Roland®

JX-305 groovesynth

Prise en main

Avant d'utiliser cette unité, lisez soigneusement les sections intitulées : "INSTRUCTIONS DE SECURITÉ IMPORTANTES", "CONSIGNES DE SECURITE" et "REMARQUES IMPORTANTES" (p. 2, 3, 9 du mode d'emploi). Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de l'unité. De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvelle unité, le guide prise en main et le mode d'emploi doivent être lus dans leur totalité. Ils doivent ensuite être conservés à disposition pour référence ultérieure.

Introduction

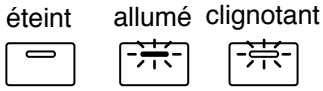
Merci et félicitations pour votre choix du Groovesynth JX-305 Roland.
Le JX-305 est un clavier qui dispose d'un puissant moteur de synthèse sonore et d'un séquenceur aux excellentes possibilités en temps réel.
Il devrait facilement devenir votre seul instrument nécessaire pour couvrir une grande variété d'activités — de la composition à la prestation en direct sur scène.
Pour tirer pleinement parti des fonctions du JX-305 et vous assurer un fonctionnement sans problème, veuillez lire attentivement ce manuel

Comment utiliser les manuels

La documentation accompagnant le JX-305 est constituée de deux manuels : "Prise en main" et "Mode d'emploi". De façon à clairement présenter les informations, ces manuels utilisent les conventions suivantes.

- Les noms de boutons sont présentés entre crochets : [STOP/PLAY].
- Les indications telles que PAGE [<] [>] signifient que vous pouvez presser l'un ou l'autre des boutons.
- Les paragraphes commençant par une astérisque (*) apportent des informations supplémentaires dont il vous faudra tenir compte.
- Les pages de référence dans le texte sont données comme ceci : (p. **).

Le statut éteint/allumé/clignotant d'un indicateur est illustré comme suit.



Comment utiliser le manuel de prise en main

En utilisant les explications fournies dans le manuel de prise en main, même les débutants peuvent immédiatement tirer parti du JX-305. Le JX-305 contient une riche gamme de fonctionnalités, aussi, une fois que vous avez lu ce manuel, vous pouvez vous référer au mode d'emploi pour une explication plus détaillée.

* Tous les noms de produit mentionnés dans ce document sont des marques de fabrique ou des marques déposées de leur propriétaire respectif.

Copyright © 1998 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission écrite de ROLAND CORPORATION.

Sommaire

Connexions 3

Mise sous tension 5

- Mise hors tension 5
- Retour aux réglages d'usine (Factory Preset) 6

Organisation interne du JX-305 8

Ecoute des morceaux de démonstration 9

Reproduction d'un pattern 10

- Données musicales reproduites par le séquenceur (Patterns) 10
- Sélection d'un pattern 10
- Coupure de la reproduction d'une partie spécifique (Part Mute/Rhythm Mute) 12
- Réglage du volume et du panoramique pour chaque instrument (Part Mixer) 14
- Emploi de la transposition en temps réel pour transposer un pattern 16
- Emploi de Play Quantize pour modifier le groove d'un pattern 17

Jouer différents sons 18

- Sélection et reproduction d'un son (Patch) 18
- Reproduction d'un kit rythmique 20
- Ecoute des sons traités par effet (Audition) 22

Emploi des boutons pour modifier le son (modification en temps réel) 23

- Emploi de la fréquence de coupure (Cutoff) pour modifier la brillance 23
- Emploi de "Resonance" pour ajouter du caractère au son 24
- Emploi de "LFO1" pour moduler le son 25

Applications d'effets au son (Effets) 27

- Commuter On/Off les effets 27
- Emploi de reverb pour apporter de la profondeur au son 28
  - Emploi de “Delay” pour ajouter un effet d'écho 29
  - Emploi du multi-effet pour appliquer différents types d'effet 31
- Sélection du type de multi-effet 33

Jeu d'un accord pour déclencher des arpèges (Arpégiateur) 34

Reproduction de phrase par une touche (RPS) 36

- Reproduction d'une phrase 36
- Reproduction continue d'une phrase (maintien de RPS ou RPS Hold) 38

Modification simultanée de la hauteur et du tempo d'un pattern (Turntable) 39

Jeu de deux sons sur le clavier 40

- Superposition de deux sons sur le clavier (Dual) 40
- Jeu de deux sons différents en main gauche et main droite (Split) 41

Création d'un pattern 43

- Avant de commencer à enregistrer 44
- Enregistrement de la batterie 45
- Enregistrement de la basse et des accords 49
- Enregistrement des arpèges 52
- Effacement de données indésirables 54
- Enregistrement de ligne principale (solo ou Lead) 54
- Quelques touches finales 57
- Sauvegarde du pattern 58

Combiner des patterns fréquemment utilisés (Pattern Set) 60

- Renommer un pattern 60
- Enregistrer des patterns pour être renommés 61
- Sauvegarde d'un pattern set 63

Reproduction d'un morceau 65

Création d'un morceau 66

- Sauvegarde d'un morceau 68

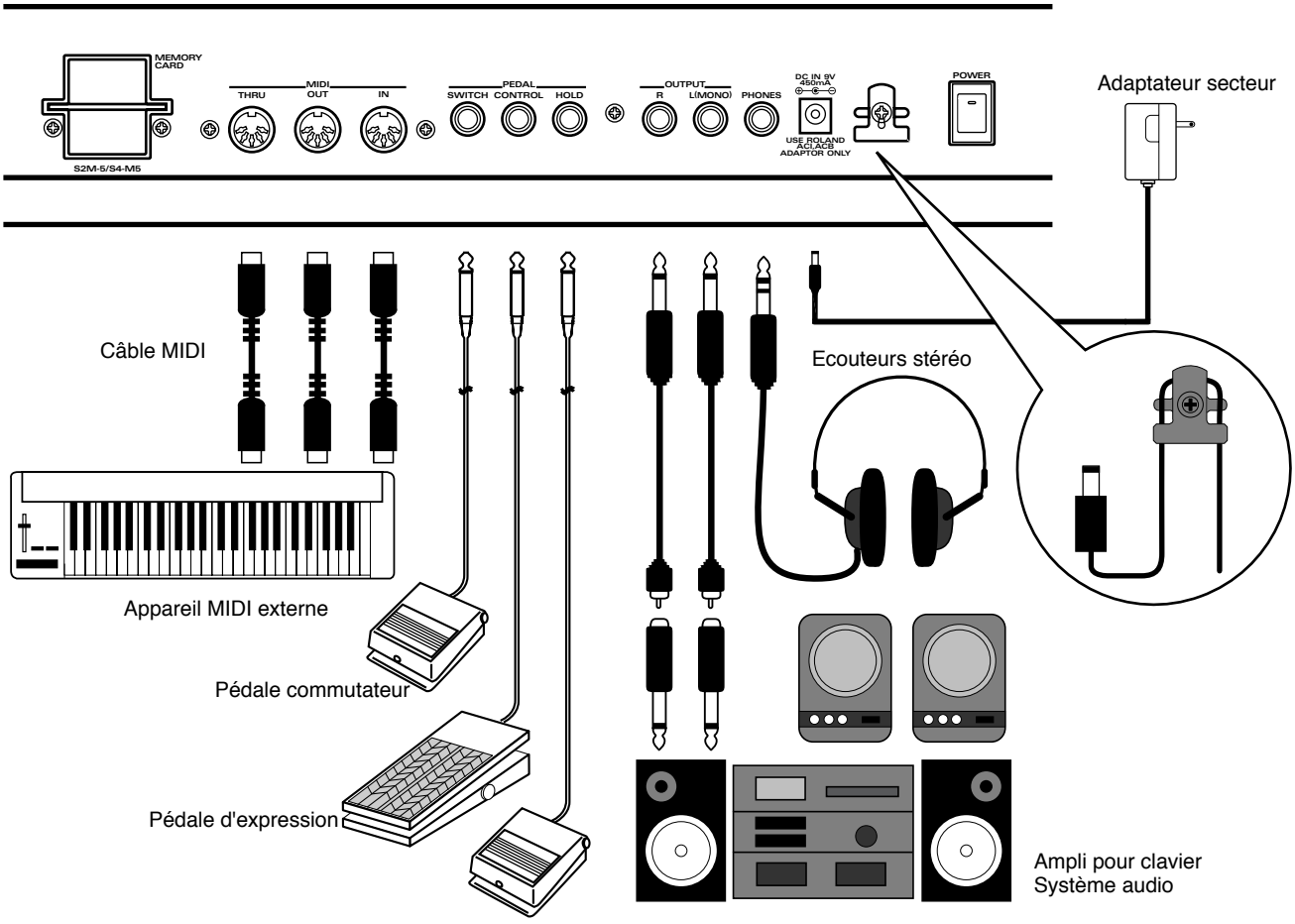
Biographie des compositeurs de morceaux de démonstration/patterns 70

Connexions

Le JX-305 ne contient ni amplificateur, ni enceinte. Pour entendre le son, vous devez vous procurer un ampli pour clavier, une chaîne stéréo ou des écouteurs. Référez-vous au schéma suivant et connectez le JX-305 et vos autres appareils.

NOTE

Câbles audio, câbles MIDI, écouteurs et pédales commutateurs ne sont pas fournis. Ils peuvent être acquis séparément chez votre revendeur.



1 **Avant de connecter quoi que ce soit, assurez-vous que tous vos appareils sont éteints.**

NOTE

Pour prévenir tout mauvais fonctionnement et/ou dommage causé aux enceintes ou autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire toute connexion.

2 **Connectez l'adaptateur secteur fourni au JX-305.**

NOTE

Pour prévenir l'interruption inopinée d'alimentation de votre unité (si la fiche venait à accidentellement à se débrancher), et pour éviter toute contraiente excessive à la prise de l'adaptateur secteur, enroulez le cordon de celui-ci autour du crochet prévu à cet effet comme représenté dans le schéma ci-dessus.

3 **Branchez l'adaptateur secteur dans une prise secteur murale.**

4 Connectez les câbles audio et câbles MIDI comme indiqué dans l'illustration.

Si nécessaire, connectez des écouteurs, une pédale commutateur ou une pédale d'expression.

NOTE *Pour tirer pleinement parti du son du JX-305, nous vous recommandons de l'écouter en stéréo. Si vous utilisez un système mono, veillez à le relier à la prise de sortie OUTPUT L (MONO).*

Mise sous tension

1 **Avant de mettre sous tension, assurez-vous des points suivants.**

- Les connexions avec les appareils externes doivent avoir été faites correctement.
- Les commandes de volume de la JX-305 et du système d'amplification connecté doivent être à leur position la plus basse.

NOTE

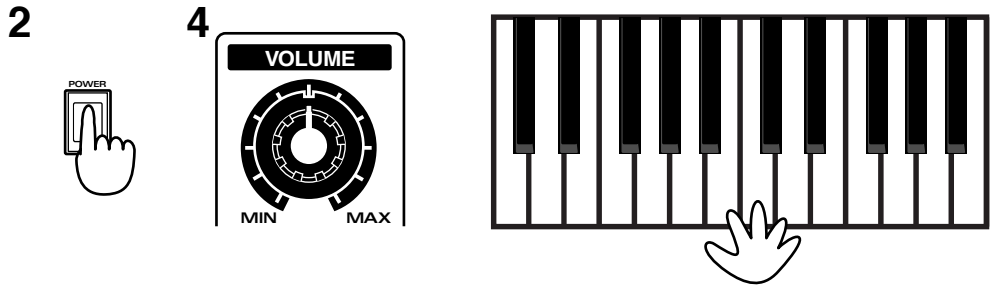
Une fois les connexions terminées (p.3), allumez vos différents appareils dans l'ordre spécifié. En les allumant dans un ordre différent, vous risquez d'entraîner des mauvais fonctionnements et/ou dommages aux enceintes et autres appareils.

Assurez-vous toujours d'avoir baissé le niveau de volume avant de mettre sous tension. Même avec le volume complètement baissé, vous pouvez toujours cependant entendre un peu de son à la mise sous tension, mais cela est normal et n'indique pas un mauvais fonctionnement.

2 **Enfoncez le commutateur [POWER] situé en face arrière du JX-305.**

NOTE

Cette unité est dotée d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après la mise sous tension est donc nécessaire avant que l'unité ne fonctionne correctement.



3 **Mettez sous tension l'ampli connecté ou équivalent.**

4 **Tout en jouant sur le clavier, tournez le potentiomètre [VOLUME] pour ajuster le volume.**

Réglez le volume de votre système d'amplification à un niveau approprié.

Mise hors tension

1 **Avant d'éteindre, assurez-vous des points suivants :**

- Les commandes de volume du JX-305 et du système d'amplification connecté sont toutes abaissées au minimum.

