux avec des progressions d'accords de blues.

MajorChord 1–24: A choisir pour créer des morceaux constitués de mélodies majeures.

MinorChord 1–17: A choisir pour créer des morceaux constitués de mélodies mineures.

7. Une fois qua vous avez décidé de la progression d'accords, pressez [ENTER].

L'écran de réglage de tempo apparaît.



8. Tournez [VALUE] pour régler le tempo.

Plage de réglages : 40–250

9. Une fois que vous avez choisi le tempo, pressez [ENTER].

L'écran de réglage de tonalité apparaît.



10. Tournez [VALUE] pour spécifier la tonique (key) du morceau.

Vous pouvez choisir une note de C à B, par paliers d'un demi-ton.

11. Une fois que vous avez décidé de la tonique du morceau, pressez [ENTER].

Un écran vous demandant de confirmer que vous désirez déclencher la fonction EZ Compose apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT]*

12. Pressez [ENTER] pour lancer la fonction EZ Compose.

La création des données de morceau commence.



Lorsque la création des données de morceau est terminée, l'affichage indique "Completed!"

* *Le morceau qui a été ainsi généré se verra automatiquement doté d'un nom de morceau correspondant au nom du modèle d'accord (Chord Template).*

Chapitre 4 Création de morceaux utilisateur

NOTE

N'éteignez jamais la JS-5 et ne retirez pas la carte mémoire de la JS-5 tant que " ▢ " reste visible dans l'afficheur gauche (quand les données sont écrites), car cela peut empêcher l'écriture correcte des données et gravement affecter le fonctionnement ultérieur.

Sélection de la destination de l'enregistrement

Sélectionnez le morceau User devant servir de destination à l'enregistrement.

1. **Pressez [SONG], pour allumer le bouton.**
2. **Pressez [USER] ou [CARD], pour passer sur "USER" (la JS-5) ou "CARD" (carte mémoire).**

* *Si aucune carte mémoire n'est insérée, vous ne pouvez pas sélectionner "CARD" même si vous pressez [CARD].*

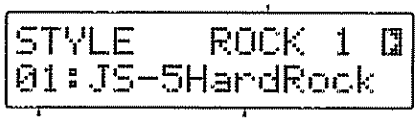
3. **Tournez [VALUE] pour sélectionner un morceau.**



* *Un morceau User où aucune donnée n'est enregistrée possède un "*" à côté de son numéro.*

Sélection d'un style

1. **Pressez [STYLE], pour allumer le bouton.**



2. **Pressez [SONG/STYLE BANK] et sélectionnez une catégorie.**

* *Vous ne pouvez pas sélectionner de style User stocké sur carte mémoire s'il n'y a pas de carte insérée.*

3. **Tournez [VALUE] pour sélectionner un style.**

■ Quand vous pressez [START], le style est reproduit à l'aide des motifs Forms sélectionnés à cet instant.

Vous pouvez contrôler le tempo du style sélectionné ainsi que durant l'enregistrement. Lorsque vous avez fini le contrôle du tempo, pressez [STOP] pour stopper la reproduction, puis pressez [RESET].

■ Si le tempo est trop rapide ou trop long, utilisez la procédure suivante pour le changer.

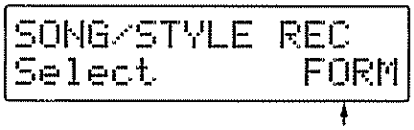
1) Pressez [TEMPO], pour allumer le bouton
2) Tournez [VALUE] pour régler le tempo
3) Une fois que vous avez décidé du tempo, pressez [TEMPO] une fois encore pour éteindre la diode du bouton.

Sélection d'une piste d'enregistrement

Quand il n'y a pas de donnée dans la destination d'enregistrement

1. **Pressez [REC], pour allumer le bouton.**

[SONG], [CHORD], et [AUDIO TRACK] clignotent et l'écran de sélection de piste d'enregistrement apparaît.



Piste à enregistrer

* *Quand un style User est sélectionné, [STYLE] clignote*

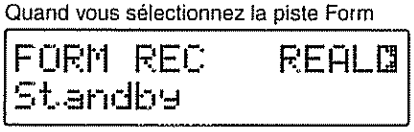
2. **Pressez [SONG] ou [CHORD] pour sélectionner une piste d'enregistrement.**

[SONG]: Piste Form
[CHORD]: Piste Chord

3. **Pressez [ENTER].**

L'écran d'attente d'enregistrement de la piste sélectionnée apparaît.

Quand vous sélectionnez la piste Form



Quand vous sélectionnez la piste Chord



Utilisez la procédure suivante pour changer de style.

1. **Pressez [CURSOR ►] pour afficher l'écran de sélection de style.**



2. **Pressez [SONG/STYLE BANK] et sélectionnez une catégorie.**

* *Vous ne pouvez pas sélectionner de style User stocké sur carte mémoire s'il n'y a pas de carte insérée*

3. **Tournez [VALUE] pour sélectionner un style.**

* *Durant cette procédure, vous ne pouvez pas faire jouer le style sélectionné.*

4. **Pressez [SONG] ou [CHORD] pour retourner à l'écran d'attente d'enregistrement.**

Enregistrement de motifs Forms

Enregistrez les motifs Forms en piste Form. Il y a deux méthodes pour cela : l'enregistrement en temps réel et l'enregistrement pas à pas.

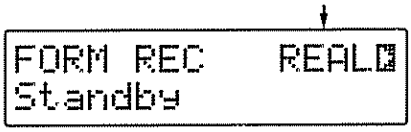
Enregistrement en temps réel

MEMO

Les motifs Forms sont enregistrés mesure par mesure.

1. **Affichez l'écran d'attente d'enregistrement Form (p. 66).**
   [REC] et [SONG] s'allument.

2. **Pressez [REC] pour afficher "REAL".**
   L'enregistrement en temps réel est sélectionné.



Si vous pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "1 COUNT IN", vous pouvez faire les réglages de décompte (p. 60)

3. **Pressez [FORM] pour sélectionner le premier motif Form à enregistrer.**
   Le bouton Form sélectionné s'allume.

4. **Pressez [START].**
   L'écran d'enregistrement en temps réel de Form s'affiche et l'enregistrement commence. [REC] s'allume.

* *Quand le décompte est sélectionné, il est indiqué dans l'afficheur de gauche pendant qu'il joue simultanément. Une fois le décompte terminé, l'enregistrement commence.*



* *Si le motif Form suivant n'est pas sélectionné après que l'Intro ait été enregistrée, Verse 1 joue automatiquement à la fin de l'Intro et [VERSE 1] s'allume.*

5. **Pressez [FORM] selon la séquence de Forms voulue.**

- Le motif Form actuel se poursuit jusqu'à ce que vous en changiez. Si un motif Form a déjà été enregistré, c'est ce motif qui est reproduit.
- Quand vous pressez [ENDING], alors l'enregistrement s'arrête automatiquement une fois le motif Ending terminé, et vous retournez à l'écran d'attente d'enregistrement pour le morceau.

6. **Une fois que vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP].**
   [REC] s'éteint et l'écran Song ré-apparaît.

TRUC

Instant de pression des boutons

Si vous pressez le bouton correspondant au motif Form suivant légèrement en avance alors que le motif Form actuellement sélectionné est toujours en cours de jeu, le bouton clignote (mise en attente). Le nouveau motif commence à jouer dès que l'interprétation du motif en cours s'arrête, et le bouton passe alors du statut clignotant au statut allumé.

TRUC

Si vous désirez créer une portion vierge et silencieuse, enregistrez [BREAK 2].

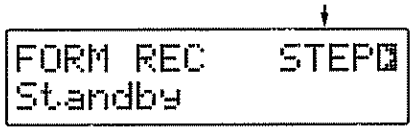
Enregistrement pas à pas

MEMO

Le motif Form est enregistré mesure par mesure.

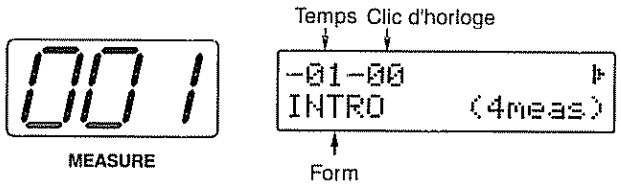
1. **Affichez l'écran d'attente d'enregistrement Form (p. 66).**
   [REC] et [SONG] s'allument.

2. **Pressez [REC] pour afficher "STEP".**
   L'enregistrement pas à pas est sélectionné.



3. **Pressez [START].**
   L'écran d'enregistrement pas à pas des motifs Forms

s'affiche et l'enregistrement commence.



MEMO

Quand "- - - - - -" s'affiche pour le motif Form, cela signifie qu'il n'y a pas de motif Form enregistré à cet endroit. Quand le morceau est reproduit, le motif Form enregistré à la position précédente se poursuit.



4. **Accédez à la mesure devant être utilisée pour enregistrer un nouveau motif Form.**

■ Pressez [FWD] pour passer à la mesure suivante; pressez [RWD] pour revenir à la mesure précédente.

5. **Pressez [FORM] pour enregistrer les motifs Forms.**
L'écran Form du motif enregistré apparaît.

Le nombre de mesures constituant le motif Form enregistré s'affiche entre parenthèses en bas à droite de l'écran. Par exemple, quand "4meas" est affiché, cela indique que le motif Form actuellement sélectionné est constitué de quatre mesures.



Vous pouvez faire jouer les données enregistrées en pressant [START] pendant que l'enregistrement pas à pas est en cours. La mesure actuellement jouée s'affiche dans l'écran de gauche.

* *Vous ne pouvez pas faire d'enregistrement tant que des données sont reproduites*

Quand le dernier motif Form est reproduit, l'interprétation s'arrête et revient à la position de départ, étant à nouveau prête pour l'enregistrement.

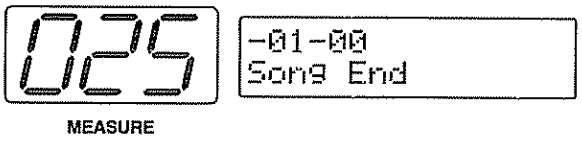
* *Pour stopper une interprétation en cours, pressez [STOP]. L'interprétation revient à la position de départ et est de nouveau prête à l'enregistrement*

6. **Accédez à l'emplacement (mesure/temps/clic d'horloge) devant servir à enregistrer le prochain motif Form.**

7. **Répétez les étapes 5 et 6 si nécessaire.**

■ Pressez [FWD] en tenant enfoncé [SHIFT] pour accéder à la valeur de quantification d'enregistrement à utiliser dans le motif Form suivant. Pressez [RWD] en tenant enfoncé [SHIFT] pour accéder à la valeur de quantification d'enregistrement à utiliser dans le motif Form précédent.

Si le motif Form s'affiche sous la forme "Song End", c'est qu'il n'y a plus d'enregistrement de motif Form après cette mesure.



Pour les mesures antérieures, un " ▶ " s'affichera en section supérieure de l'écran.

8. **Une fois que vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP].**
[REC] s'éteint et l'écran Song ré-apparaît.

Ajout de Fill-Ins et Breaks

A l'aide de la procédure suivante, vous pouvez ajouter des Fil-Ins et Breaks après l'enregistrement.

1. **Affichez l'écran d'attente d'enregistrement Form (p. 66).**
[REC] et [SONG] s'allument.

2. **Pressez [REC] pour afficher "REAL."**
L'enregistrement en temps réel est sélectionné.



3. **Pressez [START].**
L'écran d'enregistrement en temps réel de Form s'affiche et le motif enregistré est reproduit.

4. **Pressez [FILL 1] ou [FILL 2], [BREAK 1] ou [BREAK 2] au bon moment de l'enregistrement.**

5. **Une fois l'enregistrement terminé, pressez [STOP].**
[REC] s'éteint et l'écran Song ré-apparaît.

Effacement de motifs Forms

Vous pouvez effacer le motif Form enregistré dans l'écran actuel. Une fois le motif effacé, "------" s'affiche et le motif Form antérieur reste en vigueur (p. 68).

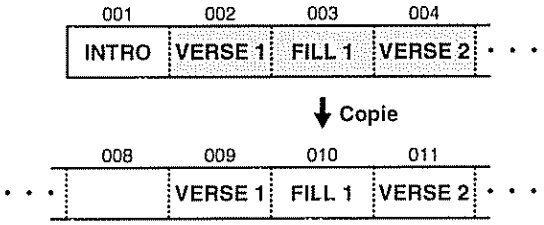
1. **Affichez l'écran d'enregistrement pas à pas de Forms (p. 66).**



2. **Pressez [FWD] ou [RWD] pour afficher le motif Form que vous désirez effacer.**
3. **Pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).**

Copie de motifs Forms

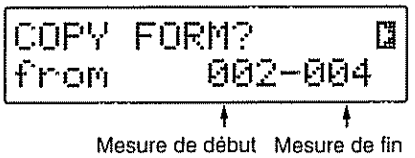
Cette fonction copie les Forms d'une plage spécifique de mesures dans d'autres mesures de la même piste.



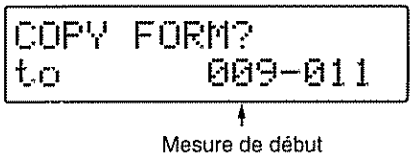
1. **En écran d'enregistrement pas à pas de Forms, pressez [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).**
   L'écran de sélection de la piste à copier apparaît.



2. **Tournez [VALUE] pour sélectionner "FORM".**
3. **Pressez [ENTER].**
   L'écran de désignation de la destination de copie apparaît.



4. **Spécifiez la plage de mesures de la source de copie.**
   Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour spécifier la mesure de début et la mesure de fin.
5. **Pressez [ENTER].**
   L'écran de désignation de destination de la copie apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT]. L'écran d'enregistrement pas à pas de Forms apparaît.*

6. **Spécifiez la mesure servant de destination à la copie.**
   Tournez [VALUE] pour spécifier la mesure de début. la mesure finale est automatiquement déterminée par le nombre de mesures à la source de la copie.
7. **Pressez [ENTER].**
   L'écran de confirmation de copie apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT]. l'écran de destination de copie apparaît.*

8. **Pressez [ENTER] lorsque vous désirez exécuter la copie.**
   La copie sera exécutée, et une fois terminé, l'afficheur indiquera "Completed!"
9. **Pour terminer la procédure de copie de Form, pressez [EXIT].**

Enregistrement de la progression d'accords

Vous enregistrerez la progression d'accords en piste Chord Il y a deux méthodes pour cela, l'enregistrement en temps réel et l'enregistrement pas à pas.

* *Utilisez l'enregistrement pas à pas pour programmer les décalages d'octave (Octave Shift, p 71) et les accords sur basse (accords avec basse autre que la tonique).*

Enregistrement en temps réel

1. Affichez l'écran d'attente d'enregistrement d'accord (p. 66).

[REC] et [CHORD] s'allument.

2. Pressez [REC] pour afficher "REAL".

L'enregistrement en temps réel est sélectionné.



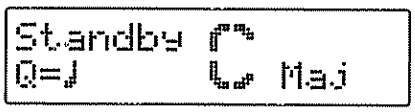
3. Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour fixer la quantification.

la quantification (Quantize) corrige ici les inexactitudes de synchronisation durant l'enregistrement de Fill-Ins et Breaks, la grille sur laquelle se fait la correction correspondant à des divisions ayant pour longueur la note sélectionnée.

Affich.	Quantification	(Horl.)	Display	Quantification	(Horl.)
𝅝	Ronde	(384)	♩3	Noire de triolet	(64)
𝅗𝅥	Blanche	(192)	♪	Croche	(48)
𝅗𝅥3	Blanche de triolet	(128)	♪3	Croche de triolet	(32)
♩	Noire	(96)	𝅘𝅥𝅯	Double-croche	(24)

4. Avant de commencer, programmez le premier accord que vous désirez enregistrer.

Une fois l'accord programmé, l'écran suivant apparaît.



* *Quand vous pressez [EXIT], vous retournez à l'écran d'attente d'enregistrement. Toutefois, si cet écran n'est pas affiché, il n'est pas possible de commencer l'enregistrement à partir de l'accord programmé.*

■ Utilisez [C] à [B] et [#/b] pour spécifier la tonique de l'accord.

Presser [#/b] fait passer en revue "#," "b," et "bécarre"

* *Selon la tonique de l'accord, les symboles qui peuvent être sélectionnés risquent de changer.*

■ Utilisez [Maj] à [9th] pour spécifier le type d'accord.

Pour sélectionner un type d'accord autre que les choix offerts entre [Maj] et [9th], pressez [CURSOR], pour faire clignoter l'afficheur, puis tournez [VALUE] pour sélectionner le type d'accord.

- - (N.C)	Maj	M7	M9
7	7b5	7(13)	7b9
7#9	6	69	m6
m69	9	add9	madd9
mM9	m	mM7	m7
m7b5	m9	dim	sus4
7sus4	aug	aug7	

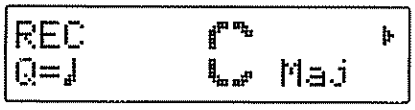
■ Pour spécifier un accord avec basse autre que la tonique (accord sur basse), tenez enfoncé [SHIFT] et utilisez [C] à [B] et [#/b] pour spécifier la note de basse.

Si vous pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "1 COUNT IN", vous pouvez faire les réglages de décompte. (p. 60)

5. Pressez [START].

L'écran d'enregistrement en temps réel s'affiche, le motif Form enregistré commence sa reproduction et l'enregistrement commence avec l'accord programmé à l'étape 4.

* *Quand un décompte est sélectionné, il s'affiche dans l'écran de gauche pendant qu'il joue. Une fois qu'il est fini, l'enregistrement commence.*



6. Enregistrez l'accord suivant.

■ Utilisez [C] à [B] et [#/b] pour spécifier la tonique de l'accord.

■ Utilisez [Maj] à [9th] pour spécifier le type d'accord.

NOTE

Pour programmer à la fois la tonique et le type de l'accord, pressez les deux boutons simultanément.

Par exemple, si vous désirez enregistrer "CMaj" après "E7th", pressez [C] et pressez [Maj] pour enregistrer "C7th" et "CMaj".

* *Vous ne pouvez pas sélectionner un type d'accord autre que [Maj] à [9th] pendant qu'un morceau est reproduit.*

7. **Répétez l'étape 6 si nécessaire.**

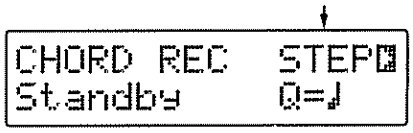
8. **Une fois que vous avez fini d'enregistrer l'accord, pressez [STOP].**
   [REC] s'éteint et l'écran d'accord apparaît.

* *Pressez [SONG] pour afficher l'écran Song.*

Enregistrement pas à pas

1. **Affichez l'écran d'attente d'enregistrement d'accord (p. 66).**
   [REC] et [CHORD] s'allument.

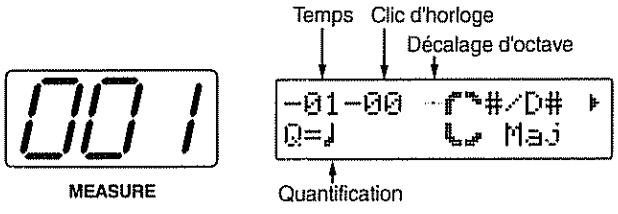
2. **Pressez [REC] pour afficher "STEP."**
   L'enregistrement pas à pas est sélectionné.



3. **Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour régler la quantification.**
   La valeur de quantification (Quantize) fixée ici détermine la longueur de la note sélectionnée d'ici au pas suivant quand [FWD] ou [RWD] en pressé par la suite.

Affich.	Quantification	(Horl.)	Display	Quantification	(Horl.)
o	Ronde	(384)	♩3	Noire de triolet	(64)
𝅗𝅥	Blanche	(192)	♪	Croche	(48)
𝅗𝅥3	Blanche de triolet	(128)	♪3	Croche de triolet	(32)
♩	Noire	(96)	𝅘𝅥𝅯	Double-croche	(24)

4. **Pressez [START].**
   L'écran d'enregistrement pas à pas d'accord s'affiche et l'enregistrement commence. [REC] s'allume.



5. **Accédez à l'emplacement (mesure/temps/clic d'horloge) devant servir à l'enregistrement s'accord.**

■ Pressez [FWD] pour accéder au pas suivant prévu par la quantification; pressez [RWD] pour revenir au pas précédent prévu par la quantification.

* *Vous pouvez changer la valeur Quantize en pressant [CURSOR] et en tournant [VALUE] pour faire clignoter l'affichage.*

6. **Enregistrez l'accord.**

■ Utilisez [C] à [B] et [#/b] pour spécifier la tonique de l'accord.
Presser [#/b] fait passer en revue "#," "b," et "bécarre".

* *Selon la tonique de l'accord, les symboles qui peuvent être sélectionnés risquent de changer.*

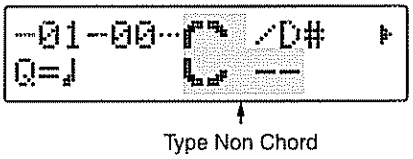
■ Utilisez [Maj] à [9th] pour spécifier le type d'accord.

* Pour sélectionner un type d'accord autre que les choix offerts entre [Maj] et [9th], pressez [CURSOR], pour faire clignoter l'afficheur, puis tournez [VALUE] pour sélectionner le type d'accord.

- - (N.C)	Maj	M7	M9
7	7b5	7(13)	7b9
7#9	6	69	m6
m69	9	add9	madd9
mM9	m	mM7	m7
m7b5	m9	dim	sus4
7sus4	aug	aug7	

■ Pour spécifier un accord avec basse autre que la tonique (accord sur basse), tenez enfoncé [SHIFT] et utilisez [C] à [B] et [#/b] pour spécifier la note de basse.

■ Lorsque vous enregistrez des types Non Chord (N-C), pressez [CURSOR] pour faire clignoter l'affichage de type d'accord et tournez [VALUE] pour sélectionner "- - "



N.C. (Non-Chord ou pas d'accord)

Sélectionnez ce type lorsque vous désirez que les données d'interprétation d'origine soient jouées telles quelles, sans conversion des accords.

Comme les progressions d'accords Intro et Ending sont incluses dans les données d'interprétation d'origine, vous pouvez retrouver cette progression d'accords telle quelle dans les données d'interprétation reproduites en spécifiant le type Non-Chord (N.C).

Normalement, lorsque le type d'accord ayant une tonique de do (C) est changé en N.C, les données d'interprétation sont jouées sans conversion des accords. Si la tonique est une note autre que C, les données d'interprétation d'origine sont jouées en se basant sur cette tonique. Par exemple, quand D est sélectionné avec un type Non-Chord, les données d'interprétation d'origine sont reproduites un ton au-dessus des données d'origine.

7. **Réglez le décalage d'octave (Octave Shift) de l'accord selon vos besoins.**

   Lorsque vous réglez ce décalage d'octave, vous pouvez faire produire l'accord une octave au-dessus ou en-dessous.

   Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour afficher les symboles ci-dessous.

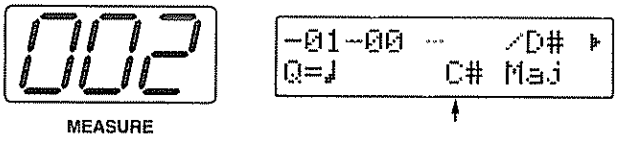
   ▲: Renversement plus aigu.

   •••: Accord de base (avec la tonique en basse)

   ▼: Renversement plus grave.

* *Cette fonction ne peut être obtenue qu'en enregistrement pas à pas*

8. **Accédez à l'emplacement (mesure/temps/clic d'horloge) devant servir à l'enregistrement de l'accord suivant.**



MEMO

Lorsque la tonique de l'accord est affichée en petits caractères, cela indique qu'un accord préalablement enregistré a été prolongé.

9. **Répétez les étapes 5-9 si nécessaire.**

■ Pressez [FWD] en tenant enfoncé [SHIFT] pour accéder à la mesure où l'accord suivant est enregistré. Pressez [RWD] en tenant enfoncé [SHIFT] pour revenir à la mesure où l'accord précédent est enregistré.

Si le symbole " ▸ " ne s'affiche plus en haut à droite de l'écran, cela signifie qu'il n'y a plus d'accord enregistré dans les mesures suivantes.

Vous pouvez faire jouer les données enregistrées en pressant [START] pendant que l'enregistrement pas à pas est en cours. La mesure actuellement jouée s'affiche dans l'écran de gauche.

* *Vous ne pouvez pas faire d'enregistrement tant que des données sont reproduites.*

Quand le dernier motif Form est reproduit, l'interprétation s'arrête et revient à la position de départ, étant à nouveau prête pour l'enregistrement.

* *Pour stopper une interprétation en cours, pressez [STOP]. L'interprétation revient à la position de départ et est de nouveau prête à l'enregistrement.*

10. **Une fois que vous avez fini d'enregistrer les accords, pressez [STOP].**

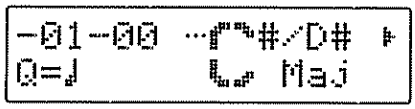
    [REC] s'éteint, et l'écran Chord ré-apparaît.

* *Pressez [SONG] pour afficher l'écran Song*

Effacement des accords

Vous pouvez effacer l'accord enregistré dans l'écran actuel. Une fois l'accord effacé, c'est l'accord précédent qui se poursuit.

1. **Affichez l'écran d'enregistrement pas à pas d'accord (p. 66).**

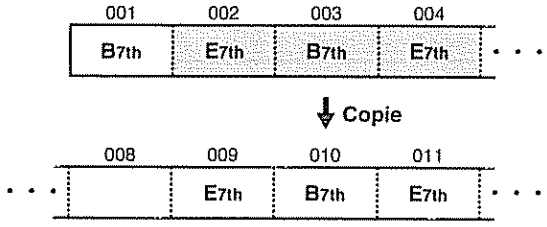


2. **utilisez [FWD] ou [RWD] pour afficher l'accord que vous désirez effacer.**

3. **Pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).**

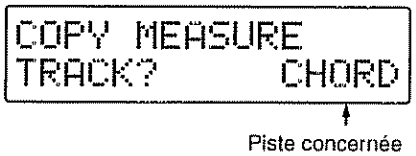
Copie d'accord

Cette fonction copie les accords d'une plage spécifique de mesures dans d'autres mesures de la même piste.



1. **En écran d'enregistrement pas à pas d'accord, pressez [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).**

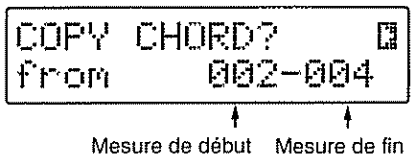
   L'écran de sélection de la piste à copier apparaît.



2. **Tournez [VALUE] pour sélectionner "CHORD."**

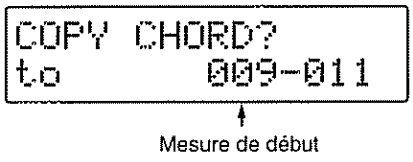
3. **Pressez [ENTER].**

   L'écran de désignation de la source de la copie apparaît.



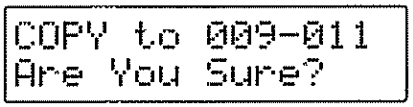
4. **Spécifiez la plage de mesures source de la copie.**
utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour spécifier la mesure de début et la mesure de fin.

5. **Pressez [ENTER].**
L'écran de désignation de destination de la copie apparaît.



6. **Spécifiez la mesure servant de début de destination à la copie.**
Tournez [VALUE] pour spécifier la mesure de début. La mesure finale est automatiquement déterminée en fonction du nombre de mesures présent dans la source de la copie.

7. **Pressez [ENTER].**
L'écran de confirmation de copie apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT]. L'écran de destination de copie ré-apparaît.*

8. **Pressez [ENTER] lorsque vous désirez exécuter la copie.**
La copie sera exécutée et lorsqu'elle sera finie, l'afficheur indiquera "Completed!"

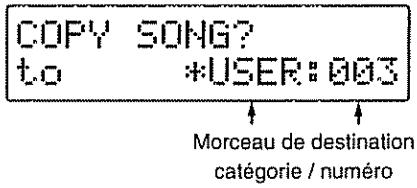
9. **Pour terminer la procédure de copie d'accord, pressez [EXIT].**

Emploi d'un morceau Preset comme base de création d'un nouveau morceau

Lorsque vous créez un morceau User en éditant un morceau Preset, comme vous ne pouvez pas éditer le morceau Preset lui-même, vous devez copier le morceau Preset dans un morceau user

1. **Sélectionnez le morceau Preset devant servir de source à la copie.**

2. **Pressez [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).**
L'écran de désignation de la source de copie apparaît.



3. **Sélectionnez le morceau User devant servir de destination à la copie.**

■ Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour sélectionner "USER" (la JS-5) ou "CARD" (carte mémoire).

* *S'il n'y a pas de carte mémoire insérée, alors vous ne pouvez pas sélectionner "CARD" même si vous pressez [CARD].*

■ Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour sélectionner le numéro de morceau.

* *Les morceaux User n'ayant pas de donnée enregistrée sont identifiés par un "*" dans l'afficheur.*

4. **Pressez [ENTER].**
L'écran de confirmation de la copie apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT]. L'écran de désignation de la source de la copie apparaît.*

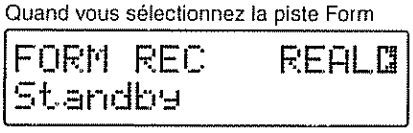
5. **Lorsque vous avez décidé de la destination de copie, pressez [ENTER].**
La copie sera exécutée et lorsqu'elle sera finie, l'afficheur indiquera "Completed!"

Nommer le morceau

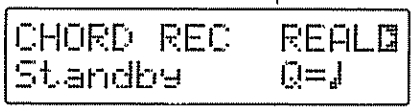
Vous pouvez donner un nom au morceau.

1. **Sélectionnez le morceau user à nommer.**
2. **Pressez [REC].**
   L'écran de sélection de piste d'enregistrement s'affiche.
3. **Pressez [SONG] ou [CHORD].**
   L'écran d'attente d'enregistrement Form ou Chord apparaît.

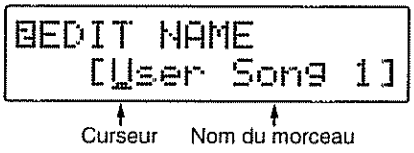
Quand vous sélectionnez la piste Form



Quand vous sélectionnez la piste Chord



4. **Pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "2 EDIT NAME".**
   L'écran de programmation de nom d'accord apparaît.



5. **Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour programmer les caractères.**

- Si vous pressez [SHIFT] + [◄], le curseur revient au début du nom.
- Si vous pressez [SHIFT] + [►], le curseur va à la fin du nom.
- Si vous pressez [INSERT] ([SHIFT] + [PART]), un espace s'insère à l'emplacement du curseur.
- Si vous pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]), le caractère identifié par le curseur est supprimé et les caractères suivants avancent d'une lettre pour remplir l'espace ainsi créé.
- Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et tournez [VALUE], vous faites s'afficher tour à tour majuscules, minuscules, symboles, espace, chiffres.

6. **Répétez l'étape 5 autant de fois que nécessaire.**

* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

7. **Pour terminer la procédure, pressez [STOP].**

Chapitre 5 Edition des morceaux (Songs)

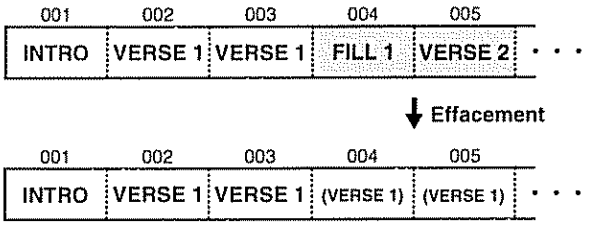
NOTE

N'éteignez jamais la JS-5 et ne retirez pas la carte mémoire de la JS-5 tant que " ▢ " reste visible dans l'afficheur gauche (quand les données sont écrites), car cela peut empêcher l'écriture correcte des données et gravement affecter le fonctionnement ultérieur.

Effacement des motifs Forms

Vous pouvez effacer les motifs Forms d'une plage spécifique de mesures. Cela n'efface que les données, laissant les mesures intactes.

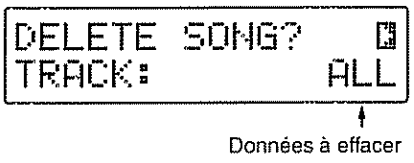
Une fois les Forms effacés, "- - - - - -" s'affiche pour le motif Form et c'est le motif Form précédent qui se poursuit (p. 68).



1. **Sélectionnez le morceau User dont vous désirez effacer un motif Form.**

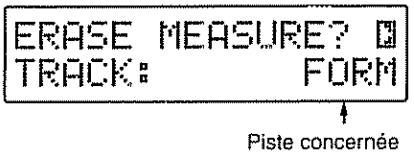
2. **La reproduction étant arrêtée, pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).**

   L'écran Song Delete apparaît.



3. **Pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "ERASE MEASURE?"**

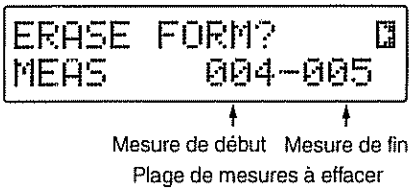
   L'écran de sélection de la piste à effacer apparaît.



4. **Tournez [VALUE] pour sélectionner "FORM."**

5. **Pressez [ENTER].**

   L'écran Form Erase apparaît.



6. **Spécifiez la plage de mesures à effacer.**

   Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour spécifier la mesure de début et la mesure de fin.

   * *La mesure choisie comme fin ne peut être placée avant la mesure de début.*

7. **Une fois que vous avez décidé des mesures à effacer, pressez [ENTER].**

   L'écran de confirmation d'effacement apparaît.



