Introduction

Le JU-06A est un générateur de son qui peut être utilisé en combinaison avec le clavier K-25m (vendu séparément). La sortie du son s'effectue via les enceintes intégrées.

* Vous pouvez alimenter le JU-06A sur piles ou avec l'alimentation USB. Si vous utilisez les piles, insérez quatre piles AA en veillant à les orienter correctement.
* Lorsque vous retournez l'appareil, veillez à protéger les boutons et les commandes afin de ne pas les endommager. Manipulez également l'appareil avec soin. Ne le faites pas tomber.
* Lorsque les piles sont faibles, l'écran indique « bLo ». Veuillez installer des piles neuves.

Utilisation du JU-06A en combinaison avec le DK-01 Boutique Dock (vendue séparément)

➡ Pour en savoir plus à propos de l'installation, du retrait et du réglage de l'angle, reportez-vous au Mode d'emploi du DK-01.

Utilisation du JU-06A en combinaison avec le clavier K-25m (vendu séparément)

➡ Pour en savoir plus à propos de l'installation, du retrait et du réglage de l'angle, reportez-vous au Mode d'emploi du K-25m.

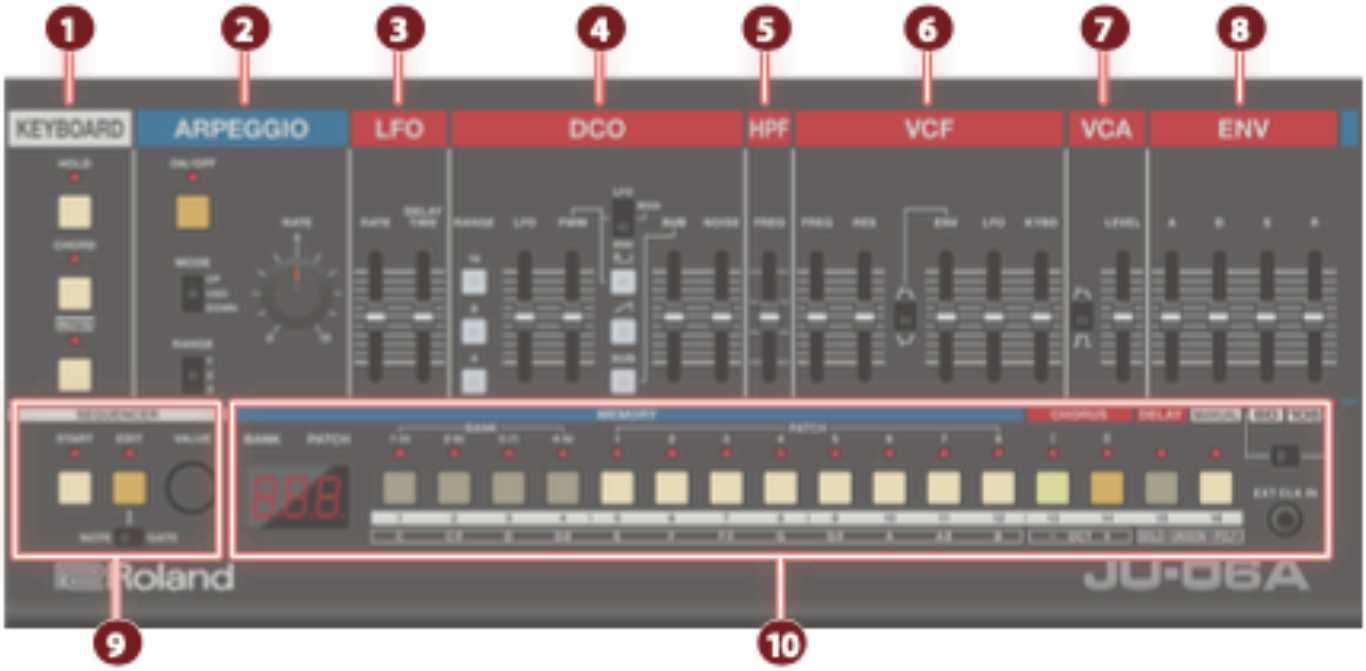


Vous pouvez jouer sur le JU-06A par MIDI ou USB

Vous pouvez également jouer sur le JU-06A par MIDI ou USB. Pour plus d'informations, voir « Panneau arrière (connexion de votre équipement) ».

Description des panneaux

Panneau du haut



1 CLAVIER

Contrôleur	Explication
Bouton [HOLD]	Si vous appuyez sur ce bouton pour l'allumer, le son de la touche que vous avez jouée en dernier continue à être émis même après avoir relâché la touche. Si vous appuyez sur une touche différente alors que la fonction HOLD est activée, le son change également.
Bouton [CHORD]	Active la mémoire d'accord.
Bouton [NOTE]	Si vous appuyez sur ce bouton pour l'allumer, vous pouvez utiliser les ⑩ touches d'étape comme clavier. Pour plus d'informations, voir « Utilisation des boutons comme clavier (NOTE) ».