2 **Eteignez le système d'amplification connecté.**

3 **Désenclanchez le commutateur [POWER] du JX-305.**

Retour aux réglages d'usine (Factory Preset)

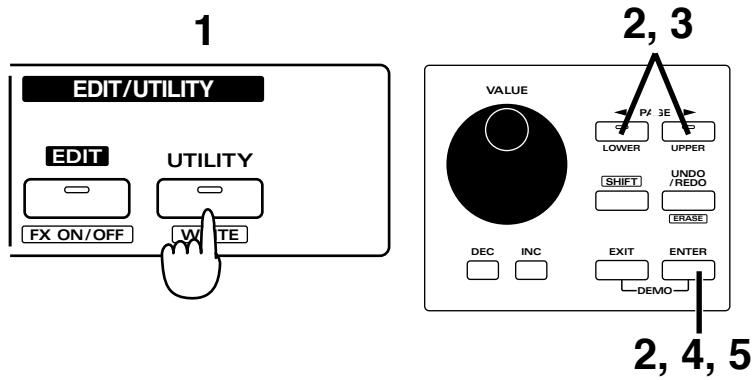
Si vous désirez retrouver les réglages de son et les données de pattern tels que lorsque votre appareil est sorti d'usine, utilisez la procédure Factory Preset (programmation d'usine). Vous pouvez restaurer tous les réglages d'un seul coup ou bien choisir de ne restaurer qu'un type spécifique – que ce soient les réglages de patch ou les réglages de système.

NOTE

Si le JX-305 contient des données importantes que vous désirez conserver, utilisez la procédure de sauvegarde globale (Bulk Dump) pour sauvegarder ces données dans un séquenceur MIDI externe ou un appareil identique; ou bien utilisez la procédure de sauvegarde utilisateur (User Backup) pour sauvegarder les données sur une carte mémoire.

MEMO

☞ "Sauvegarde de données de pattern et de patch dans un séquenceur externe (Bulk Dump)" (Mode d'emploi; p. 176)
☞ "Sauvegarde de tous les réglages internes sur une carte (User Backup)" (Mode d'emploi; p. 160)



1 **Pressez [UTILITY].**

L'indicateur s'allume.

2 **Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "FACTORY PRESET" et pressez [ENTER].**

```
UTILITY:
FACTORY PRESET+→
```

3 **Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner le type de données que vous désirez ramener comme à la sortie d'usine.**

```
FACTORY PRESET:
            ALL +
```

Les trois types suivants peuvent être sélectionnés:

ALL: Tous les réglages internes seront restaurés tels qu'à la sortie d'usine.

PATCH: Les patches User de la mémoire interne seront restaurés tels qu'à la sortie d'usine.

SYSTEM: Les réglages système seront restaurés tels qu'à la sortie d'usine.

Si vous pressez [UTILITY] une fois encore, vous retournerez à l'écran normal (où le pattern P:A11 est sélectionné).
Si vous pressez [EXIT] vous retournez à l'affichage précédent

4 **Pressez [ENTER].**

L'écran d'exécution apparaîtra dans l'afficheur ("Are you sure ?" signifiant "Etes-vous sûr ?")



5 **Pressez [ENTER] une fois encore et la procédure de retour aux réglages d'usine sera exécutée.**

Durant l'exécution de cette procédure, l'écran suivant apparaît.



Dès que la restauration des réglages d'usine a été effectuée, l'affichage normal ré-apparaît automatiquement.

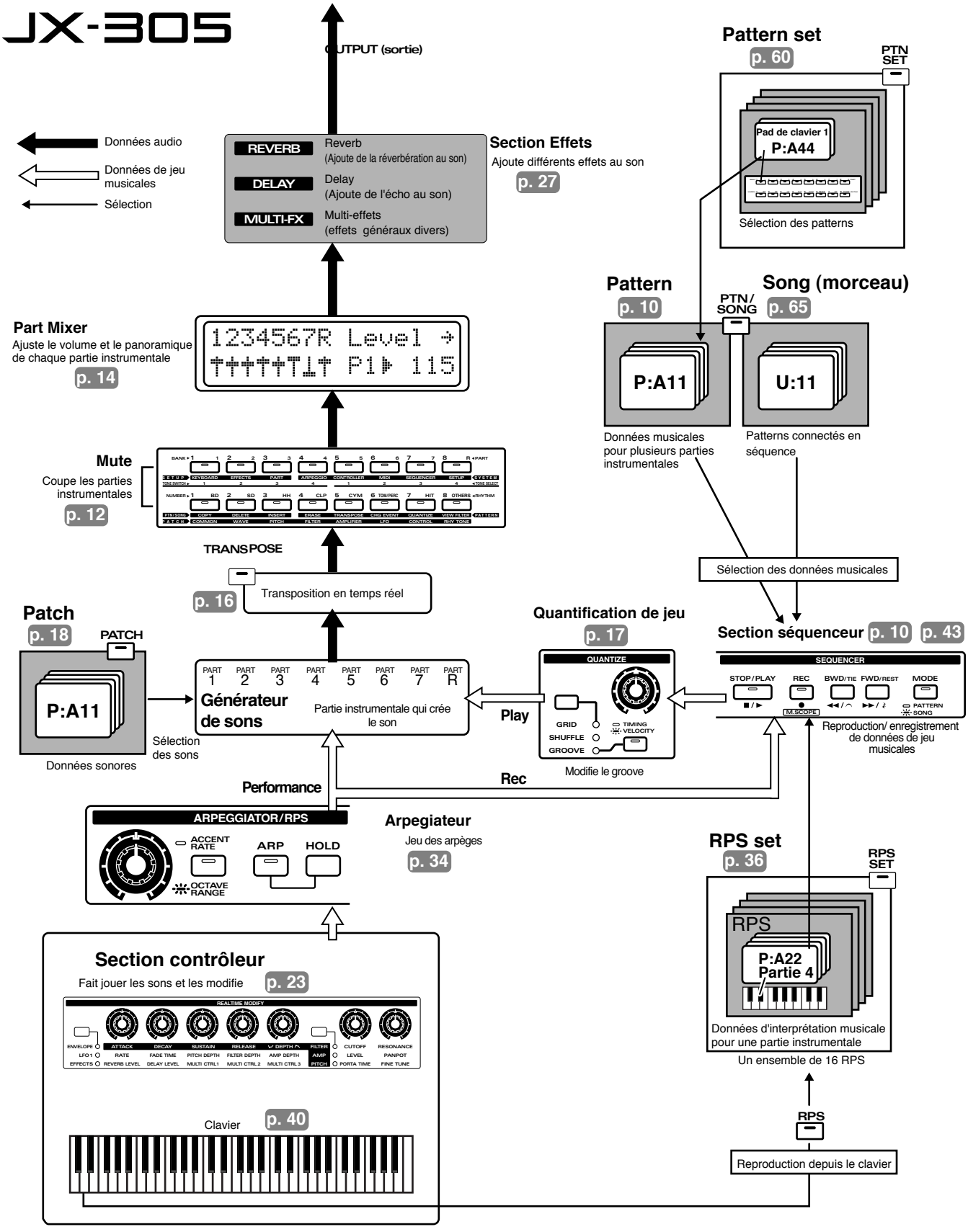
NOTE

Si vous avez sélectionné "ALL" et exécuté la procédure Factory Preset, il faudra approximativement une minute pour traiter cette procédure.

Une fois que vous avez exécuté la procédure Factory Preset, vous ne devez pas éteindre l'appareil tant que l'affichage normal n'est pas ré-apparu.

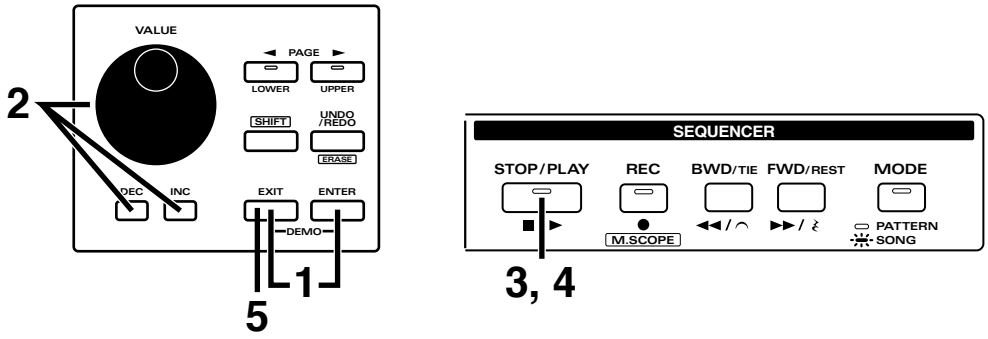
Organisation interne du JX-305

Cette illustration devrait vous aider à mieux comprendre le rôle de chaque section du JX-305. Les trajets suivis par les différents signaux sont représentés par les flèches.



Ecoute des morceaux de démonstration

D'abord, essayons d'écouter quelques morceaux de démonstration qui exploitent les patterns et sons de haute qualité du JX-305.



---

1 **Pressez simultanément [EXIT] et [ENTER].**

Vous devez maintenant être en page de reproduction de démo (Demo Play), dans laquelle l'afficheur indique le numéro du morceau de démo et le nom du morceau.

---

2 **Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionnez la démonstration que vous désirez entendre.**

1: A mixture	Copyright © 1998 Idecs Music Software Composed by Katsumi Nagae
2: Psy Trance	Copyright © 1997 Roland Corporation
3: NU-NRG	Copyright © 1997 Roland Corporation
4: Detroit Techno	Copyright © 1997 Roland Corporation
5: Industrial	Copyright © 1997 Roland Corporation
6: Drum'n'Bass	Copyright © 1997 Roland Corporation
7: Hip Hop	Copyright © 1997 Roland Corporation
8: House	Copyright © 1997 Roland Corporation

---

3 **Pressez [STOP/PLAY] et la démonstration commencera à jouer.**

Un son de type bruit peut être entendu quand 7: Hip Hop est sélectionné, mais ce n'est pas un mauvais fonctionnement.

---

4 **Pour stopper le morceau de démonstration, pressez[STOP/PLAY].**

---

5 **Pour quitter la page Demo Song, pressez [EXIT].**

NOTE

Tous droits réservés. L'utilisation non autorisée de ces éléments pour des buts autres que l'écoute privée et personnelle est une violation des lois en vigueur.

Aucune donnée concernant la musique reproduite n'est émise par la MIDI OUT.

MEMO

Biographie des compositeurs des morceaux de démonstration et des patterns...

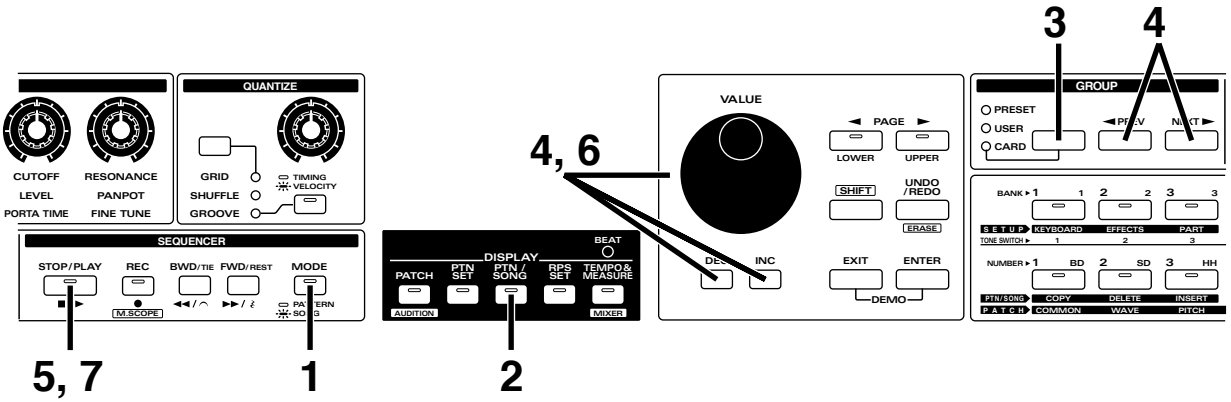
☞ "Biographie des compositeurs de démonstrations/patterns" (p. 70)

Reproduction d'un pattern

Données musicales reproduites par le séquenceur (patterns)

Sur le JX-305, un "pattern" se réfère à des données musicales de différents genres qui sont reproduites par le séquenceur. Le JX-305 contient de nombeux patterns pré-programmés (preset). En changeant simplement de pattern, vous pouvez obtenir toute une variété d'interprétations. Essayez de reproduire certaines phrases et voyez comment elles sonnent.

Sélection d'un pattern

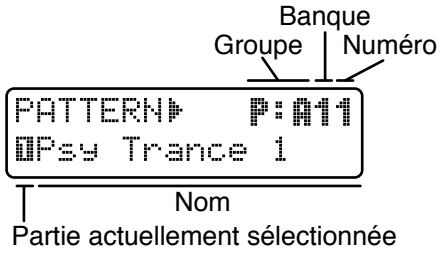


1 **En section SEQUENCER, assirez-vous que l'indicateur [MODE] est éteint.**

S'il est allumé, pressez [MODE] pour l'éteindre.