   * *Pour annuler, pressez [EXIT]. L'écran Form erase ré-apparaît.*

8. **Pressez [ENTER] pour effacer le motif Form.**

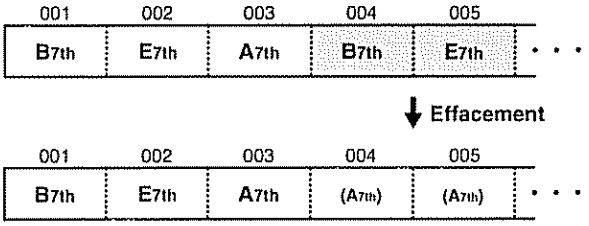
   L'effacement s'exécutera et, une fois terminé, l'afficheur indiquera "Completed!"

9. **Pour terminer la procédure d'effacement, pressez [EXIT].**

Effacement d'accords

Vous pouvez effacer les accords enregistrés dans une plage spécifique de mesures. Cela n'efface que les données, laissant les mesures intactes.

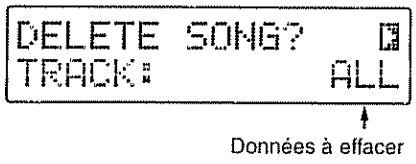
Une fois les accords effacés, "- - - - - -" s'affiche pour le motif Form et c'est le motif Form précédent qui se poursuit (p. 72).



1. **Sélectionnez le morceau User dont vous désirez effacer un accord.**

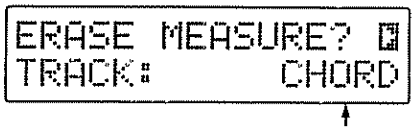
2. **La reproduction étant arrêtée, pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).**

   L'écran Song Delete apparaît.



Données à effacer

3. **Pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "ERASE MEASURE?"**
   L'écran de sélection de la piste à effacer apparaît



Piste concernée

4. **Tournez [VALUE] pour sélectionner "CHORD."**
5. **Pressez [ENTER].**
   L'écran Chord Erase apparaît



Mesure de début Mesure de fin
Plage de mesures à effacer

6. **Spécifiez la plage de mesures à effacer.**
   Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour spécifier la mesure de début et la mesure de fin.

* *La mesure choisie comme fin ne peut être placée avant la mesure de début.*

7. **Une fois que vous avez décidé des mesures à effacer, pressez [ENTER].**
   L'écran de confirmation d'effacement d'accord apparaît.

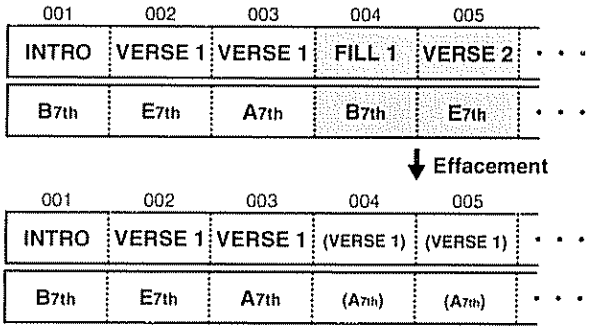


* *Pour annuler, pressez [EXIT]. L'écran Chord erase ré-apparaît.*

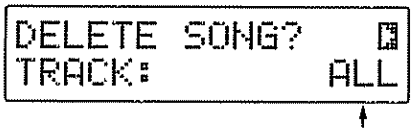
8. **Pressez [ENTER] pour effacer l'accord.**
   L'effacement s'exécutera et, une fois terminé, l'afficheur indiquera "Completed!"
9. **Pour terminer la procédure d'effacement, pressez [EXIT].**

Effacement conjoint des motifs Forms et des accords

Vous pouvez effacer à la fois les motifs Forms et les accords dans une plage spécifique de mesures. Cela n'efface que les données, laissant les mesures intactes.

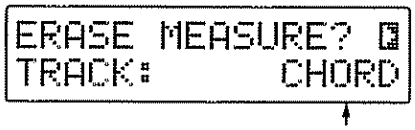


1. **Sélectionnez le morceau User dont vous désirez effacer un motif Form et un accord.**
2. **La reproduction étant arrêtée, pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).**
   L'écran Song Delete apparaît.



Données à effacer

3. **Pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "ERASE MEASURE?"**
   L'écran de sélection de la piste à effacer apparaît.



Piste concernée

4. **Tournez [VALUE] pour sélectionner "CHD&FORM."**
5. **Pressez [ENTER].**
   L'écran pour effacer simultanément Forms et accords apparaît.



Mesure de début Mesure de fin
Plage de mesures à effacer

6. **Spécifiez la plage de mesures à effacer.**

Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour spécifier la mesure de début et la mesure de fin.

* *La mesure choisie comme fin ne peut être placée avant la mesure de début*

7. Une fois que vous avez décidé des mesures à effacer, pressez [ENTER].

L'écran de confirmation d'effacement d'accord apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT]. L'écran pour effacer simultanément Forms et accords ré-apparaît.*

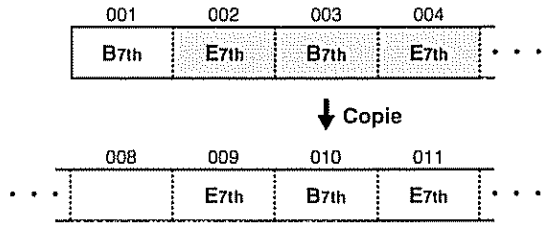
8. Pressez [ENTER] pour effacer les données.

L'effacement s'exécutera et, une fois terminé, l'afficheur indiquera "Completed!"

9. Pour terminer la procédure d'effacement, pressez [EXIT].

Copie de motifs Forms

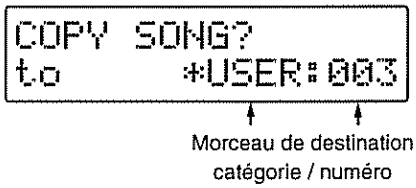
Cette fonction copie les motifs Forms d'une plage spécifique de mesures dans d'autres mesures de la même piste.



1. Sélectionnez le morceau User dont vous désirez copier un motif Form.

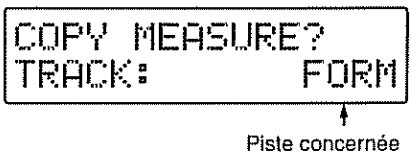
2. La reproduction étant arrêtée, pressez [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).

L'écran de copie de morceau apparaît.



3. Pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "COPY MEASURE?"

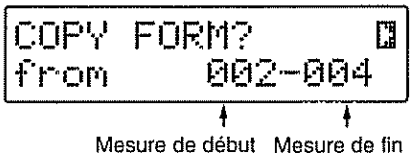
L'écran de sélection de la piste à copier apparaît.



4. Tournez [VALUE] pour sélectionner "FORM."

5. Pressez [ENTER].

L'écran de désignation de la source de la copie apparaît.

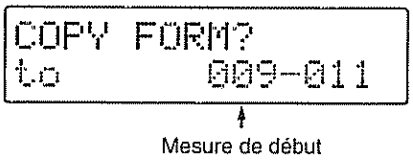


6. Spécifiez la plage de mesures devant servir de source à la copie.

Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour spécifier la mesure de début et la mesure de fin.

7. Pressez [ENTER].

L'écran de désignation de destination de la copie apparaît.

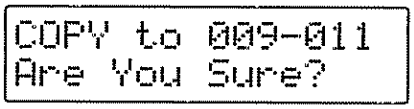


8. Spécifiez la mesure de destination de la copie.

Tournez [VALUE] pour spécifier la mesure de début. La mesure de fin est automatiquement déterminée par le nombre de mesures servant de source à la copie.

9. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation de copie apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT]. L'écran de désignation de destination de copie apparaît.*

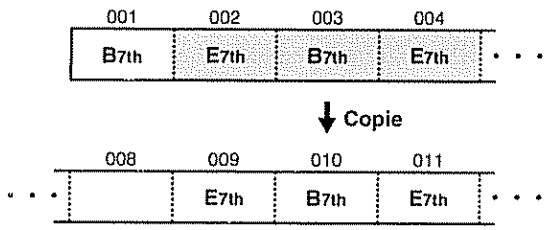
10. Pressez [ENTER] si vous désirez exécuter la copie.

La copie sera exécutée, et une fois terminée, l'afficheur indiquera "Completed!"

11. Pour terminez la procédure de copie de motif Form, pressez [EXIT].

Copie de progression d'accords

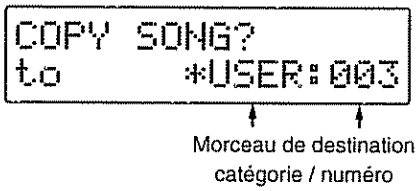
Cette fonction copie les accords d'une plage spécifique de mesures dans d'autres mesures de la même piste.



1. Sélectionnez le morceau User dont vous désirez copier la progression d'accords.

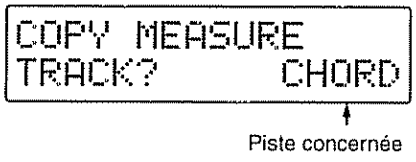
2. La reproduction étant arrêtée, pressez [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).

L'écran de copie de morceau apparaît.



3. Pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "COPY MEASURE?"

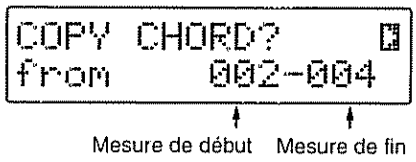
L'écran de sélection de la piste à copier apparaît.



4. Tournez [VALUE] pour sélectionner "CHORD."

5. Pressez [ENTER].

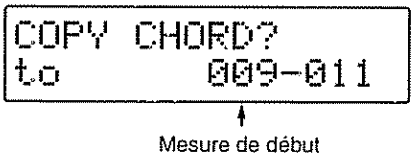
L'écran de désignation de la source de la copie apparaît.



6. Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour spécifier la mesure de début et la mesure de fin de la source de la copie.

7. Pressez [ENTER].

L'écran de désignation de destination de la copie apparaît.



8. Spécifiez la plage de mesures devant servir de source à la copie.

Tournez [VALUE] pour spécifier la mesure de début. La mesure de fin est automatiquement déterminée par le nombre de mesures servant de source à la copie.

* *Vous ne pouvez pas inclure de mesures servant de source à la copie dans les mesures de destination de la copie.*

9. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation de copie apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT]. L'écran de désignation de destination de copie apparaît.*

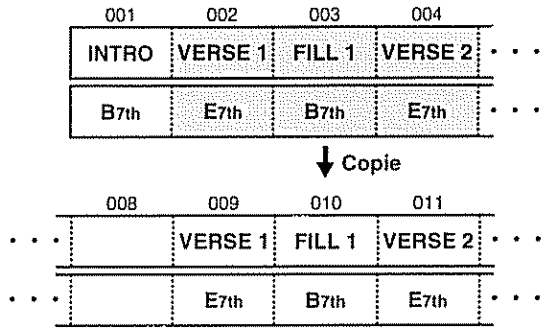
10. Pressez [ENTER] si vous désirez exécuter la copie.

La copie sera exécutée, et une fois terminée, l'afficheur indiquera "Completed!"

11. Pour terminez la procédure de copie de progression d'accords, pressez [EXIT].

Copie conjointe de motifs Forms et d'accords

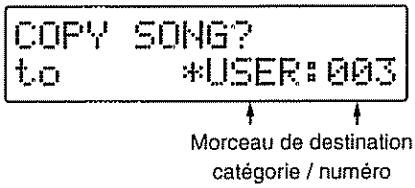
Cette fonction copie à la fois les motifs Forms et des accords d'une plage spécifique de mesure dans d'autres mesures de la même piste.



1. Sélectionnez le morceau User dont vous désirez copier les motifs Forms et les accords.

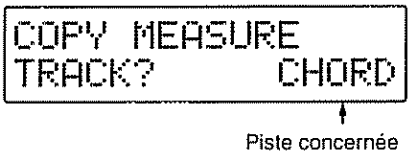
2. La reproduction étant arrêtée, pressez [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).

L'écran de copie de morceau apparaît.



3. Pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "COPY MEASURE?"

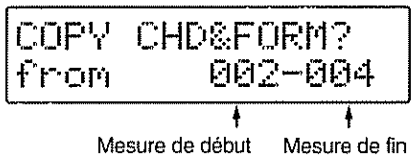
L'écran de sélection de la piste à copier apparaît.



4. Tournez [VALUE] pour sélectionner "CHD&FORM."

5. Pressez [ENTER].

L'écran pour simultanément copier les motifs Forms et les accords apparaît.

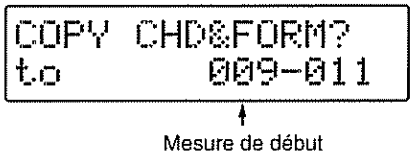


6. Spécifiez la plage de mesures devant servir de source à la copie.

Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour spécifier la mesure de début et la mesure de fin.

7. Pressez [ENTER].

L'écran de désignation de destination de la copie apparaît.



8. Spécifiez la mesure de destination de la copie.

Tournez [VALUE] pour spécifier la mesure de début. La mesure de fin est automatiquement déterminée par le nombre de mesures servant de source à la copie.

9. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation de copie apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT]. L'écran de désignation de destination de copie ré-apparaît*

10. Pressez [ENTER] si vous désirez exécuter la copie.

La copie sera exécutée, et une fois terminée, l'afficheur indiquera "Completed!"

11. Pour terminer la procédure de copie de motifs Forms et d'accords, pressez [EXIT].

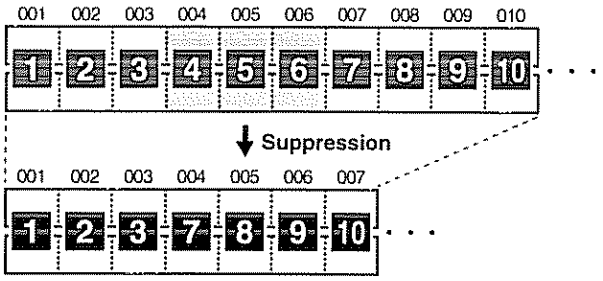
Suppression de mesures

Cette fonction supprime réellement les mesures elles-mêmes conjointement aux motifs Forms et accords qu'elles contiennent pour une plage spécifique de mesures.

Une fois les mesures supprimées, les mesures suivantes avancent d'autant pour combler le trou qui aurait pu être créé.

* *Même si vous supprimez une mesure d'un morceau où des données audio ont été enregistrées, il n'y aura pas de changement dans les données audio*

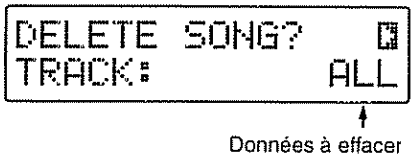
* *Le point de bouclage qui a été fixé dans un morceau reste inchangé même après suppression d'une mesure. Fixez un nouveau point de bouclage si nécessaire.*



1. **Sélectionnez le morceau User dont vous désirez supprimer des mesures.**

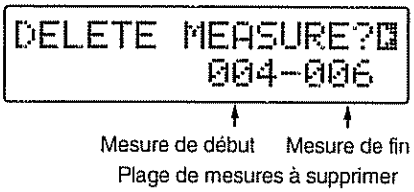
2. **La reproduction étant arrêtée, pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).**

   L'écran de suppression de morceau apparaît.



3. **Pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "DELETE MEASURE?"**

   L'écran de suppression de mesures apparaît



4. **Spécifiez la plage de mesures à supprimer.**

   Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour spécifier la mesure de début et la mesure de fin.

* *La mesure choisie comme fin ne peut être placée avant la mesure de début*

5. **Une fois que vous avez décidé des mesures à supprimer, pressez [ENTER].**

   L'écran de confirmation de suppression apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT]. L'écran de suppression de mesures ré-apparaîtra*

6. **Pressez [ENTER] pour supprimer les données.**

   La suppression sera exécutée et une fois terminée, l'afficheur indiquera "Completed!"

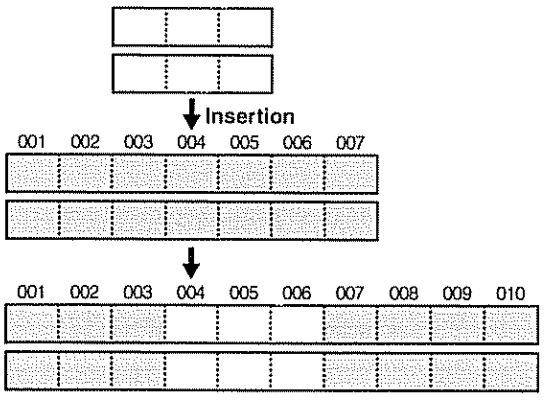
7. **Pour terminer la procédure de suppression de mesure, pressez [EXIT].**

Insertion de mesures

Cette fonction insère des mesures vides dans les pistes Forms et Chord.

* *Même si vous insérez des mesures vides d'un morceau où des données audio ont été enregistrées, il n'y aura pas de changement dans les données audio*

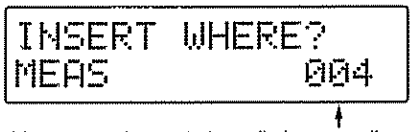
* *Le point de bouclage qui a été fixé dans un morceau reste inchangé même après insertion d'une mesure. Fixez un nouveau point de bouclage si nécessaire.*



1. **Sélectionnez le morceau User dont vous désirez insérer des mesures vides.**

2. **La reproduction étant arrêtée, pressez [INSERT] ([SHIFT] + [PART]).**

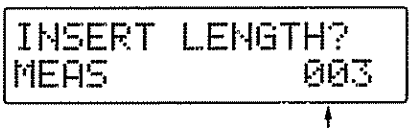
   L'écran de confirmation d'insertion de mesures apparaît.



Mesure au niveau de laquelle les nouvelles mesures doivent être insérées

3. **Tournez [VALUE] pour sélectionner la mesure au niveau de laquelle de nouvelles mesures doivent être insérées.**

4. **Une fois que vous avez décidé du point d'insertion, pressez [ENTER].**
   L'écran de détermination du nombre de mesures à insérer apparaît.



Nombre de mesures à insérer

5. **Tournez [VALUE] pour spécifier le nombre de mesures à insérer.**

6. **Une fois que vous avez décidé du nombre de mesures, pressez [ENTER].**
   L'écran de confirmation de l'insertion de mesures apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT]. L'écran de détermination du nombre de mesures à insérer ré-apparaît.*

7. **Pour insérer les mesures, pressez [ENTER].**
   L'insertion sera exécutée et une fois terminée, l'afficheur indiquera "Completed!"

8. **Pour terminer la procédure d'insertion de mesure, pressez [EXIT].**

Suppression d'un morceau entier/ Suppression des données d'une piste spécifique

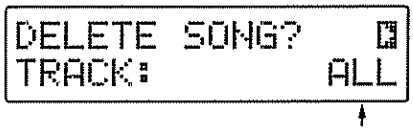
Cette fonction supprime la totalité d'un morceau User. Les données de la piste audio (données audio) et le nom du morceau sont également supprimés.

Vous pouvez aussi supprimer toutes les données d'une piste telle que piste Form, piste Chord ou piste Audio.

1. **Sélectionnez le morceau user à supprimer.**

* *Vous ne pouvez pas sélectionner des morceaux User stockés sur carte mémoire si aucune carte n'est insérée.*

2. **La reproduction étant arrêtée, pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).**
   L'écran de suppression de morceau apparaît.

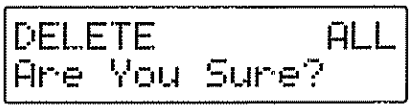


Données à effacer

3. **Tournez [VALUE] pour sélectionner les données à supprimer.**

ALL:	Toutes les données du morceau sélectionné seront supprimées.
CHD&FORM:	Toutes les données de pistes Form et Chord seront supprimées.
FORM:	Les données de piste Form seront supprimées.
CHORD:	Les données de piste Chord seront supprimées.
AUDIO:	Les données de piste Audio (données audio) seront supprimées.

4. **Une fois que vous avez décidé des données à supprimer, pressez [ENTER].**
   L'écran de confirmation de suppression de données apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT]. L'écran de sélection des données à supprimer ré-apparaît.*

5. **Pressez [ENTER] pour supprimer le morceau.**
   La suppression sera exécutée et une fois terminée, l'afficheur indiquera "Completed!"

Copie d'un morceau entier

Cette fonction copie la totalité d'un morceau Preset ou User dans un morceau User. Si vous copiez un morceau User, les données audio seront également copiées avec le reste des données.

1. Sélectionnez le morceau à copier.

* *Vous ne pouvez pas sélectionner des morceaux User stockés sur carte mémoire si aucune carte n'est insérée.*

2. La reproduction étant arrêtée, pressez [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).

L'écran de copie de morceau apparaît.



Morceau de destination
catégorie / numéro

3. Sélectionnez le morceau User servant de destination à la copie.

■ Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour sélectionner "USER" (la JS-5) ou "CARD" (carte mémoire).

* *Si aucune carte mémoire n'est insérée, vous ne pouvez pas sélectionner "CARD" même en pressant [CARD].*

■ utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour sélectionner le numéro de morceau.

* *Les morceaux User sans donnée enregistrée sont identifiés par un "*" dans l'afficheur.*

4. Pressez [ENTER].

Si le morceau source de la copie contient des données audio, l'écran de confirmation de copie des données audio apparaît.

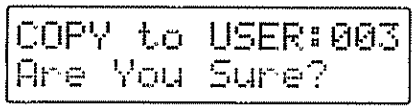


5. Déterminez si vous désirez ou non copier les données audio simultanément.

■ Si vous désirez copier aussi les données audio, utilisez [CURSOR] pour faire clignoter "YES" et pressez [ENTER].

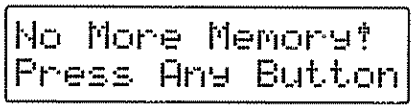
■ Si vous ne désirez pas copier les données audio, utilisez [CURSOR] pour faire clignoter "NO" et pressez [ENTER].

L'écran de confirmation de copie de morceau apparaît.



* *Pressez [EXIT] pour annuler. L'écran de confirmation de copie des données audio apparaîtra.*

S'il n'y a pas suffisamment de mémoire libre à l'emplacement de destination de la copie, le message suivant s'affiche.



Dans ce cas, pressez [ENTER] ou [EXIT] pour retourner à l'écran de confirmation de copie des données audio.

6. Pressez [ENTER] pour copier les données.

La copie sera exécutée et une fois terminée, l'afficheur indiquera "Completed!"

Chapitre 6 Réglage de la balance entre parties

Pour sauvegarder les réglages modifiés

Si vous modifiez les réglages d'un morceau user, le contenu modifié sera perdu si vous changez de morceau ou de style. Si vous désirez conserver les réglages, utilisez la procédure ci-dessous.

1. **Pressez [REC], pour allumer son bouton.**

   * *Pour annuler, pressez [EXIT].*

2. **Pressez [STOP].**

   L'écran suivant apparaîtra et les réglages seront sauvegardés.



   Lorsque les réglages ont été sauvegardés, vous retournez à l'écran précédent.

NOTE

N'éteignez jamais la JS-5 et ne retirez pas la carte mémoire de la JS-5 tant que " ▢ " reste visible dans l'afficheur gauche (quand les données sont écrites), car cela peut empêcher l'écriture correcte des données et gravement affecter le fonctionnement ultérieur.

MEMO

Si vous avez changé les réglages des morceaux Preset et si vous désirez conserver ces réglages, copiez-les dans un morceau User.

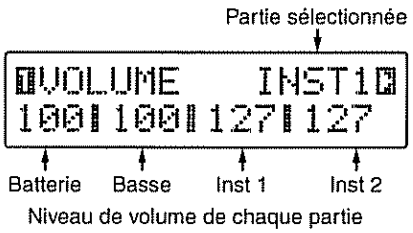
TRUC

Si vous pressez [SHIFT] + [REC], les réglages sont immédiatement sauvegardés.

Réglage du volume pour chaque partie

Vous pouvez ajuster le volume de chacune des parties, "INST 1", "INST 2", "DRUM", et "BASS" ainsi qua pour la piste Audio.

1. **Sélectionnez un morceau.**
2. **Pressez [PART].**
3. **Pressez [CURSOR] pour afficher "1 VOLUME".**



4. **Pressez [PART SELECT] pour sélectionner la partie dont vous désirez changer le volume (ou la piste audio).**

   Si vous pressez [AUDIO TRACK] alors qu'un morceau user a été sélectionné, l'écran suivant s'affiche.



5. **Tournez [VALUE] pour changer le volume.**

   Plage de réglages : 0–127

   * *Si vous pressez [START], vous pourrez faire des réglages tout écoutant l'interprétation.*

6. **Répétez les étapes 4 et 5 si nécessaire.**
7. **Une fois que vous avez fini les réglages, pressez [PART] ou pressez [EXIT].**

   L'écran d'origine ré-apparaît.

   * *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécutez la procédure de sauvegarde*

Changement du panoramique de chaque partie

Vous pouvez régler le panoramique (placement de l'image sonore) pour chacune des parties, "INST 1", "INST 2", "DRUM", et "BASS".

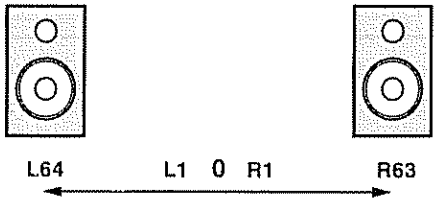
* *Le panoramique de la piste audio est fixé au centre*

1. **Sélectionnez un morceau.**
2. **Pressez [PART].**
3. **Pressez [CURSOR] pour afficher "2 PAN".**



4. **Pressez [PART SELECT] pour sélectionner la partie pour laquelle le panoramique doit être changé.**
5. **Tournez [VALUE] pour changer la valeur.**
   Réglage : L64-0-R63
   Un réglage de L64 place le son à fond à gauche, C le place au centre et R63 complètement à droite.

* *Dans certains cas, du son peut être entendu de la droite (gauche) même si vous avez choisi un réglage d'extrême gauche (droit).*



* *Si vous pressez [START], vous pouvez faire les réglages tout en écoutant l'interprétation*

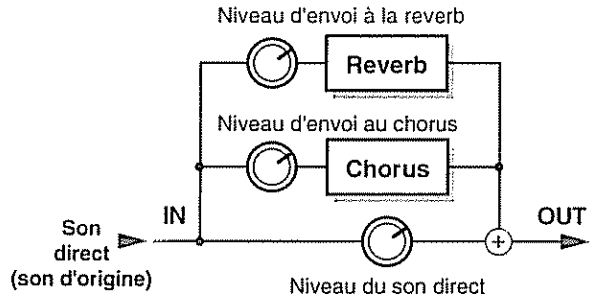
6. **Répétez les étapes 4 et 5 si nécessaire.**
7. **Une fois que vous avez fini les réglages, pressez [PART] ou pressez [EXIT].**
   L'écran d'origine ré-apparaît.

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécutez la procédure de sauvegarde (p. 83)*

Changement de la quantité de chorus et reverb appliquée à chaque partie

Vous pouvez changer la quantité de chorus et reverb qui s'applique à chacune des parties, "INST 1", "INST 2", "DRUM", et "BASS".

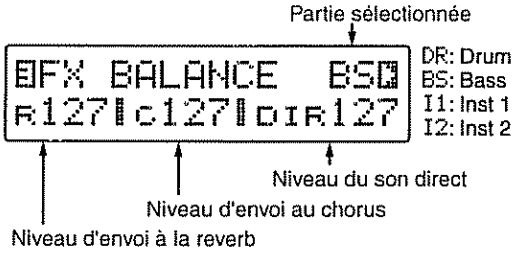
Plus encore, vous pouvez simultanément ajuster le volume du son direct (sec) pour obtenir la bonne balance entre son de reverb/chorus et son direct.



Pour changer la quantité de reverb qui s'applique, ajustez le **niveau d'envoi à la reverb**. Pour changer la quantité de chorus, ajustez le **niveau d'envoi au chorus**. Pour changer le volume du son direct, réglez le **niveau direct**.

* *Vous ne pouvez pas appliquer de chorus ni de reverb à la piste audio.*

1. **Sélectionnez un morceau.**
2. **Pressez [PART].**
3. **Pressez [CURSOR] pour sélectionner "3 FX BALANCE."**



4. **Pressez [PART SELECT] pour sélectionner la partie pour laquelle les réglages doivent être changés.**
5. **Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour ajuster chaque niveau.**
   Valeurs de réglage : 0–127
   Plus haute est la valeur, plus l'effet reverb ou chorus s'applique. Si vous ne désirez aucune reverb ni chorus, choisissez un réglage 0.

* *Pour les parties dans lesquelles sont utilisés des effets par insertion (p 88), le niveau direct détermine le niveau du son après ajout des effets par insertion. Dans ce cas, l'affichage suivant apparaît.*



* *Si vous pressez [START], vous pouvez faire les réglages tout en écoutant l'interprétation*

* *Quand 0 est sélectionné pour tous les niveaux, aucun son n'est produit pour la partie sélectionnée.*

6. Répétez les étapes 4 et 5 si nécessaire.

7. Une fois que vous avez fini les réglages, pressez [PART] ou pressez [EXIT].

L'écran d'origine ré-apparait.

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécutez la procédure de sauvegarde (p. 83)*

Chapitre 7 Changement des réglages d'effet

La JS-5 dispose d'effet internes intitulés reverb, chorus et effets par insertion. Ce chapitre explique les procédures utilisées pour changer les réglages de ces effets.

* *Vous ne pouvez pas appliquer d'effet à la piste audio.*

Pour sauvegarder les réglages modifiés

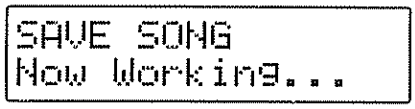
Si vous modifiez les réglages d'un morceau user, le contenu modifié sera perdu si vous changez de morceau ou de style. Si vous désirez conserver les réglages, utilisez la procédure ci-dessous.

1. **Pressez [REC], pour allumer son bouton.**

* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

2. **Pressez [STOP].**

L'écran suivant apparaîtra et les réglages seront sauvegardés.



Lorsque les réglages ont été sauvegardés, vous retournez à l'écran précédent.

NOTE

N'éteignez jamais la JS-5 et ne retirez pas la carte mémoire de la JS-5 tant que " ▢ " reste visible dans l'afficheur gauche (quand les données sont écrites), car cela peut empêcher l'écriture correcte des données et gravement affecter le fonctionnement ultérieur.

MEMO

Si vous avez changé les réglages des morceaux Preset et si vous désirez conserver ces réglages, copiez-les dans un morceau User.

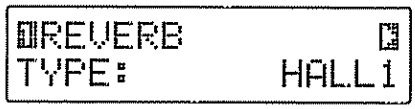
TRUC

Si vous pressez [SHIFT] + [REC], les réglages sont immédiatement sauvegardés.

Changement des réglages de reverb

Sélectionnez et changez les réglages relatifs à la reverb (paramètres)

1. **Sélectionnez un morceau.**
2. **Pressez [EFFECTS].**
3. **Pressez [CURSOR] pour sélectionner le paramètre que vous désirez changer.**



1 REVERB TYPE

Valeurs de réglage : ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY



2 REVERB TIME

Valeurs de réglage : 0–127



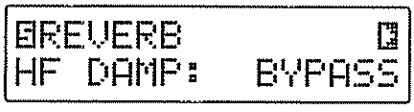
3 REVERB LEVEL

Valeurs de réglage : 0–127



4 REVERB FEEDBACK

Valeurs de réglage : 0–127



5 REVERB HF DAMP

Valeurs de réglage : 0/250/315/400/500/630/800/1000/1250/1600/2000/2500/3150/4000/5000/6300/8000 Hz, BYPASS

4. **Tournez [VALUE] pour changer la valeur du paramètre.**

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécutez la procédure de sauvegarde.*

Fonction de chaque paramètre

1 REVERB TYPE

Détermine le type de l'effet reverb.

ROOM1: reverb dense et courte

ROOM2: reverb plus fine, courte

STAGE1: reverb avec de nombreuses réflexions tardives

STAGE2: reverb avec de fortes réflexions premières

HALL1: reverb claire et brillante

HALL2: reverb riche

DELAY: retard basique, polyvalent

PAN-DELAY: son de retard avec panoramique alterné entre gauche et droite

2 REVERB TIME

Quand le type est réglé sur ROOM1-HALL2, ce paramètre détermine la durée de réverbération (le temps durant lequel la réverbération se oursuit). Quand TYPE est réglé sur DELAY ou PAN-DELAY, ce paramètre fixe le temps de retard. Plus haute est la valeur, plus ample et plus plat apparaît le son.

3 REVERB LEVEL

Détermine le niveau (la quantité de réverbération).

4 REVERB DELAY FB (Reverb delay feedback)

Quand TYPE est réglé sur DELAY ou PAN-DELAY, ce paramètre détermine la quantité de son retardé qui est ré-injectée dans l'effet delay (ré-injection dou Feedback). Plus haute est la valeur, plus nombreuses deviennent les répétitions.

5 REVERB HF DAMP

Détermine la fréquence de coupure pour les éléments aigus du son de réverbération.

La quantité d'atténuation (coupure) des hautes fréquences de la reverb change en fonction du revêtement des murs. HH Damp (Figh frequency Damp pour atténuation des hautes fréquences) est un paramètre qui simule ces variations en coupant les composantes de haute fréquence du son.

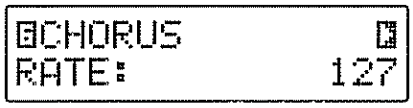
Choisir une basse fréquence donne un son plus feutré, avec une fréquence plus élevé, le son paraît plus brillant.

Avec un réglage sur BYPASS, aucune des composantes de haute fréquence n'est coupée.

Changement des réglages de chorus

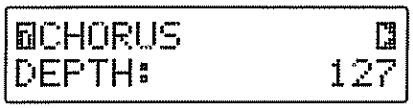
Sélectionnez et changez les réglages relatifs au chorus (paramètres).