2 ARPÈGE

Contrôleur	Explication
Bouton [ON/OFF]	Active et désactive l'arpège.
Sélecteur [MODE]	Sélectionne le mode arpège. UP (ascendant), U&D (ascendant et descendant), DOWN (descendant)
Sélecteur [RANGE]	Sélectionne la plage dans laquelle l'arpège est joué. Octaves [1] à [3]
Bouton [RATE]	Spécifie la longueur de la note pour chaque étape de l'arpège. 4 (noire), 4t (triolet de noires), 8 (croche), 8t (triolet de croches), 16 (double croche), 16t (triolet de doubles croches), 32 (triple croche), 32t (triolet de triples croches), 64 (quadruple croche), 64 t (triolet de quadruples croches)

3 LFO

Permet de créer un changement cyclique (modulation) dans le son.

Contrôleur	Explication
Curseur [RATE]	Spécifie la vitesse de modulation du LFO.
Curseur [DELAY TIME]	Permet de spécifier la durée depuis l'émission du son jusqu'à ce que LFO atteigne son amplitude maximale.

4 DCO

Permet de sélectionner la forme d'onde qui détermine le caractère du son et de spécifier sa hauteur de note.

Contrôleur	Explication
Boutons RANGE [16] [8] [4]	Permet de spécifier l'octave de l'oscillateur.
Curseur [LFO]	Permet à ③ **LFO** de moduler la note, en produisant un effet de vibrato.

Contrôleur	Explication
Curseur [PWM]	**Lorsque le sélecteur [LFO/MAN/ENV] est réglé sur « MAN » (MANUEL) :** Permet de régler la valeur de la largeur d'impulsion. **Lorsque le sélecteur [LFO/MAN/ENV] est réglé sur « LFO » :** Règle l'ampleur de modulation produite par le LFO. **Lorsque le sélecteur [LFO/MAN/ENV] est réglé sur « ENV » :** Règle l'ampleur de modulation produite par l'ENV. **Qu'est-ce que la « largeur d'impulsion » ?** La largeur d'impulsion est la quantité de la partie supérieure de l'onde d'impulsion, exprimée en tant que pourcentage de la longueur d'onde générale. Si les largeurs supérieure et inférieure ne sont pas identiques, la forme d'onde est appelée onde d'impulsion asymétrique.
Sélecteur [LFO/MAN/ENV]	Permet de sélectionner si la valeur de largeur d'impulsion est une valeur fixe spécifiée par le curseur [PWM] (MAN), si elle est modulée par le 3 **LFO** (LFO) ou si elle est modulée par l'8 **ENV** (enveloppe).
Bouton [⊓⊔] Bouton [◿]	Permet de sélectionner la forme d'onde qui constitue la base du son. ⊓⊔ (onde carrée/onde à impulsion asymétrique), ◿ (onde en dent de scie)
Bouton [SUB]	Active ou désactive le sous-oscillateur.
Curseur [SUB]	Permet de régler le volume du sous-oscillateur.
Curseur [NOISE]	Permet de régler le volume du bruit.

5 HPF

Filtre passe-bas qui transmet les hautes fréquences et coupe les basses fréquences.

Contrôleur	Explication
Curseur [FREQ]	Permet de spécifier la fréquence de coupure du filtre coupe-haut. Les composants de fréquence en dessous de la fréquence de coupure sont coupés.

6 VCF

Filtre passe-bas qui transmet les basses fréquences et coupe les hautes fréquences.

Contrôleur	Explication
Curseur [FREQ]	Permet de spécifier la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Les composants de fréquence au-dessus de la fréquence de coupure sont coupés, ce qui adoucit le son.
Curseur [RES]	La résonance dynamise le son dans la zone de la fréquence de coupure du filtre. Des réglages plus élevés accentuent l'emphase, créant un son de synthétiseur typique.
Sélecteur [⌐/⌙]	Permet de sélectionner la polarité (direction) de l'enveloppe.
Curseur [ENV]	Permet de régler la profondeur selon laquelle 8 **ENV** (enveloppe) contrôle la fréquence de coupure.
Curseur [LFO]	Utilise 3 **LFO** pour faire varier la fréquence de coupure.
Curseur [KYBD]	Permet de régler la manière dont la hauteur de la note affecte la fréquence de coupure (fonction Key Follow) lorsque vous utilisez le clavier pour contrôler la fréquence de coupure.

7 VCA

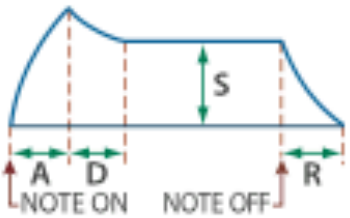
Permet de régler la quantité de changement variable dans la durée (enveloppe) pour le volume.