2 **Pressez [PTN/SONG] en section DISPLAY (afficheur).**

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la banque (1-8), le numéro (1-8) et le nom du pattern actuellement sélectionné.



3 **En sectionGROUP, pressez [PRESET/USER/CARD] plusieurs fois pour sélectionner "PRESET."**

NOTE *Le groupe CARD ne peut être sélectionné que si une carte mémoire optionnelle est sélectionnée.*

4 **Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le pattern**

En pressant [<PREV] [NEXT>], vous pouvez changer les groupes A–L.

5 **Pressez [PLAY] pour commencer la reproduction du pattern.**

6 **Pendant que le pattern joue, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le pattern qui jouera ensuite.**

Vous pouvez également utiliser [<PREV] [NEXT>] pour ne changer que le groupe. L'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du nouveau pattern sélectionné. Lorsque le pattern actuellement reproduit est terminé, la reproduction se poursuit avec le pattern sélectionné ensuite. Poursuivez, sélectionnez et faites reproduire différents patterns.

NOTE *Certains patterns P:E33 et suivants ne contiennent qu'une mesure. Pour ces patterns, il peut ne pas toujours être possible de sélectionner le pattern suivant durant la reproduction. Dans ce cas, vous pouvez soit sauter le pattern avant de sélectionner le suivant, soit tenir enfoncé [SHIFT] et utiliser PAGE [<] [>] pour sélectionner le pattern.*

NOTE *Lorsque le pattern change ou lorsqu'il est proche de se répéter, l'affichage suivant apparaît pour vous le rappeler. Durant cette période, il n'est pas possible de sélectionner un nouveau pattern.*



Pattern actuel Pattern suivant

7 **Pour stopper la reproduction de pattern, pressez [STOP/PLAY].**

MEMO **Pour en savoir plus sur les patterns ...**
☞ "Reproduction de pattern" (Mode d'emploi; p. 30)
Pour changer le tempo de reproduction d'un pattern...
☞ "Réglage du tempo" (Mode d'emploi; p. 31)
Pour voir une liste des patterns disponibles ...
☞ "Liste des patterns preset" (Mode d'emploi; p. 204)

Changement instantané des patterns

En maintenant [SHIFT] et en pressant PAGE [<] [>] pendant qu'un pattern est reproduit, vous pouvez passer immédiatement au pattern précédent ou suivant. Comme dans ce cas, le pattern sera reproduit au tempo optimal qui est le sien, c'est une méthode pratique pour écouter à la suite les patterns.

Modification rapide d'une valeur

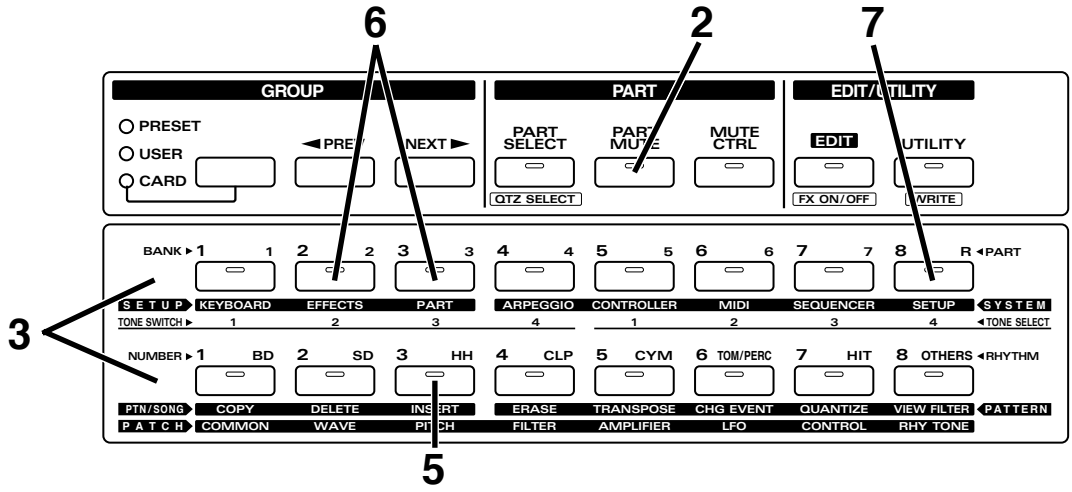
Lorsque vous sélectionnez un numéro de pattern, vous pouvez tenir enfoncé [SHIFT] et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour changer les valeurs de 10 en 10. C'est pratique lorsque vous désirez rapidement sélectionner un pattern. Cette fonction peut également être utilisée lorsque vous sélectionnez des patches ou lorsque vous modifiez des valeurs de paramètre.

Saut de catégorie

Lorsque vous sélectionnez les patterns preset quand la reproduction de pattern est stoppée, vous pouvez tenir enfoncé [SHIFT] pour ne sélectionner que les patterns présents au début de chaque catégorie. Cette fonction peut également servir à la sélection de patches preset.

Coupure de la reproduction d'une partie spécifique (Part Mute/Rhythm Mute)

Le JX-305 a huit "parties" instrumentales qui servent à la reproduction des patterns. Chacune de ces "parties" correspond à un musicien, ce qui vous donne accès à un groupe de huit membres. Dans ces huit parties, vous pouvez temporairement couper (rendre silencieuses) les parties indésirables, et ainsi modifier la structure du pattern. En modifiant l'instrumentation en temps réel, un même pattern peut donc être reproduit avec des sensations différentes. Essayez de changer la constitution d'un pattern pour apporter de la variété à votre interprétation.

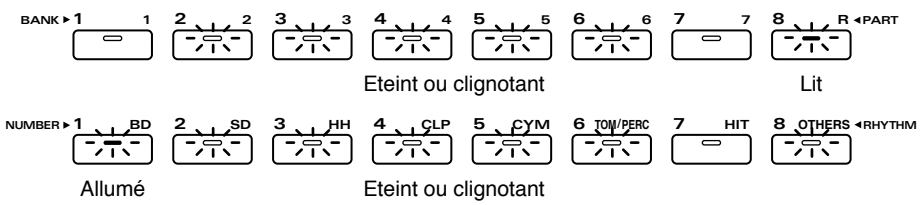


1 **Sélectionnez le pattern P:D23 (p. 10).**

2 **Pressez [PART MUTE].**

L'indicateur s'allumera et vous pourrez utiliser les boutons PART [1]–[R] pour couper chaque partie et RHYTHM [BD]–[OTHERS] pour couper chaque groupe rythmique dans la partie rythmique.
Les indicateurs PART [1]–[R] et RHYTHM [BD]–[OTHERS] indiqueront le statut actuel de la partie.
Clignotant : Les données d'interprétation musicale sont coupées.
Allumé : Les données d'interprétation musicale ne sont pas coupées.
Eteint : Il n'existe pas de données d'interprétation musicale.

3 **Pressez tous les boutons allumés excepté pour [R] et [BD], pour obtenir le statut suivant.**



4 **Pressez [STOP/PLAY].**

Le pattern ne sera reproduit qu'avec la grosse caisse de la partie rythmique.

5 **Pressez RHYTHM [HH] au début de la mesure.**

L'indicateur s'allumera et la charleston commencera à jouer en plus du son de grosse caisse.

6 **De la même façon, pressez [2] et [3].**

Les indicateurs s'allumeront et le synthé basse (partie2) et l'accompagnement en accord (partie 3) seront ajoutés.

7 **Pressez PART [R].**

L'indicateur commencera à clignoter et la totalité de la partie rythmique sera coupée. En poursuivant de cette façon, essayez de commuter On/Off les autres instruments ou instruments rythmiques. En faisant simplement varier l'ordre de coupure et les combinaisons, vous pouvez créer toute une gamme de variations.

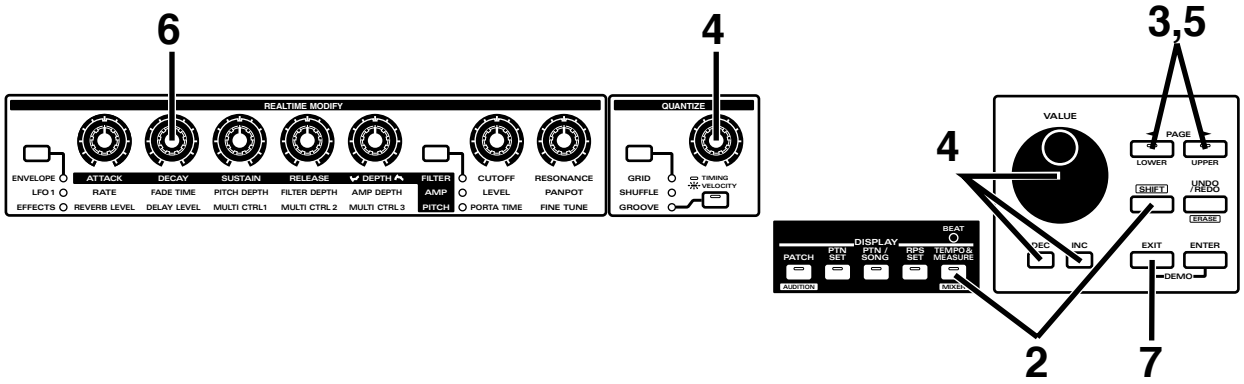
MEMO

Pour en savoir plus sur la coupure de partie de pattern...

☞ "Coupure une partie spécifique (Part Mute/Rhythm Mute)" (Mode d'emploi; p. 32)

Réglage du volume et du panoramique pour chaque instrument (Part Mixer ou mixeur de partie)

Ensuite, essayez d'utiliser les huits curseurs situés au centre de la façade pour ajuster les réglages de chaque partie instrumentale.



1 **Sélectionnez le pattern P:A21 et faites le reproduire (p. 10).**

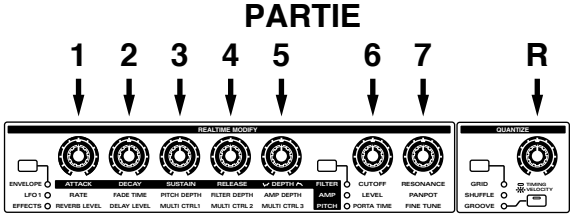
2 **Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER].**

L'indicateur clignotera et la page Part Mixer apparaîtra dans l'afficheur.

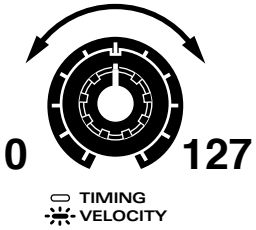


3 **Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner "Level".**

A présent, vous pouvez utiliser les huit potentiomètres de la section REALTIME MODIFY et de la section QUANTIZE pour ajuster le volume de chaque partie. Les potentiomètres correspondent à chaque partie comme indiqué ci-dessous.



4 **En section QUANTIZE, tournez le potentiomètre [TIMING/VELOCITY] pour ajuster le volume de la totalité de la partie rythmique.**



Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmentera le volume.
Tourner le potentiomètre dans le sens inverse diminuera le volume.
A cet instant, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier la valeur par paliers de un en un.

5 **Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner "Pan".**

A présent, vous pouvez utiliser les huit potentiomètres de la section REALTIME MODIFY et de la section QUANTIZE pour ajuster la position stéréo de chaque partie.

6 **En section REALTIME MODIFY, tourner le potentiomètre [DECAY] ajuste la position stéréo de la basse (partie 2).**



Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre déplacera le son vers la droite.
Tourner le potentiomètre dans le sens inverse déplacera le son vers la gauche.

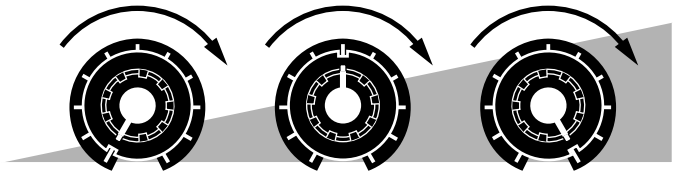
MEMO En plus du volume et du panoramique, vous pouvez également ajuster des éléments tels que la hauteur et l'amplitude d'effet pour chaque partie instrumentale.
☞ "Changement des réglages de chaque partie" (Mode d'emploi, p. 33)

Modification de plusieurs réglages d'un seul coup

En déplaçant simultanément deux potentiomètres ou plus, vous pouvez simultanément modifier les réglages de plusieurs parties.

Effet de fondu enchaîné (Fade-in)

En tournant à fond le potentiomètre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour ramener le volume à 0, et en le montant progressivement pendant que le pattern joue, vous pouvez obtenir une apparition progressive ou Fade-In.