1. **Sélectionnez un morceau.**
2. **Pressez [EFFECTS].**
3. **Pressez [CURSOR] pour sélectionner le paramètre que vous désirez changer.**



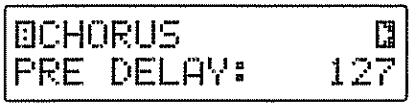
6 CHORUS RATE

Valeurs de réglage : 0–127



7 CHORUS DEPTH

Valeurs de réglage : 0–127



8 CHORUS PRE DELAY

Valeurs de réglage : 0–127



9 CHORUS FEEDBACK

Valeurs de réglage : 0–127



10 CHORUS LEVEL

Valeurs de réglage : 0–127

4. **Tournez [VALUE] pour changer la valeur du paramètre.**

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécutez la procédure de sauvegarde (p. 86).*

Fonctions de chaque paramètre

6 CHORUS RATE

Détermine la vitesse des ondulations du son de chorus

7 CHORUS DEPTH

Détermine l'amplitude de l'effet d'ondulation du chorus

8 CHORUS PRE DELAY

Détermine le temps qui s'écoule entre la production de la source sonore et celle du son de chorus. Plus haute est la valeur et plus le son semble avoir d'ampleur.

9 CHORUS FEEDBACK

Détermine la quantité de son de chorus qui est renvoyé à l'effet chorus (ré-injection ou Feedback). Plus haute est la valeur et plus complexe devient le son de chorus.

10 CHORUS LEVEL

Détermine la quantité (le niveau) du son de chorus.

Emploi des effets par insertion

Les effets par insertion (Insert FX) sont les effets qui s'appliquent directement à des parties spécifiques. Vous pouvez utiliser les effets par insertion pour changer le son d'une partie.

Il y a quarante types de ces effets par insertion, dont des effets de saturation (overdrive) et distorsion. Vous pouvez comparer chacun de ces effets à son équivalant sous la forme d'une unité d'effets indépendante.

Certains de ces types d'effet comprennent deux effets connectés en série ou en parallèle.

* *Vous pouvez choisir n'importe laquelle des parties, que ce soit "Drum", "Bass", "Inst 1", ou Inst 2" pour utiliser les effets par insertion.*

* *Dans certains cas, le son peut être entendu même si le niveau de sortie de l'effet par insertion est à 0.*

Sélection de la partie utilisée avec les effets par insertion

Sélectionnez la partie, que ce soit "Drum", "Bass", "Inst 1", ou Inst 2" pour laquelle utiliser les effets par insertion.

1. **Sélectionnez un morceau.**
2. **Pressez [EFFECTS].**
3. **Pressez [CURSOR] pour sélectionner "11 INSERT FX PART".**



4. **Tournez [VALUE] pour sélectionner la partie.**
   Si vous ne désirez pas que l'effet s'applique, choisissez "OFF".

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécutez la procédure de sauvegarde (p. 86).*

Sélection du type

Choisissez un effet parmi les 40 types disponibles

1. **Pressez [EFFECTS].**
2. **Pressez [CURSOR] pour sélectionner "12 INSERT FX TYPE".**



3. Tournez [VALUE] pour déterminer le type.

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécutez la procédure de sauvegarde (p. 86).*

* *Référez-vous aux pages suivantes pour en savoir plus sur les différents types d'effet.*

STEREO-EQ	(p. 90)
OVERDRIVE	(p. 90)
DISTORTION	(p. 91)
PHASER	(p. 91)
SPECTRUM	(p. 91)
ENHANCER	(p. 92)
AUTO-WAH	(p. 92)
ROTARY	(p. 92)
COMPRESSOR	(p. 93)
LIMITER	(p. 93)
HEX-CHORUS	(p. 94)
TREMOLO-CHO	(p. 94)
SPACE-D	(p. 95)
STEREO-CHO	(p. 95)
STEREO-FL	(p. 96)
STEP-FL	(p. 96)
STEREO-DLY	(p. 97)
MOD-DELAY	(p. 98)
3-TAP-DLY	(p. 99)
4-TAP-DLY	(p. 100)
TIMECTL-DLY	(p. 101)
2-P.SHIFT	(p. 101)
FB-P.SFT	(p. 102)
REVERB	(p. 102)
GATE-REVERB	(p. 103)
OD→CHO	(p. 103)
OD→FL	(p. 104)
OD→DLY	(p. 104)
DS→CHO	(p. 105)
DS→FL	(p. 105)
DS→DLY	(p. 105)
EH→CHO	(p. 105)
EH→FL	(p. 106)
EH→DLY	(p. 106)
CHO→DLY	(p. 107)
FL→DLY	(p. 107)
CHO→FL	(p. 108)
CHO / DLT	(p. 108)
FL / DLY	(p. 108)
CHO / FL	(p. 108)

Changement des réglages pour chaque type

Cette fonction change les réglages (paramètres) pour le type d'effet sélectionné.

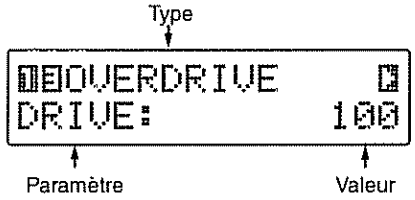
* *Les paramètres qui peuvent être changés varie d'un type d'effet à l'autre.*

1. Pressez [EFFECTS].

2. Pressez [CURSOR] pour sélectionner "13 INSERT-FX TYPE".

3. Tournez [VALUE] pour sélectionner le type d'effet.

4. Pressez [CURSOR ►] pour sélectionner le paramètre que vous désirez changer.

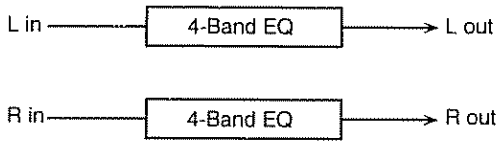


5. Tournez [VALUE] pour changer la valeur du réglage.

* *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécutez la procédure de sauvegarde (p. 86).*

STEREO-EQ (Egaliseur stéréo)

C'est un égaliseur stéréo qui vous permet de régler la qualité tonale à l'aide de 4 bandes (basse, médium x 2, aigüe.



LOW FREQ (Low Frequency) 200/400 Hz

Sélectionne la fréquence à partir de laquelle la plage des basses fréquences sera ajustée.

LOW GAIN -15–+15 dB

Spécifie le gain des basses fréquences.

Des réglages positifs augmentent le gain des basses fréquences.

HI FREQ (High Frequency) 4000/8000 Hz

Sélectionne la fréquence à partir de laquelle la plage des hautes fréquences sera ajustée.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

Spécifie le gain des hautes fréquences.

Des réglages positifs augmentent le gain des hautes fréquences.

P1 FREQ (Peaking 1 Frequency) 200–8000 Hz

Spécifie la fréquence centrale de la région affectée par l'amplification ou l'atténuation des fréquences.

P1 Q (Peaking 1 Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/8.0

Ce paramètre régle la largeur de la bande qui sera affectée par P1 FREQ.

Des valeurs élevées donneront une bande plus étroite.

P1 GAIN (Peaking 1 Gain) -15–+15 dB

Détermine le gain pour la bande de fréquences spécifiée par P1 FREQ et P1 Q.

P2 FREQ (Peaking 2 Frequency) 200–8000 Hz

Spécifie la fréquence centrale de la région affectée par l'amplification ou l'atténuation des fréquences.

P2 Q (Peaking 2 Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/8.0

Ce paramètre régle la largeur de la bande qui sera affectée par P2 FREQ.

Des valeurs élevées donneront une bande plus étroite.

P2 GAIN (Peaking 2 Gain) -15–+15 dB

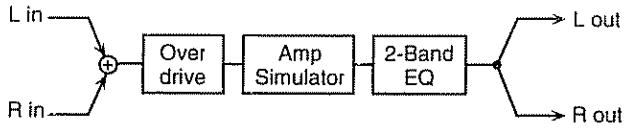
Détermine le gain pour la bande de fréquences spécifiée par P2 FREQ et P2 Q.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

OVERDRIVE

Cet effet produit une distorsion douce et naturelle telle que celle obtenue par un ampli à lampes.



DRIVE 0–127

Ajuste l'amplitude de la distorsion. Le volume changera en fonction de l'amplitude de la distorsion.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

Vous pouvez utiliser ce réglage pour harmoniser la différence de volume entre les sons avec et sans effet.

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

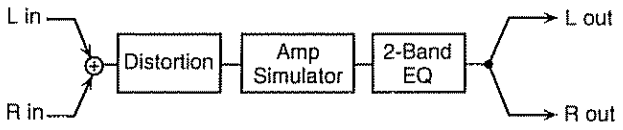
AMP (Amp Type) SMALL/BUILT-IN/2-STACK/3-STACK

Sélectionne le type d'ampli guitare.

- Small: ampli compact
- Built-In: ampli intégré
- 2-Stack: grand ampli deux corps
- 3-Stack: grand ampli trois corps

DISTORTION

Cet effet produit une distorsion plus intense que l'Overdrive.



DRIVE 0–127

Ajuste l'amplitude de la distorsion. Le volume changera en fonction de l'amplitude de la distorsion

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie

Vous pouvez utiliser ce réglage pour harmoniser la différence de volume entre les sons avec et sans effet.

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences

AMP (Amp Type) SMALL/BUILT-IN/2-STACK/3-STACK

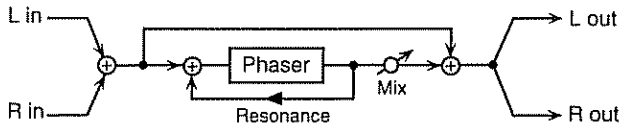
Specify the type of guitar amp.

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small:	ampli compact
Built-In:	ampli intégré
2-Stack:	grand ampli deux corps
3-Stack:	grand ampli trois corps

PHASER

Un phaser ajoute un son à phase décalée au son d'origine, produisant une modulation tournante qui crée une sensation d'espace et de profondeur.



MANUAL 100 Hz–8 kHz

Détermine la fréquence de base à partir de laquelle le son sera modulé.

RATE (Phaser Rate) 0.05–10.0 Hz

Détermine la fréquence (période) de modulation.

DEPTH (Phaser Depth) 0–127

Détermine l'amplitude de la modulation.

RESONANCE 0–127

Ajuste l'intensité d'accentuation ajoutée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage du paramètre Manual.

MIX (Mix Level) 0–127

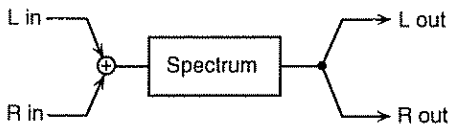
Ajuste le rapport de mixage entre le son à phase décalée et le son direct

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

SPECTRUM

Spectrum est un type de filtre qui modifie le timbre en amplifiant ou atténuant le niveau de fréquences spécifiques. Il est similaire à un égaliseur, mais possède 8 fréquences fixes aux emplacements les plus importants pour ajouter du caractère au son.



Les sons sont réglés avec les les bandes 1 à 6.

BAND 1 (Band 1 Level) -15–+15 dB

Ajuste le niveau à 250 Hz.

BAND 2 (Band 2 Level) -15–+15 dB

Ajuste le niveau à 500 Hz.

BAND 3 (Band 3 Level) -15–+15 dB

Ajuste le niveau à 1000 Hz.

BAND 4 (Band 4 Level) -15–+15 dB

Ajuste le niveau à 1250 Hz.

BAND 5 (Band 5 Level) -15–+15 dB

Ajuste le niveau à 2000 Hz.

BAND 6 (Band 6 Level) -15–+15 dB

Ajuste le niveau à 3150 Hz.

BAND 7 (Band 7 Level) -15–+15 dB

Ajuste le niveau à 4000 Hz.

BAND 8 (Band 8 Level) -15–+15 dB

Ajuste le niveau à 8000 Hz.

WIDTH (Bandwidth) 0.5–8.0

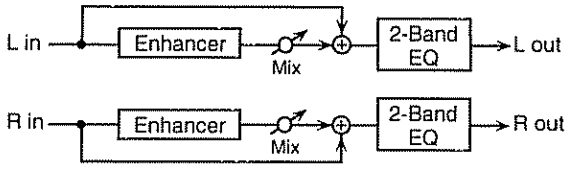
Ajuste la largeur des bandes de fréquences dont le gain sera modifié (largeur commune à toutes les bandes). Des réglages plus élevés rendront les bandes de fréquences plus étroites.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

ENHANCER

L'enhancer contrôle la structure harmonique des hautes fréquences, ajoutant brillance et éclat au son.



SENS (Sensitivity) 0–127

Détermine la sensibilité de l'effet enhancer.

MIX (Mix Level) 0–127

Détermine le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

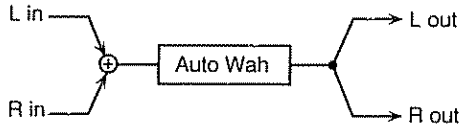
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

AUTO-WAH

L'auto-wah change cycliquement la fréquence du filtre pour créer un changement cyclique du son.



FILTER TYPE LPF/BPF

Sélectionne le type de filtre.

LPF (Low-pass Filter):
l'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.

BPF (Bandpass Filter):
l'effet s'appliquera sur une étroite plage de fréquences.

SENS (Sensitivity) 0–127

Ajuste la sensibilité avec laquelle le filtre est piloté. Si cette valeur est augmentée, la fréquence du filtre change plus radicalement en réponse au niveau d'entrée.

MANUAL 0–127

Détermine la fréquence centrale à partir de laquelle l'effet s'applique.

PEAK 0–127

Ajuste l'intensité de l'effet wah-wah qui se produira à proximité de la fréquence centrale.
Des réglages plus bas font s'appliquer l'effet à une plus large plage autour de la fréquence centrale. Des réglages plus élevés font s'appliquer l'effet sur une plage plus étroite.

LFO RATE 0.05–10.0 Hz

Ajuste la fréquence (période) de modulation.

LFO DEPTH 0–127

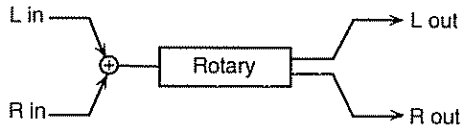
Specify the modulation depth of the wah effect.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine l'amplitude de modulation.

ROTARY

L'effet Rotary simule le son de cabines rotatives classiques. Comme les mouvements des moteurs de graves et d'aigus peuvent se régler indépendamment, la modulation caractéristique de ces enceintes peut être fidèlement reproduite. Principalement destiné aux orgues électriques.



LOW SLOW (Low Frequency Slow Rate) 0.05–10.0 Hz

Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des basses fréquences.

LOW FAST (Low Frequency Fast Rate) 0.05–10.0 Hz

Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des basses fréquences

LOW ACCL (Low Frequency Acceleration) 0–15

Ajuste le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

LOW LEVEL (Low Frequency Level) 0–127

Ajuste le volume du rotor des basses fréquences.

HI SLOW (High Frequency Slow Rate) 0.05–10.0 Hz

Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des hautes fréquences.

HI FAST (High Frequency Fast Rate) 0.05–10.0 Hz

Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des hautes fréquences.

HI ACCL (High Frequency Acceleration) 0–15

Ajuste le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

HI LEVEL (High Frequency Level) 0–127

Ajuste le volume du rotor des hautes fréquences.

SEPARATE 0–127

Détermine la dispersion spatiale du son.

SPEED SLOW/FAST

Change simultanément la vitesse de rotation des rotors des basses et hautes fréquences.

SLOW:

Ralentit la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres LOW SLOW RATE/HI SLOW RATE).

FAST:

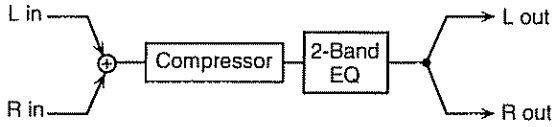
Accélère la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres LOW FAST RATE/HI FAST RATE).

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

COMPRESSOR

Le compresseur est un effet qui "gomme" les hauts niveaux et amplifie les bas niveaux, adoucissant les irrégularités de volume.



ATTACK (Attack Time) 0–127

Détermine la durée d'attaque du son sortant.

SUSTAIN (Sustain Level) 0–127

Détermine le temps à partir duquel les sons de bas niveau seront amplifiés jusqu'à l'obtention du volume désiré. Augmenter la valeur diminuera le temps. Quand cette valeur est modifiée, le niveau change également

POST GAIN 0/+6/+12/+18

Ajuste le gain de sortie.

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

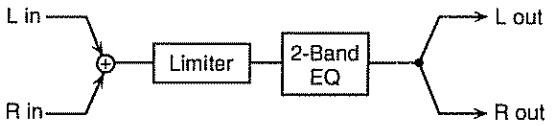
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

LIMITER

Un limiteur compresse les signaux dépassant un certain niveau de volume, prévenant ainsi toute distorsion.



THRESHOLD (Threshold Level) 0–127

Détermine le volume à partir duquel la compression commence.

RATIO (Compression Ratio) 1.5:1/2:1/4:1/100:1

Ajuste le rapport de compression pour les signaux supérieurs au niveau seuil.

RELEASE (Release Time) 0–127

Ajuste le temps qu'il faut à la compression pour ne plus s'appliquer une fois que le volume a chuté au-dessous du niveau seuil.

POST GAIN 0/+6/+12/+18

Ajuste le gain de sortie.

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

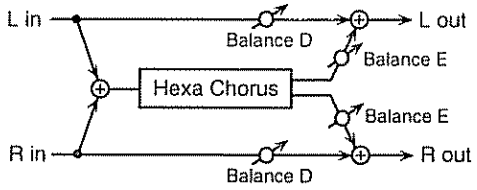
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

HEX-CHORUS (Hexa Chorus)

Hexa-chorus est un chorus à six phases qui apporte richesse et ampleur au son (six sons de chorus avec des temps de retard différents sont superposés).



PRE DELAY (Pre Delay Time) 0.0–100 ms

Règle le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

RATE (Chorus Rate) 0.05–10.0 Hz

Ajuste la vitesse de modulation du son de chorus.

DEPTH (Chorus Depth) 0–127

Ajuste l'amplitude de modulation du son de chorus

PRE DLY DEV (Pre Delay Deviation) 0–20

Le pré-retard détermine le temps qui sépare le début du son direct et celui du son retardé. Sa déviation détermine les différences de pré-retard entre les différents sons de chorus.

DEPTH DEV (Depth Deviation) -20–+20

Détermine la différence d'amplitude de modulation entre chaque son de chorus

PAN DEV (Pan Deviation) 0–20

Détermine la différence d'emplacement stéréo entre les différents sons de chorus.

Avec un réglage de 0, tous les sons de chorus sont au centre. Avec un réglage de 20, tous les sons de chorus sont à intervalle de 60 degrés par rapport au centre.

BALANCE (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet

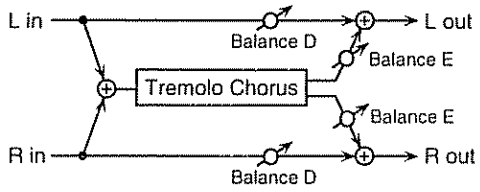
Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie

TREMOLO-CHO (Tremolo Chorus)

C'est un effet chorus avec tremolo (modulation cyclique de volume).



PRE DELAY (Pre delay Time) 0.0–100 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

CHO RATE (Chorus Rate) 0.05–10.0 Hz

Ajuste la vitesse de modulation du son de chorus

CHO DEPTH (Chorus Depth) 0–127

Ajuste l'amplitude de modulation du son de chorus.

TREM PHASE (Tremolo Phase) 0–180

Ajuste l'amplitude du son de trémolo.

TREM RATE (Tremolo Rate) 0.05–10.0 Hz

Détermine la vitesse de modulation de l'effet tremolo.

TREM DEPTH (Tremolo Depth) 0–127

Ajuste l'amplitude de l'effet trémolo

BALANCE (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Détermine la différence d'emplacement stéréo entre les différents sons de chorus.

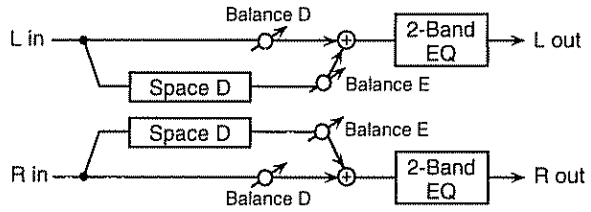
Avec un réglage de 0, tous les sons de chorus sont au centre. Avec un réglage de 20, tous les sons de chorus sont à intervalle de 60 degrés par rapport au centre.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie

SPACE-D

Space-D est un chorus multiple qui applique une modulation en deux phases en stéréo. Il ne donne pas d'impression de modulation mais produit un effet de chorus transparent.



PRE DELAY (Pre Delay Time) 0.0–100 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

RATE (Chorus Rate) 0.05–10.0 Hz

Détermine la vitesse de modulation du son de chorus

DEPTH (Chorus Depth) 0–127

Ajuste l'amplitude de modulation du son de chorus.

PHASE 0–180

Détermine la dispersion spatiale du son.

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

BALANCE (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

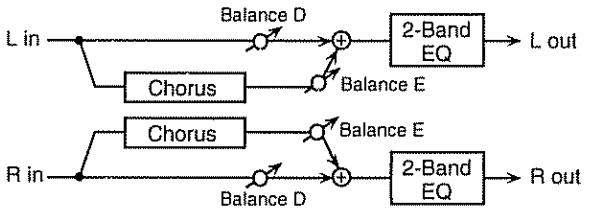
Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

STEREO-CHO (Stereo Chorus)

C'est un chorus stéréo. Un filtre vous permet de façonner le timbre du son de chorus



PRE DELAY (Pre Delay Time) 0.0–100 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

RATE (Chorus Rate) 0.05–10.0 Hz

Détermine la vitesse de modulation.

DEPTH (Chorus Depth) 0–127

Ajuste l'amplitude de modulation.

PHASE 0–180

Détermine la dispersion spatiale du son.

FILTER TYPE OFF/LPF/HPF

Sélectionne le type de filtre.

OFF:

pas de filtre.

LPF (Low-pass Filter):

coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure.

HPF (High-pass Filter):

coupe les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure.

CUTOFF (Cutoff Frequency) 200–8000 Hz

Ajuste la fréquence centrale du filtre pour le son de chorus

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

BALANCE (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

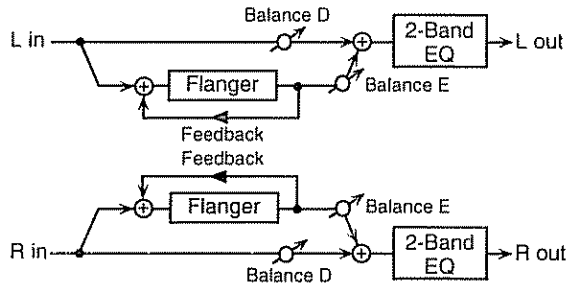
Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

STEREO-FL (Stereo Flanger)

C'est un flanger stéréo. Il produit une résonance métallique qui monte et descend comme celle d'un avion à réaction au décollage et à l'atterrissage. Un filtre est fourni, permettant de façonner le timbre du son de flanger.



PRE DELAY (Pre Delay Time) 0.0–100 ms

Règle le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité

RATE (LFO Rate) 0.05–10.0 Hz

Ajuste la vitesse de modulation.

DEPTH (LFO Depth) 0–127

Ajuste l'amplitude de modulation.

FFEDBACK -98–+98%

SAjuste le pourcentage (%) de son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

PHASE 0–180

Détermine la dispersion spatiale du son.

FILTER TYPE OFF/LPF/HPF

Sélectionne le type du filtre.

OFF:

Pas de filtre.

LPF (Low-pass Filter):

Coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure.

HPF (High-pass Filter):

Coupe les fréquences en-dessous de la fréquence de coupure.

CUTOFF (Cutoff Frequency) 200–8000 Hz

Détermine la fréquence de base du filtre.

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

BALANCE (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

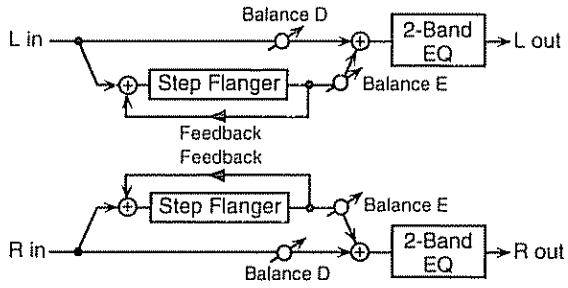
Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

STEP-FL (Step Flanger)

Step Flanger est un effet dans lequel la hauteur du flanger change par paliers.



PRE DELAY (Pre Delay Time) 0.0–100 ms

Règle le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

RATE (LFO Rate) 0.05–10.0 Hz

Ajuste la vitesse de modulation.

DEPTH (LFO Depth) 0–127

Ajuste l'amplitude de modulation.

FEEDBACK -98–+98%

Ajuste le pourcentage (%) de son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

PHASE 0–180

Détermine la dispersion spatiale du son.

STEP RATE

0.05–10.0 Hz/x /e£ /x. /e/q £/e. /q /h £ /q . /h

Ajuste la fréquence des changements de hauteur.

* *Lorsque vous choisissez un réglage de note, la fréquence de changement de hauteur (Step Rate) est synchronisée sur l'horloge MIDI de la JS-5 ou d'un appareil externe. Utilisez la source d'horloge (Clock Source, p.133), un paramètre système, pour déterminer si c'est l'horloge MIDI de la JS-5 ou celle d'un appareil externe qui sert à la synchronisation.*

* *Lorsque vous faites un réglage numérique, l'horloge MIDI est ignorée. Si le réglage est fait avec une note mais sans horloge MIDI externe reçue, les changements de hauteur se synchronisent avec le tempo par défaut de la JS-5 (p. 133).*

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

BALANCE (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu.

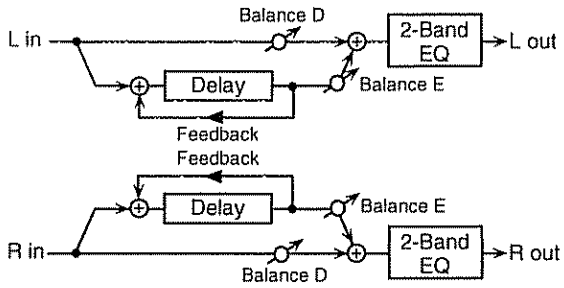
LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

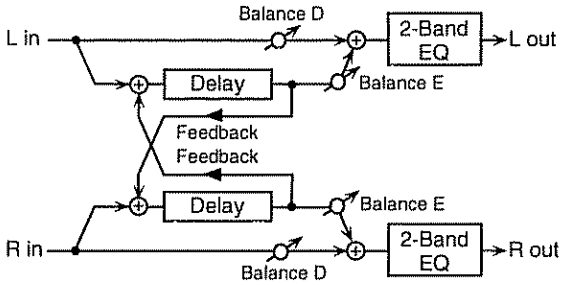
STEREO-DLY (Stereo Delay)

C'est un delay (retard) stéréo

Quand le paramètre FB MODE est NORMAL:



Quand le paramètre FB MODE est CROSS:



DELAY L (Delay Time Left) 0.0–500 ms

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

DELAY R (Delay Time Right) 0.0–500 ms

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

FEEDBACK -98–+98%

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

FB MODE (Feedback Mode) NORMAL/CROSS

Détermine la façon dont le son traité est ré-injecté dans l'effet.

NORMAL:

Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard gauche et le son retardé droit dans le droit.

CROSS:

Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard droit et le son retardé droit dans le gauche.

PHASE L (Phase Left) NORMAL/INVERT

Détermine la phase du son retardé gauche.

NORMAL: phase inchangée

INVERT: phase inversée

PHASE R (Phase Right) NORMAL/INVERT

Détermine la phase du son retardé droit.

NORMAL: phase inchangée

INVERT: phase inversée

HF DAMP (High-Frequency Damp) 200–8000 Hz, BYPASS

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

BALANCE (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu.

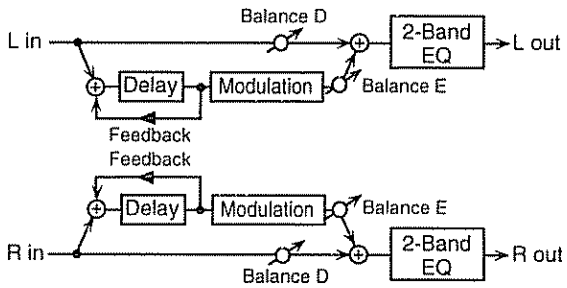
LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

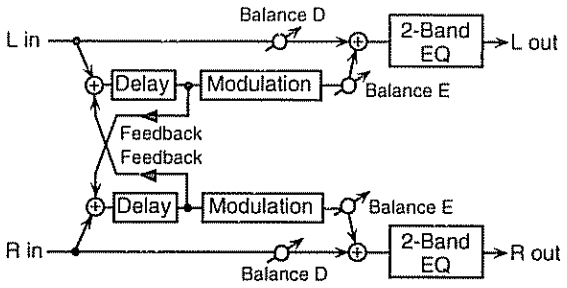
MOD-DELAY (Modulation Delay)

Cet effet ajoute une modulation au son retardé, produisant un effet similaire à un flanger.

Quand le paramètre FB MODE est réglé sur NORMAL:



Quand le paramètre FB MODE est réglé su CROSS:



DELAY L (Delay Time Left) 0.0–500 ms

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

DELAY R (Delay Time Right) 0.0–500 ms

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

FEEDBACK -98–+98%

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet

Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

FB MODE (Feedback Mode) NORMAL/CROSS

Détermine la façon dont le son traité est ré-injecté dans l'effet.

NORMAL:

Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard gauche et le son retardé droit dans le droit.

CROSS:

Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard droit et le son retardé droit dans le gauche.

RATE (Modulation Rate) 0.05–10.0 Hz

Détermine la vitesse de modulation.

DEPTH (Modulation Depth) 0–127

Ajuste l'amplitude de modulation.

PHASE 0–180

Détermine la dispersion spatiale du son.

HF DAMP (High-Frequency Damp) 200–8000 Hz, BYPASS

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

BALANCE (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

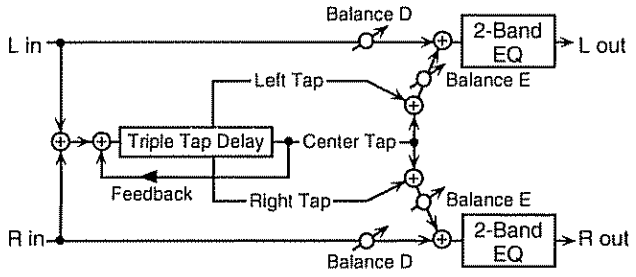
Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

3-TAP-DLY (Triple Tap Delay)

Le Triple Tap Delay est un effet qui produit trois sons retardés : au centre, à gauche et à droite.



DELAY C (Delay Time Center) 200–1000 ms/x /e£ /x . /e/q£/e . /q /h £ /q . /h

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé central

* *Lorsque vous choisissez un réglage de note, la fréquence de changement de hauteur (Step Rate) est synchronisée sur l'horloge MIDI de la JS-5 ou d'un appareil externe. Utilisez la source d'horloge (Clock Source, p.133), un paramètre système, pour déterminer si c'est l'horloge MIDI de la JS-5 ou celle d'un appareil externe qui sert à la synchronisation.*

* *Lorsque vous faites un réglage numérique, l'horloge MIDI est ignorée. Si le réglage est fait avec une note mais sans horloge MIDI externe reçue, les changements de hauteur se synchronisent avec le tempo par défaut de la JS-5 (p. 133).*

DELAY L (Delay Time Left) 200–1000 ms/x /e£ /x . /e/q£/e . /q /h £ /q . /h

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche

DELAY R (Delay Time Right) 200–1000 ms/x /e£ /x . /e/q£/e . /q /h £ /q . /h

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit

FEEDBACK -98–+98%

Détermine le pourcentage (%) du son traité central ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des réglages négatifs (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

LEVEL C (Center Level) 0–127

Règle le volume du son retardé central.

LEVEL L (Left Level) 0–127

Règle le volume du son retardé gauche.

LEVEL R (Right Level) 0–127

Règle le volume du son retardé droit.

HF DAMP (High-Frequency Damp) 200–8000 Hz, BYPASS

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet central sera coupé.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

BALANCE (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

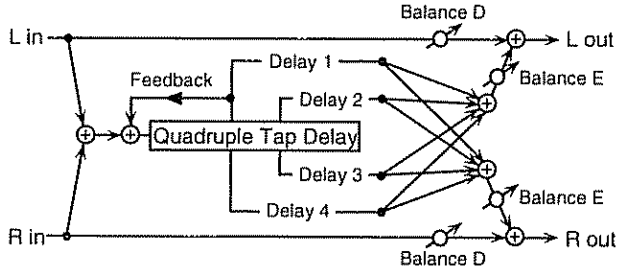
Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

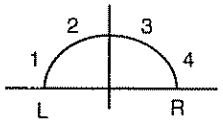
Détermine le niveau de sortie.

4-TAP-DLY (Quadruple Tap Delay)

Quadruple Tap Delay produit quatre sons retardés.



L'emplacement stéréo de chaque son retardé se présente comme suit.



DELAY 1 (Delay Time 1) 200–1000 ms/x /e£ /x. /e/q £ /e. /q /h £ /q . /h

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 1.

* *When set as a note value, the Delay Time can be synchronized with the module's internal clock or the MIDI clock arriving from an external device. For details, refer to "3-TAP-DLY."*

DELAY 2 (Delay Time 2) 200–1000 ms/x /e£ /x. /e/q £ /e. /q /h £ /q . /h

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 2.

DELAY 3 (Delay Time 3) 200–1000 ms/x /e£ /x. /e/q £ /e. /q /h £ /q . /h

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 3.

DELAY 4 (Delay Time 4) 200–1000 ms/x /e£ /x. /e/q £ /e. /q /h £ /q . /h

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 4.

LEVEL 1 (Level 1) 0–127

Ajuste le volume du son retardé 1.

LEVEL 2 (Level 2) 0–127

Ajuste le volume du son retardé 2.