Contrôleur	Explication
Sélecteur [⊓/⎍]	Permet de sélectionner si le volume est contrôlé par 6 **ENV** (enveloppe) (⊓) ou par le signal Gate (⎍).
Curseur [LEVEL]	Permet de régler le volume du patch.

8 ENV

Permet de créer un changement variable dans la durée (enveloppe).

Contrôleur	Explication
Curseur [A]	Durée de l'attaque (Attack)
Curseur [D]	Durée d'affaiblissement (Decay)
Curseur [S]	Niveau de maintien (Sustain)
Curseur [R]	Durée de relâchement (Release)



9 SEQUENCER

Contrôleur	Explication
Bouton [START]	Fait jouer le séquenceur (allumé) ou l'arrête (éteint).
Bouton [EDIT]	Vous permet d'éditer le séquenceur par étape.
Sélecteur [NOTE/GATE]	Bascule la cible de l'édition (numéro de note ou le temps de gate).
Bouton [VALUE]	Utilisez ce bouton pour éditer des valeurs.

10 Section commune

Cette section vous permet de changer le son (patch/banque).

Contrôleur	Explication
Affichage	Affiche le numéro de banque et le numéro de patch. Lors de l'édition du patch, un point décimal "." est affiché à droite du numéro de patch. Si le bouton SEQUENCER [EDIT] est allumé, il indique le tempo ou la valeur du séquenceur que vous éditez.

Contrôleur	Explication
Boutons BANK [1 (5)] à [4 (8)] Boutons PATCH [1] à [8]	**Qu'est-ce que « patch/banque » ?** Ici, vous pouvez sauvegarder ou rappeler 64 sons du JUNO-60 (8 patchs × 8 banques) et 64 autres sons du JUNO-106. **Pour changer de banque/patch** **1. Appuyez sur les boutons BANK [1 (5)] à [4 (8)] pour changer de banque.** Chaque fois que vous appuyez sur le même bouton de banque, vous passez des banques 1 à 4 et 5 à 8. Pour sélectionner les banques 5 à 8, vous pouvez également maintenir la banque (5 à 8) que vous souhaitez sélectionner, puis appuyer sur un autre bouton de la banque pour la sélectionner. **2. Appuyez sur les boutons PATCH [1] à [8] pour changer de patch.** **Pour mémoriser le patch** * Lorsque vous modifiez un patch, un point apparaît sur l'écran.  **1. Appuyez sur le bouton de destination de l'enregistrement BANK [1 (5)] à [4 (8)].** Chaque fois que vous appuyez sur le même bouton de banque, vous passez des banques 1 à 4 et 5 à 8. Pour sélectionner les banques 5 à 8, vous pouvez également maintenir la banque (5 à 8) que vous souhaitez sélectionner, puis appuyer sur un autre bouton de la banque pour la sélectionner. **2. Effectuez une pression prolongée sur le bouton de destination d'enregistrement PATCH [1] à [8].**
Bouton [CHORUS Ⅰ] Bouton [CHORUS Ⅱ]	Active Ⅰ/Ⅱ désactive l'effet de chorus.
Bouton [DELAY]	Active ou désactive l'effet de delay.
Bouton [MANUAL]	Permet l'émission du son conformément aux réglages actuels des curseurs.
Boutons [60/106]	Bascule entre les sons JUNO-60 et JUNO-106.
Prise EXT CLK IN	Entre un signal d'horloge d'un appareil externe. Vous pouvez faire avancer les étapes du séquenceur en synchronisation avec l'horloge (pulsation) en entrée.

Panneau arrière (connexion de votre équipement)

* Pour éviter tout dysfonctionnement ou une panne de l'appareil, veillez à toujours baisser le volume et à éteindre tous les appareils avant de procéder à des branchements.



A Port Micro USB (⭠)



Utilisez un câble USB 2.0 disponible dans le commerce (A vers micro B) pour connecter ce port à votre ordinateur. Il peut être utilisé pour transférer des données MIDI via USB et des données audio via USB.

Vous devez installer le pilote USB lorsque vous connectez le JU-06A à votre ordinateur. Téléchargez le pilote USB sur le site Web de Roland. Pour plus de détails, reportez-vous au fichier Readme.htm inclus dans le téléchargement.

➡ **https://www.roland.com/support/**

B Bouton [VOLUME]

Ajuste le ton.

C Prise PHONES

Permet de connecter le casque (vendu séparément).

D Prise OUTPUT

Raccordez les enceintes de votre amplificateur ou de votre moniteur à cette prise.

E Prise MIX IN

Prise d'entrée audio. La sortie audio de l'appareil connecté s'effectue depuis la prise OUTPUT et la prise PHONES.



F Port MIDI

Vous pouvez jouer sur le JU-06A en connectant un appareil MIDI avec un câble MIDI disponible dans le commerce.