7 **Pressez [EXIT] pour quitter la page Part Mixer.**

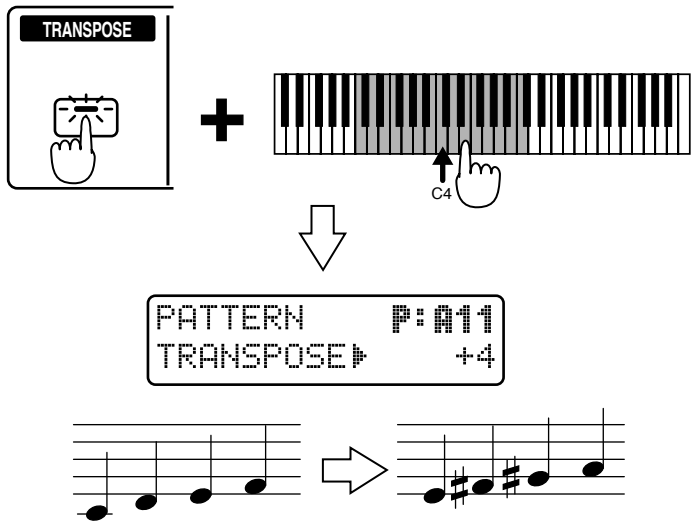
Emploi de la transposition en temps réel pour transposer un pattern

Voici comment vous pouvez utiliser la transposition en temps réel pour transposer un pattern durant sa reproduction.

1 **Sélectionnez le pattern P:A11 et faites-le reproduire (p. 10).**

2 **Tenez enfoncé [TRANSPOSE] et pressez une note pour régler la transposition sur “4” (tierce majeure supérieure).**

La valeur de transposition peut être réglée dans la plage de -12–+12 demi-tons autour de la note Do4 (C4).
Pendant que vous gardez enfoncé le bouton, l'afficheur indiquera le réglage de transposition.



La tonalité sera transposée au moment où vous presserez la note. De cette façon, essayez de transposer dans différentes tonalités.

3 **Pour retourner à la tonalité d'origine, pressez [TRANSPOSE] une fois encore pour éteindre l'indicateur du bouton.**

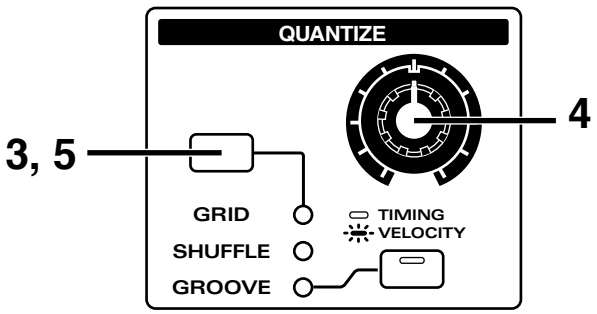
MEMO

Pour en savoir plus sur la transposition en temps réel ...

☞ “Transposition durant la reproduction (Transposition en temps réel)” (Mode d'emploi: 32)

Emploi de “Play Quantize” pour modifier le groove d'un pattern

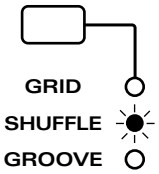
La fonction Play Quantize vous permet de modifier le groove (la cadence rythmique) d'un pattern pendant qu'il est reproduit.
Essayons maintenant de modifier le groove de la batterie et de la basse.



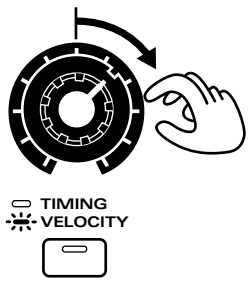
1 **Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:C78 (p. 10).**

2 **Coupez les parties 3–6. Annulez par contre la coupure de la partie 7 (p. 12).**

3 **Dans la section QUANTIZE, pressez [GRID/SHUFFLE/GROOVE] plusieurs fois pour allumer l'indicateur SHUFFLE.**



4 **Tournez le potentiomètre [TIMING] pour ajuster le groove de l'interprétation.**



Tournez progressivement le potentiomètre vers la droite. Au bout d'un moment, vous noterez que la batterie et la basse prennent une cadence syncopée. Une bonne sensation de swing sera obtenue avec le potentiomètre placé dans la position représentée dans l'illustration.

5 **Pour retourner au groove original, pressez [GRID/SHUFFLE/GROOVE] plusieurs fois pour que les trois indicateurs s'éteignent.**

MEMO

Pour en savoir plus sur Play Quantize...

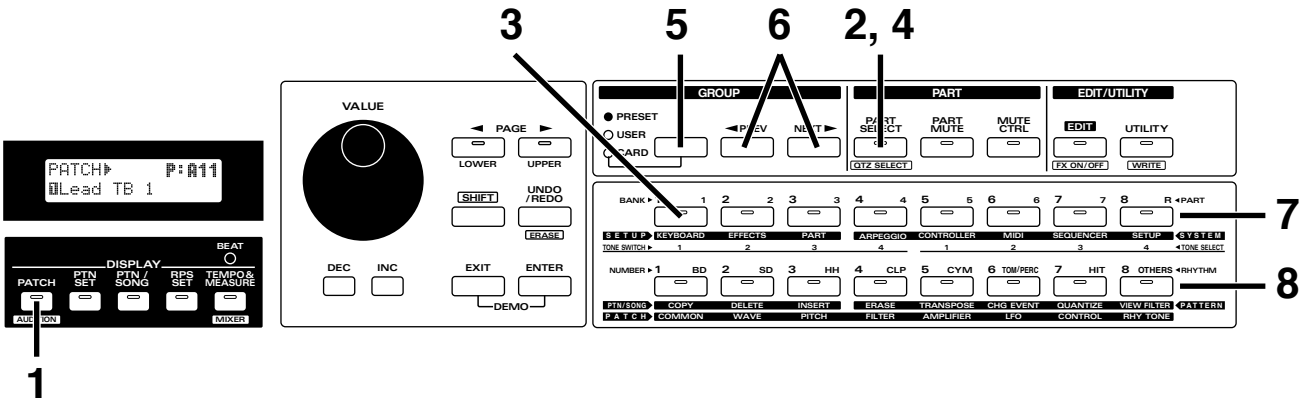
☞ “Changement du groove d'un pattern (Play Quantize)” (Mode d'emploi; p. 40)

Jouer différents sons

Le JX-305 est livré avec un grand nombre de sons intégrés. Les instruments utilisés par les parties 1-7 s'appellent des "patches" et les instruments utilisés par la partie rythmique et qui font jouer les sons de percussions sont appelés "kits rythmiques". Continuez et écoutez les patches et kits rythmiques pour vous familiariser avec les sons disponibles.
Pour une liste complète des patches et kits rythmiques que vous pouvez sélectionner, référez-vous à la liste des patches preset (p. 190) et la liste des kits rythmiques preset (p. 195) dans le mode d'emploi.

Sélection et reproduction d'un son (patch)

Les patches sont sélectionnés en déterminant le groupe (A–J), la banque (1–8), et le numéro (1–8).



1 **En section DISPLAY, pressez [PATCH].**

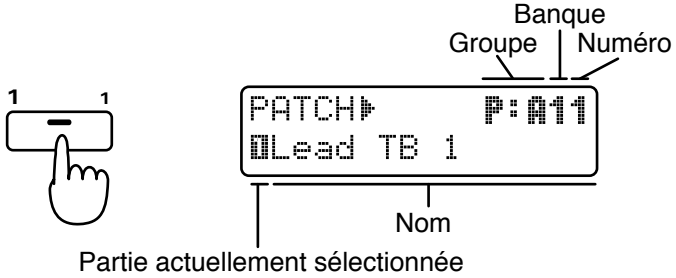
L'indicateur s'allumera

2 **Pressez [PART SELECT].**

Un seul des indicateurs PART [1]–PART [R] s'allumera.
Sélectionnez la partie (1–7) qui doit faire jouer le patch. Pour cet exemple, essayons de sélectionner la partie 1.

3 **Pressez PART [1] pour sélectionner la partie 1.**

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie 1.



4 **Pressez [PART SELECT] une fois encore.**

L'indicateur [PART SELECT] s'éteint, et vous pouvez utiliser BANK et NUMBER [1]–[8] pour sélectionner un patch.

5 **Dans la section GROUP, pressez [PRESET/USER/CARD] plusieurs fois pour sélectionner "PRESET."**

6 **Utilisez [<PREV] [NEXT>] pour sélectionner le groupe de patches A–J.**

7 **Utilisez BANK [1]–[8] pour sélectionner la banque.**

8 **Utilisez NUMBER [1]–[8] pour sélectionner le numéro.**

9 **Jouez sur le clavier pour écouter le patch sélectionné.**

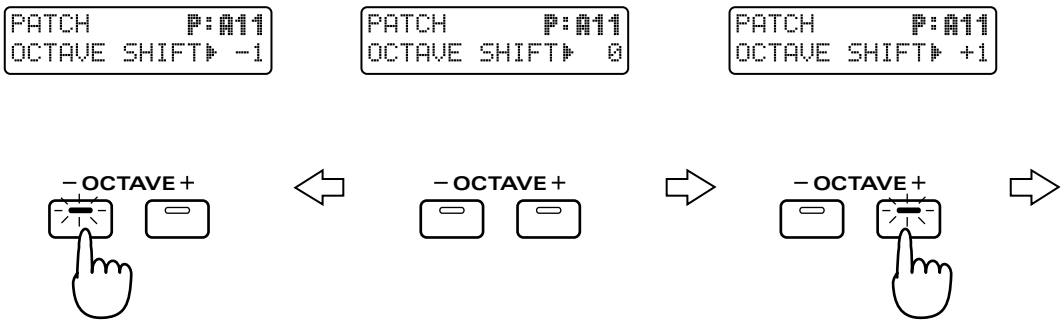
Utilisez cette procédure pour sélectionner et écouter différents patches.

MEMO Vous pouvez aussi sélectionnez des patches en utilisant [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] à la place des boutons groupe/banque/numéro.

Changement de la tessiture de jeu

Si vous désirez jouer des notes qui sont au-dessus ou au-dessous de la tessiture du clavier, utilisez la fonction de décalage d'octave ou Octave Shift.

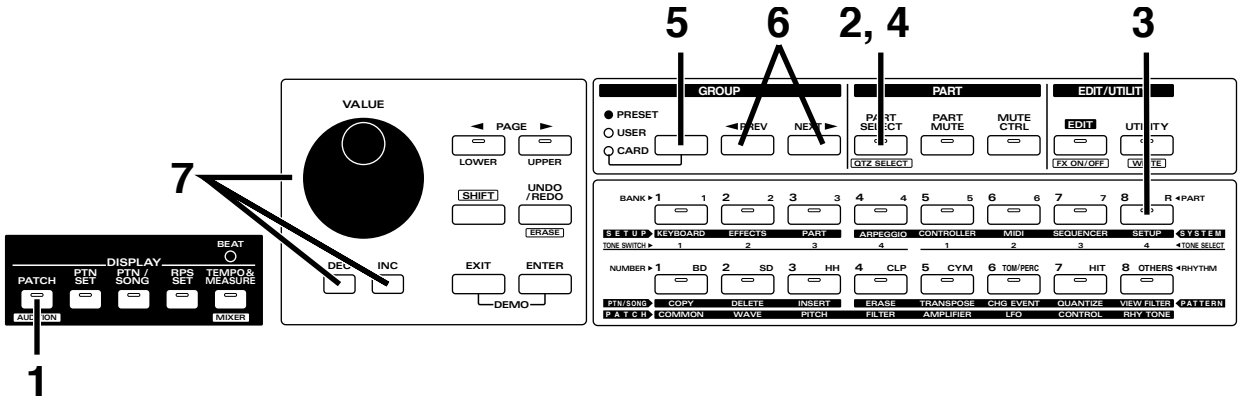
Quand vous pressez OCTAVE [-] [+], la tessiture se décale vers le haut ou le bas et l'indicateur du bouton s'allume (-3–+3).



Chaque fois que vous pressez OCTAVE [+], la tessiture est montée d'une octave.
A chaque fois que vous pressez OCTAVE [-], la tessiture est abaissée d'une octave.
Pendant que vous pressez un bouton OCTAVE, l'affichage indique le réglage actuel.

Reproduction d'un kit rythmique

Ensuite, essayons d'utiliser un kit rythmique pour jouer de quelques instruments de percussion. Contrairement à un patch, chaque note d'un kit rythmique produit un instrument rythmique différent (une percussion ou un effet sonore).



1 **Pressez [PATCH] dans la section DISPLAY.**

L'indicateur s'allumera.

2 **Pressez [PART SELECT].**

L'indicateur s'allumera.

3 **Pressez PART [R] pour sélectionner la partie rythmique.**

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du kit rythmique actuellement sélectionné pour la partie rythmique.



4 **Pressez [PART SELECT] une fois encore.**

L'indicateur [PART SELECT] s'éteint, et vous pouvez utiliser BANK et NUMBER [1]–[8] pour sélectionner un kit rythmique.

5 **Dans la section GROUP, pressez [PRESET/USER/CARD] plusieurs fois pour sélectionner "PRESET."**

6 **Utilisez [<PREV] [NEXT>] pour sélectionner le groupe A ou B.**

7 **En pressant [INC] [DEC] ou en tournant la molette [VALUE] sélectionnez le kit rythmique.**

8 **Jouez sur le clavier pour entendre les sons du kit rythmique sélectionné.**

De cette façon, essayez de sélectionner et de faire jouer différents kits rythmiques.