LEVEL 3 (Level 3) 0–127

Ajuste le volume du son retardé 3.

LEVEL 4 (Level 4) 0–127

Ajuste le volume du son retardé 4.

FEEDBACK -98–+98%

Détermine le pourcentage (%) du son traité central ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des réglages négatifs (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

HF DAMP (High-Frequency Damp) 200–8000 Hz, BYPASS

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

BALANCE (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu.

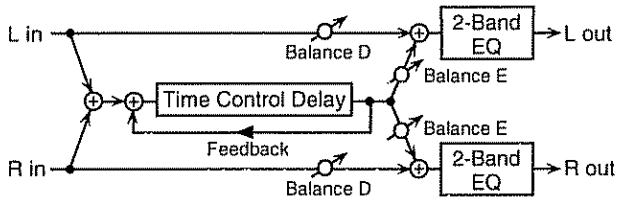
LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

TIMECTL-DLY (Time Control Delay)

Cet effet vous permet d'utiliser une commande préalablement déterminée pour piloter en temps réel hauteur et retard

L'allongement du retard abaisse la hauteur, son raccourcissement ayant l'effet inverse.



DELAY (Delay Time) 200–1000 ms /x /e3 /x /e /q3

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

ACCELERATION 0–15

Détermine le temps nécessaire pour que le retard parte de sa valeur actuelle à celle nouvellement demandée. La vitesse du changement de retard affecte directement celle du changement de hauteur.

FEEDBACK -98–+98%

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

HF DAMP (High-Frequency Damp) 200–8000 Hz, BYPASS

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

BALANCE (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

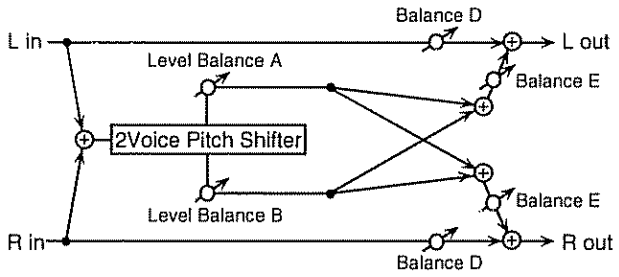
Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

2-P.SHIFT (2 Voice Pitch Shifter)

Un pitch shifter transpose le signal d'origine. Ce pitch shifter est en fait double et peut ajouter deux transpositions au signal d'origine



COARSE A (Coarse Pitch A) -24–+12

Ajuste la hauteur de transposition A en demi-tons (-2–+1 octaves).

FINE A (Fine Pitch A) -100–+100

Affine la hauteur de transposition A par paliers de 2 centièmes (-100–+100 centièmes).

PRE DLY A (Pre Delay Time A) 0.0–500 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son transposé A.

COARSE B (Coarse Pitch B) -24–+12

Ajuste la hauteur de transposition B en demi-tons (-2–+1 octaves).

FINE B (Fine Pitch B) -100–+100

Affine la hauteur de transposition B par paliers de 2 centièmes (-100–+100 centièmes).

PRE DLY B (Pre Delay Time B) 0.0–500 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son transposé B

MODE (Pitch Shift Mode) 1–5

Des réglages élevés donnent une réponse plus lente mais plus stable.

LVL BAL (Level Balance) A100:0B–A0:100B

Règle la balance de volume entre les sons avec effet A et B.

Avec un réglage de A100:0B, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de A0:100B, seul le son avec effet sera entendu.

FX BAL (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet

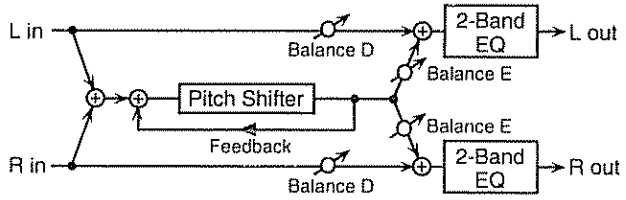
Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

FB-P.SFT (Feedback Pitch Shifter)

Ce pitch shifter permet au son transposé d'être ré-injecté dans l'effet.



COARSE (Coarse Pitch) -24 to +12

Ajuste la hauteur de transposition en demi-tons (-2–+1 octaves)

FINE (Fine Pitch) -100–+100

Affine la hauteur de transposition par paliers de 2 centièmes (-100–+100 centièmes).

PRE DELAY (Pre Delay Time) 0.0–500 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son transposé.

MODE (Pitch Shift Mode) 1–5

Des réglages élevés donnent une réponse plus lente mais plus stable.

FEEDBACK -98–+98%

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences

BALANCE (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet

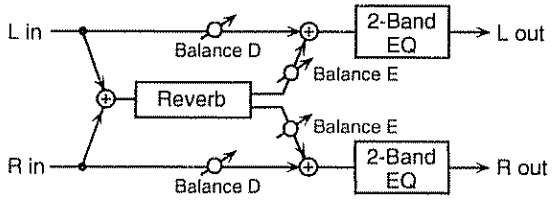
Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

REVERB

L'effet reverb ajoute de la réverbération au son, simulant un espace acoustique.



TYPE (Reverb Type) ROOM1/ROOM2/STAGE1/ STAGE2/HALL1/HALL2

Détermine le type de reverb.

- Room 1: reverb dense avec chute courte
- Room 2: reverb diffuse avec chute courte
- Stage 1: reverb avec fortes réflexions tardives
- Stage 2: reverb avec fortes réflexions précoces
- Hall 1: reverb avec réflexions claires
- Hall 2: reverb avec réflexions riches

PRE DELAY (Pre Delay Time) 0.0–100 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du moment où la reverb est entendue.

TIME (Reverb Time) 0–127

Ajuste la durée de la réverbération.

HF DAMP (High-Frequency Damp) 200–8000 Hz, BYPASS

Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé.

Plus basse est cette fréquence, plus nombreuses sont les hautes fréquences coupées, donnant une réverbération plus douce et plus feutrée. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

BALANCE (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

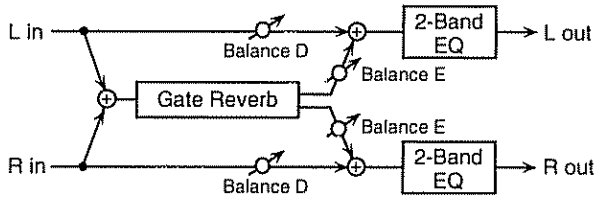
Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

GATE-REVERB

C'est un type de reverb particulier dans lequel le son réverbéré est artificiellement coupé avant la fin de la chute.



TYPE (Reverb Type) NORMAL/REVERSE/ SWEEP1/SWEEP2

Détermine le type de reverb.

Norm: reverb gate conventionnelle
Reverse: reverb inversée
Sweep1: le son réverbéré se déplace de la droite vers la gauche
Sweep2: le son réverbéré se déplace de la gauche vers la droite

PRE DELAY (Pre Delay Time) 0.0–100 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du moment où la reverb est entendue.

GATE TIME 5–500

Détermine la longueur du son réverbéré.

LOW GAIN -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

HI GAIN (High Gain) -15–+15 dB

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

BALANCE (Effect Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

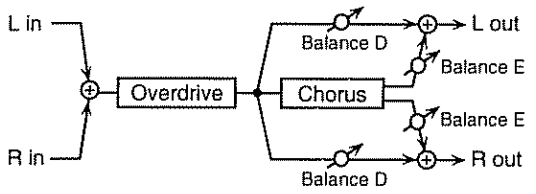
Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

OD → CHO (Overdrive → Chorus)

Cet effet connecte un overdrive et un chorus en série.



OD DRIVE 0–127

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

CHO PREDLY (Chorus Pre delay) 0.0–100 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

CHO RATE (Chorus Rate) 0.05–10.0 Hz

Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

CHO DEPTH (Chorus Depth) 0–127

Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

CHO BAL (Chorus Balance) D100:0E–D0:100E

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au chorus et le son saturé non envoyé au chorus.

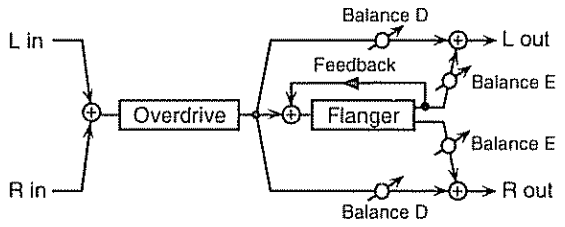
Avec un réglage de D100:0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0:100E, seul le son saturé envoyé au chorus sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

OD → FL (Overdrive → Flanger)

Cet effet connecte un overdrive et un flanger en série.



OD DRIVE 0–127

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

FL PRE DLY (Flanger Pre delay) 0.0–100 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL RATE (Flanger Rate) 0.05–10.0 Hz

Ajuste la vitesse de modulation de l'effet flanger.

FL DEPTH (Flanger Depth) 0–127

Ajuste l'amplitude de modulation de l'effet flanger.

FL FEEDBACK (Flanger Feedback) -98–+98%

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

FL BAL (Flanger Balance) D100:0E–D0:100E

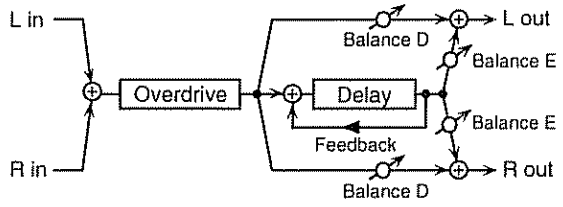
Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au flanger et le son saturé non envoyé au flanger. Avec un réglage de D100:0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0:100E, seul le son saturé envoyé au flanger sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

OD → DLY (Overdrive → Delay)

Cet effet connecte un overdrive et un delay en série.



OD DRIVE 0–127

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

DLY TIME (Delay Time) 0.0–500 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

DLY FB (Delay Feedback) -98–+98%

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

DLY HF (Delay HF Damp) 200–8000 Hz, BYPASS

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

DLY BAL (Delay Balance) D100:0E–D0:100E

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au delay et le son saturé non envoyé au delay.

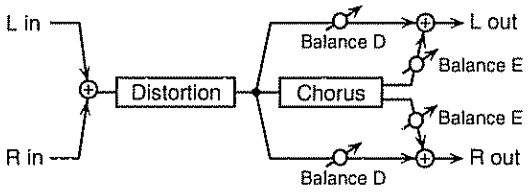
Avec un réglage de D100:0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0:100E, seul le son saturé envoyé au delay sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

DS → CHO (Distortion → Chorus)

Cet effet connecte une distorsion et un chorus en série.



Les paramètres sont essentiellement les mêmes que pour "OD → CHO," à l'exception de :

DS DRIVE (Distortion Drive) 0–127

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

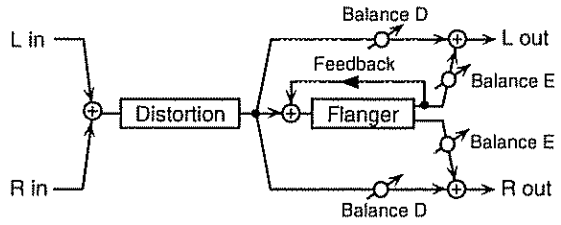
CHO BAL (Chorus Balance) D100:0E–D0:100E

Ajuste la balance entre le son avec distorsion qui sera envoyé au chorus et le son avec distorsion non envoyé au chorus.

Avec un réglage de D100:0E, seul le son avec distorsion sera entendu et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec distorsion envoyé au chorus sera entendu.

DS → FL (Distortion → Flanger)

Cet effet connecte une distorsion et un flanger en série.



Les paramètres sont essentiellement les mêmes que pour "OD → FL," à l'exception de :

DS DRIVE (Distortion Drive) 0–127

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

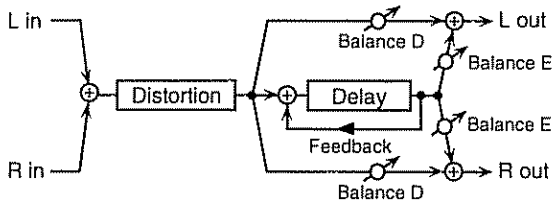
FL BAL (Flanger Balance) D100:0E–D0:100E

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au flanger et le son saturé non envoyé au flanger.

Avec un réglage de D100:0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0:100E, seul le son saturé envoyé au flanger sera entendu

DS → DLY (Distortion → Delay)

Cet effet connecte une distorsion et un delay en série.



Les paramètres sont essentiellement les mêmes que pour "OD → DLY," à l'exception de :

DS DRIVE (Distortion Drive) 0–127

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

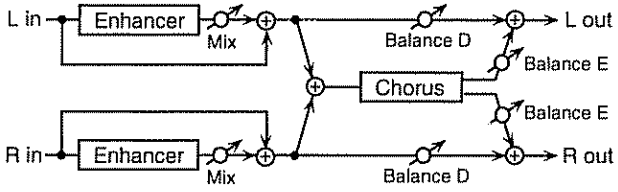
DLY BAL (Delay Balance) D100:0E–D0:100E

Ajuste la balance entre le son avec distorsion qui sera envoyé au delay et le son avec distorsion non envoyé au delay.

Avec un réglage de D100:0E, seul le son avec distorsion sera entendu et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec distorsion envoyé au delay sera entendu.

EH → CHO (Enhancer → Chorus)

Cet effet connecte un enhancer et un chorus en série.



EH SENS (Enhancer Sensitivity) 0–127

Détermine la sensibilité de l'enhancer.

EH MIX (Enhancer Mix Level) 0–127

Détermine le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

CHO PREDLY (Chorus Pre delay) 0.0–100 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

CHO RATE (Chorus Rate) 0.05–10.0 Hz

Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

CHO DEPTH (Chorus Depth) 0–127

Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

CHO BAL (Chorus Balance) D100:0E–D0:100E

Ajuste la balance entre le son avec enhancer qui sera envoyé au chorus et le son avec enhancer non envoyé au chorus.

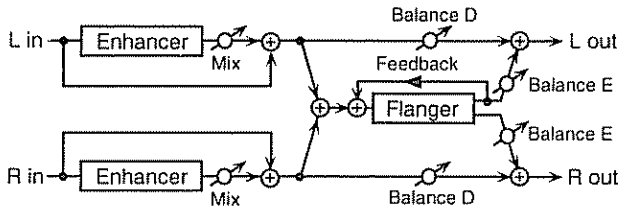
Avec un réglage de D100:0E, seul le son avec enhancer sera entendu et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec enhancer envoyé au chorus sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

EH → FL (Enhancer → Flanger)

Cet effet connecte un enhancer et un flanger en série.



EH SENS (Enhancer Sensitivity) 0–127

Détermine la sensibilité de l'enhancer.

EH MIX (Enhancer Mix Level) 0–127

Détermine le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

FL PRE DLY (Flanger Pre delay) 0.0–100 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL RATE (Flanger Rate) 0.05–10.0 Hz

Ajuste la vitesse de modulation de l'effet flanger.

FL DEPTH (Flanger Depth) 0–127

Ajuste l'amplitude de modulation de l'effet flanger.

FL FEEDBACK (Flanger Feedback) -98–+98%

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

FL BAL (Flanger Balance) D100:0E–D0:100E

Ajuste la balance entre le son avec enhancer qui sera envoyé au flanger et le son avec enhancer non envoyé au flanger.

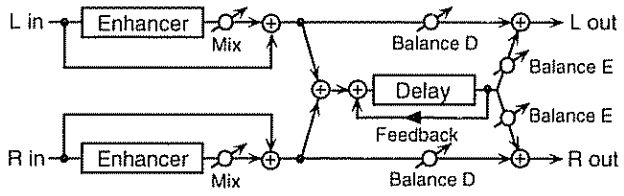
Avec un réglage de D100:0E, seul le son avec flanger sera entendu et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec enhancer envoyé au flanger sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

EH → DLY (Enhancer → Delay)

Cet effet connecte un enhancer et un delay en série.



EH SENS (Enhancer Sensitivity) 0–127

Détermine la sensibilité de l'enhancer.

EH MIX (Enhancer Mix Level) 0–127

Détermine le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

DLY TIME (Delay Time) 0.0–500 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

DLY FB (Delay Feedback) -98–+98%

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

DLY HF (Delay HF Damp) 200–8000 Hz, BYPASS

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

DLY BAL (Delay Balance) D100:0E–D0:100E

Ajuste la balance entre le son avec enhancer qui sera envoyé au delay et le son avec enhancer non envoyé au delay.

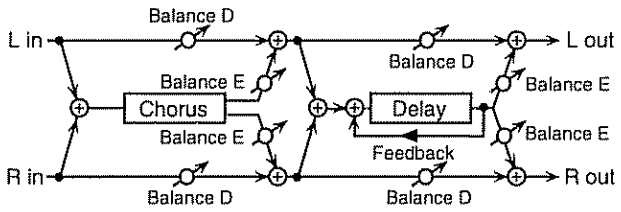
Avec un réglage de D100:0E, seul le son avec flanger sera entendu et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec enhancer envoyé au delay sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

CHO → DLY (Chorus → Delay)

Cet effet connecte un chorus et un delay en série.



CHO PREDLY (Chorus Pre delay) 0.0–100 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son avec chorus.

CHO RATE (Chorus Rate) 0.05–10.0 Hz

Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

CHO DEPTH (Chorus Depth) 0–127

Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

CHO BAL (Chorus Balance) D100:0E–D0:100E

Ajuste la balance entre le son qui sera envoyé au chorus et le son non envoyé au chorus.

Avec un réglage de D100:0E, seul le son direct sera entendu et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec chorus sera entendu.

DLY TIME (Delay Time) 0.0–500 ms

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

DLY FB (Delay Feedback) -98–+98%

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

DLY HF (Delay HF Damp) 200–8000 Hz, BYPASS

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

DLY BAL (Delay Balance) D100:0E–D0:100E

Ajuste la balance entre le son de chorus qui sera envoyé au delay et le son de chorus non envoyé au delay.

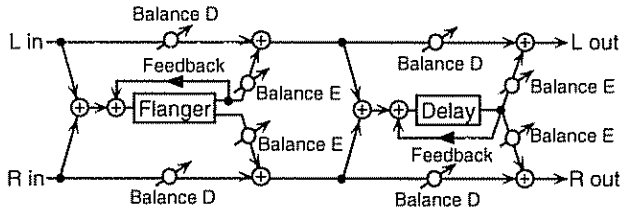
Avec un réglage de D100:0E, seul le son de chorus sera entendu et avec un réglage de D0:100E, seul le son de chorus envoyé au delay sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

FL → DLY (Flanger → Delay)

Cet effet connecte un flanger et un delay en série.



FL PRE DLY (Flanger Pre delay) 0.0–100 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL RATE (Flanger Rate) 0.05–10.0 Hz

Ajuste la vitesse de modulation.

FL DEPTH (Flanger Depth) 0–127

Ajuste l'amplitude de modulation.

FL FEEDBACK (Flanger Feedback) -98–+98%

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

FL BAL (Flanger Balance) D100:0E–D0:100E

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

Avec un réglage de D100:0E, seul le son original sera entendu, et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec effet sera entendu.

DLY TIME (Delay Time) 0.0–500 ms

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

DLY FB (Delay Feedback) -98–+98%

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

DLY HF (Delay HF Damp) 200–8000 Hz, BYPASS

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

DLY BAL (Delay Balance) D100:0E–D0:100E

Ajuste la balance entre le son de flanger qui sera envoyé au delay et le son son de flanger non envoyé au delay.

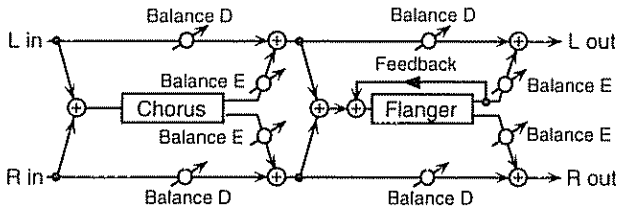
Avec un réglage de D100:0E, seul le son son de flanger sera entendu et avec un réglage de D0:100E, seul le son son de flanger envoyé au delay sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

CHO → FL (Chorus → Flanger)

Cet effet connecte un chorus et un flanger en série



CHO PREDLY (Chorus Pre delay) 0.0–100 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

CHO RATE (Chorus Rate) 0.05–10.0 Hz

Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

CHO DEPTH (Chorus Depth) 0–127

Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

CHO BAL (Chorus Balance) D100:0E–D0:100E

Ajuste la balance entre le son qui sera envoyé au chorus et le son non envoyé au chorus. Avec un réglage de D100:0E, seul le son direct sera entendu et avec un réglage de D0:100E, seul le son avec chorus sera entendu.

FL PRE DLY (Flanger Pre delay) 0.0–100 ms

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de flanger.

FL RATE (Flanger Rate) 0.05–10.0 Hz

Ajuste la vitesse de modulation de l'effet flanger.

FL DEPTH (Flanger Depth) 0–127

Ajuste l'amplitude de modulation de l'effet flanger.

FL FEEDBACK (Flanger Feedback) -98–+98%

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

FL BAL (Flanger Balance) D100:0E–D0:100E

Ajuste la balance entre le son de chorus qui sera envoyé au flanger et le son de chorus non envoyé au flanger.

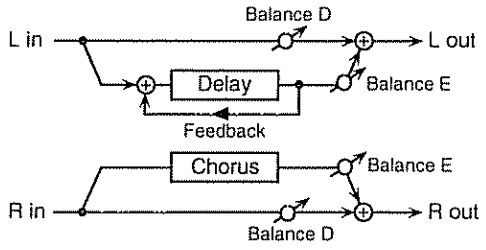
Avec un réglage de D100:0E, seul le son de chorus sera entendu et avec un réglage de D0:100E, seul le son de chorus envoyé au flanger sera entendu.

LEVEL (Output Level) 0–127

Détermine le niveau de sortie.

CHO/DLY (Chorus Delay)

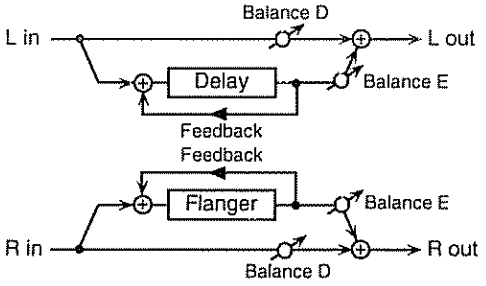
Cet effet connecte un chorus et un delay en parallèle



* *Les paramètres que vous pouvez régler sont les mêmes que pour "CHO → DLY." Toutefois, le réglage du paramètre Delay Balance détermine le niveau de balance entre le son original et le son retardé.*

FL/DLY (Flanger Delay)

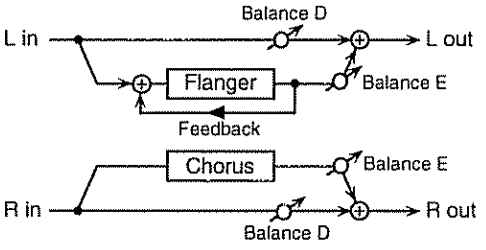
Cet effet connecte un flanger et un delay en parallèle.



* *Les paramètres que vous pouvez régler sont les mêmes que pour "FL → DLY." Toutefois, le réglage du paramètre Delay Balance détermine le niveau de balance entre le son original et le son retardé.*

CHO/FL (Chorus Flanger)

Cet effet connecte un chorus et un flanger en parallèle.



* *Les paramètres que vous pouvez régler sont les mêmes que pour "CHO → FL." Toutefois, le réglage du paramètre Flanger Balance détermine le niveau de balance entre le son original et le son avec flanger.*

Chapitre 8 Changement des instruments de jeu

Vous pouvez changer l'instrument (le son) utilisé par chacune des parties "DRUM", "BASS", "INST 1", "INST 2" et le remplacer par un autre instrument (son).

Chacune de ses sonorités instrumentales est appelée un **instrument**. Changez d'instrument pour obtenir une interprétation jouée avec des sonorités instrumentales différentes

Pour sauvegarder les réglages modifiés

Si vous modifiez les réglages d'un morceau user, le contenu modifié sera perdu si vous changez de morceau ou de style. Si vous désirez conserver les réglages, utilisez la procédure ci-dessous.

1. **Pressez [REC], pour allumer son bouton.**

   * *Pour annuler, pressez [EXIT].*

2. **Pressez [STOP].**

   L'écran suivant apparaîtra et les réglages seront sauvegardés.



   Lorsque les réglages ont été sauvegardés, vous retournez à l'écran précédent.

NOTE

N'éteignez jamais la JS-5 et ne retirez pas la carte mémoire de la JS-5 tant que " ▢ " reste visible dans l'afficheur gauche (quand les données sont écrites), car cela peut empêcher l'écriture correcte des données et gravement affecter le fonctionnement ultérieur.

MEMO

Si vous avez changé les réglages des morceaux Preset et si vous désirez conserver ces réglages, copiez-les dans un morceau User.

TRUC

Si vous pressez [SHIFT] + [REC], les réglages sont immédiatement sauvegardés

Changement des instruments en partie batterie (Drum)

Lorsque vous changez les sons de batterie utilisés en partie Drum, vous changez de **kit rythmique**. Le kit rythmique regroupe un certain nombre de sons d'instruments de percussion différents.

"Liste des kits rythmiques" (p. 144)

1. **Sélectionnez un morceau.**

2. **Pressez [PART].**

3. **Pressez [CURSOR] pour sélectionner "4 INSTRUMENT".**

4. **Pressez [DRUM], pour allumer le bouton.**

   La partie Drum est sélectionnée.



Kit rythmique

5. **Tournez [VALUE] pour sélectionner le kit rythmique.**

   * *Si vous pressez [START], vous pouvez sélectionner le kit rythmique en écoutant l'interprétation*

6. **Une fois que vous avez fini les réglages, pressez [PART] une fois encore ou pressez [EXIT].**

   L'écran d'origine ré-apparaît.

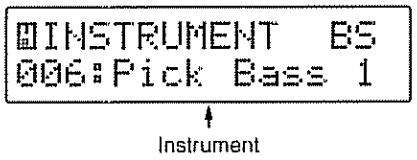
   * *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécutez la procédure de sauvegarde.*

Changement des instruments en partie basse

Vous pouvez changer l'instrument utilisé par la partie Bass par un autre instrument.

"Liste des instruments" (p. 143)

1. **Sélectionnez un morceau.**
2. **Pressez [PART].**
3. **Pressez [CURSOR] pour sélectionner "4 INSTRUMENT".**
4. **Pressez [BASS], pour allumer le bouton.**
   La partie Bass est sélectionnée.



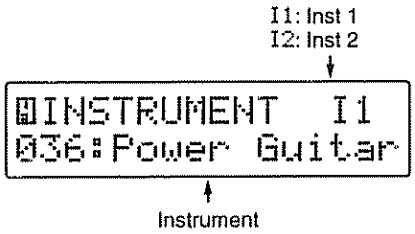
5. **Tournez [VALUE] pour sélectionner l'instrument.**
   * *Si vous pressez [START], vous pouvez sélectionner l'instrument en écoutant l'interprétation.*
6. **Une fois que vous avez fini les réglages, pressez [PART] une fois encore ou pressez [EXIT].**
   L'écran d'origine ré-apparaît.
   * *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécutez la procédure de sauvegarde (p. 109).*

Changement des instruments en partie INST

Vous pouvez changer l'instrument utilisé par les parties INST ou INST pour un autre instrument.

"Liste des instruments" (p. 143)

1. **Sélectionnez un morceau.**
2. **Pressez [PART].**
3. **Pressez [CURSOR] pour sélectionner "4 INSTRUMENT".**
4. **Pressez [INST 1] ou [INST 2], pour allumer son bouton.**
   La partie INST 1 ou INST 2 est sélectionnée. Les boutons autres que ceux pour la partie sélectionnée clignotent.



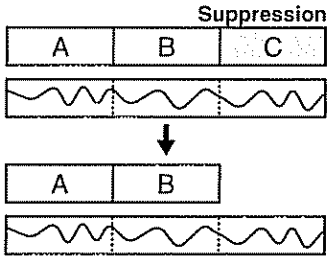
5. **Tournez [VALUE] pour sélectionner l'instrument.**
   * *Si vous pressez [START], vous pouvez sélectionner l'instrument en écoutant l'interprétation.*
6. **Une fois que vous avez fini les réglages, pressez [PART] une fois encore ou pressez [EXIT].**
   L'écran d'origine ré-apparaît.
   * *Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécutez la procédure de sauvegarde (p. 109).*

Chapitre 9 Enregistrement de votre interprétation

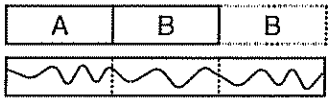
Ce chapitre explique les procédures utilisées pour enregistrer une interprétation à la guitare, des voix ou autre son dans la piste audio d'un morceau User.

Notes

- **Vous devez enregistrer l'audio sur la piste audio après avoir fini d'enregistrer/éditer le morceau user.**
- **Les données audio sont sauvegardées dans la même mémoire que le morceau (USER ou CARD) qui a été sélectionné pour l'enregistrement.**
- **Si après avoir enregistré, vous éditez le morceau et changez son nombre de mesures, les procédures d'édition autres que l'effacement (Erase, p.114) ne sont pas accomplies simultanément sur les données audio. Cela signifie que le nombre de mesures du morceau est différent du nombre de mesures des données audio.**



- **Si vous faites reproduire un morceau dont le nombre de mesures est inférieur au nombre de mesures des données audio, la dernière mesure du morceau sera reproduite en boucle jusqu'à ce que la fin des données audio soit atteinte.**



- **Si vous avez réglé le mode de synchronisation (Sync Mode, p.133) pour que la JS-5 joue en synchronisation sous le contrôle d'un appareil MIDI externe, il n'est pas possible d'enregistrer sur la piste audio.**

Avant l'enregistrement

Avant de commencer à enregistrer, voici une explication de la durée de l'enregistrement et des paramètres à régler durant la procédure d'enregistrement.

A propos de la durée d'enregistrement

■ Ce qui suit donne la durée d'enregistrement disponible à l'aide de la mémoire User.

Hi-Fi: 1 minute, 35 secondes

LONG: 1 minute, 58 secondes

* *Vous pouvez enregistrer jusqu'à 6 morceaux, en restant dans la durée ci-dessus*

■ Les données peuvent être enregistrées sur carte mémoire (SmartMedia) dans les cas suivants.

	32 Mo	64 Mo
Hi-Fi	27 minutes, 11 secondes	54 minutes, 28 secondes
LONG	33 minutes, 59 secondes	68 minutes, 5 secondes

* *En fonction de la quantité de données sauvegardées sur la carte mémoire, les durées d'enregistrement disponibles pour les données audio peuvent être inférieures à celles représentées ci-dessus.*

* *Les durées d'enregistrement données sont applicables à des enregistrements en continu. La durée d'enregistrement disponible diminue considérablement si vous enregistrez de nombreux segments courts de données audio (chacun durant quelques secondes).*

MEMO

Vous pouvez achetez des cartes SmartMedia chez votre revendeur informatique local ou chez un vendeur d'appareils photo numériques.

* ***La JS-5 peut utiliser des cartes SmartMedia de 8 Mo à 64 Mo avec une tension d'alimentation de 3,3 V.***

* ***Les cartes SmartMedia S2M-5/S4M-5 Roland ne peuvent pas être utilisées.***

Sélection de l'entrée d'enregistrement

Positionnez le sélecteur REC INPUT en fonction de l'appareil connecté en prise REC INPUT.

GUITAR: Quand une guitare électrique (ou basse) est connectée ou quand une guitare électrique (ou basse) et un processeur d'effet sont connectés ((le simulateur d'ampli guitare fonctionne).

LINE: Quand une guitare électro-acoustique est connectée ou quand un clavier est connecté

MIC: Quand un microphone est connecté

Sélection de la qualité audio

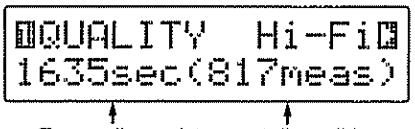
Lorsque vous enregistrez, déterminez si vous donnez priorité à la qualité audio ou à la durée d'enregistrement avec l'écran de sélection de qualité d'enregistrement.

Hi-Fi: A choisir pour enregistrer avec la plus haute qualité sonore.

LONG: A choisir pour augmenter la durée d'enregistrement possible.

Contrôle de la durée d'enregistrement disponible

Lorsque l'écran d'attente d'enregistrement de piste audio (p.112) est affiché, vous pouvez presser [CURSOR ►] plusieurs fois pour accéder à l'écran suivant.



Temps d'enregistrement disponible et nombre de mesures maximum

Dans cet écran vous pouvez vérifier la durée d'enregistrement disponible et le nombre de mesures pour la qualité d'enregistrement choisie.

* *Comprenez bien que la durée indiquée est un estimation et qu'elle comprend donc une certaine marge d'erreur.*

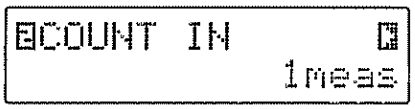
En pressant [LONG REC] pour changer de qualité d'enregistrement, vous pouvez comparer les temps d'enregistrement possibles en mode "LONG" et "Hi-Fi".

* *Vous ne pouvez plus changer le mode d'enregistrement s'il y a déjà des données audio enregistrées dans le morceau sélectionné.*

Réglages de décompte (Count-In)

Lorsque l'écran d'attente d'enregistrement de piste audio est affiché, vous pouvez presser [CURSOR ►] plusieurs fois pour accéder à l'écran de réglage de décompte.

En réglant Count-In sur "1meas" (mesure) ou "2meas" (mesures) en écran de réglage Count-In, vous pouvez commencer à enregistrer après qu'un décompte ait été effectué. Ajouter le décompte vous permet de mieux maîtriser le point de début d'enregistrement et de vous accoutumer au tempo utilisé pour celui-ci.