G Commutateur [POWER]

Permet de mettre l'appareil sous tension/hors tension.

Allumer le JU-06A

* Avant d'allumer ou d'éteindre l'appareil, veillez à toujours baisser le volume. Même si le volume est réglé au minimum, il se peut que vous entendiez un son lors de la mise sous tension ou hors tension. Ce phénomène est toutefois normal et n'est pas un signe de dysfonctionnement.
* Lorsque vous manipulez l'appareil pour le tourner ou l'installer, veillez à ne pas vous coincer les doigts entre la partie amovible et le panneau. Veillez à ce qu'un adulte exerce une surveillance et un accompagnement dans les endroits où des enfants sont présents.
* N'utilisez pas de câble micro USB qui soit conçu uniquement pour charger un appareil. Les câbles de chargement ne peuvent pas transmettre de données.

Utilisation des boutons comme clavier (NOTE)

Vous pouvez jouer en utilisant les touches d'étape [1] à [16] comme clavier sur une octave.

1. **Appuyez sur le bouton KEYBOARD [NOTE] pour l'allumer.**
   Les boutons d'étape [1] à [12] s'allument.
2. **Jouez en appuyant sur les touches d'étape [1] à [12].**
   Vous pouvez utiliser les touches d'étape [13] et [14] pour changer la tessiture du clavier par unité d'une octave.
   Vous pouvez utiliser les touches d'étape [15] et [16] pour choisir entre les modes solo / unisson / poly.

Mode	Explication
SOLO	Joue de manière monophonique.
UNISON	Pour jouer tous les sons à l'unisson.
POLY	Joue de manière polyphonique.

Utilisation de l'arpégiateur

1. **Appuyez sur le bouton ARPEGGIO [ON/OFF] pour l'allumer.**
2. **Utilisez le commutateur [MODE] pour sélectionner le mode arpeggio.**
   UP (ascendant), U&D (ascendant et descendant), DOWN (descendant)
3. **Utilisez le commutateur [RANGE] pour spécifier la plage (octave 1 à 3) dans laquelle l'arpège est joué.**
4. **Utilisez le bouton [RATE] pour spécifier la durée des notes.**
5. **Maintenez plusieurs touches simultanément.**
   Vous pouvez jouer en utilisant cette fonction avec la mémoire d'accord et le bouton [HOLD].
   Vous pouvez également utiliser les touches d'étape pour jouer au clavier. Pour plus d'informations, voir « Utilisation des boutons comme clavier (NOTE) ».

Mémoire d'accord

Voici comment jouer les accords attribués aux touches d'étape [1] à [16].

1. **Appuyez sur le bouton [CHORD] pour l'allumer.**
2. **Appuyez sur une touche.**
   Vous pouvez utiliser le bouton [HOLD] pour que le son continue.
   Vous pouvez également utiliser les touches d'étape comme clavier. Pour plus d'informations, voir « Utilisation des boutons comme clavier (NOTE) ».

Sélection d'une mémoire d'accord

1. **Appuyez sur le bouton [NOTE] pour l'éteindre.**
2. **Maintenez le bouton [CHORD] enfoncé et appuyez sur une touche d'étape [1] (c 1) à [16] (c 16).**

* Vous pouvez également effectuer une sélection en maintenant le bouton [CHORD] enfoncé et en tournant le bouton [VALUE].

Édition d'une mémoire d'accord

1. **Sélectionnez la mémoire d'accord (C 1-C 16) que vous voulez éditer.**
2. **Appuyez sur le bouton [NOTE] pour l'allumer.**
3. **Maintenez le bouton [CHORD] enfoncé et appuyez sur les touches [1] à [14] que vous voulez.**
   Utilisez ces touches pour éditer les réglages de la mémoire d'accord sélectionnée.

Bouton	Explication
[1] à [12]	Spécifiez les notes de l'accord (de Do à Si)
[13], [14]	Change l'octave

Vous pouvez également éditer la mémoire d'accords en maintenant le bouton [CHORD] enfoncé et en appuyant sur les touches du K-25m.

Utilisation du mode séquenceur par étapes

Qu'est-ce qu'un séquenceur par étapes ?

Le séquenceur par étapes (Step Sequencer) vous permet d'entrer une note à chacune des 16 étapes (au maximum), et de lire les notes en boucle.
Vous pouvez modifier le nombre d'étapes entre 1 et 16. Vous pouvez mémoriser jusqu'à 16 étapes.

Boutons d'étape [1] à [16]

En mode séquenceur par étapes, les touches [1] à [16] sont appelées « **touches d'étape** ».