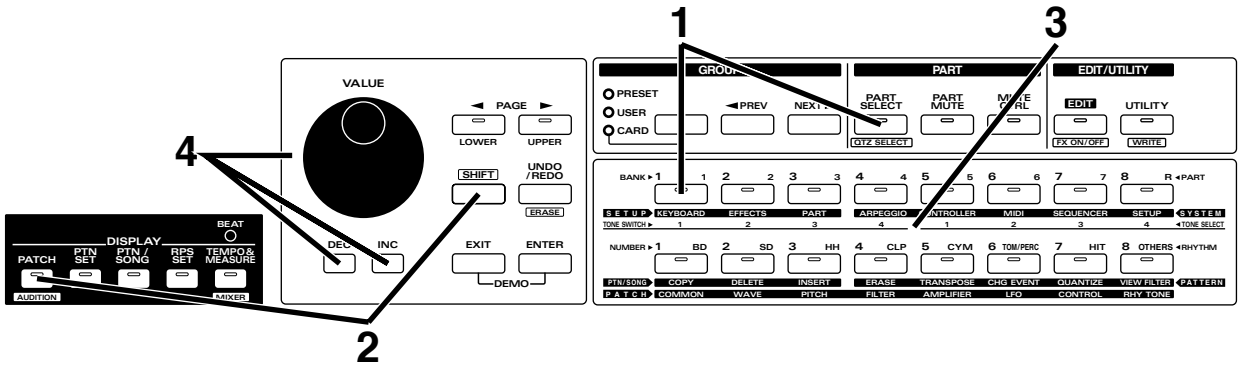
NOTE *Si vous désirez faire jouer un tone rythmique situé au-delà de la tessiture du clavier, utilisez la fonction de décalage d'octave ou Octave Shift pour décaler la tessiture du clavier (p. 19).*

MEMO **Pour en savoir plus sur les patches et kits rythmiques ...**

☞ "A propos du générateur de sons" (Mode d'emploi; p. 13)
☞ "Jouer sur le clavier" (Mode d'emploi; p. 18)

Ecoute des sons traités par effet (Audition)

Le JX-305 a trois processeurs d'effets. 32 modèles (16 pour les patches, 16 pour les kits rythmiques) sont fournis, combinant les réglages de ces trois possesseurs d'effet avec les patches. La fonction audition utilisé ces modèles pour vous permettre de comparer le son des patches traités par les unités d'effet. Les modèles peuvent être sélectionnés à l'aide des 16 boutons BANK and NUMBER [1]–[8].

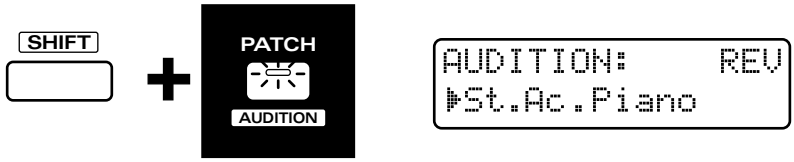


1 **Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1.**

Pour les parties 1-7, utilisez un des modèles d'effet de patch. Pour la partie R, utilisez un des modèles d'effet de kit rythmique.

2 **Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [AUDITION].**

L'indicateur [AUDITION] commencera à clignoter et l'afficheur vous donnera le type d'effet et le patch du modèle actuellement sélectionné.



3 **Utilisez les boutons BANK et NUMBER [1]–[8] pour sélectionner le modèle. Pour cet exemple, vous pouvez sélectionner le modèle BANK [2].**

L'effet compresseur et le patch Ac.Piano 1 seront sélectionnés par le modèle BANK [2].

4 **Vous pouvez utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour ne changer que le patch sans changer les réglages d'effet.**

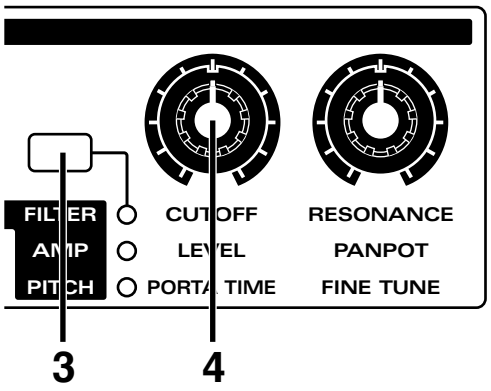
Essayez d'appliquer les effets sur différents patches.
Pour quitter la fonction audition, pressez [EXIT].

MEMO **Pour en savoir plus sur la fonction audition ...**
☞ "Ecoute des sons traités par effet (Audition) (Mode d'emploi, p. 29)

Emploi des boutons pour modifier le son (modification en temps réel)

Maintenant, essayons d'utiliser les boutons des potentiomètres de la façade pour modifier le son en temps réel.

Emploi de la fréquence de coupure (Cutoff) pour modifier la brillance



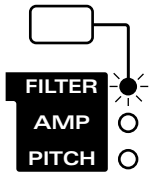
1 **Dans la section DISPLAY, pressez [PATCH].**

L'indicateur s'allume.

2 **Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1, puis sélectionnez le patch P:A53 (p. 18).**

Jouez sur le clavier et le patch sélectionné jouera.

3 **Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur FILTER.**



4 **Tout en jouant sur le clavier, tournez le potentiomètre [CUTOFF].**

Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre rendra le son plus brillant.
Tourner le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre rendra le son plus feutré.

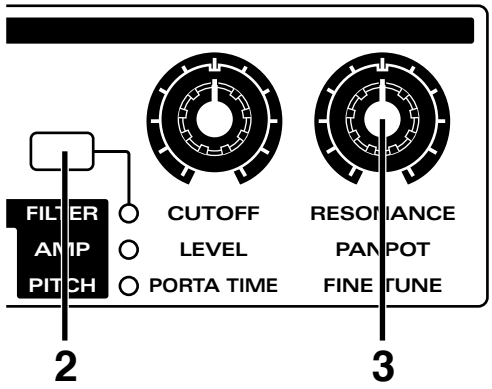
MEMO

Pour en savoir plus sur la fréquence de coupure (Cutoff) ...

☞ "Rendre le son plus brillant (Cutoff)" (Mode d'emploi; p. 62)

Emploi de "Resonance" pour ajouter du caractère au son

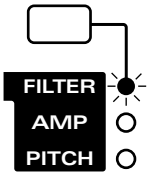
Ensuite, vous pouvez ajouter un caractère unique au son.



1 **Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1 puis sélectionnez le patch P:A52 (p. 18).**

Jouez sur le clavier et le patch sélectionné jouera.

2 **Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur FILTER.**



3 **Tout en jouant sur le clavier, tournez le potentiomètre [RESONANCE].**

Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre ajoutera un caractère particulier au son.
Tourner le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre retirera cette caractéristique.

NOTE

Selon le réglage de la fréquence de coupure (Cutoff), tourner trop à fond le potentiomètre [RESONANCE] peut entraîner une distorsion soudaine du son. Normalement, vous devriez éviter de tourner ce bouton trop à fond dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite, essayez de reproduire un pattern tout en ajustant ces deux paramètres Cutoff et résonance pour modifier le son.

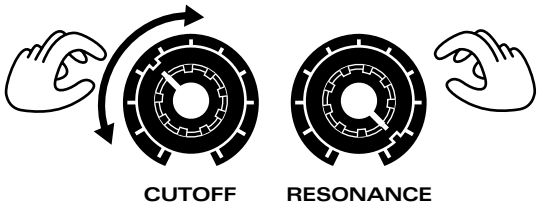
4 **Sélectionnez le pattern P:A26, et coupez toutes les parties autres que la partie rythmique et la partie 2 (p. 12).**

5 **Utilisez [PART SELECT] et le bouton PART [2] pour sélectionner la partie 2 (p. 18).**

6 **Pressez [STOP/PLAY] pour faire reproduire le pattern.**

Le pattern rythmique et le patch de la partie 2 joueront alors.

7 **Réglez [RESONANCE] dans la position illustrée ci-dessous, puis faites varier en aller-retour le potentiomètre [CUTOFF] en rythme avec la reproduction du pattern.**

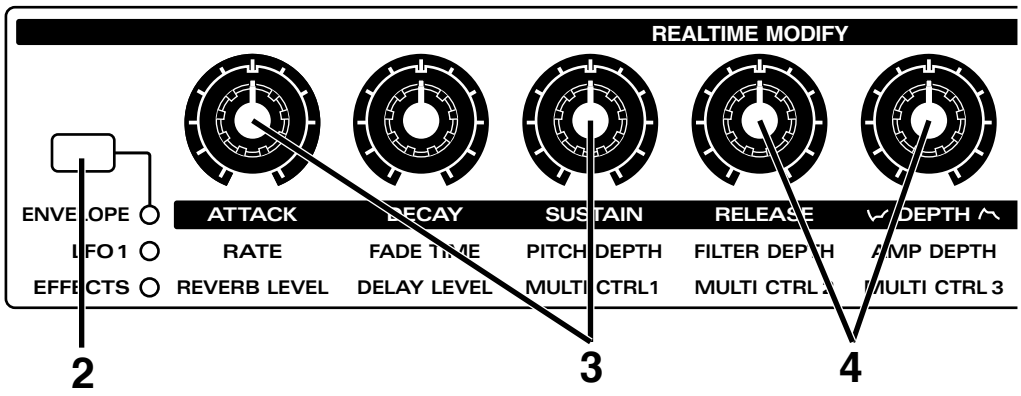


Le patch produit par la partie 2 donnera un son “twang-twang” ou “meow-meow” typique de ce qu'un synthétiseur peut produire.
La fréquence de coupure et la résonance sont souvent utilisés ensemble sur des synthétiseurs pour créer des changements de timbre.
Utilisez [PART SELECT] et PART [R] pour sélectionner la partie rythmique et essayez de faire changer la partie rythmique de la même façon.

MEMO **Pour en savoir plus sur la résonance...**
☞ “Ajout d'un caractère particulier au son (Resonance)” (Mode d'emploi; p. 63)

Emploi de “LFO1” pour moduler le son

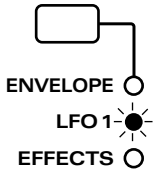
Vous pouvez utiliser LFO1 pour créer des changements cycliques du son. Essayons d'utiliser LFO1 pour changer le son en modifiant la hauteur, comme suit.



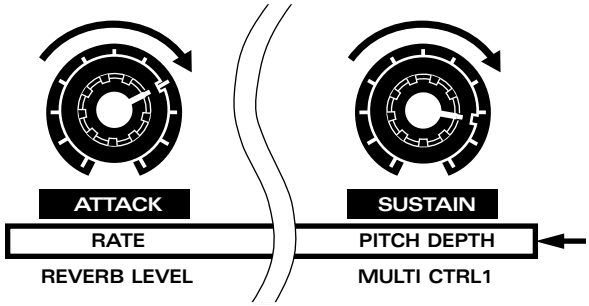
1 **Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1 et sélectionnez le patch P:A53 (p. 18).**

Jouez sur le clavier et le patch sélectionné jouera.

2 **Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [ENVELOPE/LFO 1/EFFECTS] plusieurs fois jusqu'à ce que l'indicateur LFO 1 s'allume.**



3 **Placez les potentiomètres [DEPTH] et [RATE] dans la position indiquée dans l'illustration**



4 **Jouez sur le clavier et notez que le son est modulé.**

La hauteur du son deviendra cycliquement plus élevée ou plus basse.
Tourner le potentiomètre [PITCH DEPTH] augmentera/diminuera la modulation..
Quand le potentiomètre est en position centrale, il n'y a pas de modulation.
Tourner le potentiomètre [RATE] changera la vitesse de modulation.
Tourner le potentiomètre [FILTER DEPTH] fera changer cycliquement la brillance (filtrage).
Tourner le potentiomètre [AMP DEPTH] fera changer cycliquement le volume (tremolo).

MEMO

Pour en savoir plus sur les réglages de LFO1 ...

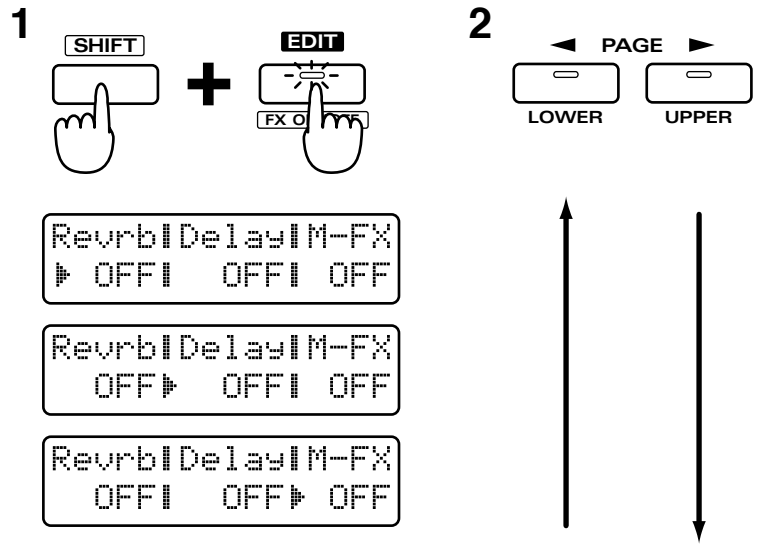
☞ "Application d'un changement cyclique au son (LFO)" (Mode d'emploi; p. 71)

Application d'effets au son (Effets)

Vous désirerez probablement essayer les trois unités d'effets intégrées et appliquer ainsi des effets aux patches.