Procédures d'enregistrement (nouveaux enregistrements)

1. **Sélectionnez le morceau User à enregistrer.**

* *Vous ne pouvez pas sélectionner un morceau User sur la carte mémoire s'il n'y a pas de carte insérée*

2. **Réglez le tempo selon vos besoins (p. 60).**

3. **Pressez [REC], pour allumer son bouton.**
[SONG], [CHORD], et [AUDIO TRACK] clignotent et l'écran de sélection de piste à enregistrer apparaît.

* *Quand un style User est sélectionné, [STYLE] clignotent*

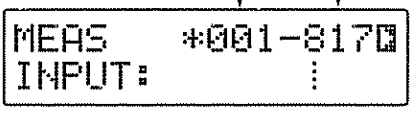


Piste d'enregistrement

* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

4. **Pressez [AUDIO TRACK] pour sélectionner la piste audio.**
L'écran d'attente d'enregistrement pour la piste audio apparaît.

Mesure de fin
Mesure de début



* *Si le morceau ne contient pas de donnée audio, "*" s'affiche*

5. **Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour fixer la mesure de début et la mesure de fin de la plage de mesures à enregistrer.**

* *Vous ne pouvez pas fixer une mesure de début de ré-enregistrement antérieure à la mesure de début de l'interprétation (la mesure indiquée dans l'afficheur de gauche)*

* *En pressant [FWD] [RWD] ou [RESET] vous pouvez changer la mesure à laquelle la reproduction commencera. Toutefois, il n'est pas possible de choisir une mesure ultérieure à la mesure de début d'enregistrement.*

6. **Pressez [LONG REC] pour sélectionner le mode d'enregistrement.**

   Hi-Fi: A choisir pour enregistrer avec la plus haute qualité sonore.

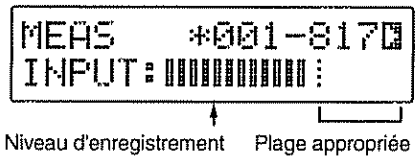
   LONG: A choisir pour augmenter la durée d'enregistrement possible.

   Quand "LONG" est sélectionné, [LONG REC] s'allume.

- Si vous pressez [CURSOR ►] plusieurs fois pour sélectionner "1 QUALITY," vous pouvez contrôler la durée d'enregistrement disponible. (p. 112)
- Si vous pressez [CURSOR ►] plusieurs fois pour sélectionner "2 COUNT IN," vous pouvez faire les réglages de décompte.

7. **Réglez le niveau d'enregistrement.**

   Jouez de votre guitare et tournez [REC LEVEL] pour ajuster le niveau d'enregistrement du son reçu en prise REC INPUT afin que la barre "▮" la plus à droite de l'indicateur de niveau apparaisse dans la plage de niveaux appropriée.



8. **Pressez [START].**

   L'écran d'enregistrement de la piste audio s'affiche et l'enregistrement commence. [REC] s'allume.

   Quand le décompte est sélectionné, il s'affiche dans l'afficheur de gauche tout en étant reproduit simultanément. Une fois le décompte terminé, l'enregistrement commence.



9. **Lorsque vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP].**

   [REC] s'éteint et l'écran Song ré-apparaît.

Reproduction

Pressez [START] en écran Song pour allumer le bouton.

Les données audio sont reproduites conjointement à l'interprétation.



* *Vous pouvez régler le volume auquel les données audio sont reproduites (p. 83)*

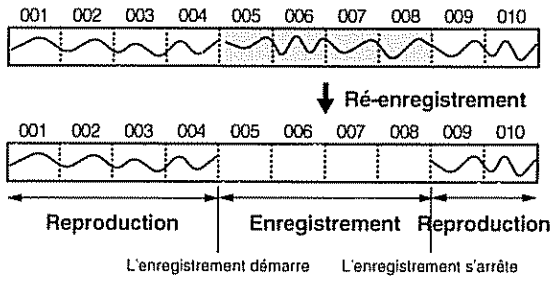
* *Bien que les données audio soient synchronisées même lorsque vous changez de tempo, augmenter ou diminuer le tempo d'un facteur 2 peut entraîner la reproduction incorrecte des données*

* *Avec certains types de données audio, ralentir le tempo peut donner l'impression que le son a un effet de retard (delay); lorsque le tempo est augmenté, certains sons peuvent sembler interrompus*

Refaire l'enregistrement (Ré-enregistrement)

Si vous ne pouvez pas obtenir un bon enregistrement d'une interprétation, vous pouvez le refaire (ré-enregistrer). Comme le ré-enregistrement est exécuté sur une plage spécifique de mesures, **vous pouvez ne ré-enregistrer qu'une plage de plusieurs mesures, ou choisir toutes les mesures et ré-enregistrer depuis le début de l'interprétation.**

Lorsque vous ré-enregistrez, la piste audio est reproduite et l'enregistrement commence et s'arrête uniquement sur la plage de mesures spécifiée, après quoi l'interprétation revient en mode de reproduction.



1. **Sélectionnez le morceau User à enregistrer.**

* *Vous ne pouvez pas sélectionner un morceau User sur la carte mémoire s'il n'y a pas de carte insérée.*

2. **Pressez [REC], pour allumer son bouton.**

   [SONG], [CHORD], et [AUDIO TRACK] clignotent et l'écran de sélection de piste à enregistrer apparaît.

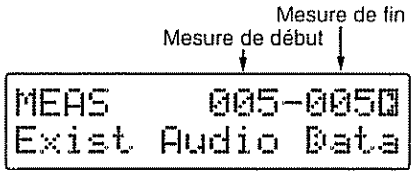
* *Quand un style User est sélectionné, [STYLE] clignotent.*



* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

3. Pressez [AUDIO TRACK] pour sélectionner la piste audio.

L'écran d'attente d'enregistrement pour la piste audio apparaît.



4. Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour fixer la mesure de début et la mesure de fin de la plage de mesures à ré-enregistrer.

* *Vous ne pouvez pas fixer une mesure de début de ré-enregistrement antérieure à la mesure de début de l'interprétation (la mesure indiquée dans l'afficheur de gauche).*

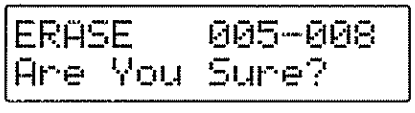
* *En pressant [FWD] [RWD] ou [RESET] vous pouvez changer la mesure à laquelle la reproduction commencera. Toutefois, il n'est pas possible de choisir une mesure ultérieure à la mesure de début d'enregistrement.*

5. Pressez [START].

Comme les mesures spécifiées à l'étape 4 contiennent déjà des données audio, vous devez d'abord accéder à l'écran de suppression de données audio.

Un écran de confirmation apparaît, vous demandant si vous êtes d'accord pour effacer les données audio de la plage spécifiée.

* *Pour annuler, pressez [EXIT].*



6. Pressez [ENTER] pour effacer les données.

Les données audio sont effacées et l'écran d'attente d'enregistrement ré-apparaît.



Quand la plage à ré-enregistrer excède le nombre de mesures disponibles pour l'enregistrement, l'écran suivant apparaît



Dans ce cas, utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour appeler l'écran d'attente d'enregistrement puis modifiez les mesures de début et de fin du segment à ré-enregistrer.

* *Si vous ne désirez pas changer la plage de mesures à ré-enregistrer, vous devez supprimer les données audio enregistrées dans un autre morceau pour augmenter le nombre de mesures disponibles pour l'enregistrement.*

7. Pressez [RWD], [FWD], et [RESET] selon vos besoins pour déterminer la mesure de début de l'interprétation.

* *La mesure de début de l'interprétation ne peut pas être fixée postérieurement à la mesure de début d'enregistrement.*

8. Pressez [START] et l'enregistrement commence.

Quand le décompte est sélectionné, il s'affiche dans l'afficheur de gauche tout en étant reproduit simultanément.

Une fois le décompte terminé, l'enregistrement commence.



L'interprétation préalablement enregistrée est reproduite. En jouant conjointement à cette reproduction, le nouvel enregistrement n'est fait que pour la plage de mesures spécifiée.

9. Lorsque vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP].

[REC] s'éteint et l'écran Song ré-apparaît.

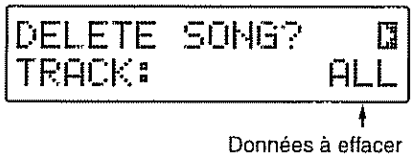
TRUC

Si vous désirez n'effacer qu'une portion des données audio, accomplissez les étapes 1-6 pour enregistrer, puis pressez [STOP].

Suppression des données enregistrées

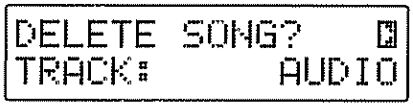
Utilisez la procédures suivante pour supprimer toutes les données audio du morceau User actuellement sélectionné.

1. **En écran Song, pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).**
   L'écran de suppression de morceau apparaît.

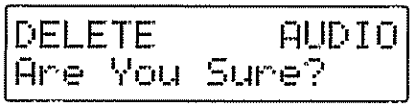


Données à effacer

2. **Tournez [VALUE] pour sélectionner "AUDIO".**



3. **Pressez [ENTER].**
   Un écran vous demandant de confirmer la suppression des données audio apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

4. **Pour supprimer les données pressez [ENTER].**
   Les données audio sont supprimées et l'écran suivant apparaît.

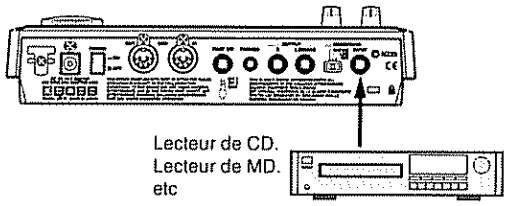


Lorsque la suppression est terminée, l'afficheur indique "Completed!"

Emploi de la JS-5 comme répétiteur

En enregistrant des sons de CD, MD ou autres sources en piste audio, vous pouvez utiliser la JS-5 comme répétiteur pratique pour copier et répéter des passages difficiles. Régler le tempo permet également de faite reproduire des phrases rapides à des tempos plus faibles.

Connexions



* *REC INPUT est une entrée monophonique pour utiliser avec les fiches standard. Si l'appareil que vous désirez connecter à une sortie stéréo, connectez votre appareil uniquement par l'une ou l'autre des prises gauche (L) ou droite (R).*

Enregistrement

Les procédures sont les mêmes que celles de "Procédures d'enregistrement (nouveaux enregistrements" (p. 112).

- Les morceaux sont reproduits durant l'enregistrement (et la reproduction); coupez les parties DRUM-INST (p.63).
- Réglez le tempo aux alentours de 120 (p.60).

Confirmation du tempo utilisé pour l'enregistrement

Quand vous sélectionnez un morceau avec des données audio enregistrées, vous pouvez contrôler le tempo utilisé lors de l'enregistrement des données audio.

1. **Pressez [TEMPO], pour allumer son bouton.**



Tempo original

Quand [ENTER] est pressé, le tempo actuel est réglé sur la même valeur que sur le tempo d'origine

* *Vous ne pouvez pas changer le tempo d'origine*

Chapitre 10 Différentes techniques de jeu

Reproduction répétitive du morceau (jeu en boucle)

Vous pouvez faire reproduire répétitivement une plage spécifique de mesures. Cela s'appelle jeu en boucle ou Loop. Vous pouvez fixer deux boucles (Loop1 et Loop2) dans un morceau.

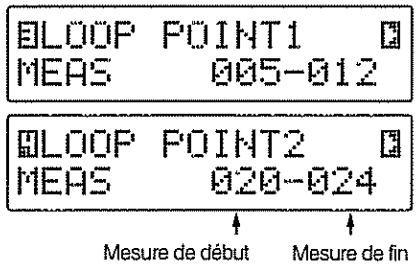
Déterminer une boucle alors que l'interprétation est stoppée

* *Cela décrit les procédures de réglage de Loop 1. Si vous réglez loop 2, substituez simplement "LOOP 2" à "LOOP 1" lorsqu'il apparaît dans le texte suivant.*

1. **Sélectionnez un morceau.**

* *Si aucune carte mémoire n'est insérée, alors vous ne pouvez pas sélectionner "CARD" même si vous pressez [CARD].*

2. **Pressez [CURSOR] et sélectionnez "3 LOOP POINT 1" pour Loop 1, ou "4 LOOP POINT 2" pour Loop 2.**



3. **Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour changer le point de début et le point de fin de la boucle.**

NOTE

Si vous désirez sauvegarder les réglages, exécutez la procédure de sauvegarde (p. 109).

NOTE

N'éteignez jamais la JS-5 et ne retirez pas la carte mémoire de la JS-5 tant que " ▢ " reste visible dans l'afficheur gauche (quand les données sont écrites), car cela peut empêcher l'écriture correcte des données et gravement affecter le fonctionnement ultérieur.

MEMO

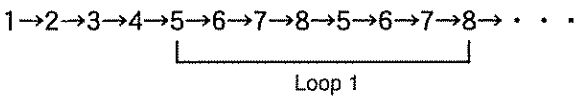
Si vous avez changé les réglages des morceaux Preset et si vous désirez conserver ces réglages, copiez-les dans un morceau User (p. 82).

MEMO

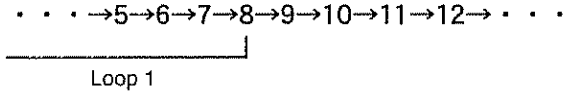
Presser [LOOP 1] ([LOOP 2]) fait alterner entre activation (Loop On allumé) et désactivation (Loop OFF, éteint).

Comment faire reproduire les boucles

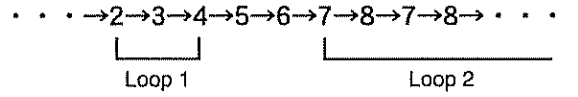
Par exemple, si un morceau a la boucle Loop 1 déterminée entre la mesure 5 et la mesure 8 et que vous commencez la reproduction du morceau depuis son début, le morceau progresse comme suit.



Lorsque vous pressez [FWD] ou la pédale commutateur (p. 117) alors que la boucle est reproduite, alors lorsque la fin de la boucle Loop 1 sera atteinte, la reproduction quittera la boucle et le morceau se poursuivra à partir de la mesure 9.



Pour prendre un autre exemple, si les mesures 2-8 sont choisies comme boucle Loop 1 et les mesures 7 et 8 comme boucle Loop 2, si vous pressez [START] ou la pédale commutateur pendant la reproduction de la boucle Loop 1, la boucle finit d'être reproduite, puis l'interprétation enchaîne avec les mesures 5 et 6, ensuite, la boucle Loop 2 commence.



* *Si vous faites reproduire en boucle un morceau pour lequel des données audio ont été enregistrées, régler le tempo de façon significativement élevée ou lente peut produire l'impression que le son est interrompu.*

TRUC

Presser [SHIFT]+[LOOP 1]([LOOP 2]) quand la reproduction de morceau est stoppée déterminera la mesure actuelle comme mesure de début de boucle (le bouton LOOP clignotera).

* *Pour annuler, pressez [STOP] (le réglage sera changé)*

Ensuite, pressez [FWD] pour changer de mesure et pressez [LOOP 1] ([LOOP 2]) pour fixer la mesure comme mesure de fin de boucle (le bouton LOOP s'allumera).

Emploi d'une pédale commutateur pour lancer/arrêter la reproduction

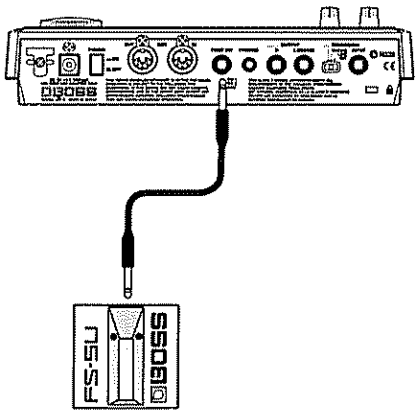
Avec une pédale commutateur (telle que la FS-5U optionnelle) connectée en prise FOOT SW de la face arrière de la JS-5, vous pouvez utiliser votre pied pour lancer et arrêter les interprétations. De plus, en utilisant un câble spécial (PCS-31) optionnel, vous pouvez connecter deux pédales commutateurs.

Comment connecter la pédale commutateur

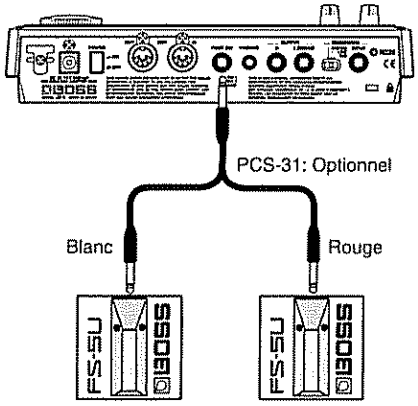
NOTE

Pour prévenir les mauvais fonctionnements, dommages causés aux enceintes ou autres problèmes lors de la connexion de la pédale commutateur à la JS-5, veillez à totalement abaisser le volume de tous les appareils connectés et à couper d'abord l'alimentation.

Pour connecter une pédale commutateur

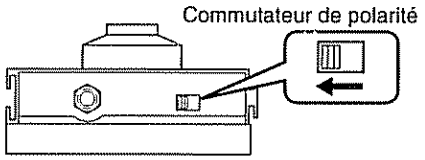


Pour connecter deux pédales commutateurs



* *Connectez la pédale commutateur 1 à la fiche ayant la couleur blanche et la pédale commutateur 2 à la fiche ayant la couleur rouge.*

* *Lorsque vous connectez une pédale commutateur (la FS-5U optionnelle) à la prise FOOT SW, réglez son sélecteur de polarité comme ci-dessous.*

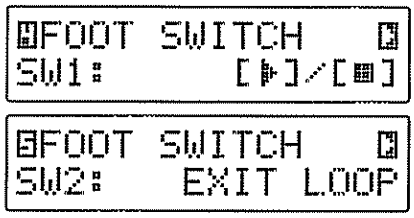


Réglage des fonctions de la pédale

Cela détermine la fonction de la pédale 1 ou de la pédale 2 lorsqu'elle est pressée. Vous pouvez régler la pédale 1 et la pédale 2 pour accomplir des fonctions identiques ou différentes.

* *Quand une seule pédale commutateur est connectée, cela s'applique à la pédale 1.*

1. Pressez [UTILITY].
2. Pressez [CURSOR] et sélectionnez "4 FOOT SWITCH 1" ou "5 FOOT SWITCH 2."



3. Tournez [VALUE] pour sélectionner la fonction de la pédale commutateur.

[▶]/[■] (Start/Stop):

Presser la pédale commutateur alors qu'une interprétation est arrêtée lance la reproduction. La presser alors que l'interprétation est reproduite l'interrompe.

[⏮] [▶]/[■] (Reset & Start/Stop):

Presser la pédale commutateur alors qu'une interprétation est arrêtée lance la reproduction. La presser alors que l'interprétation est reproduite l'interrompe et vous ramène au début du morceau.

EXIT LOOP:

Presser la pédale pendant l'interprétation vous fait quitter la boucle et poursuivre la reproduction avec les mesures qui suivent la boucle.

FORM INTRO-BREAK2:

Lorsque vous pressez la pédale commutateur pendant votre interprétation, le bouton du motif Form spécifié clignotera (attente) et sera sélectionné dès la mesure suivante.

MUTE DRUM-AUDIO TRACK:

Chaque fois que vous pressez la pédale commutateur, la partie spécifiée alternera entre un statut neutralisé (Mute) et un statut normal de reproduction. Le bouton sera atteint lorsque la partie sera neutralisée et allumé lorsqu'elle jouera.

4. **Une fois que vous avez fini les réglages, pressez [UTILITY] une fois encore ou pressez [EXIT].**
   L'écran d'origine apparaît.

Chapitre 11 Création de styles User

Vous pouvez créer et stocker un maximum de 20 styles User différents. Comme avec les styles Preset, chaque style peut comprendre 8 motifs Forms dans sa composition.
L'enregistrement de styles User peut également être fait à l'aide de l'**enregistrement en temps réel**.

Bien que vous puissiez enregistrer les interprétations telles qu'elle sont jouées grâce à l'enregistrement en temps réel, **vous ne pouvez pas effectuer l'enregistrement en temps réel en n'utilisant que la JS-5**.

L'enregistrement de motifs d'interprétation se fait en jouant sur un clavier MIDI connecté à la prise MIDI IN de la JS-5.

NOTE

N'éteignez jamais la JS-5 et ne retirez pas la carte mémoire de la JS-5 tant que " ▢ " reste visible dans l'afficheur gauche (quand les données sont écrites), car cela peut empêcher l'écriture correcte des données et gravement affecter le fonctionnement ultérieur.

A noter pour créer des styles User

Pour vous assurer que le morceau User reproduit correctement la progression d'accords spécifiée en piste Chord, créez vos données d'interprétation à l'aide d'accords ayant comme do comme tonique ou de phrases en tonalité de do (C). De cette façon, l'arrangeur convertit les différents accords basés sur les sons de la tonalité de do ou sur les accords de do (C). Quand seuls des accords sont joués, notamment en cas d'accompagnement par accords, créez des données d'interprétation à l'aide d'accords ayant do comme tonique (par exemple, un accord de type C6 (do, mi, sol, la) ou autre. De cette façon, quand les réglages ARPEGGIO du mode d'arrangement (voir par la suite) sont sélectionnés, les sons des données d'interprétation sont arrangés pour correspondre aux notes constituant les accords. Toutefois, utiliser ces réglages du mode d'arrangement ne vous permet pas de jouer des notes autres que celles constituant les accords. A l'aide d'une technique différente, toutefois, vous pouvez non seulement composer des accords, mais également jouer des phrases mélodiques correspondant à la progression d'accords. Dans ce cas, les phrases sont créées en tonalité de do. De cette façon, quand OBBLIGATO est sélectionné en mode d'arrangement, les sons des données d'interprétation sont arrangés pour correspondre aux gammes des notes constituant les accords. Toutefois, comme les réglages OBBLIGATO vous permettent de jouer des notes autres que celles constituant les accords, il peut y avoir des fois, où, en fonction des données, vous ne pourrez pas obtenir la sensation des accords reproduits.

* *Lorsque vous faites jouer des styles exactement comme ils ont été composés, sans progression des accords, faites-le en choisissant N C en piste Chord (p 71). Faire cela vous permet de créer des morceaux exploitant chaque style comme un motif indépendant. Toutefois, cela consomme plus de styles que des morceaux où les accords sont convertis, aussi cette méthode consomme-telle beaucoup plus de mémoire.*

A propos du mode d'arrangement

Vous pouvez changer la façon dont les accords sont convertis (arrangement) en réglant le style User en mode d'arrangement.

* *Vous ne pouvez pas changer le mode d'arrangement des parties batterie (elles sont automatiquement réglées en mode NO ARRANGE).*
* *Des modes d'arrangement adaptés ont été sélectionnés pour les styles Preset. Lorsque vous changez le mode d'arrangement d'un style Preset, faites ces changements après avoir d'abord copier (p 123) le style Preset dans un style User.*

NO ARRANGE:

Les données d'interprétation des pistes réglées sur "NO ARRANGE" sont reproduites telles qu'elles ont été jouées sans arrangement (conversion d'accords). Les parties de batterie (DRUM) sont maintenues dans ce mode.

BASS:

Ce réglage correspond aux interprétations de basse. Comme avec "OBBLIGATO", les notes des données d'interprétation sont automatiquement transposées dans les gammes correspondantes aux accords. Plus encore, les notes plus élevées que celles des registres graves sont abaissées d'une octave. De plus, quand un accord sur basse est sélectionné, la tonique est transposée en note de basse.

OBBLIGATO:

C'est le meilleur mode pour les interprétations comprenant des phrases mélodiques. Les notes des données d'interprétation sont transposées en notes des gammes correspondant aux accords.

ARPEGGIO:

C'est un mode adapté aux arpèges et aux accords. Les notes des données d'interprétation sont converties en notes correspondant aux accords joués. Ce mode joue d'autres notes converties n'appartenant pas aux accords.

* *Si vous ne désirez pas envoyer toutes les données d'interprétation du style au travers de l'arrangeur, programmez do (C) pour la piste Chord et NC pour le type d'accord. NC fait reproduire le style avec ses accords tels qu'ils sont enregistrés dans les données d'interprétation, sans les convertir.*

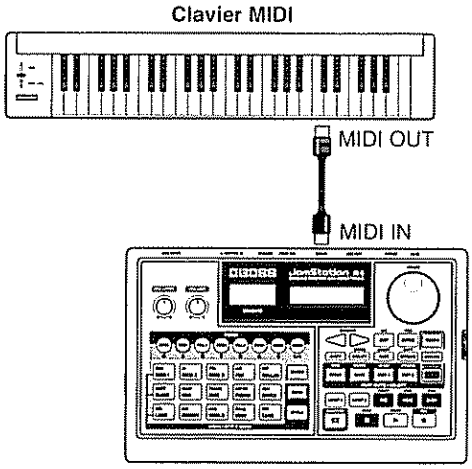
* *Programmez NC en piste Chord désactive les réglages du mode d'arrangement pour le style produit*

Durant l'enregistrement, vous pouvez utiliser la fonction Metronome. Pour savoir comment utiliser le métronome, référez-vous "Changement des réglages du métronome) (p. 128)

* *Avec les réglages d'usine, le métronome se fera entendre.*

Préparation à l'enregistrement

Lorsque vous utiliser l'enregistrement en temps réel, connectez la JS-5 à un clavier MIDI, et réglez les canaux MIDI des parties à enregistrer.



Partie	Canal MIDI
Drum	10
Bass	2
Inst 1	3
Inst 2	4

Procédure d'enregistrement

1. **Sélectionnez le style User destination de l'enregistrement.**

1) Pressez [STYLE], pour allumer son bouton

2) Pressez [USER] ou [CARD], pour alterner entre "USER" (la JS-5) ou "CARD" (carte mémoire)

* *Si aucune carte mémoire n'est insérée, vous ne pouvez pas sélectionner "CARD" même si vous pressez [CARD].*

3) Tournez [VALUE] pour sélectionner un numéro de style.

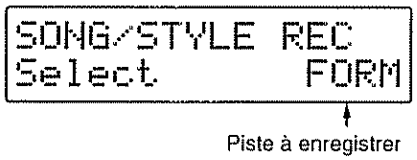
2. **Pressez [FORM] pour sélectionner le motif Form à enregistrer.**

Le bouton du motif Form sélectionné clignote.

3. **Pressez [REC], pour allumer son bouton.**

[SONG], [STYLE], [CHORD], et [AUDIO TRACK] clignotent et l'écran de sélection de piste d'enregistrement apparaît.

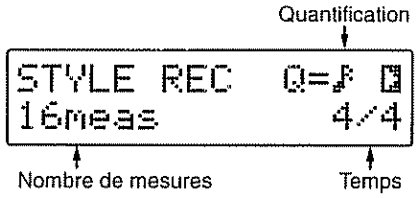
* *Quand un morceau Preset est sélectionné, seul [STYLE] s'allume.*



* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

4. **Pressez [STYLE].**

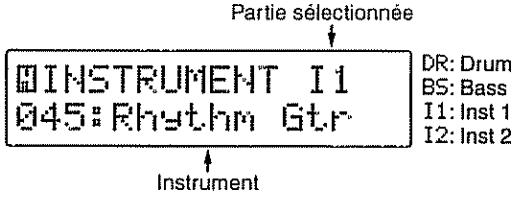
L'écran d'attente d'enregistrement de style User apparaît.



5. **Réglez le canal MIDI du clavier MIDI sur le même numéro que celui de la partie à enregistrer.**

6. **Pressez [PART].**

7. **Pressez [CURSOR] pour sélectionner "4 INSTRUMENT".**



8. Tournez [VALUE] pour sélectionner l'instrument (kit rythmique).

9. Une fois que vous avez fini les réglages, pressez [PART] une fois encore ou pressez [EXIT].

10. Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour régler la quantification

la quantification (Quantize) corrige les inexactitudes de mise en place durant l'enregistrement de Fill-In et de Break, la correction se faisant sur la base de la durée de note sélectionnée. Avec un réglage sur "- -," les données sont enregistrées exactement à l'instant où le bouton est pressé.

Affich.	Quantification	Affich.	Quantification
♩	Noire	♪3	Croche de triolet
♩3	Noire de triolet	𝅘𝅥𝅯	Double croche
♪	Croche	- -	pas de quantific.

11. Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour sélectionner la durée du motif Form.

Valeurs de réglages : 1-16

La durée se détermine en unités d'une mesure.

* *Il est impossible de changer cette valeur une fois que les données ont été enregistrées*

12. Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour sélectionner le format de mesure du motif Form.

Valeurs de réglages : 2/4–16/4, 5/8–16/8

* *Un seul format de mesure peut être déterminé pour un style Vous ne pouvez pas utiliser des formats de mesure différents pour chaque motif Form.*

* *Cette valeur ne peut pas être changée si les données ont déjà été enregistrées.*

Si vous configurez une partie rythmique, passez à l'étape 15.

13. Pressez [CURSOR] plusieurs fois pour accéder à l'écran de réglage de mode d'arrangement pour la partie.

Partie BASS



Partie INST 1



Partie INST 2

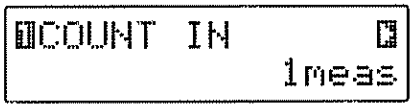


14. Tournez [VALUE] pour régler le mode d'arrangement

Valeurs de réglages : NO ARRANGE, BASS, OBBLIGATO, ARPEGGIO

"A propos du mode d'arrangement" (p. 119)

15. Pressez [CURSOR] pour sélectionner "1 COUNT IN".



16. Tournez [VALUE] pour sélectionner le décompte.

Valeurs de réglages : OFF, 1meas, 2meas

Lorsque vous utilisez le décompte, choisissez "1meas" (mesure) ou "2meas" (mesures). Si vous n'utilisez pas le décompte, réglez-le sur "OFF."

17. Pressez [START].

L'écran d'enregistrement en temps réel de la partie s'affiche et l'enregistrement commence. Quand le décompte est sélectionné, il s'affiche dans l'écran de gauche tout en étant produit simultanément. Une fois le décompte terminé, l'enregistrement commence.



18. Jouez sur le clavier MIDI et enregistrez les sons.

Avec les parties rythmiques, les instruments rythmiques sont enregistrés quand vous jouez sur le clavier MIDI. L'instrument du kit rythmique actuellement sélectionné et correspondant à la note jouée est enregistré.

■ Durant l'enregistrement, les boucles sont effectuées en fonction de la durée spécifiée pour le motif Form.

Pour en savoir plus sur la correspondance entre les numéros de note et les instruments rythmiques, référez-vous à la "Liste des kits rythmiques" (p. 144).

Effacement d'une interprétation

Si vous désirez effacer une interprétation enregistrée, pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]) pour accéder à l'écran suivant.



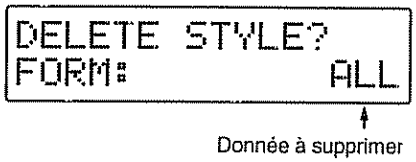
A présent, quand vous pressez [BASS]–[INST 2], l'interprétation de la partie dont vous avez pressé le bouton est déplacée.

19. **Lorsque vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP].**
L'affichage retourne à l'écran d'attente d'enregistrement pour le style.

Suppression d'un style User/ Suppression de données du motif Form spécifié

Voici comment vous pouvez supprimer le style User sélectionné. Il est également possible de ne supprimer que les données d'un motif Form spécifique.

1. **Sélectionnez le style User dont vous désirez effacer les données.**
2. **Pendant que la reproduction est stoppée, pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).**
3. **Pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "DELETE STYLE?"**
L'écran de suppression de style (Delete Style) apparaît.



Donnée à supprimer

4. **Tournez [VALUE] pour spécifier les données à supprimer.**
ALL:
Supprime le style User sélectionné.
INTRO–ENDING:
Supprime les données du motif Form sélectionné.
5. **Pressez [ENTER].**
L'écran de confirmation de suppression apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

6. **Pressez [ENTER] pour effacer les données.**
La suppression sera exécutée et une fois terminée, l'afficheur indiquera "Completed!"

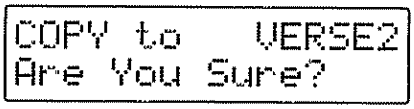
Copie de motifs Forms

Cette fonction copie le contenu du motif Form actuellement sélectionné dans un autre motif Form du même style.

1. **Affichez l'écran d'attente d'enregistrement de style User (p. 120)**
2. **Pressez [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).**
L'écran de copie de motif Form apparaît.



3. **Tournez [VALUE] pour sélectionner le motif Form source de la copie.**
4. **Pressez [ENTER].**
L'écran de confirmation de copie apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

5. **Pressez [ENTER] lorsque vous désirez exécuter la copie.**
La copie sera exécutée et une fois terminée, l'afficheur indiquera "Completed!"

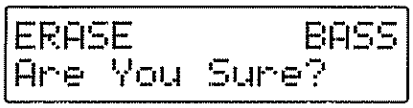
Effacement de parties

Cette fonction efface le contenu d'une partie spécifique (excepté la piste audio) du motif Form actuellement sélectionné.

1. **Affichez l'écran d'attente d'enregistrement de style User (p. 120)**
2. **Pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]).**
3. **Pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "ERASE PART?"**
   L'écran d'effacement de partie apparaît



4. **Tournez [VALUE] pour sélectionner une partie.**
5. **Pressez [ENTER].**
   L'écran de confirmation d'effacement apparaît.



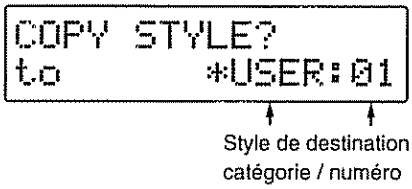
* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

6. **Pressez [ENTER] pour effacer les données.**
   L'effacement sera exécuté et une fois terminé, l'afficheur indiquera "Completed!"

Copie de style

Cette fonction copie un style (Preset ou User) dans un style User.

1. **Pendant que la reproduction est stoppée, pressez [COPY] ([SHIFT] + [EFFECTS]).**
2. **Pressez [CURSOR ►] pour sélectionner "COPY STYLE?"**
   L'écran de copie de style apparaît.