Sélection et lecture de motifs

1. **Maintenez le bouton [START] enfoncé et appuyez sur un bouton de [1] à [16] pour sélectionner un motif.**
   L'affichage indique le numéro du motif.
   * Vous pouvez également sélectionner un motif en maintenant le bouton [START] enfoncé et en tournant le bouton [VALUE].
2. **Appuyez sur le bouton [START] pour démarrer la lecture du motif.**
   Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, le motif est joué ou s'arrête. Vous pouvez également sélectionner le motif suivant lorsqu'un motif est en cours de lecture. Lorsque le motif en cours est terminé, le prochain motif commence.

Changer le tempo

1. **Appuyez sur le bouton SEQUENCER [EDIT] pour l'allumer.**
   L'affichage indique le tempo.
2. **Tournez le bouton [VALUE] pour changer le tempo.**

Activer ou désactiver les étapes

Voici comment spécifier si chaque étape sera jouée.

1. **Appuyez sur le bouton SEQUENCER [EDIT] pour l'allumer.**
2. **Appuyez sur les touches de l'étape [1] à [16] que vous souhaitez activer ou désactiver.**
   Allumé : la note entrée pour l'étape sera jouée.
   Éteint : la note entrée pour l'étape ne sera pas jouée.
   Vous pouvez choisir si désactiver cette étape le met en pause ou fait en sorte que la lecture passe à l'étape suivante (reportez-vous à la section « Paramètres du séquenceur »).

Saisie d'un motif avec progression automatique des étapes (mode de saisie étape par étape)

1. **Maintenez le bouton SEQUENCER [EDIT] enfoncé et appuyez sur le bouton [START].**
   Le bouton d'étape [1] clignote, l'afficheur indique « S 1 », et l'appareil entre en mode de saisie étape par étape.
2. **Appuyez sur le bouton KEYBOARD [NOTE] pour le faire clignoter.**
3. **Utilisez les touches d'étape [1] à [12] pour entrer la hauteur.**
   La valeur de temps de coupure sera 50.
4. **L'étape progresse automatiquement à chaque note jouée.**
   Lorsque vous avez entré 16 étapes, le mode de saisie prend fin.

Si vous utilisez le K-25m

Entrez des notes à l'aide du clavier K-25m au lieu de suivre les étapes 2 à 3.

Entrer ou éditer des notes (NOTE)

1. **Appuyez sur le bouton SEQUENCER [EDIT] pour l'allumer.**
2. **Réglez le commutateur [NOTE/GATE] sur la position « NOTE ».**
3. **Maintenez enfoncée la touche d'étape pour laquelle vous souhaitez entrer une note et utilisez le bouton [VALUE] pour sélectionner le numéro de note.**
   L'écran affiche le numéro de note.

- Vous pouvez également sélectionner un numéro de note en maintenant un numéro d'étape et en jouant une note sur le clavier K-25m.
- En maintenant enfoncées plusieurs touches d'étape et en tournant le bouton [VALUE], vous pouvez entrer le même numéro de note pour toutes les touches que vous maintenez enfoncées.
- Une touche d'étape allumée indique que la note est activée et une touche d'étape éteinte l'absence de note.

Saisie ou édition du temps de coupure (GATE)

1. **Appuyez sur le bouton SEQUENCER [EDIT] pour l'allumer.**
2. **Réglez le commutateur [NOTE/GATE] sur la position « GATE ».**
3. **Tout en maintenant enfoncée la touche d'étape à laquelle vous voulez ajouter une coupure, utilisez le bouton [VALUE] pour sélectionner la durée de coupure.**
   L'affichage indique la valeur.

- En maintenant plusieurs touches d'étape enfoncées et en tournant le bouton [VALUE], vous pouvez entrer le même temps de coupure pour toutes les touches que vous maintenez enfoncées.

Entrer une liaison

1. **Appuyez sur le bouton SEQUENCER [EDIT] pour l'allumer.**
2. **Maintenez enfoncée la touche d'étape pour laquelle vous souhaitez entrer une liaison et appuyez sur le bouton SEQUENCER [EDIT].**
   Vous pouvez également entrer une liaison pour l'étape suivante en appuyant à nouveau sur le bouton SEQUENCER [EDIT].
   Si vous désactivez une touche d'étape, la liaison de cette étape est supprimée.

Sauvegarde

Si vous avez modifié les paramètres, ceux-ci seront perdus si vous mettez l'appareil hors tension ou sélectionnez un autre patch, une autre mémoire d'accords ou un autre motif.
Si vous souhaitez conserver les modifications que vous avez apportées, effectuez l'opération Write.

* Les paramètres KEYBOARD et ARPEGGIO ne sont pas enregistrés.

Sauvegarder un patch

* Si vous modifiez les paramètres du patch, un point décimal apparaît à l'écran.