Commuter On/Off les effets

Chacun des processeurs d'effet intégrés du JX-305 peut être commuté sur ON (utilisé) ou OFF (non utilisé) pour la totalité de l'instrument.

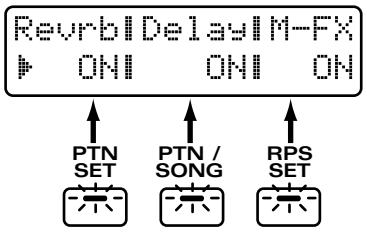


1 **Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [FX ON/OFF].**

L'écran de réglage on/off des effets apparaît.

2 **Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner reverb (Revrb), delay, ou le multi-effet (M-FX), et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour commuter chaque effet on/off**

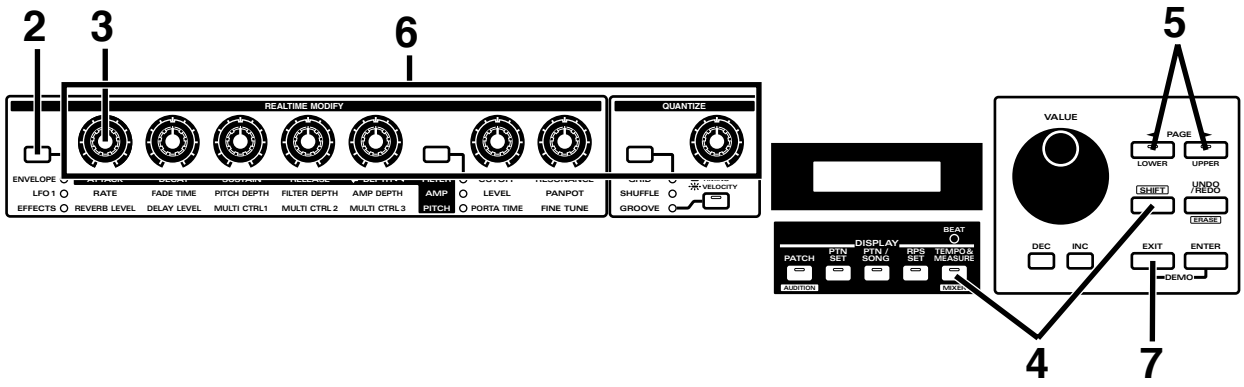
Quand la page de réglage on/off des effets est affichée, vous pouvez utiliser les boutons [PTN SET], [PTN/SONG] et [RPS SET] de la section DISPLAY pour commuter on/off reverb, delay et multi-effet



3 **Quand vous avez fini de faire les réglages on/off, pressez [EXIT] pour quitter cet écran.**

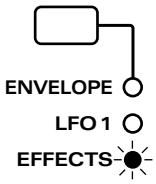
Emploi de "reverb" pour apporter de la profondeur au son

L'emploi de reverb ajoutera de la réverbération et donnera plus de profondeur au son.

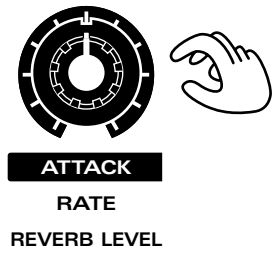


1 **Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:A52 (p. 10).**

2 **Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [ENVELOPE/LFO 1/EFFECTS] plusieurs fois pour allumer l'indicateur EFFECTS.**



3 **Tournez le potentiomètre [REVERB LEVEL] pour régler l'amplitude de reverb générale.**



Maintenant, nous pouvons réglez l'amplitude de l'effet reverb pour chaque partie.

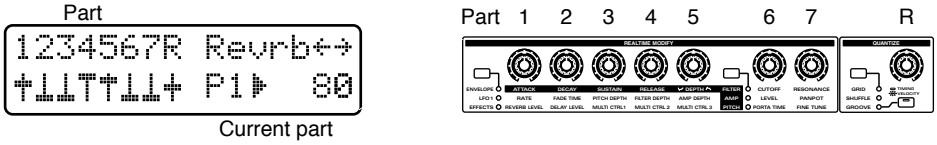
4 **Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER].**

L'écran Part Mixer apparaît.

5 **Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner “Revrb.”**

6 **Utilisez les huit boutons de la section REALTIME MODIFYet la section QUANTIZE pour sélectionner le niveau de reverb pour chaque partie.**

Le réglage actuel de reverb pour chaque partie est indiqué graphiquement dans l'afficheur.



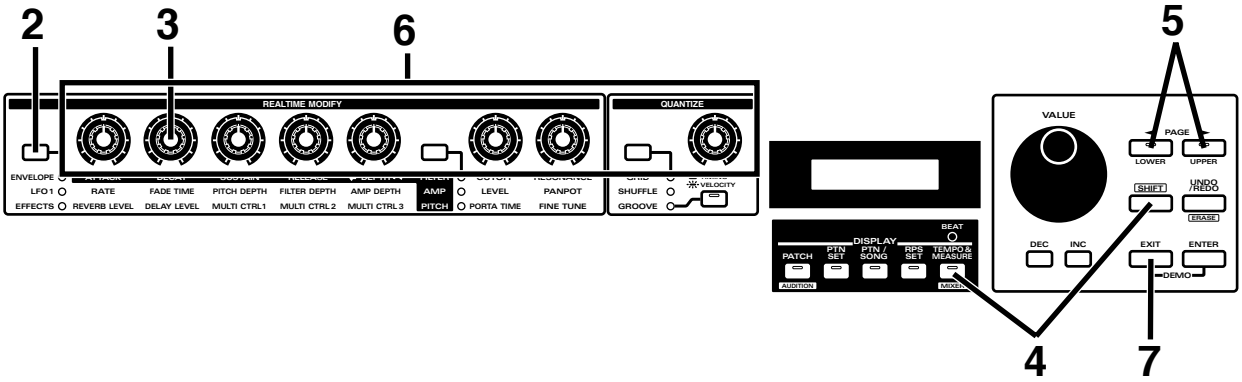
7 **Pressez [EXIT] pour quitter l'écran Part Mixer.**

MEMO **Pour en savoir plus sur les réglages de reverb...**

☞ "Ajout de réverbération au son (Reverb)" (Mode d'emploi, p. 102)

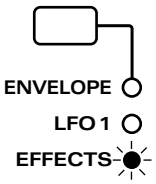
Emploi de "Delay" pour ajouter un effet d'écho

En utilisant Delay, vous pouvez créer un effet d'écho répétitif.

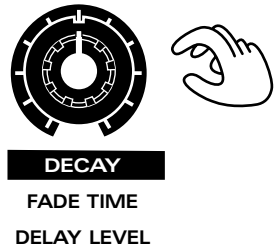


1 **Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:D61 (p. 10).**

2 **Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [ENVELOPE/LFO 1/EFFECTS] plusieurs fois pour allumer l'indicateur EFFECTS.**



3 Tournez le potentiomètre [DELAY LEVEL] pour régler l'amplitude de delay général.



Maintenant, nous pouvons réglez l'amplitude de l'effet delay pour chaque partie.

4 Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER].

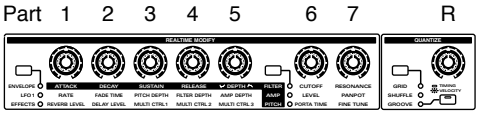
L'écran Part Mixer apparaît.

5 Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner “Delay.”

6 Utilisez les huit boutons de la section REALTIME MODIFYet la section QUANTIZE pour sélectionner le niveau de delay pour chaque partie.

Le réglage actuel de delay pour chaque partie est indiqué graphiquement dans l'afficheur.





7 Pressez [EXIT] pour quitter l'écran Part Mixer.

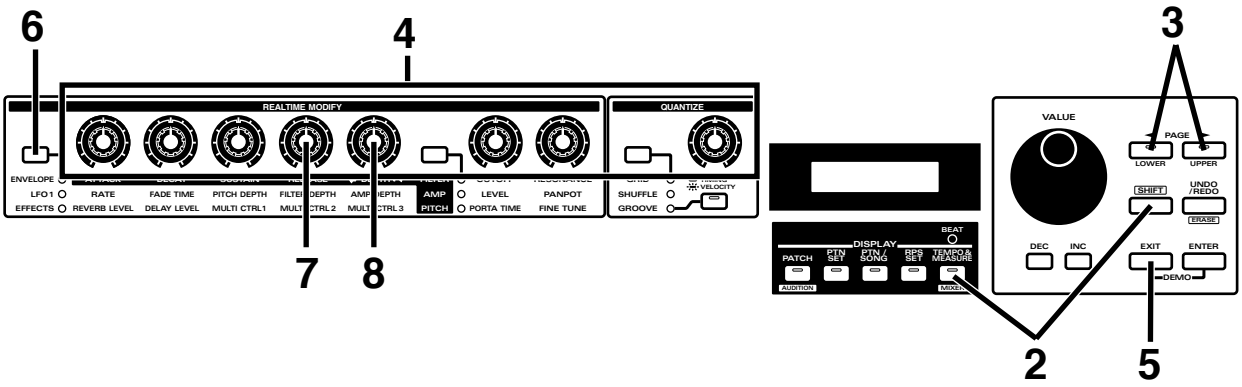
MEMO

Pour en savoir plus sur les réglages de delay ...

☞ “Ajout d'un echo au son (Delay)” (Mode d'emploi, p. 103)

Emploi du multi-effet pour appliquer différents types d'effet

Le multi-effet est un processeur d'effets qui peut servir à appliquer une grande variété d'effet selon le type sélectionné.
Dans l'exemple suivant, nous sélectionnerons l'effet "Distortion" et allons créer un son avec distorsion.



1 **Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:B32 (p. 10).**

Immédiatement après cette sélection, de la distorsion s'appliquera uniquement à la partie 2.

2 **Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER].**

L'écran Part Mixer apparaît.

3 **Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner “M-FX.”**



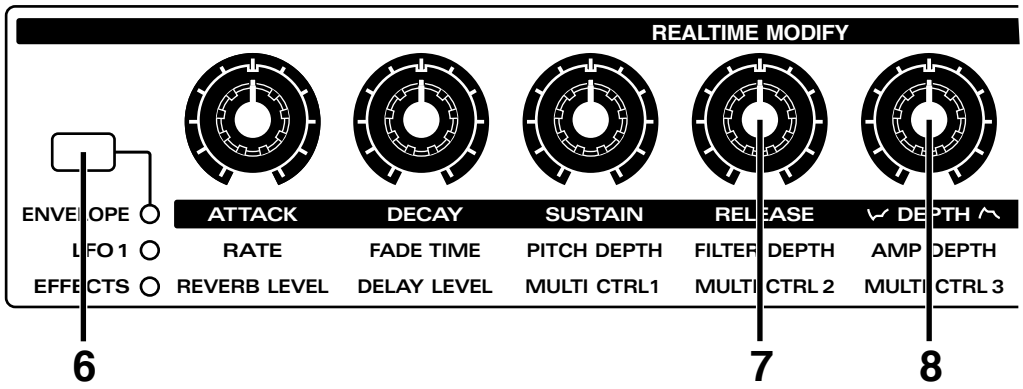
4 **Utilisez les huit boutons de la section REALTIME MODIFYet la section QUANTIZE pour commuter on ou off le multi-effet pour chaque partie**

L'effet s'entendra aisément si vous coupez les parties non nécessaires ou si vous appliquez le multi-effet à différentes parties, une à la fois.

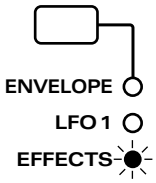
NOTE *Si le multi-effet est sur on pour une partie et que le potentiomètre [MULTI CTRL 3] est tourné à fond vers la gauche, le son de la partie ne sera pas entendu.*

5 **Pressez [EXIT] pour quitter l'écran Part Mixer.**

Maintenant, réglons la qualité tonale du son avec distorsion.