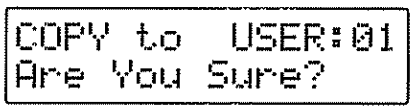
3. **Sélectionnez le morceau User servant de destination à la copie.**

■ Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour sélectionner "USER" (la JS-5) ou "CARD" (carte mémoire).

* *Si aucune carte n'est insérée, alors vous ne pouvez pas sélectionner "CARD" même si vous pressez [CARD].*

■ Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour sélectionner un numéro de style.

4. **Une fois qua vous avez choisi un numéro, pressez [ENTER].**
   L'écran de confirmation de copie apparaît.



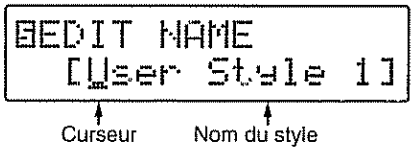
* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

5. **Pressez [ENTER] lorsque vous désirez exécuter la copie.**
   La copie sera exécutée et une fois terminée, l'afficheur indiquera "Completed!"

Nommer le style

Vous pouvez donner un nom au style que vous avez créé.

1. **Sélectionnez le style User à nommer.**
2. **Pressez [REC] pour afficher l'écran d'attente d'enregistrement de style.**
3. **Pressez [CURSOR ►] plusieurs fois pour sélectionner "5 EDIT NAME?".**
   L'écran de programmation de nom de style apparaît.



4. **Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour programmer les caractères.**

- Si vous pressez [SHIFT] + [◄], le curseur revient au début du nom.
- Si vous pressez [SHIFT] + [►], le curseur va à la fin du nom.
- Si vous pressez [INSERT] ([SHIFT] + [PART]), un espace s'insère à l'emplacement du curseur.
- Si vous pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]), le caractère identifié par le curseur est supprimé et les caractères suivants avancent d'une lettre pour remplir l'espace ainsi créé.
- Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et tournez [VALUE], vous faites s'afficher tour à tour majuscules, minuscules, symboles, espace, chiffres.

5. **Répétez l'étape 4 autant de fois que nécessaire.**

* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

6. **Pour terminer la procédure, pressez [STOP].**

Chapitre 12 Emploi des cartes mémoire

Grâce aux cartes mémoire optionnelles (SmartMedia), vous avez accès aux possibilités suivantes avec la JS-5.

- **Vous pouvez sauvegarder un maximum de 100 morceaux User (y compris les données audio) et jusqu'à un maximum de 20 styles User différents.**
  Les morceaux et styles User stockés sur la carte mémoire sont traités exactement comme les morceaux et styles User stockés en mémoire User.
- **Vous pouvez sauvegarder toutes les données et tous les réglages de la JS-5, y compris les réglages de système, dans une carte mémoire et les restaurer (les recharger) dans la JS-5 lorsque c'est nécessaire.**

Maniement des cartes mémoire

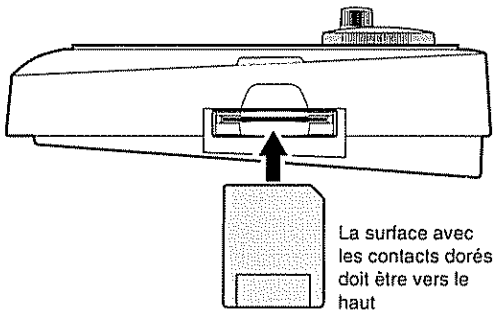
MEMO

Vous pouvez acquérir des cartes SmartMedia chez votre revendeur informatique local ou chez un vendeur d'appareils photo numériques.

* ***La JS-5 peut utiliser les cartes SmartMedia de 8 Mo à 64 Mo ayant une tension d'alimentation de 3,3 V.***

* ***Les cartes Smartmedia S2M-5/S4M-5 Roland ne peuvent pas être utilisées.***

■ Insérez la carte mémoire dans la fente MEMORY CARD uniquement lorsque toute interprétation de morceau est arrêtée.



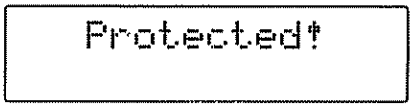
* *Insérez la carte mémoire pour que la surface ayant les contacts dorés soit vers le haut.*

* *Insérez fermement la carte à fond dans la fente.*

* *Ne touchez pas les contacts de la carte et ne les laissez pas s'encrasser.*

* *Ne retirez jamais la carte mémoire et n'éteignez jamais la JS-5 en cours d'une procédure impliquant la carte (telle qu'un formatage ou la lecture ou l'écriture de données); cela pourrait détruire vos données ou même rendre la carte inutilisable.*

* *Fixez un autocollant de protection contre l'écriture sur la zone de protection de la carte pour empêcher le formatage et l'écriture de données sur la carte. pour plus d'informations sur cette autocollant de protection contre l'écriture, référez-vous au mode d'emploi fourni avec la carte mémoire. Si vous essayez un formatage ou une écriture de donnée sur une carte dotée d'un autocollant de protection contre l'écriture, l'écran suivant apparaîtra*



Initialisation de la carte mémoire

La carte mémoire doit être formatée avant de pouvoir être utilisée par la JS-5. Plus encore, les cartes déjà utilisées par une JS-5et qui ont été vidées de leurs données doivent également être formatées.

1. **Pressez [UTILITY].**
2. **Pressez [CURSOR] pour sélectionner "12 CARD FORMAT?".**



3. **Pressez [ENTER].**
   L'écran de confirmation de formatage apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

4. **Pressez [ENTER] pour lancer le formatage de la carte.**
   L'écran suivant apparaît, et le processus de formatage commence.



Quand le formatage est terminé, l'afficheur indique "Completed!"

Sauvegarde de tous les réglages de la JS-5 sur carte

Cela sauvegarde toutes les données de la mémoire User et de la mémoire Système en un fichier. ce fichier est appelé fichier de sauvegarde ou "Backup".

Vous pouvez sauvegarder un maximum de 10 fichiers Backup

* *Le nombre de fichiers Backup qui peuvent être stockés sur une carte mémoire diffère en fonction de la capacité de la carte.*

* *Les fichiers backup sont dotés de noms de fichier— BACKUP01 à BACKUP10. Ces nom de fichier ne peuvent être changés.*

1. Assurez-vous qu'une carte est bien insérée dans la fente MEMORY CARD.

2. Pressez [UTILITY].

3. Pressez [CURSOR] pour sélectionner "13 SYSTEM BACKUP to CARD?"

L'écran Backup apparaît.



4. Pressez [ENTER].

L'écran de sélection de fichier Backup apparaît.



Si la carte n'a pas suffisamment de mémoire disponible, l'écran suivant apparaît et les données ne peuvent pas être sauvegardées. Dans de tels cas, insérez une autre carte ayant suffisamment de mémoire ou supprimez les données inutiles sur la carte (p. 127).



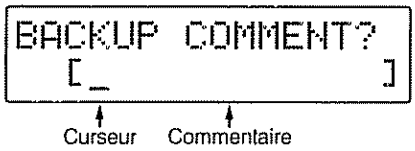
Pressez [ENTER] ou [EXIT] pour retourner à l'écran Backup.

5. Tournez [VALUE] pour sélectionner le fichier Backup.

* *Un ("*") apparaît lorsque le fichier Backup sélectionné ne contient pas de donnée.*

6. Pressez [ENTER].

L'écran de programmation de commentaire apparaît. Vous pouvez ajouter un commentaire (mémo) contenant jusqu'à 12 caractères associé au fichier Backup sélectionné.



7. Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour programmer les caractères.

8. Utilisez [CURSOR] et [VALUE] pour programmer les caractères.

- Si vous pressez [SHIFT] + [◀], le curseur revient au début du nom.
- Si vous pressez [SHIFT] + [▶], le curseur va à la fin du nom.
- Si vous pressez [INSERT] ([SHIFT] + [PART]), un espace s'insère à l'emplacement du curseur.
- Si vous pressez [ERASE] ([SHIFT] + [UTILITY]), le caractère identifié par le curseur est supprimé et les caractères suivants avancent d'une lettre pour remplir l'espace ainsi créé.
- Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et tournez [VALUE], vous faites s'afficher tour à tour majuscules, minuscules, symboles, espace, chiffres.

9. Répétez l'étape 7 autant de fois que nécessaire.

10. Une fois que vous avez déterminé le commentaire voulu, pressez [ENTER].

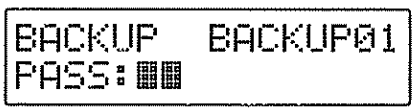
L'écran de confirmation de fichier Backup apparaît



* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

11. Pressez [ENTER].

La sauvegarde commence.



NOTE

N'éteignez jamais la JS-5 et ne retirez pas sa carte mémoire durant une procédure de sauvegarde.

Quand la sauvegarde est terminée, l'afficheur indique "Completed!"

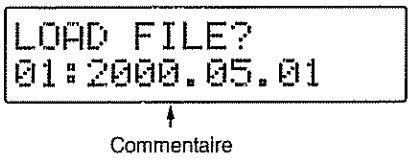
Rappel dans la JS-5 des fichiers Backup sauvegardés sur une carte

Cela recharge dans la JS-5 les fichiers Backup sauvegardés sur une carte mémoire. cette fonction est appelée chargement ou "Load"

1. **Assurez-vous qu'une carte est bien insérée en fente MEMORY CARD.**
2. **Pressez [UTILITY].**
3. **Pressez [CURSOR] pour sélectionner "14 SYSTEM LOAD from CARD?"**
   L'écran Load apparaît.



4. **Pressez [ENTER].**
   L'écran de sélection de fichier Backup apparaît.

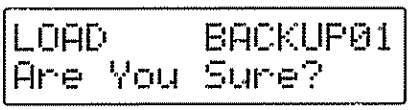


5. **Tournez [VALUE] pour sélectionner le fichier à charger.**

* *Un ("*") apparaît lorsque le fichier Backup sélectionné ne contient pas de donnée.*

* *Vous ne pouvez pas charger des fichiers Backup ne contenant pas de donnée. dans de tels cas, vous ne pourrez pas poursuivre avec les actions décrites ci-après, même si vous pressez [ENTER].*

6. **Une fois que vous avez déterminé le fichier à charger, pressez [ENTER].**
   L'écran de confirmation de chargement apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

7. **Pressez [ENTER].**
   Le chargement commence.



NOTE

N'éteignez jamais la JS-5 et ne retirez pas sa carte mémoire durant une procédure de chargement. Quand le chargement est terminé, l'afficheur indique "Completed!"

Suppression de données sur une carte

Cette procédure supprime des fichiers Backup inutiles.

1. **Pressez [UTILITY].**
2. **Pressez [CURSOR] pour sélectionner "15 SYSTEM DELETE BACKUP?"**
   L'écran de suppression de fichier Backup apparaît.



3. **Pressez [ENTER].**
   L'écran de sélection de fichier à supprimer apparaît.



4. **Tournez [VALUE] pour sélectionner le fichier à supprimer.**
5. **Une fois que vous avez déterminé le fichier à supprimer, pressez [ENTER].**
   L'écran de confirmation de suppression de fichier apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

6. **Pressez [ENTER] pour supprimer le fichier.**
   L'écran suivant apparaît et la suppression du fichier est exécutée.



NOTE

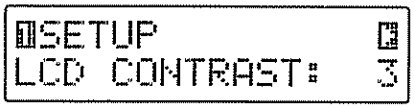
N'éteignez jamais la JS-5 et ne retirez pas sa carte mémoire durant une procédure de chargement. Quand la procédure est terminée, l'afficheur indique "Completed!".

Chapitre 13 Changement de l'environnement d'utilisation

Réglage du contraste de l'afficheur

Si l'afficheur droit est difficile à lire, réglez son contraste.

1. Pressez [UTILITY].
2. Pressez [CURSOR] pour sélectionner "1 SETUP LCD CONTRAST."

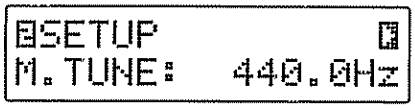


3. Tournez [VALUE] pour régler le contraste.
   Valeurs de réglage : 1–4
4. Pour finir le réglage, pressez [UTILITY] à nouveau ou pressez [EXIT].

Accord du générateur de sons de la JS-5

Cette fonction accorde le générateur de sons de la JS-5.

1. Pressez [UTILITY].
2. Pressez [CURSOR] et sélectionnez "2 SETUP M.TUNE."



3. Tournez [VALUE] pour accomplir l'accord.
   Valeurs de réglage : 427.4–456.2 Hz
   La valeur affichée est la fréquence du la médian.
4. Pour finir le réglage, pressez [UTILITY] à nouveau ou pressez [EXIT].

Changement des réglages du métronome

Vous pouvez changer les réglages (paramètres) du son de métronome produit durant l'enregistrement en temps réel d'un style User.

1. Pressez [UTILITY].
2. Pressez [CURSOR] pour sélectionner "3 SETUP METRONOME."



3. Tournez [VALUE] pour changer la valeur du réglage.
   Valeurs de réglage : Off, LEVEL1, LEVEL2
   Lorsque vous désirez que le métronome joue, choisissez "LEVEL1" (pour un volume minimal) ou "LEVEL2" (pour un volume maximal).
   Pour couper le son du métronome, choisissez "OFF".
4. Quand vous avez fini le réglage, pressez [UTILITY] à nouveau ou pressez [EXIT].

Copie de groupes de morceaux et styles User entre JS-5 et carte mémoire

Vous pouvez copier des blocs de données de morceau et de style (les sauvegardes) de la JS-5 (mémoire User) vers une carte mémoire ou d'une carte mémoire vers la JS-5 (mémoire User)

1. **Pressez [UTILITY].**
2. **Pressez [CURSOR] et sélectionnez "10 ALL BACKING COPY?"**
   L'écran de copie de données pour la sauvegarde.



3. **Tournez [VALUE] pour sélectionner la direction de la copie.**
   USER→CARD: Copie depuis la mémoire User vers la carte mémoire.
   CARD→USER: Copie depuis la carte mémoire vers la mémoire User
4. **Pressez [ENTER].**
   L'écran de confirmation de copie apparaît



* *Pour annuler, pressez [EXIT]*

5. **Pressez [ENTER].**
   L'afficheur présente l'écran de confirmation de suppression des données à l'emplacement de destination des données copiées.
   * *Toute donnée audio enregistrée à l'emplacement de destination sera automatiquement supprimée.*

CARD→USER



USER→CARD



* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

6. **Pressez [ENTER] pour exécuter la suppression.**
   La copie est exécutée.
   L'écran suivant apparaît une fois la procédure terminée.



Quand la copie est terminée, l'afficheur indique "Completed!"

Suppression de groupes de données

Vous pouvez obtenir la suppression de groupes de données de séquence sauvegardés en mémoire User (dans l'unité) ou sur une carte mémoire.

1. **Pressez [UTILITY].**
2. **Pressez [CURSOR] et sélectionnez "11 ALL DATA ERASE?"**
   L'écran d'effacement de donnée apparaît.



3. **Tournez la molette pour sélectionner les données que vous désirez supprimer.**
   USER: Supprime les données de séquence de la mémoire User.
   CARD: Supprime les données de séquence de la carte mémoire.
4. **Pressez [ENTER].**
   Un écran vous demandant de confirmer la suppression des sonnées apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT]*

5. **Pour supprimer les données, pressez [ENTER].**
   Les données sont supprimées.
   L'écran suivant apparaît une fois la procédure terminée.



Quand l'effacement est terminé, l'afficheur indique "Completed!"

Retour aux réglages d'usine par défaut

Cela ramène tous les réglages de la JS-5 aux valeurs qu'ils avaient à la sortie d'usine. cela s'appelle la **ré-initialisation ou Factory reset**.
Lorsque vous effectuez une telle procédure, toutes les données de séquence sont effacées et les autres réglages sont ramenés à leurs valeurs par défaut

1. **Pressez [UTILITY].**
2. **Pressez [CURSOR] et sélectionnez "16 SYSTEM FACTORY RESET?"**
   L'écran Factory reset apparaît.



3. **Pressez [ENTER].**
   Un écran vous demandant de confirmer la procédure de retour aux réglages d'usine apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT]*

4. **Pour supprimer les données, pressez [ENTER].**
   Les données sont supprimées.
   L'écran suivant apparaît une fois la procédure terminée.



Quand la procédure Factory Reset est terminée, l'afficheur indique "Completed!"

Affichage de la mémoire restant disponible

Vous pouvez contrôler la quantité de mémoire encore disponible en mémoire User, sur la carte mémoire insérée et en aire temporaire.

MEMO

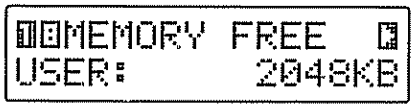
L'aire temporaire est la mémoire temporaire servant à l'appel des données préalablement sauvegardées en mémoire User ou en carte mémoire, à enregistrer les morceaux et styles et éditer les données

1. **Pressez [UTILITY].**
2. **Pressez [CURSOR] pour afficher l'écran désiré.**

Aire temporaire



Mémoire User



Mémoire de la carte (Card)



La mémoire restant disponible dans la mémoire User et sur carte mémoire est indiquée en kilooctets; la quantité de mémoire restant en aire temporaire est exprimée sous forme d'un pourcentage du total.

MEMO

Un kilooctet est une unité indiquant la quantité d'espace disponible pour les données.

3. **Pour retourner à l'écran d'origine, pressez [UTILITY] à nouveau ou pressez [EXIT].**

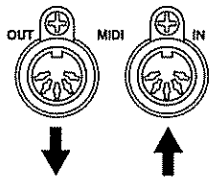
Chapitre 14 Commande de la JS-5 par MIDI

Qu'est-ce que le MIDI?

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instruments de musique) est un standard qui permet l'échange d'informations d'interprétations et autres entre instruments électroniques et ordinateurs. Les données peuvent être envoyées et reçues par des appareils dotés de connecteurs MIDI lorsque ces appareils sont reliés par câbles MIDI

Connecteurs MIDI

La JS-5 est dotée de connecteurs MIDI IN et MIDI OUT.



MIDI IN

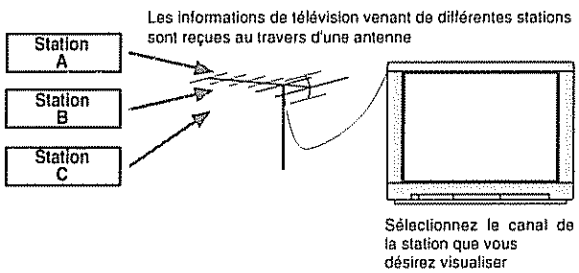
Les données reçues d'un appareil MIDI externe connecté arrivent ici. Ce connecteur doit être relié à la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe.

MIDI OUT

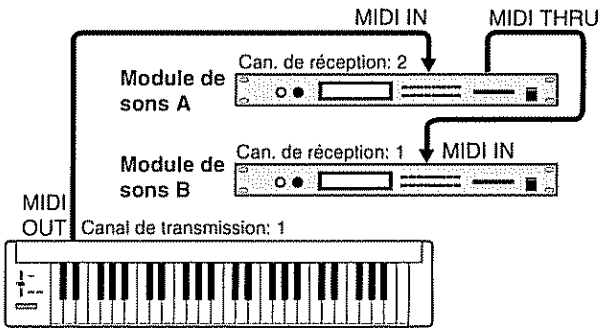
Elle envoie les données de la JS-5. Elle doit être reliée au connecteur MIDI IN de l'appareil MIDI externe.

Canaux MIDI

Le MIDI utilise des canaux appelés canaux MIDI (numérotés de 1 à 16) qui ressemblent aux canaux de télévision. Les informations ne peuvent être échangées entre deux appareils que lorsque l'appareil émetteur et l'appareil récepteur sont reliés sur le même canal.



Lorsque le canal MIDI a été réglé comme ci-dessous, jouer sur le clavier ne fait jouer que le module de sons B.



Canaux MIDI sur la JS-5

Avec la JS-5, les canaux se règlent pour chaque partie (Drum, Bass, Inst 1, et Inst 2)

Drum:	10
Bass:	2
Inst 1:	3
Inst 2:	4
Piste audio:	5 (messages de volume seulement)

Informations MIDI traitées par la JS-5

Avec le standard MIDI, différents types d'informations relatives à l'interprétation peuvent être transmis, aussi y-a-t-il une grande variété de types de données différentes (messages). Les informations MIDI se divisent entre celles qui sont traitées canal par canal (message de canal) et celles qui sont indépendantes des canaux (messages de système).

Informations traitées par chaque canal MIDI (message par canal)

Ce sont des messages transmettant des informations quant aux actions accomplies durant une interprétation.

Messages de note

Ils correspondent aux données de jeu de touches sur le clavier. Les différents messages de note sont représentés ci-dessous

Numéro de note:	position de la touche (hauteur)
Note On:	enfoncement de la touche
Note Off:	relâchement de la touche
Dynamique:	vitesse d'enfoncement de la touche

Partie rythmique

Un numéro de note est assigné à chacun des instruments rythmiques qui constituent le kit rythmique. Cela permet à chacun des instruments rythmiques du kit rythmique de produire un son différent selon le numéro de note qui est envoyé

Parties Bass/Inst 1 et 2

Elles sont traitées telles quelles, leur hauteur restant inchangée

Changement de programme

Partie rythmique

Cela fait changer le kit rythmique

Parties Bass/Inst 1 et 2

Cela fait changer d'instrument

Changement de contrôleur

Ces messages envoient des informations pour accroître l'expressivité dans les interprétations

Messages indépendants des canaux MIDI (messages de système)

Les messages de système comprennent les messages exclusifs, les messages nécessaires à la synchronisation des interprétations, les messages destinés à prévenir les erreurs et d'autres types de messages.

Système exclusif

Ces messages servent à transférer les données telles que des morceaux User créés avec la JS-5 ou des réglages de styles User à destination d'une autre JS-5 ou séquenceur externe connecté.

Messages communs

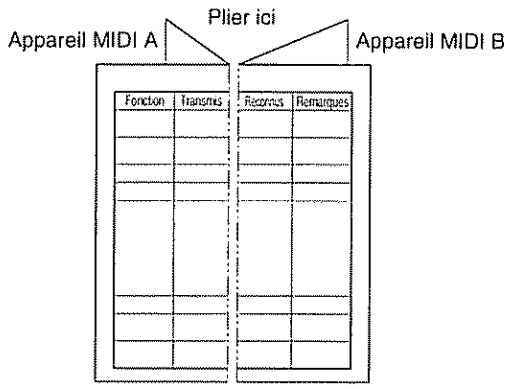
Cette catégorie comprend les messages de sélection de morceau (Song Select) qui donne une information concernant le choix de morceau et le pointeur de position dans le morceau (Song Position pointer) servant à indiquer la position actuellement reproduite dans un morceau.

Messages en temps réels

Ce sont des messages servant aux interprétations synchronisées. Ils comprennent les messages d'horloge destinés à faire correspondre les tempos, les messages de lancement/arrêt (Start/Stop) de reproduction et les messages de reprise (Continue) pour reprendre des morceaux interrompus en cours. De plus, les messages de test de liaison (Active Sensing) aident à prévenir le blocage des notes au cas où des appareils MIDI externes pilotés par câble MIDI se verraient déconnectés pour une raison ou pour une autre de leur source émettrice.

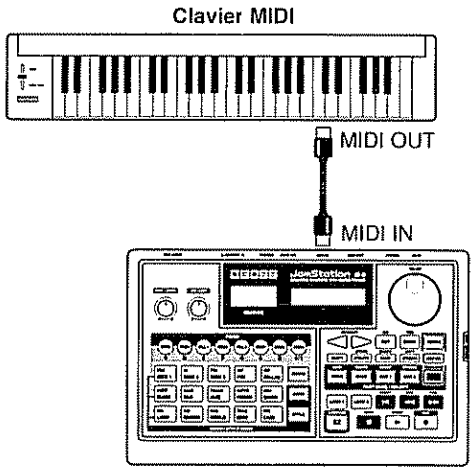
A propos du tableau d'équipement MIDI

Tous les messages MIDI ne peuvent pas être échangés entre tous les appareils, les messages d'un appareil doivent être compris par l'appareil récepteur/ Pour cette raison, les modes d'emploi des appareils MIDI comprennent un tableau d'équipement MIDI pour permettre à l'utilisateur de rapidement voir quels messages sont compatibles entre appareils. En comparant les tableaux d'équipement MIDI, l'utilisateur peut voir quels messages peuvent être échangés.



Emploi de la JS-5 comme un module de sons MIDI

Vous pouvez envoyer des données d'interprétation d'un instrument MIDI externe à la JS-5 pour la faire jouer.



Réglez le canal d'émission de l'appareil MIDI externe pour qu'il corresponde au canal MIDI de la partie que vous désirez piloter sur la JS-5.

Partie	Canal MIDI
Drum	10
Bass	2
Inst 1	3
Inst 2	4

Changement des sons

Il est possible de faire changer l'instrument de la partie réceptrice (ou dans le cas de la partie rythmique, le kit rythmique) en fonction d'un message de changement de programme envoyé depuis un appareil MIDI externe.

Synchronisation d'une interprétation

Vous pouvez faire reproduire la JS-5 en synchronisation avec un appareil MIDI externe, tel qu'un séquenceur externe MIDI. Pour synchroniser une interprétation avec un appareil MIDI externe, il est nécessaire de décider si c'est la JS-5 ou l'instrument MIDI externe qui pilotera le démarrage et l'arrêt, et si le tempo suivi sera celui de la JS-5 ou celui de l'appareil MIDI externe (mode de synchronisation ou Sync Mode).

1. **Pressez [UTILITY].**
2. **Pressez [CURSOR] et sélectionnez "6 MIDI SYNC MODE."**
   L'écran de réglage Sync Mode apparaît.



3. **Tournez [VALUE] pour faire le réglage du mode de synchronisation.**

INT:

Start/Stop ..... Piloté uniquement par la JS-5
Tempo ..... Synchronisation sur le tempo de la JS-5

MIDI:

Start/Stop ..... Piloté uniquement par l'instrument MIDI externe
Tempo ..... Synchronisation sur le signal d'horloge de l'instrument MIDI externe

REMOTE:

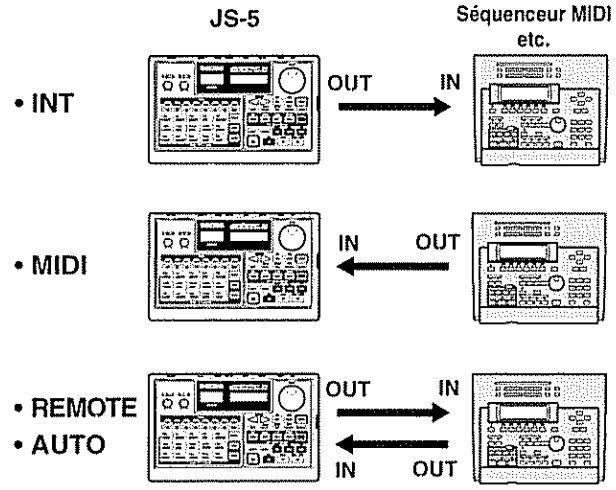
Start/Stop ..... Pilotable par la JS-5 ou l'instrument MIDI externe
Tempo ..... Synchronisation sur le tempo de la JS-5

AUTO:

Start/Stop ..... Pilotable par la JS-5 ou l'instrument MIDI externe
Tempo ..... Synchronisé sur le tempo de la JS-5 lorsque la procédure est initiée par la JS-5 et sur le signal d'horloge de l'instrument MIDI externe quand la procédure est lancée par l'appareil MIDI externe.

Faire les connexions pour une interprétation synchronisée

Faites les connexions comme ci-dessous, selon le mode de synchronisation.



A propos de l'affichage du tempo

Lorsque le tempo est piloté par le signal d'horloge MIDI de l'instrument MIDI externe (c'est-à-dire lorsque le mode de synchronisation est sur MIDI ou AUTO), un écran Tempo el que celui ci-dessous apparaît.



Dans ce cas, vous ne pouvez pas régler le tempo avec la JS-5.

* *Si les messages d'horloge MIDI d'un appareil MIDI externe sont utilisés pour la synchronisation, l'interprétation peut souffrir d'une inexactitude d'envoi des messages d'horloge MIDI.*

Sauvegarde de données dans un appareil MIDI externe (Bulk Dump)

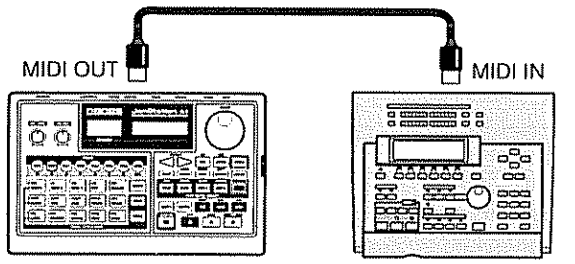
Cette procédure permet d'envoyer les données de morceaux User (y compris les données audio) et de styles User de la JS-5 vers un séquenceur MIDI ou une autre JS-5. Cette procédure s'appelle **bulk dump**.

Les données sont envoyées sous forme de messages exclusifs. Pour envoyer et recevoir les messages exclusifs, les instruments connectés doivent être réglés pour avoir les mêmes **numéros d'identification d'unité (Device ID)**.

* *Pour des informations sur le réglage du numéro d'identification d'unité dans l'instrument MIDI externe, référez-vous à son mode d'emploi*

* *Le numéro d'identification d'unité de la JS-5 est réglé sur 17 à la sortie d'usine*

Connexions



Appareil de transmission (JS-5)

Appareil de réception (Séquenceur MIDI, etc.)

Procédure

1. **Pressez [UTILITY].**

2. **Pressez [CURSOR] et sélectionnez "7 MIDI DEVICE ID."**

   L'écran de réglage de numéro d'identification d'unité (Device ID) apparaît.



3. **Tournez [VALUE] et réglez un numéro d'identification d'unité.**

   Valeurs de réglage : 17–32

4. **Pressez [CURSOR ►] et sélectionnez "8 MIDI BULK DUMP?"**

   L'écran Bulk Dump apparaît.



5. **Pressez [ENTER].**

   L'écran d'attente Bulk Dump apparaît.



6. **Pour accomplir la procédure Bulk Dump, pressez [ENTER].**

   La procédure commence.

NOTE

Veillez à ne jamais éteindre un appareil durant cette procédure d'envoi.

* *Pour annuler la procédure, pressez [EXIT]. Cela vous ramène à l'écran Bulk Dump*

L'écran ci-dessous apparaît lorsque l'envoi est en cours.



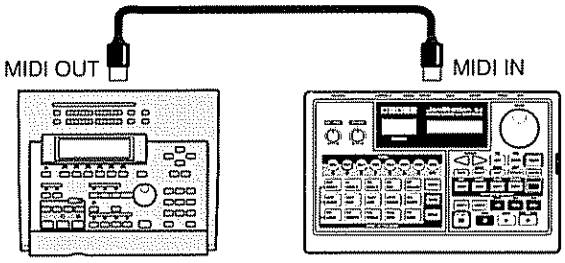
* *Presser [EXIT] pendant la procédure d'envoi fait interrompre celle-ci et vous ramène à l'écran Bulk Dump.*

Quand la procédure Bulk Dump est terminée, l'afficheur indique "Completed!".

Renvoi des données depuis un instrument MIDI externe (Bulk Load)

Cette procédure sert à renvoyer des données d'un séquenceur MIDI vers la JS-5 ou à recevoir les données envoyées par une autre JS-5. Cette procédure de rechargement est appelée **Bulk Load**.

Connexions



Appareil de transmission
(Séquenceur MIDI, etc.)

Appareil de réception (JS-5)

Procédure

* *Réglez les différents appareils sur le même numéro d'identification d'unité*

* *Lorsque vous renvoyez les données d'un séquenceur MIDI vers l'unité, faites pour cette dernière le même réglage device ID que celui qui avait été fait lors de la sauvegarde des données.*

1. **Pressez [UTILITY].**

2. **Pressez [CURSOR] et sélectionnez "9 MIDI BULK LOAD?"**
   L'écran Bulk Load apparaît.



3. **Pressez [ENTER].**
   L'écran de confirmation de suppression des données audio présente en mémoire apparaît.



* *Pour annuler, pressez [EXIT].*

4. **Pressez [ENTER] pour exécuter la suppression.**
   L'écran d'attente Bulk Load apparaît



5. **Envoyez les données depuis l'instrument MIDI externe.**
   Lorsque les données sont reçues, l'écran de réception de données apparaît.



NOTE

N'éteignez jamais l'alimentation alors que la réception est encours!

* *Presser [EXIT] durant la réception interrompt celle-ci et vous ramène à l'écran Bulk Load.*

Lorsque le chargement Bulk Load est terminé, vous retournez en écran d'attente Bulk Load.

Mauvais fonctionnement

Si la JS-5 ne fonctionne pas comme vous l'espérez, veuillez contrôler les points suivants. Si cela ne résout pas le problème, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.

Pas de son

- La JS-5 est-elle correctement alimentée ainsi que tout instrument connecté?
  → Vérifiez les connexions et mettez sous tension.
- Le volume est-il baissé?
  → Tournez [VOLUME] pour ajuster le niveau de volume (p. 18).
  → Utilisez [REC LEVEL] pour ajuster le volume de l'instrument (ou appareil) connecté en entrée REC INPUT (p. 32).
- La partie que vous désirez faire jouer est-elle neutralisée?
  → Pressez [DRUM]–[AUDIO TRACK] pour que le bouton de la partie devant être entendue s'allume (p. 63).
- Le volume de la partie est-il réglé à "0"?
  → Réglez le niveau de chaque partie (p. 83).
- Les niveaux de reverb, chorus et le niveau direct sont-ils tous à "0"?
  → Réglez chaque niveau sur une valeur appropriée (p. 84).