1. **Appuyez sur le bouton de destination de l'enregistrement BANK [1 (5)] à [4 (8)].**
   Chaque fois que vous appuyez sur le même bouton de banque, vous passez des banques 1 à 4 et 5 à 8. Pour sélectionner les banques 5 à 8, vous pouvez également maintenir la banque (5 à 8) que vous souhaitez sélectionner et appuyer sur un bouton de banque différent.
2. **Effectuez une pression prolongée sur le bouton de destination d'enregistrement PATCH [1] à [8].**
   Lorsque les données sont enregistrées, le voyant clignote.

* Les paramètres KEYBOARD et ARPEGGIO ne sont pas enregistrés dans le patch.

Sauvegarder une mémoire d'accord

* Si vous modifiez les paramètres de la mémoire d'accord, un point décimal apparaît à l'écran.



1. **Appuyez sur le bouton [NOTE] pour l'éteindre.**
2. **Maintenez le bouton [CHORD] enfoncé et appuyez longuement sur une touche d'étape [1] à [16].**
   Lorsque les données sont enregistrées, le voyant clignote.

Sauvegarder un motif

* Si vous modifiez les paramètres du motif, un point décimal apparaît à l'écran.



1. **Maintenez le bouton SEQUENCER [START] enfoncé et appuyez longuement sur une touche d'étape [1] à [16].**
   Lorsque les données sont enregistrées, le voyant clignote.

Édition

Boutons numériques [1] à [16]

En mode d'édition, les 16 boutons numériques présentés sur l'illustration sont appelés touches [1] à [16].



Paramètres de patch

1. **Appuyez sur le bouton SEQUENCER [EDIT] pour l'éteindre.**
2. **Maintenez la touche [MANUAL (16)] enfoncée et sélectionnez un paramètre en appuyant sur l'une des touches numériques indiquées dans le tableau suivant.**
3. **Utilisez le bouton [VALUE] pour éditer la valeur.**
4. **Appuyez à nouveau sur la touche [MANUAL (16)] pour quitter l'édition des paramètres de patch.**

Bouton	Paramètre	Valeur/Explication
[1]	Portamento Switch	Modifie fluidement la hauteur de la note jouée en premier vers la note jouée suivante. OFF, On
[2]	Portamento Time	Règle le temps que prend le changement de hauteur du portamento. 0–255
[3]	Bend Range	Spécifie la plage de variation de ton en demi-tons. OFF, 1–24
[4]	Tempo Sync	Synchronise le RATE du LFO ou le TIME du DELAY sur le tempo. OFF, On
[5]	LFO waveform	Permet de sélectionner la forme d'onde du LFO. tri (onde triangulaire), Sqr (onde carrée), SAW1 (onde en dents de scie 1), SAW2 (onde en dents de scie 2), Sin (onde sinusoïdale), rnd1 (onde aléatoire 1), rnd2 (onde aléatoire 2)
[6]	LFO Key Trigger	Spécifie si le cycle du LFO est aligné sur le moment auquel vous jouez la touche (on) ou non (off). OFF, On

* Enregistré en tant que paramètre de patch.

Paramètres de delay

1. **Appuyez sur le bouton SEQUENCER [EDIT] pour l'éteindre.**
2. **Maintenez la touche [DELAY (15)] enfoncée et sélectionnez un paramètre en appuyant sur l'une des touches numériques présentées dans le tableau suivant.**
3. **Utilisez le bouton [VALUE] pour éditer la valeur.**
4. **Appuyez à nouveau sur la touche [DELAY (15)] pour quitter l'édition des paramètres de delay.**

Bouton	Paramètre	Valeur/Explication
[1]	Delay Level	Permet de régler le volume du son avec effet delay. 0– 15
[2]	Delay Time	Permet de régler la durée de l'effet delay (le retard dans la production de son). 0– 15
[3]	Delay Feedback	Règle le niveau de retour (répétitions du delay). 0– 15

* Enregistré en tant que paramètre de patch.

Réglages du séquenceur

1. **Maintenez le bouton SEQUENCER [EDIT] enfoncé et sélectionnez un paramètre en appuyant sur l'une des touches numériques indiquées dans le tableau suivant.**
2. **Utilisez le bouton [VALUE] pour éditer la valeur.**
3. **Appuyez à nouveau sur le bouton SEQUENCER [EDIT] pour quitter l'édition des paramètres du séquenceur.**

Bouton	Paramètre	Valeur/Explication
[1]	Shuffle	Ajuste la durée des notes pour les étapes de numéro pair. -50–50
[2]	Step Order Type	Spécifie le mode de lecture du séquenceur étape par étape. nOr (normal) : joue en avant depuis la première étape. EOr (inversion paires/impaires) : échange les étapes paires avec les étapes impaires pendant la lecture. Odd (impaires uniquement) : joue les étapes impaires les unes après les autres depuis le début. EUn (paires uniquement) : joue les étapes paires les unes après les autres depuis le début. O-E (impaires uniquement → paires uniquement) : joue les étapes impaires les unes après les autres depuis le début et, après avoir atteint la dernière étape, joue les étapes paires les unes après les autres depuis le début. E-O (paires uniquement → impaires uniquement) : joue les étapes paires les unes après les autres depuis le début et, après avoir atteint la dernière étape, joue les étapes impaires les unes après les autres depuis le début. rnd (aléatoire) : joue les étapes de façon aléatoire.
[3]	Off Step Mode	Spécifie comment les étapes désactivées seront lues. rSt (pause) : joue une pause. SKP (sauter) : passez à l'étape suivante sans la jouer.
[5]	Last Step	Spécifie le nombre d'étapes qui sont jouées. L 1 (1step) –L 16 (16step)