6 **Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [ENVELOPE/LFO 1/EFFECTS] plusieurs fois pour allumer l'indicateur EFFECTS.**



7 **Tournez le potentiomètre [MULTI CTRL 2] pour changer la qualité tonale du son avec distorsion.**

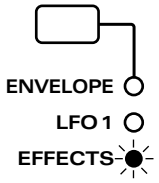
8 **Tournez le potentiomètre [MULTI CTRL 3] pour régler le volume du son avec distorsion pour toutes les parties.**

NOTE *Si vous tournez le potentiomètre [MULTI CTRL 3] à fond vers la gauche, vous n'entendrez aucun son venant des parties pour lequelles le multi-effet est activé.*

Sélection du type de multi-effet

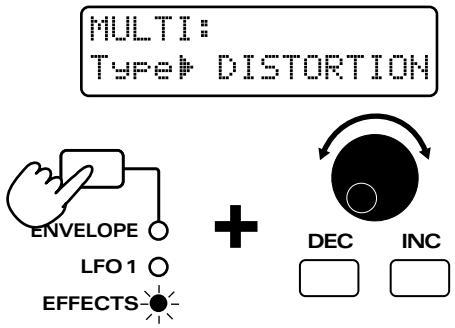
Il y a trente-quatre types de multi-effets et il est très facile de passer de l'un à l'autre.

1 **Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [ENVELOPE/LFO 1/EFFECTS] plusieurs fois pour allumer l'indicateur EFFECTS.**



2 **Tenez enfoncé [ENVELOPE/LFO 1/EFFECTS], et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le type.**

Tant que vous maintenez enfoncé [ENVELOPE/LFO 1/EFFECTS], l'affichage indiquera le type actuellement sélectionné.
Sélectionnez différents types et écouter comment ils sonnent.

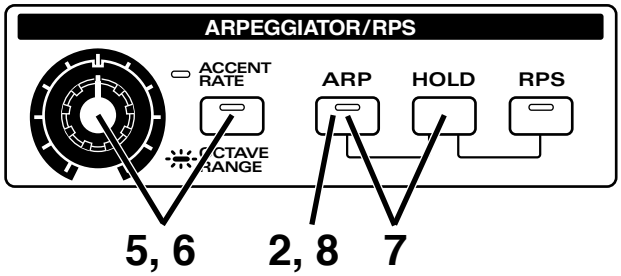


Pour en savoir plus sur les réglages d'EFX ...

☞ "Application de différents effets au son (Multi-effet)" (Mode d'emploi, p. 106)

Jeu d'un accord pour déclencher des arpèges (Arpégiateur)

Le JX-305 vous permet d'aisément faire jouer un arpège (accord brisé) en tenant simplement enfoncé des notes constitutives d'un accord.



1 **Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1 et sélectionnez le patch P:A31 (p. 18).**

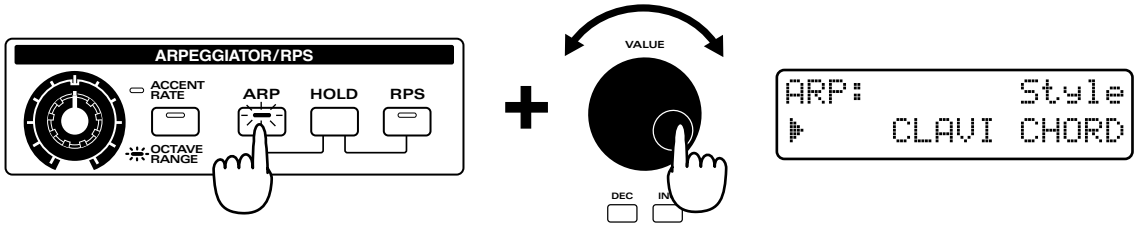
Jouez sur le clavier et vous entendrez le patch sélectionné.

2 **En section ARPEGGIATOR/RPS, pressez [ARP].**

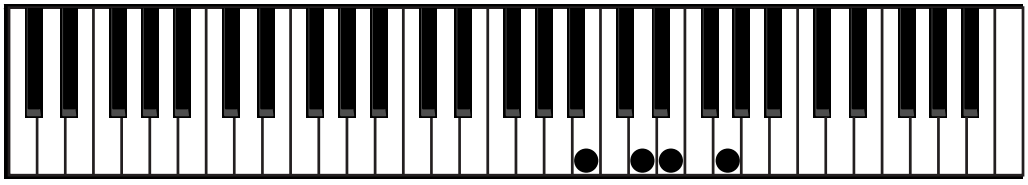
L'indicateur s'allumera et l'arpégiateur sera activé.

3 **Sélectionnez le style de jeu de l'arpège. Tenez enfoncé [ARP], et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le style "CLAVI CHORD".**

En gardant pressé [ARP], l'écran vous affichera le style actuellement sélectionné.

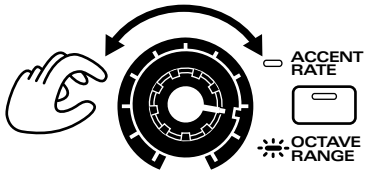


4 **Jouez un accord sur le clavier. Essayez de jouer un accord tel que celui représenté ci-dessous.**

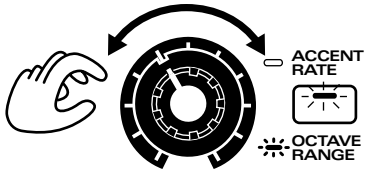


L'accord joué sera arpégié. Essayez de jouer différents accords et écoutez les résultats. Vous pouvez faire également reproduire un pattern tout en jouant des arpèges.
Une variété des différents styles d'arpèges est disponible, et vous pouvez en changer même pendant que vous continuez à jouer.

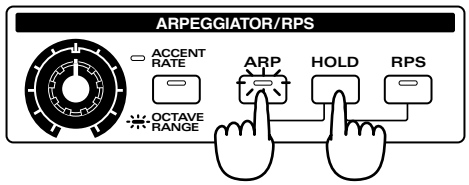
5 **Quand l'indicateur [ACCENT RATE/OCTAVE RANGE] est éteint, vous pouvez tourner le potentiomètre [ACCENT RATE] pour ajuster l'accentuation des arpèges produits. Tournez le potentiomètre comme indiqué dans le schéma.**



6 **Pour changer la tessiture de jeu de l'arpège, pressez [ACCENT RATE/OCTAVE RANGE] pour allumer son indicateur et tournez le potentiomètre [OCTAVE RANGE]. Tournez le potentiomètre comme indiqué dans le schéma.**



7 **Tenez enfoncé [HOLD] et pressez [ARP]. L'indicateur [ARP] commence à clignoter et l'arpège continue à jouer même après que vous ayez relâché les touches du clavier (fonction de maintien ou Hold).**



Pour stopper la reproduction de l'arpège maintenu par la fonction Hold, tenez enfoncé à nouveau [HOLD] et pressez [ARP]. L'indicateur passe du clignotement au statut allumé.

8 **Pour désactiver l'arpégiateur, pressez [ARP]. L'indicateur s'éteint.**

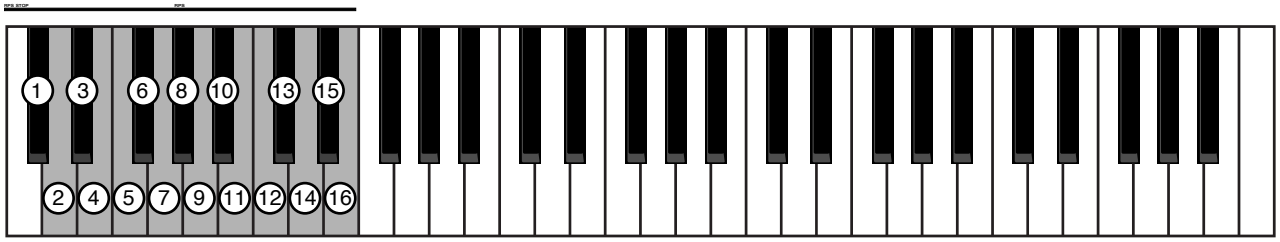
MEMO

Pour en savoir plus sur les réglages d'arpégiateur ...

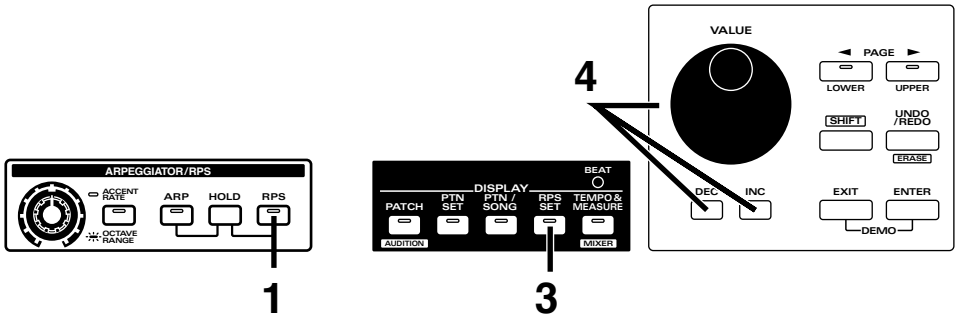
☞ "Jeu d'accords pour produire des arpèges (Arpégiateur)" (Mode d'emploi, p. 24)

Reproduction de phrase par une touche (RPS)

Ordinairement, lorsque vous pressez une touche, vous obtenez la note correspondante à cette touche. Avec la fonction RPS (Realtime Phrase Sequence ou séquence de phrase en temps réel), toutefois, vous pouvez faire reproduire toute une variété de phrases en pressant les touches du clavier. Comme différentes phrases peuvent être reproduites par chaque touche, vous pouvez vous en servir pour créer des transitions durant une interprétation en direct – ou pour combiner les multiples phrases pour créer un pattern. Sur le JX-305, vous pouvez assigner une phrase à chacune des 16 touches, comme indiqué dans l'illustration suivante.



Reproduction d'une phrase

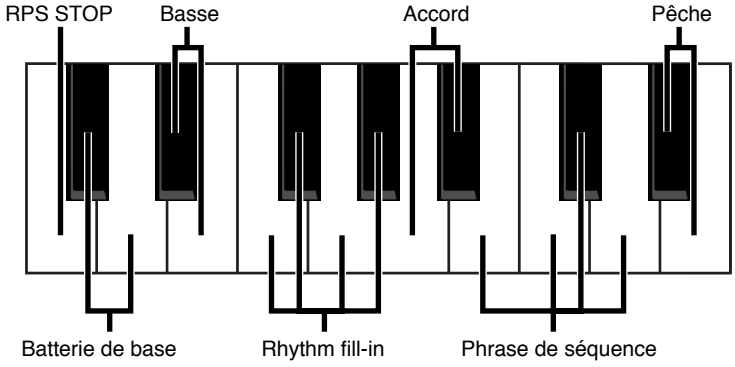


1 **Pressez [RPS] dans la section ARPEGGIATOR/RPS].**

L'indicateur s'allumera et la fonction RPS sera utilisée.

2 **Pressez les différentes touches sur le clavier pour faire reproduire les phrases qui leur sont assignées.**

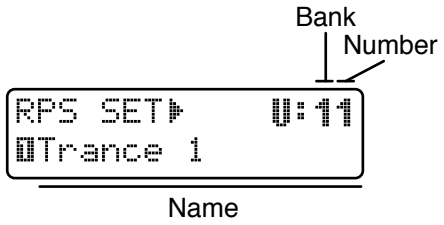
Jusqu'à 8 phrases peuvent être reproduites simultanément.
Avec les réglages d'usine, les phrases RPS sont assignées aux touches du clavier comme suit.



Même si un pattern est reproduit, vous pouvez utiliser la fonction RPS pour faire reproduire des phrases. Pour que la fonction RPS sintègre correctement dans la reproduction du pattern, c'est une bonne idée que de couper la partie batterie lorsque vous faites reproduire une phrase RPS de batterie, et de couper la partie 2 lorsque vous faites reproduire une phrase RPS de basse
16 phrases RPS constituent un ensemble, et vous pouvez faire reproduire d'autres phrase en sélectionnant un autre ensemble.

3 Pressez [RPS SET] en section DISPLAY.

L'indicateur s'allumera et l'afficheur vous indiquera la banque, le numéro et le nom du RPS actuellement sélectionné.



4 Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la banque et le numéro.

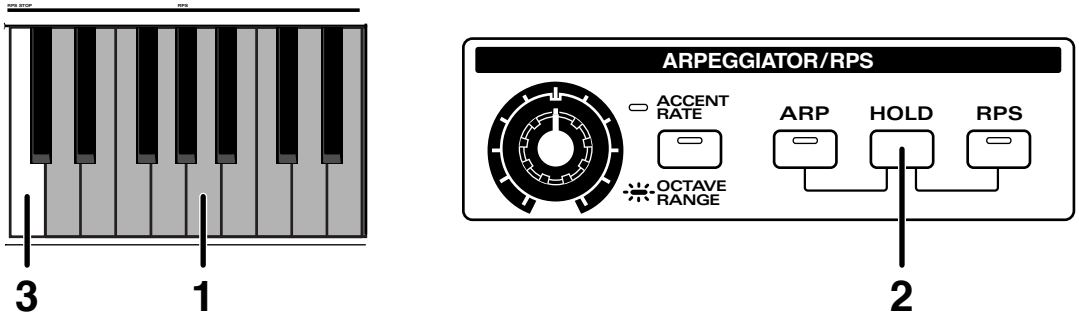
Vous pouvez aussi utiliser BANK et NUMBER [1]–[8] pour sélectionner un ensemble RPS.