L'interprétation ne démarre pas, même quand on presse [START]

- Le mode de synchronisation est-il réglé sur "MIDI"?
  → Sélectionnez un réglage autre que MIDI pour le mode de synchronisation (p. 133).
- Un morceau user sans donnée a-t-il été sélectionné?

Un instrument de percussion spécifique ne joue pas

- Cet instrument de percussion a-t-il été neutralisé?
  → Si [DRUM]–[INST 2] est éteint quand vous pressez [SHIFT], l'instrument de percussion correspondant est neutralisé. Pour le faire jouer, ré-activez-le (p. 63).

Effets

La reverb ne s'applique pas

- Le niveau d'envoi à la reverb est-il à 0?
  → Réglez le niveau à une valeur appropriée (p. 84).

Le chorus ne s'applique pas

- Le niveau d'envoi au chorus est-il à 0?
  → Réglez le niveau à une valeur appropriée (p. 84).

Les effets par insertion ne s'appliquent pas

- Les effets par insertion ont-ils été réglés sur "OFF"?
  → Sélectionnez la partie pour laquelle les effets par insertion doivent être utilisés (p. 88).

Enregistrement

Impossible d'enregistrer

- Avez-vous sélectionné un style/morceau Preset?
  → Sélectionnez un style/morceau User.
- Essayez-vous d'enregistrer de l'audio sur plus de 6 morceaux?
  → Quand vous utilisez la JS-5 seule, l'audio ne peut être enregistré que pour un maximum de 6 morceaux.
- La carte mémoire est-elle correctement insérée?
  → Insérez la carte correctement (p. 125).
- Y-a-t-il un autocollant de protection sur la carte mémoire?
  → Pour pouvoir enregistrer sur la carte, retirez l'autocollant de protection (p. 125).
- La mémoire disponible est-elle insuffisante?
  → Contrôlez la quantité de mémoire restant (p. 130).
  → Supprimez tout morceau user inutile (p. 81).

→ Supprimez tout style User inutile (p. 122)

La durée d'enregistrement est réduit en piste audio

- Enregistrez-vous en mode Hi-Fi?
  → Si la qualité d'enregistrement est réglée sur Hi-Fi, la durée d'enregistrement disponible est plus limitée qu'avec le mode LONG (p. 112).
- Avez-vous enregistré plusieurs segments courts de données audio?
  → Les durées d'enregistrement données dans le mode d'emploi concernent un enregistrement en continu. La durée d'enregistrement sera moindre si plusieurs fragments de données audio (de quelques secondes) sont enregistrés dans un seul morceau, ou si plusieurs morceaux courts sont enregistrés. La durée d'enregistrement diminuera également si une portion de données audio est effacée lors d'un ré-enregistrement ou bien les données peuvent même ne pas être enregistrées (p. 111).
- Reste-t-il des données inutiles?
  → Supprimez les données audio inutiles (p. 115)
  → Si vous utilisez une carte qui a été utilisée par un autre appareil, des données de cet appareil peuvent rester sur la carte. Formatez-la (p. 125).
- Avez-vous sauvegardé des fichiers Backup?
  → Quand le nombre de fichiers Backup augmente, la durée d'enregistrement disponible diminue (p. 126).

Les sons enregistrés en piste audio souffrent de distorsion

- Avez-vous changé le réglage du sélecteur d'entrée REC INPUT?
  → Réglez le sélecteur d'entrée REC INPUT pour correspondre à l'instrument (ou appareil) connecté en entrée REC INPUT (p. 111)
- Le niveau d'enregistrement est-il correctement réglé?
  → Avant d'enregistrer, réglez le niveau d'enregistrement pour qu'il soit dans une plage appropriée (p. 113).

MIDI

Impossible de faire jouer la JS-5 depuis un appareil MIDI externe

- Les canaux MIDI ont-ils été correctement réglés?
  → Réglez les canaux MIDI pour qu'ils correspondent aux parties que vous désirez faire jouer (p. 131)

Autres

Le volume de l'instrument connecté en entrée REC INPUT est faible/quelque chose ne va pas dans la qualité sonore

- Faites-vous la connexion avec un câble pour instrument à haute impédance ou un autre câble contenant une résistance?
  → Utilisez des câbles (tels que ceux de la gamme PCS Roland) qui n'ajoutent pas de résistance
- Avez-vous changé le réglage du sélecteur d'entrée REC INPUT?
  → Réglez le sélecteur d'entrée REC INPUT pour correspondre à l'instrument (ou appareil) connecté en entrée REC INPUT (p. 111).

J'ai neutralisé Inst1 et Inst2, mais le son de guitare d'accompagnement est toujours entendu

→ Certains sons spéciaux de guitare utilisent un instrument présent dans le kit rythmique.

Des réglages modifiés ne sont pas sauvegardés

- Avez-vous modifié les réglages d'un morceau Preset?
  → Il n'est pas possible de sauvegarder les changements apportés à un morceau Preset. Si vous désirez le faire, il faut d'abord copier le morceau dans un morceau User (p. 82).
- Avez-vous exécuté la procédure de sauvegarde?
  → Si vous avez modifié les réglages d'un morceau User, vous devez exécuter la procédure de sauvegarde pour conserver vos changements (p. 59).

La tonique de l'accord affiché à l'écran diffère de celle du son actuellement joué

- Avez-vous utilisé la fonction de transposition?
  → Quand vous avez utilisé la fonction de transposition (Key Transpose, p.60), la tonique de l'accord réellement reproduit change par rapport à ce qui a été déterminé, mais l'affichage à l'écran reste inchangé.

La progression des accords est différente de celle des motifs Forms

- Vous pouvez avoir sélectionné un style ayant un format de mesure différent.
  → Si vous combinez un morceau et un style ayant des formats de mesure différents, comme par exemple un format de mesure 3/4 pour un morceau qui utilisait un style au format 4/4, la reproduction peut être incorrecte.

Messages d'erreur

Si vous essayez d'accomplir une procédure incorrecte ou si une procédure ne peut pas être exécutée, l'afficheur présentera un message d'erreur. Référez-vous à cette liste et effectuez l'action appropriée.

Battery Low!

Cause: La pile de sauvegarde interne est trop faible.

Solution: Quand vous voyez ce message, remplacez la pile par une neuve dès que possible pour éviter la perte de toutes les données de la mémoire. Pour remplacer la pile, consultez votre détaillant, le service de maintenance Roland ou le distributeur Roland de votre pays, donné dans la feuille information.

Select User or Card

Cause: Vous essayez d'enregistrer un morceau ou Style Preset.

Solution: Pressez [USER] ou [CARD] pour sélectionnez un morceau ou style User.

Can't Work! Preset Song

Cause: Vous essayez d'effacer, supprimer ou insérer des données d'un morceau Preset.

Solution: Les données d'un morceau Preset ne peuvent être ni effacées, ni supprimées ni insérées.

Can't Work! Preset Style

Cause: Vous essayez d'effacer, supprimer des données d'un style Preset.

Solution: Les données d'un style Preset ne peuvent être ni effacées, ni insérées.

No Card!

Cause: [CARD] a été pressé alors qu'il n'y a pas de carte mémoire (SmartMedia) insérée ou alors la carte mémoire est incorrectement insérée.

Cause: La carte mémoire a été retirée après sélection de données sur cette carte.

Solution: Insérez de façon sure et complète la carte mémoire

Unsupported Format!

Cause: La JS-5 ne peut pas reconnaître ni utiliser le format de la carte mémoire insérée.

Solution: Insérez une carte mémoire formatée pour l'utilisation avec la JS-5 (p. 125).

Read Error!

Cause: Les données de la carte mémoire ne peuvent être correctement chargées

Solution: Insérez de façon sure et complète la carte mémoire.

Solution: Formatez la carte (p. 125).

* *Si le même message apparaît après que vous ayez suivi les étapes ci-dessus, il est possible que la carte mémoire fonctionne mal.*

Protected!

Cause: Vous essayez d'écrire des données dans une carte mémoire sur laquelle un autocollant de protection contre l'écriture a été fixé.

Solution: Si vous désirez écrire des données sur cette carte, retirez l'autocollant de protection (p. 125).

SONG/STYLE REC to Orig.Tempo...

Cause: Le tempo sélectionné pour ré-enregistrer une piste audio diffère de celui utilisé pour l'enregistrement précédent

Solution: La JS-5 revient automatiquement au tempo précédent (le tempo d'origine).

Failed!

Cause: Une erreur s'est produite durant la copie ou la suppression de données, ou lors d'une autre procédure, empêchant celle-ci d'être terminée.

Solution: Essayez de refaire la procédure

No More Memory!

Cause: La quantité de mémoire disponible n'est pas suffisante pour enregistrer ou copier

Solution: Supprimez les données inutiles

Solution: Utilisez une carte mémoire avec suffisamment de mémoire libre.

Too Much Data!

Cause: L'enregistrement/reproduction n'est pas possible car il y a trop de données d'interprétation ou le tempo est trop rapide

Solution: Diminuez le tempo (p. 60).

Solution: Neutralisez une partie (p. 63)

Solution: Si vous utilisez un style User, réduisez le nombre de notes dans le style User (p. 121).

Tempo Too Fast!

Cause: Le tempo de reproduction est significativement plus rapide que celui utilisé durant l'enregistrement, empêchant une bonne reproduction.

Solution: Réglez le tempo.

Tempo Too Slow!

Cause: Le tempo de reproduction est significativement plus bas que celui utilisé durant l'enregistrement, empêchant une bonne reproduction.

Solution: Réglez le tempo.

MIDI Off Line!

Cause: Il y a un problème avec la connexion par câble MIDI.

Solution: Assurez-vous que le câble n'a pas été débranché ou abîmé

MIDI Buffer Full!

Cause: Trop de messages MIDI ont été reçus en une fois pour que la JS-5 puisse les traiter.

Solution: Pressez [EXIT], puis réduisez le nombre de messages MIDI envoyés à la JS-5.

Checksum Error!

Cause: Un message exclusif n'a pas pu être correctement traité

Solution: Pressez [EXIT], et essayez de reprendre la procédure de transmission.

MIDI Error!

Cause: Les messages MIDI ne peuvent être correctement interprétés.

Solution: Assurez-vous que le câble n'a pas été débranché ou abîme et refaites la procédure.

Liste des morceaux Preset

ROCK 1

N°	Nom
001	JS-5HardRock
002	BritHardRck1
003	BritHardRck2
004	80'sHardRock
005	Fast Boogie
006	Heavy & Loud
007	Slow Rock 1
008	Slow Rock 2
009	Slow & Heavy
010	Hyper Metal
011	Old HvyMetal
012	Speed Metal
013	HvySlowShffl
014	MidFastHR 1
015	MidFastHR 2
016	80sHeavyMetl
017	ShffleHrdRck
018	FastHardRock
019	HvyFunkRock

ROCK 2

N°	Nom
001	90sGrooveRck
002	90sMixedRock
003	70sClssicRck
004	70sPowerRock
005	70sFunkyRock
006	80sWestCoast
007	Cyber Rock 1
008	Cyber Rock 2
009	BritishRock1
010	BritishRock2
011	ElectricRock
012	Grunge
013	Speedy Rock
014	Funk Rock
015	Glam Rock
016	Funk Groove
017	Spacy Rock
018	Progressive

ROCK 3

N°	Nom
001	AcousticRck1
002	AcousticRck2
003	Gtr Arpeggio
004	CntmpraryRck
005	8bt Rock 1
006	8bt Rock 2
007	8bt Rock 3
008	16bt Rock
009	5/4 Rock
010	Shuffle Rock
011	Fusion Rock
012	Sweet Sound
013	Synth Rock
014	Piano Rock
015	6/8 Piano
016	Trio Rock 1
017	Trio Rock 2
018	Trio Rock 3

POP

N°	Nom
001	Shuffle 1
002	Shuffle 2
003	Mid Shuffle
004	Simple8btPop
005	70's Pop
006	Early80'sPop
007	Dance Pop
008	Synth Pop
009	Honky Piano
010	Slow Pop
011	Reggae Pop
012	Rockabilly
013	Surf Rock
014	8thNoteFeel1
015	8thNoteFeel2
016	16thNoteFeel

BALLAD

N°	Nom
001	NewAgeBallad
002	PianoBallad1
003	PianoBallad2
004	E.PianoBalad
005	R&B Ballad
006	Rock Ballad1
007	Rock Ballad2
008	StrngsBallad
009	6/8 Ballad 1
010	6/8 Ballad 2
011	AcoGtrBallad
012	Ac.Gtr&Organ
013	MinorArpegio

BLUES

N°	Nom
001	ChicagoBlues
002	BigBandBlues
003	ShuffleBlues
004	Boogie
005	Rockin'Blues
006	RckBeatBlues
007	Medium Blues
008	Funky Blues
009	Jump Blues
010	BluesInMinor
011	Blues Brass
012	AcGtr Boogie
013	Gospel Shout

R&B

N°	Nom
001	RhythmGtrFnk
002	Brass Funk
003	Psyche-Funk
004	Cajun Funk
005	Funky Soul 1
006	Funky Soul 2
007	60's Soul
008	70's Soul
009	WstCoastSoul
010	Detroit Soul
011	Old R&B 1
012	Old R&B 2
013	R&B Groove 1
014	R&B Groove 2
015	R&B Shuffle
016	Smooth R&B

JAZZ

N°	Nom
001	DublTimeFeel
002	Organ Jazz
003	5/4 Jazz
004	Latin Jazz
005	Soul Jazz
006	Swing Jazz 1
007	Swing Jazz 2
008	Swing 6/8
009	BigBandJazz
010	Combo Jazz
011	Modern Jazz
012	Jazz 6/8
013	Jazz Waltz
014	Jazz Ballad

FUSION

N°	Nom
001	Power Fusion
002	Smooth Jazz
003	Wave Shuffle
004	Super Funk
005	Crossover
006	70's Fusion
007	80's Fusion
008	Samba Fusion
009	Pop Fusion
010	BGM Fusion
011	MellowFusion
012	Cntmp Fusion
013	Funk Fusion
014	Drum Funk

DANCE

N°	Nom
001	808 Hip Hop
002	DigiRock
003	Drum'nBass
004	HipHopJazz 1
005	HipHopJazz 2
006	R&B HipHop 1
007	R&B HipHop 2
008	80's Dance
009	House
010	Techno
011	Acid Pop
012	UK Acid
013	6/8 Dance

LATIN

N°	Nom
001	Latin Pop 1
002	Latin Pop 2
003	Latin Pop 3
004	Latin Pop 4
005	ElectroLatin
006	CntmpraryLtn
007	Salsa Grunge
008	Salsa 1
009	Salsa 2
010	Bossa Nova 1
011	Bossa Nova 2
012	Samba 1
013	Samba 2
014	Songo
015	Mambo
016	Cha Cha
017	Merengue
018	Cumbia
019	Bomba

COUNTRY

N°	Nom
001	ShuffleCntry
002	90's Country
003	Trad Country
004	CountryPop 1
005	CountryPop 2
006	CountryPop 3
007	Cntry Ballad
008	CntryBal 3/4
009	Country Folk
010	Country Rock
011	CountryWaltz
012	Bluegrass

WORLD

N°	Nom
001	Reggae 1
002	Reggae 2
003	Reggae 3
004	Reggae 4
005	ElectroRggae
006	Ska
007	Tabla Ethnic
008	Beguine
009	Ragtime
010	BandaNortena
011	Polka
012	Tango
013	Mozambique
014	Afro
015	Hawaiian

Liste des styles Preset

ROCK 1

N°	Nom	
01	JS-5HardRock	**
02	BritHardRck1	**
03	BritHardRck2	*
04	80'sHardRock	**
05	Fast Boogie	**
06	Heavy & Loud	**
07	Slow Rock 1	**
08	Slow Rock 2	**
09	Slow & Heavy	**
10	Hyper Metal	**
11	Old HvyMetal	**
12	Speed Metal	**
13	HvySlowShffl	**
14	MidFastHR 1	**
15	MidFastHR 2	*
16	80sHeavyMetl	**
17	ShffleHrdRck	**
18	FastHardRock	**
19	HvyFunkRock	*

ROCK 2

N°	Nom	
01	90sGrooveRck	**
02	90sMixedRock	**
03	70sClssicRck	*
04	70sPowerRock	*
05	70sFunkyRock	*
06	80sWestCoast	**
07	Cyber Rock 1	*
08	Cyber Rock 2	**
09	BritishRock1	*
10	BritishRock2	**
11	ElectricRock	*
12	Grunge	**
13	Speedy Rock	*
14	Funk Rock	*
15	Glam Rock	*
16	Funk Groove	**
17	Spacy Rock	**
18	Progressive	**

ROCK 3

N°	Nom	
01	AcousticRck1	*
02	AcousticRck2	*
03	Gtr Arpeggio	*
04	CntmpraryRck	*
05	8bt Rock 1	*
06	8bt Rock 2	*
07	8bt Rock 3	*
08	16bt Rock	*
09	5/4 Rock	**
10	Shuffle Rock	*
11	Fusion Rock	**
12	Sweet Sound	*
13	Synth Rock	*
14	Piano Rock	*
15	6/8 Piano	**
16	Trio Rock 1	**
17	Trio Rock 2	*
18	Trio Rock 3	*

POP

N°	Nom	
01	Shuffle 1	*
02	Shuffle 2	*
03	Mid Shuffle	*
04	Simple8btPop	*
05	70's Pop	**
06	Early80'sPop	**
07	Dance Pop	**
08	Synth Pop	**
09	Honky Piano	*
10	Slow Pop	*
11	Reggae Pop	**
12	Rockabilly	*
13	Surf Rock	**
14	8thNoteFeel1	*
15	8thNoteFeel2	*
16	16thNoteFeel	*

BALLAD

N°	Nom	
01	NewAgeBallad	*
02	PianoBallad1	*
03	PianoBallad2	*
04	E.PianoBalad	*
05	R&B Ballad	**
06	Rock Ballad1	**
07	Rock Ballad2	*
08	StrngsBallad	*
09	6/8 Ballad 1	*
10	6/8 Ballad 2	*
11	AcoGtrBallad	**
12	Ac.Gtr&Organ	*
13	MinorArpegio	**

BLUES

N°	Nom	
01	ChicagoBlues	*
02	OrganBlues	**
03	ShuffleBlues	*
04	Boogie	*
05	Rockin'Blues	*
06	RckBeatBlues	*
07	Medium Blues	*
08	Funky Blues	*
09	Jump Blues	*
10	BluesInMinor	**
11	Blues Brass	*
12	AcGtr Boogie	*
13	Gospel Shout	*

R&B

N°	Nom	
01	RhythmGtrFnk	*
02	Brass Funk	**
03	Psyche-Funk	*
04	Cajun Funk	*
05	Funky Soul 1	*
06	Funky Soul 2	*
07	60's Soul	**
08	70's Soul	*
09	WstCoastSoul	*
10	Detroit Soul	*
11	Old R&B 1	*
12	Old R&B 2	*
13	R&B Groove 1	*
14	R&B Groove 2	*
15	R&B Shuffle	*
16	Smooth R&B	*

JAZZ

N°	Nom	
01	DublTimeFeel	**
02	Organ Jazz	*
03	5/4 Jazz	*
04	Latin Jazz	*
05	Soul Jazz	**
06	Swing Jazz 1	*
07	Swing Jazz 2	*
08	Swing 6/8	*
09	BigBandJazz	*
10	Combo Jazz	*
11	Modern Jazz	*
12	Jazz 6/8	**
13	Jazz Waltz	*
14	Jazz Ballad	*

FUSION

N°	Nom	
01	Power Fusion	**
02	Smooth Jazz	*
03	Wave Shuffle	*
04	Super Funk	*
05	Crossover	*
06	70's Fusion	*
07	80's Fusion	**
08	Samba Fusion	*
09	Pop Fusion	**
10	BGM Fusion	**
11	MellowFusion	*
12	Cntmp Fusion	*
13	Funk Fusion	**
14	Drum Funk	*

DANCE

N°	Nom	
01	808 Hip Hop	**
02	DigiRock	*
03	Drum'nBass	*
04	HipHopJazz 1	**
05	HipHopJazz 2	*
06	R&B HipHop 1	**
07	R&B HipHop 2	**
08	80's Dance	**
09	House	**
10	Techno	*
11	Acid Pop	**
12	UK Acid	**
13	6/8 Dance	**

LATIN

N°	Nom	
01	Latin Pop 1	*
02	Latin Pop 2	*
03	Latin Pop 3	**
04	Latin Pop 4	*
05	ElectroLatin	*
06	CntmpraryLtn	*
07	Salsa Grunge	*
08	Salsa 1	*
09	Salsa 2	**
10	Bossa Nova 1	*
11	Bossa Nova 2	*
12	Samba 1	*
13	Samba 2	*
14	Songo	*
15	Mambo	*
16	Cha Cha	*
17	Merengue	*
18	Cumbia	*
19	Bomba	*

COUNTRY

N°	Nom	
01	ShuffleCntry	*
02	90's Country	*
03	Trad Country	*
04	CountryPop 1	*
05	CountryPop 2	*
06	CountryPop 3	*
07	Cntry Ballad	*
08	CntryBal 3/4	*
09	Country Folk	*
10	Country Rock	*
11	CountryWaltz	*
12	Bluegrass	*

WORLD

N°	Nom	
01	Reggae 1	*
02	Reggae 2	*
03	Reggae 3	**
04	Reggae 4	*
05	ElectroRggae	*
06	Ska	*
07	Tabla Ethnic	**
08	Beguine	*
09	Ragtime	*
10	BandaNortena	*
11	Polka	**
12	Tango	**
13	Mozambique	*
14	Afro	*
15	Hawaiian	*

* : Idéal pour une mélodie majeure

** : Idéal pour une mélodie mineure

Liste des instruments

N°	Nom	
001	Fingered Bs1	
002	Fingered Bs2	
003	Fingered Bs3	
004	Fingered Bs4	
005	MonoFingerBs	*
006	Pick Bass 1	
007	Pick Bass 2	
008	MonoPickBass	*
009	Hip Bass	
010	PickBs forOD	
011	Slap Bass 1	
012	Slap Bass 2	
013	Slap Bass 3	
014	MonoSlapBass	*
015	Finger&Slap	
016	Acoustic Bs1	
017	Acoustic Bs2	
018	Acoustic Bs3	
019	Acoustic Bs4	
020	Fretless Bs1	
021	Fretless Bs2	
022	MonoFretless	*
023	TwinFretless	
024	Muted Bass 1	
025	Muted Bass 2	
026	Funk Bass	
027	Fuzz Bass	
028	Saw Bass	*
029	Acid Bass	
030	SH101 Bass	*
031	House Bass	*
032	Rubber Bass	*
033	Dist Gtr 1	
034	Dist Gtr 2	
035	MutedDistGtr	
036	Power Guitar	
037	Mute&PowerGt	
038	Nylon Gtr 1	
039	Nylon Gtr 2	
040	NylonStrings	
041	Wide Steel	
042	6-Str Steel	
043	12-Str Steel	
044	JC Strat	
045	Rhythm Gtr	
046	Jazz Gtr 1	
047	Jazz Gtr 2	
048	MutedGuitar1	
049	MutedGuitar2	
050	Tremolo Gtr	
051	Clean Front	
052	Clean Rear	
053	Gtr For FX 1	
054	Gtr For FX 2	
055	Gtr For FX 3	
056	Gtr For FX 4	
057	Banjo	
058	Sitar	
059	Pedal Steel	
060	Piano 1	
061	Piano 2	
062	Piano 3	
063	Honky-tonk	
064	MIDI Piano	
065	Bright EP	
066	Rhodes EP	
067	BrightRhodes	
068	Mr.Suitcase	
069	FM EP	
070	Digi Rhodes	
071	MK-80 Rhodes	
072	Clav 1	
073	Clav 2	
074	Funk Clav	
075	Rock Organ	
076	Tone Wh.Solo	
077	Dist Organ 1	
078	Dist Organ 2	
079	Rotary Organ	
080	Jazz Organ 1	
081	Jazz Organ 2	
082	Ballad Organ	
083	Gospel Organ	
084	Perc Organ	
085	Small Church	
086	Cathedral	
087	Vibraphone	
088	Marimba	
089	Steel Drums	
090	Accordion Fr	
091	Clarinet	
092	Flute	
093	Pan Flute	
094	Trumpet	
095	MutedTrumpet	
096	Trombone	
097	Harmonica	
098	Alto Sax	
099	Tenor Sax	
100	Baritone Sax	
101	Tp&Tb&Sax.	
102	Brass Sect.	
103	Octave Brass	
104	Bari/BrsSect	
105	Synth Brass1	
106	Synth Brass2	
107	Poly Synth	
108	Unison Saws	
109	Violin	
110	Viola	
111	Cello	
112	Contrabass	
113	PizzicatoStr	
114	Wide Strings	
115	Syn Strings1	
116	Syn Strings2	
117	Str.Ensmble	
118	Warm Pad	
119	Hollow Pad	
120	Wire String	
121	SynVox Key	
122	Bell Heaven	
123	Saw Lead	*
124	Pulse Lead	*
125	Square Lead	
126	Sine Wave	*
127	Velo Tekno	*
128	Analog Seq	

* : Monophonique
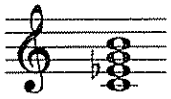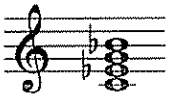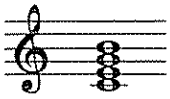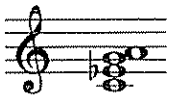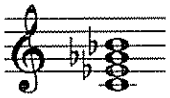
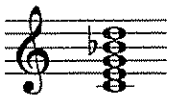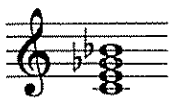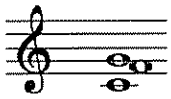
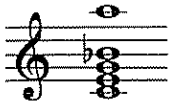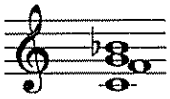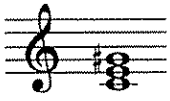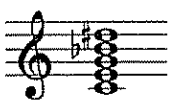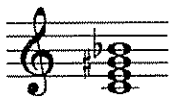
Liste des kits rythmiques

Note No	001 PowerKit1	002 FunkKit1	003 RockKit1	004 DanceKit1	005 BrushKit	006 JazzKit	007 PopKit1	008 ElectroKit
35	Verb Kick	Old Kick	Round Kick	Dance Kick 3	Hybrid Kick1	Round Kick	Round Kick	Mondo Kick
C2 36	Deep Kick 3	Sol Kick	Verb Kick	Dance Kick 2	Old Kick	Old Kick	Hybrid Kick1	Elec Kick
37	Dry Stick	Dry Stick	Dry Stick	Side Stick	Side Stick	Dry Stick	Dry Stick	Dry Stick
38	Piccolo SN	RoomSnr	Sol Snare	Jungle SD1	Brush Swish	Loose Snr	Ballad SN	Ele Snare
39	Hand Claps	Hand Claps	808clps2	808clps2	Brush Slap	Hand Claps	Hand Claps	808clps2
40	RoomSnr	Natural SN2	Hard Snare	HipHop SD2	Brush Roll	Ballad SN	Natural SN2	Piccolo SN
41	Verb Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	909 Tom 2	BrushTomMid	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	SYN_DRUM
42	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2	606 HiHat Cl	Pedal HiHat	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2
43	Verb Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	909 Tom 2	BrushTomMid	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	SYN_DRUM
44	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	606 HiHat Cl	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat
45	Verb Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	909 Tom 2	BrushTomMid	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	SYN_DRUM
46	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	606 HiHat Op	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat
47	Verb Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	909 Tom 2	BrushTomHi	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	SYN_DRUM
C3 48	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Hi	909 Tom 2	BrushTomHi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	SYN_DRUM
49	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
50	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Hi	909 Tom 2	BrushTomHi	Dry Tom Hi	Verb Tom Hi	SYN_DRUM
51	Ride 1	Ride 1	Ride 1	Ride 2	Ride 1	Ride 1	Ride 2	Ride 2
52	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym
53	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	Splash	Splash	Splash	606 HiHat Op	Splash	Splash	Splash	606 HiHat Op
56	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1
57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1
C4 60	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
61	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo
62	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap
63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi
64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo
65	Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H
66	Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas
71	SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle	Soft Pad A	SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle
C5 72	SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle	Soft Pad B	SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle
73	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves
76	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
77	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
78	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica
79	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica
80	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl
81	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl
82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut
83	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi
C6 84	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
85	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
86	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	White Noise	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	White Noise
87	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	White Noise	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	White Noise
88	Mondo Kick	Round Kick	Lite Kick	Elec Kick	Lite Kick	Lite Kick	Dance Kick 3	Round Kick
89	Round Kick	Old Kick	Round Kick	909 Kick	Round Kick	Round Kick	909 Snare	Natural SN2
90	Hybrid Kick1	Sol Snare	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Old Kick	606 HiHat Cl	China Cym
91	808 Kick	Natural SN1	808 Kick	808 Kick	808 Kick	808 Kick	Tabla Tun	Splash
92	Natural SN1	Wah Up 1	Natural SN1	808 SN	Natural SN1	Natural SN1	Tabla Ge	SLAP
93	Natural SN2	Wah Down 1	Natural SN2	909 Snare	Natural SN2	Natural SN2	Tabla Na	MG Blip
94	Hard Snare	Wah Down 2	SN Roll	Rap Snr	SN Roll	SN Roll	Tabla Te	Scratch 1
95	Op HiHat	Wah Up 2	Brush Slap	Natural SN2	Brush Slap	Brush Slap	Tabla Tkt	Scratch 2
C7 96	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	MC500 Beep 2	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	MC500 Beep 2
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click
98	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	MC500 Beep 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	MC500 Beep 1

Note No.	009 CountryKit	010 OrchestraKit	011 PowerKit2	012 DanceKit2	013 PopKit2	014 FunkKit2	015 DanceKit3	016 RockKit2
35	Lite Kick	Old Kick	Deep Kick 3	Kick Ghost	Dance Kick 3	Hybrid Kick1	909 Kick	Deep Kick 3
C2 36	Old Kick	Old Kick	Mondo Kick	808 Kick	Round Kick	Soi Kick	808 Kick	Hybrid Kick1
37	Dry Stick	Dry Stick	Dry Stick	909 Rim 2	Dry Stick	Dry Stick	909 Rim 2	Dry Stick
38	Ballad SN	Loose Snr	Rash Snare	ungle SD2	Hard Snare	RoomSnr	808 SN	Natural SN1
39	Hand Claps	Hand Claps	Hand Claps	808clps2	Hand Claps	Hand Claps	808clps2	Hand Claps
40	Brush Slap	SN Roll	Hard Snare	ungle SD1	909 Snare	Wet Snare	909 Snare	Piccolo SN
41	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	909 Tom 2	Tom Lo	Dry Tom Lo	808 Kick	Tom Lo
42	Cl HiHat 2	Timpani	Cl HiHat 2	606 HiHat Cl	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2	606 HiHat Cl	Cl HiHat 2
43	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	909 Tom 2	Tom Lo	Dry Tom Lo	909 Tom 2	Tom Lo
44	Pedal HiHat	Timpani	Pedal HiHat	ungle HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	606 HiHat Cl	Pedal HiHat
45	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	909 Tom 2	Tom Lo	Dry Tom Lo	808 Kick	Tom Lo
46	Op HiHat	Timpani	Op HiHat	606 HiHat Op	Op HiHat	Op HiHat	606 HiHat Op	Op HiHat
47	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	909 Tom 2	Tom Lo	Dry Tom Lo	909 Tom 2	Tom Lo
C3 48	Dry Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	909 Tom 2	Tom Mid	Dry Tom Hi	808 Kick	Tom Mid
49	Crash 1	Timpani	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
50	Dry Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	909 Tom 2	Tom Mid	Dry Tom Hi	909 Tom 2	Tom Mid
51	Ride 1	Timpani	Ride 1	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 2	Ride 2
52	China Cym	Timpani	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym
53	Ride Bell 1	Timpani	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	Splash	Splash	Splash	606 HiHat Op	Splash	Splash	606 HiHat Op	Splash
56	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1
57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 1	Ride 2	Ride 1	Ride 1
C4 60	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
61	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo
62	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap
63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi
64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo
65	Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H	Timbales H
66	Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L	Timbales L
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	HI_Q	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	MG Blip	Agogo
69	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas
71	SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle	Soft Pad A	SambaWhistle	SambaWhistle	Soft Pad A	SambaWhistle
C5 72	SambaWhistle	SambaWhistle	SambaWhistle	Soft Pad B	SambaWhistle	SambaWhistle	Soft Pad B	SambaWhistle
73	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves
76	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
77	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
78	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica
79	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica
80	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl
81	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl
82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut
83	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi
C6 84	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
85	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
86	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	White Noise	Cga Slap	Cga Slap	White Noise	Cga Slap
87	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	White Noise	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	White Noise	Dry Tom Lo
88	Hybrid Kick1	Hybrid Kick1	Verb Kick	Techno BD2	Hybrid Kick1	Round Kick	Elec Kick	Lite Kick
89	Round Kick	Ballad SN	Round Kick	909 Kick	ungle SD1	Old Kick	Dance Kick 2	Round Kick
90	909 Kick	Cl HiHat 2	Hybrid Kick1	Elec Kick	606 HiHat Cl	RoomSnr	Old Kick	Old Kick
91	808 Kick	Crash 1	808 Kick	Dance Kick 3	Tabla Tun	Natural SN2	Hybrid Kick1	808 Kick
92	Natural SN1	Pedal HiHat	Natural SN1	808 SN	Tabla Ge	Wah Up 1	Jungle SD2	Natural SN1
93	Natural SN2	Ride 1	Natural SN2	909 Snare	Tabla Na	Wah Down 1	90's Snare	Natural SN2
94	SN Roll	Op HiHat	Hard Snare	Scratch 1	Tabla Te	Wah Down 2	SLAP	SN Roll
95	808 SN	Ride Bell 1	HipHop SD2	Scratch 2	Tabla Tkt	Wah Up 2	REV Dance K3	Op HiHat
C7 96	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	MC500 Beep 2	Metronome 2	Metronome 2	MC500 Beep 2	Metronome 2
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	HI_Q	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click
98	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	MC500 Beep 1	Metronome 1	Metronome 1	MC500 Beep 1	Metronome 1

Tableau des types d'accord

Les types d'accord qui permettent des conversions d'accord (26 types plus le mode sans accord déterminé ou N.C.) sont constitués des notes suivantes. Ci-dessous sont représentés les accords avec do en tonique.