Bouton	Paramètre	Valeur/Explication
[6]	Échelle	Spécifie la durée de note (échelle) de chaque étape. 2t (triolet de blanches), 4 (noire), 4t (triolet de noires), 8 (croche), 8t (triolet de croches), 16 (double croche), 16t (triolet de doubles croches), 32 (triple croche)

* Les paramètres Shuffle, Step Order Type et Off Step Mode reprennent leurs valeurs par défaut à la mise hors tension.
* Les derniers paramètres Step et Scale sont enregistrés en tant que paramètres de motif.

Réglages système

1. **Maintenez le bouton ARPEGGIO [ON/OFF] enfoncé et sélectionnez un paramètre en appuyant sur l'une des touches numériques indiquées dans le tableau suivant.**
2. **Utilisez le bouton [VALUE] pour sélectionner la valeur.**
3. **Appuyez à nouveau sur le bouton ARPEGGIO [ON/OFF] pour confirmer la valeur et quitter les réglages du système.**

Bouton	Paramètre	Valeur	Explication
[1]	Master Tune	433–448 Hz	Permet de spécifier la fréquence de référence. Par défaut : 440 Hz
[2]	MIDI Channel	1– 16	Permet de spécifier le canal de transmission/réception MIDI (1–16). Par défaut : 1 ch
[3]	MIDI Clock Source	At (AUTO)	Si l'horloge MIDI est en entrée par le connecteur MIDI IN ou le port USB, le JU-06A synchronise automatiquement son tempo sur l'horloge MIDI (réglage par défaut).
		int (INTERNE)	Le JU-06A fonctionne au tempo spécifié sur l'appareil lui-même. Choisissez le réglage « INTERNAL » si vous ne souhaitez pas le synchroniser sur un appareil externe.
		mid (MIDI)	Synchronise toujours avec l'horloge MIDI reçue du connecteur MIDI IN.
		usb (USB)	Synchronise toujours avec l'horloge MIDI reçue du port USB.
[4]	Transpose *1	-6–5	Transpose la tessiture du clavier par demi-tons. Par défaut : 0
[5]	Key Velocity *1	Spécifie la manière dont le moteur sonore répond aux données de vélocité (la force avec laquelle vous jouez une note). * Ce réglage s'applique également à la sortie MIDI lorsque vous jouez sur le K-25m.	
		tch (TOUCHER)	Le moteur sonore répond aux données de vélocité.
		64	Quelle que soit la vélocité, le moteur sonore fonctionne toujours avec une valeur fixe (64 ou 127). Par défaut : 127
		127	

[6]	Velocity Curve *1	Permet de régler le toucher du clavier.	
		LHt (Léger)	Permet de régler le clavier sur un toucher léger.
		MEd (Moyen)	Paramètre de toucher standard du clavier (valeur par défaut).
		HUY (Lourd)	Permet de régler le clavier sur un toucher lourd.
[7]	Auto Off	OFF (OFF)	L'appareil ne se met pas automatiquement hors tension.
		30 (30 min)	L'appareil s'éteint automatiquement après 30 minutes (valeur par défaut). La fonction Auto Off n'est pas activée en cas de connexion USB.
[8]	LED DEMO	OFF (OFF) 1 (1 min) 3 (3 min) 10 (10 min)	Spécifie la durée (en minutes) jusqu'à ce que LED DEMO s'affiche. Par défaut : 3 min
[9]	Chain Mode	Bien que le JU-06A soit en mode polyphonique à quatre notes, vous pouvez augmenter la polyphonie en utilisant un câble MIDI pour connecter deux unités JU-06A ou plus et en activant le mode Chain. 	
		OFF (OFF)	Si le mode Chain est activé, la cinquième voix et les notes suivantes sont transmises par le connecteur MIDI OUT. Par défaut : OFF
		On (ON)	
[10]	Chorus Noise	OFF (BRUIT OFF) HLF (MOITIÉ) OrG (ORIGINAL)	Spécifie la quantité de bruit lorsque le chorus est activé. OrG (ORIGINAL) reproduit le bruit du chorus du JUNO d'origine (valeur par défaut).
[11]	Control Change Output Mode	OFF (OFF) uSb (USB) MId (MIDI) ALL (USB et MIDI)	Spécifie la destination de sortie des messages MIDI transmis lorsque vous modifiez les paramètres de patch (ou utilisez le panneau). Par défaut : USB
[12]	Arpeggio Style	1 (Type 1) 2 (Type 2)	Spécifie comment l'arpège est joué. 1 (Type 1) reproduit l'arpège du JUNO-60 d'origine (valeur par défaut).

*1 Uniquement en cas d'utilisation du clavier K-25m (vendue séparément)

Rétablissement des réglages d'usine (Factory Reset)

Cette section explique comment rétablir les paramètres d'usine du JU-06A.

1. **Tout en maintenant enfoncé le bouton BANK [1], mettez l'appareil sous tension.**
   Le bouton ARPEGGIO [ON/OFF] clignote.
   Si vous décidez de ne pas rétablir les paramètres d'usine, mettez l'appareil hors tension.
2. **Appuyez sur le bouton ARPEGGIO [ON/OFF] pour rétablir les paramètres d'usine.**
3. **Lorsque tous les boutons clignotent, mettez le JU-06A hors tension, puis à nouveau sous tension.**

Sauvegarde et restauration des données

Sauvegarde

1. **Connectez votre ordinateur au port USB du JU-06A au moyen d'un câble USB.**
2. **Tout en maintenant enfoncé le bouton BANK [2], mettez l'appareil sous tension.**
   Il faut environ 20 secondes pour préparer le disque.
3. **Ouvrez le disque « JU-06A » sur votre ordinateur.**
   Les fichiers de sauvegarde se trouvent dans le dossier « BACKUP » du disque « JU-06A ».
4. **Copiez les fichiers de sauvegarde sur votre ordinateur.**
5. **Une fois la copie terminée, éjectez le lecteur USB.**

Windows 8/7

Faites un clic droit sur l'icône « JU-06A » dans « Poste de travail » et sélectionnez « Éjecter ».

Mac OS

Faites glisser l'icône « JU-06A » vers l'icône Corbeille sur le Dock.

6. **Mettez le JU-06A hors tension.**

Restauration

1. **Comme décrit dans la procédure des étapes 1 à 3 de « Sauvegarde », ouvrez le disque « JU-06A » sur votre ordinateur.**
2. **Copiez les fichiers de sauvegarde du JU-06A dans le dossier « RESTORE » du disque « JU-06A ».**
3. **Une fois la copie terminée, éjectez le lecteur USB puis appuyez sur le bouton ARPEGGIO [ON/OFF].**
4. **Une fois que les voyants LED ont fini de clignoter, mettez l'appareil hors tension.**

Restauration

1. **Comme décrit dans la procédure des étapes 1 à 3 de « Sauvegarde », ouvrez le disque « JU-06A » sur votre ordinateur.**
2. **Copiez les fichiers de sauvegarde du JU-06A dans le dossier « RESTORE » du disque « JU-06A ».**
3. **Une fois la copie terminée, éjectez le lecteur USB puis appuyez sur le bouton ARPEGGIO [ON/OFF].**
4. **Une fois que les voyants LED ont fini de clignoter, mettez l'appareil hors tension.**

Mode de fonctionnement sur pile fixe

Ce mode fait fonctionner l'unité sur piles sans basculer sur l'alimentation du USB, même lorsque le port USB est connecté.

Cela vous permet d'utiliser l'appareil même avec un port USB non alimenté.

1. **Tout en maintenant enfoncé le bouton PATCH [1], mettez l'appareil sous tension.**

* Si vous manipulez les piles incorrectement, il peut se produire une explosion ou une fuite de liquide. Veillez à respecter scrupuleusement toutes les consignes relatives aux piles qui se trouvent dans les documents « CONSIGNES DE SÉCURITÉ » et « REMARQUES IMPORTANTES » (dépliant « CONSIGNES DE SÉCURITÉ »).

Mode surface de contrôle

Permet à l'unité de fonctionner comme une surface de contrôle. Le JU-06A ne produit pas de son.

1. **Tout en maintenant enfoncé le bouton PATCH [8], mettez l'appareil sous tension.**

Spécifications principales

Roland JU-06A : SOUND MODULE

Polyphonie maximum	4 voix
Alimentation électrique	Piles rechargeables Ni-MH (AA, HR6) x 4, piles alcalines (AA, LR6) x 4, Alimentation par bus USB
Consommation	500 mA (alimenté en USB)
Dimensions	300 (L) x 128 (P) x 49 (H) mm
Poids	995 g (piles comprises)
Accessoires	Mode d'emploi, dépliant « CONSIGNES DE SÉCURITÉ », piles alcalines (AA, LR6) x 4
Options	Clavier : K-25m Boîtier d'accueil : DK-01

* Ce document décrit les spécifications du produit au moment de sa publication. Pour les informations les plus récentes, consultez le site Web Roland.