– --	(N.C)	6		mM7	
Maj		69		m7	
M7		m6		m7♭5	
M9		m69		m9	
7		9		dim	
7♭5		add9		sus4	
7(13)		madd9		7sus4	
7♭9		mM9		aug	
7♯9		m		aug7	

1. DONNEES TRANSMISES

■ Messages de voix par canal

* can 2: partie BASS, can 3: partie INST 1. can. 4: partie INST 2. can. 10: partie DRUM

● Note Off

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	00H

n=canal MIDI : 1H-3H. 9H (ch. 2. 3. 4. 10)
kk=N° de note : 00H-7FH (0-127)

* Si PART MUTE est activé. l'unité ne transmet pas

● Note on

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n=canal MIDI : 1H-3H. 9H (ch. 2. 3. 4. 10)
kk=N° de note : 00H-7FH (0-127)
vv=dynamique : 01H-7FH (1-127)

* Si PART MUTE est activé. l'unité ne transmet pas.

■ Messages exclusifs de système

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	iiH. ddH. .eeH	F7H

F0H: Statut exclusif
ii = ID number: un numéro d'identification (identification du fabricant)
Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont des extensions du standard MIDI: messages universels autres qu'en temps réel (7EH) et messages universels en temps réel (7FH)
dd. .ee = data: 00H – 7FH (0 – 127)
F7H: EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

* Avec la JS-5. les messages exclusifs peuvent être utilisés pour transmettre les données de morceau et les données de système Pour des détails. référez-vous en p 134

■ Message commun de système

Si Sync mode est réglé sur "MIDI". ce message n'est jamais transmis

● Pointeur de position dans le morceau

Statut	2ème octet	3ème octet
F2H	llH	mmH

mm. ll =Valeur : 00H. 00H-7F. 7FH (0-16383)

* Transmis quand une mesure passe en mode STOP (pause)

● Sélection de morceau

Statut	2ème octet
F3H	ssH

ss=N° de morceau : 00H-12H (0-18)

* Transmis quand le morceau est changé

■ Message de système en temps réel

Si Sync mode est réglé sur "MIDI". ce message n'est jamais transmis
Le paramètre Horloge est transmismême si aucun morceau n'est joué

● Horloge

Statut
F8H

● Démarrage

Statut
FAH

● Reprise

Statut
FBH

● Stop

Statut
FCH

● Active Sensing

Statut
FEH

* Transmis pour vérifier les connexions entre la JS-5 et les autres appareils MIDI

2. DONNEES RECONNUES

■ Message de voix par canal

● Note Off

Statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n=canal MIDI : 1H-3H. 9H (ch. 2. 3. 4. 10)
kk=N° de note : 00H-7FH (0-127)
vv=dynamique : 01H-7FH (1-127)

La dynamique est toujours ignorée
Quand ce message est reçu sur le canal de la partie rythmique. il est ignoré

● Note on

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n=canal MIDI : 1H-3H. 9H (ch. 2. 3. 4. 10)
kk=N° de note : 00H-7FH (0-127)
vv=dynamique : 01H-7FH (1-127)

● Changement de contrôleur

○ Modulation

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n=canal MIDI : 1H-3H, 9H (ch. 2. 3, 4. 10)
vv=amplitude : 00H-7FH (0-127)

○ MSB d'entrée de donnée

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	vvH

n=canal MIDI : 1H-3H. 9H (ch. 2. 3, 4. 10)
vv= MSB : 00H-7FH (0-127)

○ LSB d'entrée de donnée

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	26H	vvH

n=canal MIDI : 1H-3H. 9H (ch. 2. 3, 4. 10)
vv=LSB : 00H-7FH (0-127)

○Volume

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n=canal MIDI : 1H-3H. 9H (ch. 2. 3, 4. 10)
vv=Volume : 00H-7FH (0-127)

○ Pan

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n=canal MIDI : 1H-3H. 9H (ch. 2. 3, 4. 10)
vv=Panoramique : 00H-7FH (0-127)

○ Expression

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

n=canal MIDI : 1H-3H. 9H (ch. 2, 3, 4, 10)
vv=Expression : 00H-7FH (0-127)

○ Hold 1

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	040H	vvH

n=canal MIDI : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)
vv=valeur : 00H-7FH (0-127) 0-63=OFF 64-127=ON

○ Effet1 (Niveau de réverb/ ré-injection du retard)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

n=canal MIDI : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)
vv=Valeur : 00H-7FH (0-127)

- Ce message détermine le niveau de reverb quand l'effet sélectionné est la reverb ou le niveau de delay quand l'effet sélectionné est le delay
- @101

○ Effet3 (niveau de chorus)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5DH	vvH

n=canal MIDI : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)
vv=Control value : 00H-7FH (0-127)

- L'effet flanger n'est pas obtenu si le niveau d'envoi de flanger à chaque instrument rythmique du kit rythmique n'est pas régél au plus haut
- Pour cartins effets du kit rythmique, les effets reverb/delay ne peuvent pas être appliqués.

○ MSB/LSB de RPN

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
mm = octet fort (MSB) du numéro de paramètre spécifié par NRPN
ll = octet faible (LSB) du numéro de paramètre spécifié par NRPN

"NRPN"
Le message de NRPN (Non Registered Parameter Number ou numéro de paramètre non référencé) étend la plage des contrôleurs utilisables. Sur le SC-8820, les messages NRPN peuvent être utilisés pour modifier les paramètres de son, etc.
Pour utiliser ces messages, vous devez d'abord envoyer des messages NRPN MSB et NRPN LSB (contrôleurs numéros 98 et 99, l'ordre n'a pas d'importance) pour déterminer le paramètre à modifier, puis utiliser les messages d'entrée de données (contrôleur numéro 6) pour spécifier la valeur du paramètre déterminé. Une fois qu'un paramètre NRPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de données reçus sur ce canal affecteront la valeur de ce paramètre. Pour éviter des erreurs, il est recommandé d'envoyer une annulation de RPN (RPN Null) (7FH 7FH)

RPN		Entrée de donnée		
MSB	LSB	MSB	LSB	
00H	00H	mmH	--	Sensibilité du pitch bend mm: 00H-18H (0-24 demi-tons) jusqu'à 2 octaves, réglage par défaut : 2 demi-tons. Ce réglage devient effectif à réception du message
00H	01H	mmH	llH	Accord général fin mm, ll: 00H, 00H-40H, 00H-7FH, 7FH (-8192 x 100/8192 - 0 - +8192 x 100/8192 centièmes)
00H	02H	mmH	--	Accord grossier mm: 10H-40H-70H (-48 - 0 - +48 demi-tons)
7FH	7FH	–	–	RPN reset Aucun paramètre spécifié n'est assigné à RPN et NRPN La valeur actuelle n'est pas affectée

● Changement de programme

Statut	2ème octet
CnH	ppH

n=canal MIDI : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)
pp=N° de programme : 00H-7FH (prog 1-prog 128)

- Après réception d'un message de changement de programme, le nouveau son se fera entendre mais les voix déjà en cours lors de la réception du changement de programme ne seront pas affectées

● Pitch Bend Change

Statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n=canal MIDI : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)
mm, ll=Valeur : 00H, 00H-40H, 40H-7FH, 7FH (-8192 - 0 - +8191)

■ Message de mode par canal

● All Sound Off

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

n=canal MIDI : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)

- Quand ce message est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant seront coupées immédiatement

● Reset All Controllers

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

n=canal MIDI : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)

- Quand ce message est reçu, les contrôleurs suivantes sont ramenés à leurs valeurs initiales

Contrôleur	Valeur par défaut
Modulation	0 (min)
Volume	123 (max)
Panoramique	64 (center)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (off)
RPN/NRPN	non fixé; le réglage préalable ne change pas
Pitch Bend	0

● All Note Off

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

n=canal MIDI : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)

Quand All Notes Off est reçu, toutes les notes en cours sur le canal correspondant sont relâchées. Toutefois, si Hold 1 est activé, le son se poursuivra jusqu'à ce que cette fonction soit réglée sur OFF.

■ Messages exclusifs

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H: Statut exclusif
ii = ID number: Numéro d'identification (identification du fabricant) pour indiquer de quel fabricant provient ce message exclusif. Le numéro d'identification de fabricant de Roland est 41H
messages universels autres qu'en temps réel (7EH)
dd, ..., ee = data: 00H – 7FH (0 – 127)
F7H: EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

- Avec la JS-5, les messages exclusifs peuvent être utilisés pour transmettre le Bulk Dump de données de styles ou morceaux et de données de système
Pour des détails, référez-vous en p. 134

■ Messages communs de système

Reconnus seulement quand la JS-5 est arrêtée et que le mode de synchronisation est réglé sur MIDI

● Pointeur de position dans le morceau

Statut	2ème octet	3ème octet
F2H	llH	mmH

mm, ll = Value : 00H, 00H-7F, 7FH (0-16383)

- Si la JS-5 reçoit ce message, elle appelle la position dans le morceau

● Sélection de morceau

Statut	2ème octet
F3H	ssH

ss=N° de morceau : 00H-63H (0-99)

* Si un morceau Preset est sélectionné sur le JS-5, ce message fera changer de morceau Preset Si un morceau User est sélectionné, cela changera de morceau user Ce message ne peut pas faire passer de morceau Preset à morceau User et vice-versa

■ Message de système en temps réel

● Horloge

Statut
F8H

* Ignoré quand MIDI Sync mode est réglé sur INT ou REMOTE

● Start

Statut
FAH

* Ignoré quand MIDI Sync mode est réglé sur INT

● Reprise

Status
FBH

* Ignoré quand MIDI Sync mode est réglé sur INT

● Stop

Statut
FCH

* Ignoré quand MIDI Sync mode est réglé sur INT INT

● Active Sensing

Statut
FEH

* Quand un message d'Active Sensing est reçu, l'instrument calcule ensuite l'intervalle séparant les messages suivants Si cet intervalle excède 420 msec, l'instrument agit alors comme si des messages All Sounds Off, All Notes Off et Reset All Controllers étaient reçus et le calcul d'intervalle cesse

3. Messages stockés durant l'enregistrement de styles en temps réel

■ Messages de voix par canal

● Note Off

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	00H

n=canal MIDI : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)
kk=N° de note : 00H-7FH (0-127)

● Note on

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n=canal MIDI : 1H-3H, 9H (ch. 2, 3, 4, 10)
kk=N° de note : 00H-7FH (0-127)
vv=dynamique : 01H-7FH (1-127)

4. Communications exclusives

■ General

JS-5 peut utiliser des communications en sens unique pour envoyer et recevoir des paramètres pour les kits rythmiques, les configurations de système et les accords utilsateurs
Le numéro d'identification d'unité inclus dans message exclusif doit être 00H 35H Le code d'identification d'unité doit être le numéro d'identificationd'unité de système exclusif du paramètre MIDI Notez que la valeur réelle qui doit être régléedans le champ d'identification d'unité doit être plus petite d'une unité que la valeur réglée dans le paramètre MIDI

● Messages universels autres qu'en temps réel

○Message de demande d'identification

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'identification (message universel en temps réel)
dev	Identification d'unité (dev: 00H – 1FH (1 – 32).
06H	Sous-identifiant 1 (Information)
01H	Sous-identifiant 2 (demande d'identification)
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

* La valeur dev est soit le numéro d'appareil soit 7FH (Broadcast)
* Quand un message de demande d'identification est reçu, un message de réponse d'identification est transmis

○ Réponse à la demande d'identification

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 01H, 13H, 00H, 00H, 00H, 03H, 00H, 00H	F7H

Byte	Description
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'indentification (message universel autre qu'en temps réel)
dev	Identification d'unité (dev: 10H(17)-1FH(32))
06H	Sous-identifiant 1 (Information)
02H	Sous-identifiant 2 (réponse à la demande d'identification)
41H	Identification de fabricant)
01H, 13H	Code famille de produit
00H, 00H	Numéro de code de famille d'unité
00H, 03H, 00H, 00H	Version du logiciel
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

● Transmission de données

○ Request data RQ1 11H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
41H	Identifiant de fabricant (Roland)
dev	Identification d'unité (dev: 00H – 1FH Valeur initiale = 10H(17))
00H	MSB d'identifiant d'unité (JS-5)
35H	LSB d'identifiant d'unité (JS-5)
11H	Identification de contrôleur (RQ1)
aaH	Adresse MSB: octet fort de l'adresse de départ des données
aah	adresse
aah	adresse
ccH	Adresse LSB: octet faible de l'adresse de départ des données
ssH	Taille MSB
ssH	Taille
ssH	Taille
ttH	Taille LSB
sum	Checksum
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

○ Data set DT1 12H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
41H	Identifiant de fabricant (Roland)
dev	Identification d'unité (dev: 00H – 1FH Valeur initiale = 10H(17))
00H	MSB d'identifiant d'unité (JS-5)
35H	LSB d'identifiant d'unité (JS-5)
11H	Identification de contrôleur (DT1)
aaH	adresse MSB
aaH	adresse
aaH	adresse
aaH	adresse LSB
ddH	adresse MSB
:	
ddH	donnée LSB
sum	checksum
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

■ Transmission

La JS-5 transmet un messae exclusif uniquement quand un Bulk Dump MIDI est accompli par une procédure en façade

■ Réception

La JS-5 reçoit un message exclusif uniquement quand il n y a pas de transfert de données MIDI et quand il est à l arrêt

5. Tableau d'adressage des paramètres

Les adresses sont en notation hexadécimale

Adresse	MSB			LSB
Binaire 7 bit hex.	0aaa aaaa AA	0bbb bbbb BB	0ccc cccc CC	0ddd dddd DD

■ Adresse de base des paramètres

Start

Adresse	Description
00 00 00 00	paramètres de configuration de système
00 00 00 00	Données de morceau User
00 00 00 00	Données de style User

1. Paramètre de configuration de système

Les données incluses dans cette aire sont toutes des données MIDI/utilitaires
Si vous désirez envoyer une demande de donnée à la JS-5 dans cette aire, réglez l'adresse et la taille comme suit
Adresse : 00 00 00 00
Taille : 00 00 00 00
La JS-5 ignore les demande de données désignées par des adresses et des tailles différentes
Aucune donnée dans cette aire ne peut être transférée par unité d'un octet

2. User song data

Les données incluses dans cette aire sont toutes des données de morceau User
Si vous désirez envoyer une demande de donnée à la JS-5 dans cette aire, réglez l adresse et la taille comme suit
Adresse : 00 00 00 00
Taille : 00 00 00 00
La JS-5 ignoret les demande de données désignées par des adresses et des tailles différentes
Aucune donnée dans cette aire ne peut être transférée par unité d'un octet

3. User style data

Les données incluses dans cette aire sont toutes des données de style User
Si vous désirez envoyer une demande de donnée à la JS-5 dans cette aire, réglez l'adresse et la taille comme suit
Adresse : 00 00 00 00
Taille : 00 00 00 00
La JS-5 ignore les demande de données désignées par des adresses et des tailles différentes
Aucune donnée dans cette aire ne peut être transférée par unité d'un octet

6. Informations supplémentaires

● Tableau de conversion décimal/hexadécimal

(Les valeurs hexadécimales sont suivies d'un 'H')

Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et d'adresse/taille pour les messages exclusifs etc sont exprimées en hexadécimal sur 7 bits
Le tableau suivant donne la correspondance avec les valeurs décimales

Dec	Hex	Dec	Hex	Dec	Hex	Dec	Hex
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

- les valeurs décimales telles que canal MIDI, sélection de banque et changement de programme sont référencées avec une valeur majorée de 1 par rapport au tableau ci-dessus
- Les 7 bits utilisés dans l'octet peuvent déterminer 128 paliers Pour des données nécessitant une plus grande précision, il faut utiliser deux octets ou plus Par exemple, deux valeurs hexadécimales aa bbH exprimant deux octets (2x7 bits) correspondent à une valeur de aa x 128 + bb
- Dans le cas de valeurs avec un signe ±, 00H = -64, 40H = ±0, et 7FH = +63, aussi l'expression décimale sera inférieure de 64 à la valeur donnée dans le tableau ci-dessus Dans le cas des deux types, 00 00H = -8192 40 00H = ±0, et 7F 7FH = +8191 Par exemple, si aa bbH est exprimé en décimal, cela donne aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128
- Les données dites en demi-octet ('nibbles') sont exprimées en hexadécimal sur 4-bits Une valeur exprimée en nibbles sur 2 octets 0a 0bH a la valeur a x 16 + b

<Exemple 1> Quelle est l'expression décimale de 5AH ?
D'après le tableau, 5AH = 90

<Exemple 2> Quelle est l'expression décimale de 12 34H considérant qu'il s agit d une valeur exprimée en hexadécimal sur 7 bits ?
D'après le tableau, comme 12H = 18 et 34H = 52
18 x 128 + 52 = 2356

<Exemple 3> Quelle est l'expression décimale de la valeur en nibbles 0A 03 09 0D?
D'après le tableau, comme 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Exemple 4> Quelle est l'expression en nibbles de la valeur décimale 1258?

16) 1258
16) 78 10
16) 4 14
0 4

D'après le tableau, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH, la réponse est 00 04 0E 0AH

●Exemple de message exclusif et calcul du checksum

Les messages exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont transmis avec un octet de vérification (checksum) à la fin (avant F7) pour vérifier que le message a été correctement reçu. La valeur de checksum est déterminée par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif transmis.

○Comment calculer le (le nombres hexadécimaux sont indiqués par "H")

Le checksum est une valeur dérivée de l'addition de l'adresse et des données puis de l'inversion des 7 bits faibles

Voici un exemple de calcul de checksum. Nous considèrerons que dans le message exclusif que nous transmettons, l'adresse est aa bb ccH et les données ou la taille dd ee ffH

aa + bb + cc + dd + ee + ff = total
total ÷ 128 = quotient reste
128 - reste = checksum

<Exemple 1> Réglage de REVERB MACRO sur ROOM 3

Comme dans le tableau d adressage des paramètres (p 235), l'adresse de REVERB MACRO est 40 01 30H, et ROOM 3 est une valeur de 02H. Donc,

F0	41	10	42	12	40 01 30	02	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	donnée	checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) Fabricant (Roland), (3) Unité (17),
(4) Modèle (GS), (5) Commande (DT1), (6) Fin d'exclusif

Maintenant, calculons le checksum

40H+01H+30H+02H = 64+1+48+2 = 115 (total)
115 (total) ÷ 128 = 0 (quotient) 115 (reste)
checksum = 128 - 115 (reste) = 13 = 0DH

Cela signifie que F0 41 10 42 12 40 01 30 02 0D F7 est le message à transmettre.

JamStation
Modèle JS-5

Date : 5 avril 2000
Version : 1.00

Tableau d'équipement MIDI

Fonction		Transmis	Reconnus	Remarques
Canal de base	Par défaut	2, 3, 4, 10	2, 3, 4, 10	
	Modifié	X	X	
Mode	Par défaut	Mode 3	Mode 3	
	Messages	X	Mode 3, 4 (M = 1)	
	Altéré	**********		
Numéro de note :		0–127	0–127	
	Réellement jouée	**********	0–127	
Dynamique	Enfoncement	O	O	
	Relâchement	O	O	
After Touch	Polyphonique	X	X	
	Par canal	X	X	
Pitch Bend		X	O	Résolution : 9 bits
Changement de contrôleur	1	X	O	Modulation
	6, 38	X	O	Entrée de donnée
	7	X	O *4	Volume
	10	X	O	Panoramique
	11	X	O	Expression
	64	X	O	Hold 1 (Sustain)
	91	X	O	Effet 1 (Niv d'envoi à la reverb)
	94	X	O	Effet 3 (Niv d'envoi au chorus)
	100, 101	X	O	RPN MSB, LSB
Changement de programme	: N° réel	X	O	
		**********	0–127	Programmes 1 - 128
Système exclusif		O	O	
Système communs	: Pos. ds morc.	O *1	O *2	
	: Sél. de morc	O *1	O *2	
	: Dem. d'accord	X	X	
Système en temps réel	: Horloge	O *1	O *3	
	: Commandes	O *1	O *2	
Messages auxiliaires	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	X	O	
	: All Sound Off	X	O	
	: Reset All Controllers	X	O	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 Excepté SYNC Mode = "EXT" * 2 Excepté SYNC Mode = "INT" * 3 Excepté SYNC Mode = "INT" ou "REMOTE" * 4 Le volume de la partie audio peut être reçu sur le canal 5.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Oui
X : No

Caractéristiques

JS-5: JamStation

- **Polyphonie maximale**
  32 voix
- **Instruments**
  Instruments (incluant la basse) : 128
  Kits rythmiques : 16
- **Effets**
  Reverb
  Chorus
  Effets par insertion (40 types)
- **Styles**
  Styles Preset : 200 x 8 (Forms)
  Styles User : maximum 20 x 8 (Forms) *1

* *Form: Intro, Verse 1, Fill 1, Verse 2, Fill 2, Break 1, Break 2, Ending*

- **Morceaux**
  Morceaux Preset : 200
  Morceaux User : maximum 100 *1 *2
  Morceaux sur carte : maximum 100 *1 *2
  Longueur du morceau: Maximum 999 mesures par morceau *1

* *Ceci dépend de la taille du Style et du nombre d'accords et de Forms utilisés*

- **Résolution**
  Par noire : 96
- **Tempo**
  A la noire : 20–260
- **Méthode d'entrée de donnée**
  En temps réel/pas à pas

* *Les styles User sont disponibles uniquement en enregistrement en temps réel.*

- **Durée d'enregistrement disponible sur la piste audio**

Mémoire interne:

1 minute, 58 secondes (mode d'enregistrement Long)
1 minute, 35 secondes (Mode d'enregistrement Hi-Fi)

Carte mémoire (SmartMedia):

32 Mo	33minutes, 59 secondes (mode d'enregistrement Long)
	27minutes, 11 secondes (mode d'enregistrement Hi-Fi)
64 Mo	68 minutes, 5 secondes (mode d'enregistrement Long)
	54 minutes, 28 secondes (mode d'enregistrement Hi-Fi)

* *Les durées ci-dessus sont les durées d'enregistrement cumulées pour tous les morceaux. Si vous disposez d'une plus longue durée d'enregistrement pour un des morceaux, la durée disponible pour les autres diminuera en conséquence, et dans certains cas, l'enregistrement n'est plus possible.*

* *La durée d'enregistrement disponible est la durée maximale disponible en mémoire interne et sur la carte mémoire. Dans certains cas, cette valeur peut être plus petite en fonction de la mémoire utilisée pour l'enregistrement des morceaux User (ou Card) et en fonction des données sauvegardées sur la carte mémoire.*

- **Afficheur**
  16 caractères x 2 lignes (LCD)
  3 caractères 7 segments (LED)
- **Connecteurs**
  Prise d'entrée d'enregistrement REC IN
  Prises de sortie (L (MONO), R)
  Prise écouteurs (type mini-jack stéréo))
  Prise pour pédale commutateur
  Connecteurs MIDI (IN, OUT)
  Prise pour adaptateur secteur (CA 14 V)
- **Alimentation**
  CA 14 V (adaptateur secteur)
- **Intensité électrique**
  650 mA
- **Dimensions**
  269 (L) x 176 (P) x 63 (H) mm
- **Poids**
  1,1 kg
- **Accessoires**
  Mode d'emploi
  Adaptateur secteur (gamme BRC)
- **Options**
  Pédale commutateur : FS-5U
  Câble pour pédale commutateur : PCS-31 (Roland)

*1 Cela peut être moins en fonction du nombre de styles/morceaux User (carte) enregistrés et en fonction du nombre de fichiers de sauvegarde (Backup) dans la carte mémoire.

*2 Quand une carte mémoire est utilisée, l'enregistrement audio est possible pour un maximum de 100 morceaux. Quand la JS-5 est utilisée sans carte mémoire, l'enregistrement audio est possible pou 6 morceaux.

NOTE

Dans l'intérêt du développement de ce produit, caractéristiques et/ou apparence sont sujettes à modification sans préavis.

Index

A

Accord 128
Accords (progression d') 61
Ajuster le volume 83
Arrangement (Mode) 119
Audio (Piste) 33, 55
AUTO 133

B

Backup (Fichier) 126–127
Bass (Partie) 110
BREAK 27, 55

C

Catégorie 20, 25, 55
Chord 23, 28, 62
Chargement 127
Chord Template 35, 65
Chord (piste) 33, 55
Chorus 87
Chorus Send Level 84
Contraste 128
Copie 49, 69, 72–73, 77–79, 82, 122–123, 129
Count-In 52, 60
CURSOR 58

D

Delete 53, 80–81, 114, 122, 127, 129
Accords différent (progression d') 24, 61
Direct (niveau du son) 84

E

Effacement 69, 72, 75–76, 121, 123
Effets 47
ENDING 27, 55
Enregistrement (entrée) 111
Enregistrement (durée) 111
Enregistrement (piste) 66
Enregistrement (niveau) 52
Enegistrement pas à pas 41, 67, 71
Enregistrement en temps réel 39, 67, 70, 119
EXIT LOOP 117
EZ Compose 34, 65

F

Factory Reset 130
FILL 27, 55
Form 27, 55, 62
Form (piste) 33, 55
Formatage 125

H

Hi-Fi 52, 111

I

Initialisation 125
Insert ion 80
Insertion (effets par) 88
INST (partie) 110
Instrument 109
INT 133
INTRO 27, 55

J

Jump (saut) 64

K

Kit rythmique 109

L

LONG 52, 111
Loop (jeu en boucle) 116

M

Mémoire 57
Mémoire (carte) 57, 111, 125, 130
Mémoire disponible 130
Métronome 128
MIDI 131, 133
MIDI (canal) 120, 131–132
Morceau 55
Morceau (chaînage) 64
Morceau (nom) 74
Mute 63, 118

N

N.C. 37, 71, 119
NO ARRANGE 119
Non-Chord (type) 37, 71, 119
Numéro d'identification d'unité 134–135

O

On-Bass (accord) 23, 28

P

Panoramique 84
Partie 55
Pédale commutateur 117
Phrase Trainer 115
Piste 55
Preset (mémoire) 57
Preset (morceau) 20, 55

Q

Quantification 42, 71, 121

R

REC INPUT 32
REC LEVEL 32
REMOTE 133
Ré-enregistrement 113
Reverb 86
Reverb Send Level 84
Rythmique (machine) 30
Root 23

S

Sauvegarde 59, 83, 86, 109
Séquence (piste) 55
SmartMedia 57, 125
SONG/STYLE BANK 25, 59, 61
Style 25, 33, 55
Style (nom) 124
Système (mémoire) 57

T

Tempo 22, 60, 133
Tempo original 60, 115
Temporaire (aire) 130
Transposition 44, 60

U

User (mémoire) 57, 130
User (morceau) 33, 55–56, 66
User (style) 56, 119

V

VALUE 58
VERSE 27, 55
Volume de chaque partie 45

MEMO

IMPORTANT: Maniement des cartes SmartMedia

La JS-5 accepte des cartes SmartMedia de 8 à 64 Mo avec une tension de source d'alimentation de 3,3V.

L'insertion d'une carte SmartMedia ne répondant pas à ces caractéristiques risque de corrompre les données du JS-5. Veillez donc à n'utiliser que les supports spécifiés.

CORRECTIONS

Veuillez ajouter/corriger le manuel de la JS-5 comme suit:

Page 44 "Changement de tonalité"

Ajoutez la phrase suivante:

** Bien que les notes des accords soient transposées lorsque la fonction Key Transpose est activée, les notes affichées à l'écran durant le jeu ou l'enregistrement ne changent pas*

Page 47-48 "Emploi des effets"

(Erreur)

6. Lorsque vous avez fini les réglages, pressez [PART] à nouveau ou pressez [EXIT].

(Correction)

6. Lorsque vous avez fini les réglages, pressez [EFFECT] à nouveau ou pressez [EXIT].

Page 60 "Changement de la tonalité"

Ajoutez la phrase suivante:

** Bien que les notes des accords soient transposées lorsque la fonction Key Transpose est activée, les notes affichées à l'écran durant le jeu ou l'enregistrement ne changent pas.*

Page 60 "Ajout d'un décompte"

Ajoutez le passage suivant:

** Le décompte est produit lorsque vous commencez à jouer ou enregistrer au début du morceau (à partir de la première mesure) Le décompte n'est pas audible lorsque vous commencez à jouer ou à enregistrer plus loin dans le morceau, même si vous avez activé la fonction de décompte*

Page 61 "Reproduction avec un autre style"

Ajoutez le passage suivant:

NOTE

Lors de la sélection de styles utilisateurs (USER ou CARD) qui demandent beaucoup de mémoire, le message "No More Memory!" ("Plus de mémoire!") peut apparaître et, dans certains cas, les données peuvent ne pas être reproduites bien qu'elles soient enregistrées dans le motif Form. Dans ce cas, vous pouvez soit faire appel à un morceau Preset ou User qui nécessite moins de mémoire, soit permettre la reproduction de tous les motifs Forms en réduisant les données de morceau ou de style.

En outre, sachez que si vous essayez d'enregistrer un style dans des situations telles que celle décrite ci-dessus où vous êtes dans l'impossibilité de reproduire des motifs Forms enregistrés au préalable, tous les motifs Forms risquent d'être effacés.

Pages 77-79 "Copie de motifs Forms" "Copie de progression d'accords" "Copie conjointe de motifs Forms et d'accords"

Ajoutez le passage suivant:

** Lorsque vous essayez de copier de nombreuses mesures en une fois, le message "No More Memory!" ("Plus de mémoire!") peut apparaître et vous risquez de ne pas pouvoir copier les données Dans ce cas, copiez les mesures voulues en plusieurs fois, par plus petits contingents*

IMPORTANT: Maniement des cartes SmartMedia

Page 111 "Chapitre 9 Enregistrement de votre interprétation"

Ajoutez les points suivants aux "Remarques":

- Il est impossible d'enregistrer des données audio sur la JS-5 si vous avez déjà enregistré des données audio dans six morceaux utilisateurs (User Song)
- Si vous avez enregistré des données audio dans un morceau utilisateur encore vide, il peut arriver qu'il soit ensuite impossible d'y enregistrer des motifs Forms/des accords. Dans ce cas, effacez les données audio, enregistrez les motifs Forms/les accords puis ajoutez-y les données audio

Page 112 "Réglages de décompte (Count-In)"

Ajoutez le passage suivant:

** Le décompte est produit lorsque vous commencez à jouer ou à enregistrer au début du morceau (à partir de la première mesure). Le décompte n'est pas audible lorsque vous commencez à jouer ou à enregistrer plus loin dans le morceau même si vous avez activé la fonction de décompte.*

Si l'enregistrement de données audio ne se fait pas au début du morceau, le décompte peut être remplacé par la reproduction de quelques mesures du morceau situées juste avant l'endroit où l'enregistrement doit commencer. Il suffit de régler le début de la reproduction quelques mesures avant l'endroit en question.

Page 113 "Reproduction"

Ajoutez le passage suivant:

** Lors de la reproduction de morceaux utilisateurs contenant des données audio, il peut y avoir des problèmes si vous actionnez le bouton [START] trop rapidement après avoir appuyé sur le bouton [STOP], [RESET], [RWD] OU [FWD]. Dans ce cas, le message "Operate Slowly" ("Manoeuvrez lentement") s'affiche.*

Page 113-114 "Refaire l'enregistrement (Réenregistrement)"

Ajoutez la phrase suivante à l'étape 5:

** Si vous avez lancé l'enregistrement avec le commutateur au pied, les données audio de la plage spécifiée sont automatiquement effacées et l'écran "Record Standby" apparaît.*

Page 120 "Procédure d'enregistrement"

Ajoutez le passage suivant:

** Notez que même si vous n'enregistrez rien, le simple passage à l'écran de préparation à l'enregistrement (Record Standby) de styles utilisateurs suffit pour diminuer la mémoire disponible et ce, même si vous avez actionné le bouton [STOP] pour arrêter la procédure.*

Page 130 "Affichage de la mémoire restant disponible"

Ajoutez le passage suivant:

** Lorsqu'aucune carte de mémoire n'est insérée ou durant la reproduction de morceaux, l'affichage de mémoire disponible pour la carte de mémoire prend l'aspect suivant: "---KB"*

Page 133 "Synchronisation d'une interprétation"

Ajoutez le passage suivant:

** Si vous n'obtenez pas le résultat escompté lors de la synchronisation d'une interprétation alors que le mode Sync est réglé sur "AUTO", réglez le mode Sync sur "MIDI".*

Page 134 "Sauvegarde de données dans un appareil MIDI externe (Bulk Dump)"

(Erreur)

Cette procédure permet d'envoyer les données de morceaux User (y compris les données audio) et de styles User de la JS-5 vers un séquenceur MIDI ou une autre JS-5. Cette procédure s'appelle bulk dump.

(Correction)

Cette procédure permet d'envoyer les données de morceaux User (à l'exception des données audio) et de styles User de la JS-5 vers un séquenceur MIDI ou une autre JS-5. Cette procédure s'appelle bulk dump.

Page 139 "Messages d'erreur"

Ajoutez le passage suivant:

Unsupported Media!

Cause: La carte de mémoire insérée n'est pas compatible avec la JS-5

Solution: Servez-vous d'une carte de mémoire compatible avec la JS-5 (carte SmartMedia de 8 à 64Mo d'une tension de source d'alimentation de 3.3V)

Ajoutez le texte suivant à la section "Failed!":

Cause: La carte de mémoire n'est pas correctement insérée.

Solution: Ejectez la carte de mémoire et réinsérez-la fermement et convenablement.