NOTE *Un bref intervalle est nécessaire pour que le RPS set change. Aussi, si vous changez de RPS set durant la reproduction d'un pattern, le pattern peut être ralenti ou accéléré, aussi est-il préférable de changer le RPS set quand il n'y a pas de reproduction de pattern en cours.*

NOTE *Les RPS sets sont organisés par genre. Le RPS sera reproduit à un tempo optimal si le pattern sélectionné est du même genre. Par exemple, lorsque vous utilisez un RPS Drum'n'Bass (basse et batterie), ou lorsque vous utilisez un RPS Hip Hop, vous devrez sélectionner un pattern Hip Hop. C'est aussi pratique lorsque vous utilisez le RPS conjointement à un pattern.*

Reproduction continue d'une phrase (maintien de RPS ou RPS Hold)

Normalement, la phrase s'arrête lorsque vous relâchez la touche. Toutefois, en utilisant la fonction Hold, vous pouvez faire se maintenir le jeu de la phrase même après relâchement de la touche.
Pour cela, continuez après l'étape 4 de la procédure précédente :



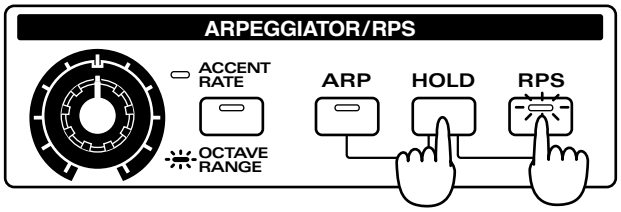
1 **Pressez la touche correspondante à la phrase désirée.**

2 **En gardant la touche enfoncée, pressez [HOLD].**

Cette phrase continuera d'être reproduite même après que vous ayez relâché la touche. Si vous relâchez [HOLD], puis pressez et relâchez d'autres notes, leurs phrases ne seront pas maintenues.

3 **Si vous stoppez la reproduction de la phrase, pressez la touche située à l'extrême gauche du clavier (RPS STOP).**

Quand vous tenez enfoncé [HOLD] et pressez [RPS], l'indicateur commence à clignoter et la phrase continue sa reproduction même après que vous ayez relâché la touche. Les phrases des touches qui sont pressées tant que l'indicateur clignote seront successivement superposées.



Pour désactiver la fonction de maintien, tenez enfoncé [HOLD] et pressez [RPS] une fois encore. L'indicateur passera du clignotement au statut allumé, et la reproduction de toutes les phrases s'arrêtera.

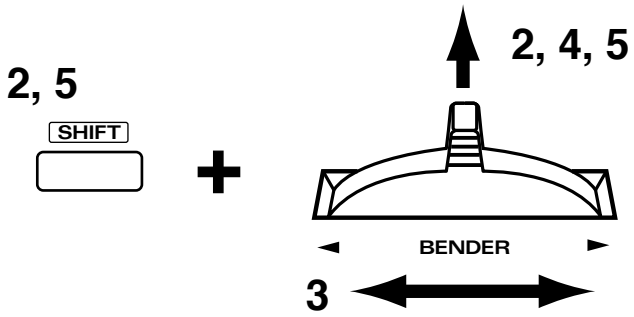
4 **Pour désactiver la fonction RPS, pressez [RPS] une fois encore pour éteindre son indicateur.**

MEMO

Pour en savoir plus sur les réglages RPS...
☞ "Reproduction de phrase par une touche (RPS)" (Mode d'emploi, p. 48)

Modification simultanée de la hauteur et du tempo d'un pattern (Turntable)

Normalement, déplacer le levier pitch bend fait changer la hauteur et déplacer le levier modulation fait changer le son. La fonction Turntable (platine tourne-disque) est une fonction qui vous permet de modifier la reproduction d'un pattern en déplaçant le levier pitch bend ou le levier modulation. Déplacer le levier modulation coupera immédiatement toutes les parties. Déplacer le levier de pitch bend modifiera simultanément à la fois le tempo et la hauteur et appliquera un effet similaire à celui obtenu en changeant la hauteur sur une platine tourne disque.



1 **Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:A46 (p. 10).**

2 **Tenez enfoncé [SHIFT] et déplacez le levier de modulation loin de vous.**

L'écran suivant apparaîtra. A présent, vous pouvez utiliser le levier pitch bend pour appliquer la fonction Turntable.

```
BENDER ASSIGN
 Turntable
```

3 **Déplacer le levier pitch bend de la gauche vers la droite.**

Le tempo et la hauteur de toutes les parties changeront simultanément.
Quand le levier de pitch bend est déplacé vers la gauche, le tempo et la hauteur chutent ensemble. Quand le levier de pitch bend est déplacé vers la droite, le tempo et la hauteur montent ensemble. Quand le levier revient en position d'origine, le tempo et la hauteur retournent à leurs valeurs initiales.

4 **Eloignez le levier de modulation de vous.**

Quand le levier de modulation est éloigné de vous, toutes les parties sont coupées. Quand le levier de modulation revient à sa position d'origine, le statut préalablement choisi pour les coupures des différentes parties réapparaît.

NOTE *Le jeu au clavier (y compris les arpèges) et la reproduction RPS ne sont pas affectés (coupés).*

5 **Pour désactiver la fonction Turntable, tenez enfoncé [SHIFT] une fois encore et éloignez de vous le levier de modulation.**

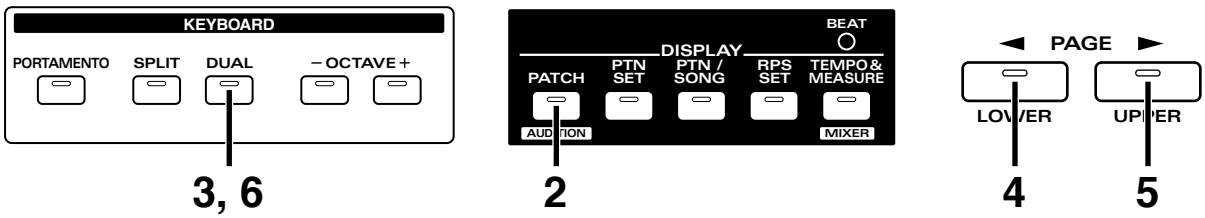
L'écran suivant apparaîtra et le levier pitch bend comme le levier de modulation retourneront à leur fonctionnement normal.

```
BENDER ASSIGN
 Pitch Bend
```

Jeu de deux sons sur le clavier

Avec le JX-305, vous pouvez superposer deux sons différents ou jouer un son en main gauche et d'un autre en main droite. Cette fonction est appelée mode de clavier ou "Key Mode".

Superposition de deux sons sur le clavier (Dual)



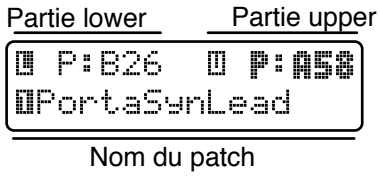
1 **Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1 (p. 18).**

2 **Dans la section DISPLAY, pressez [PATCH].**

L'indicateur s'allumera.

3 **Dans la section KEYBOARD, pressez [DUAL].**

L'indicateur s'allumera.
Quand Dual est sélectionné, l'écran suivant apparaît. La partie représentée à la droite de la ligne supérieure est la partie supérieure ou "upper" ou encore "main droite" tandis que la partie à gauche de la ligne supérieure est appelée partie inférieure ou "lower" ou encore partie "main gauche"



Quand vous jouez sur le clavier, le patch de la partie lower et le patch de la partie upper jouent simultanément.

Ensuite, vous pouvez essayer de changer le patch de chacune de ces parties.

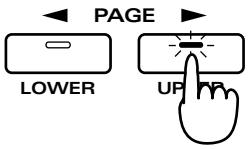
4 **Pressez [LOWER].**

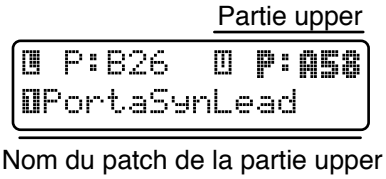
L'indicateur s'allumera et le groupe, la banque et le numéro du patch de la partie lower s'afficheront en caractères gras. Vous pouvez sélectionner le patch de la partie lower (p.18). La ligne inférieure de l'afficheur vous donnera le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie lower.



5 **Pressez [UPPER].**

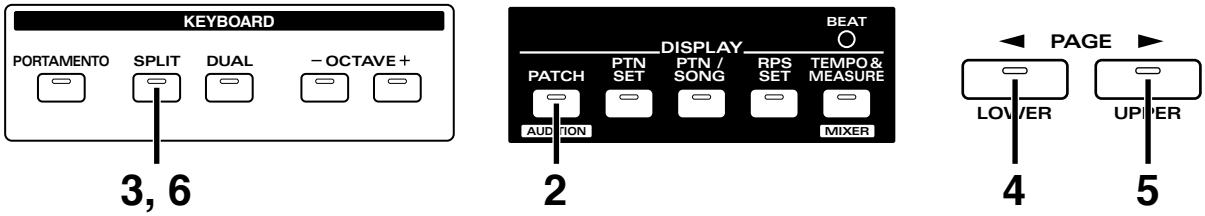
L'indicateur s'allumera et le groupe, la banque et le numéro du patch de la partie upper s'afficheront en caractères gras. Vous pouvez sélectionner le patch de la partie upper (p.18). La ligne inférieure de l'afficheur vous donnera le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie upper.





6 **Pour retourner au mode de jeu normal (Single ou jeu d'un seul son), pressez [DUAL] une fois encore pour éteindre son indicateur.**

Jeu de deux sons différents en main gauche et main droite (Split)



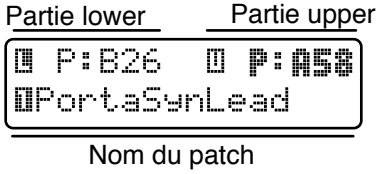
1 **Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1 (p. 18).**

2 **En section DISPLAY, pressez [PATCH].**

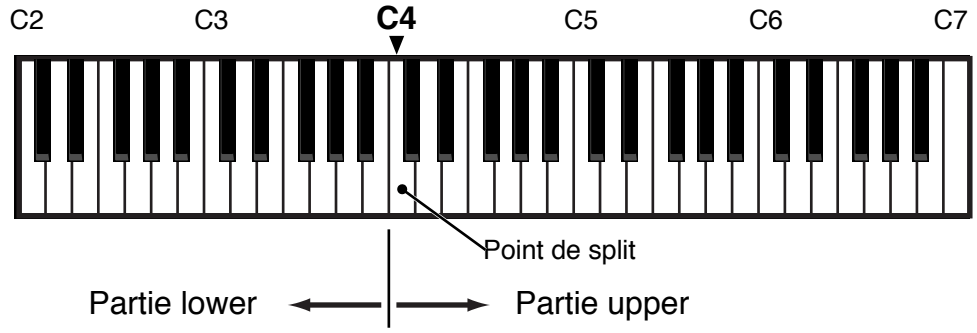
L'indicateur s'allumera.

3 **En section KEYBOARD, pressez [SPLIT].**

L'indicateur s'allumera.
Quand Split est sélectionné, l'écran suivant apparaît. La partie représentée à la droite de la ligne supérieure est la partie supérieure ou "upper" ou encore "main droite" tandis que la partie à gauche de la ligne supérieure est appelée partie inférieure ou "lower" ou encore partie "main gauche"



Quand vous jouez des notes à gauche du point de division (point de split), le patch sélectionné pour la partie inférieure est produit. Quand vous jouez des notes à droite du point de split (y compris ce point), le patch sélectionné pour la partie upper est produit.
Dans l'illustration suivant, le point de split est réglé en do4 (C4).

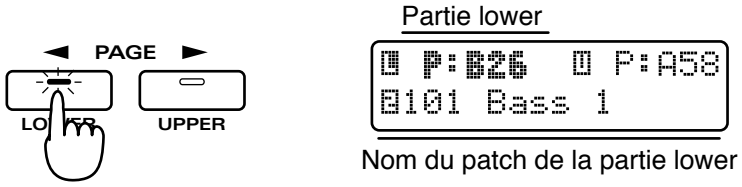


Le point de split peut être changé.
☞ "Changement du point de split" (Mode d'emploi, p. 20)

A pésent, essayez de changer le patch pour chacune de ces parties.

4 Pressez [LOWER].

L'indicateur s'allumera et le groupe, la banque et le numéro du patch de la partie lower s'afficheront en caractères gras. Vous pouvez sélectionner le patch de la partie lower (p.18). La ligne inférieure de l'afficheur vous donnera le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie lower.



5 Pressez [UPPER].

L'indicateur s'allumera et le groupe, la banque et le numéro du patch de la partie upper s'afficheront en caractères gras. Vous pouvez sélectionner le patch de la partie upper (p.18). La ligne inférieure de l'afficheur vous donnera le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie upper.



6 Pour retourner au mode de jeu normal (Single ou jeu d'un seul son), pressez [SPLIT] une fois encore pour éteindre son indicateur.

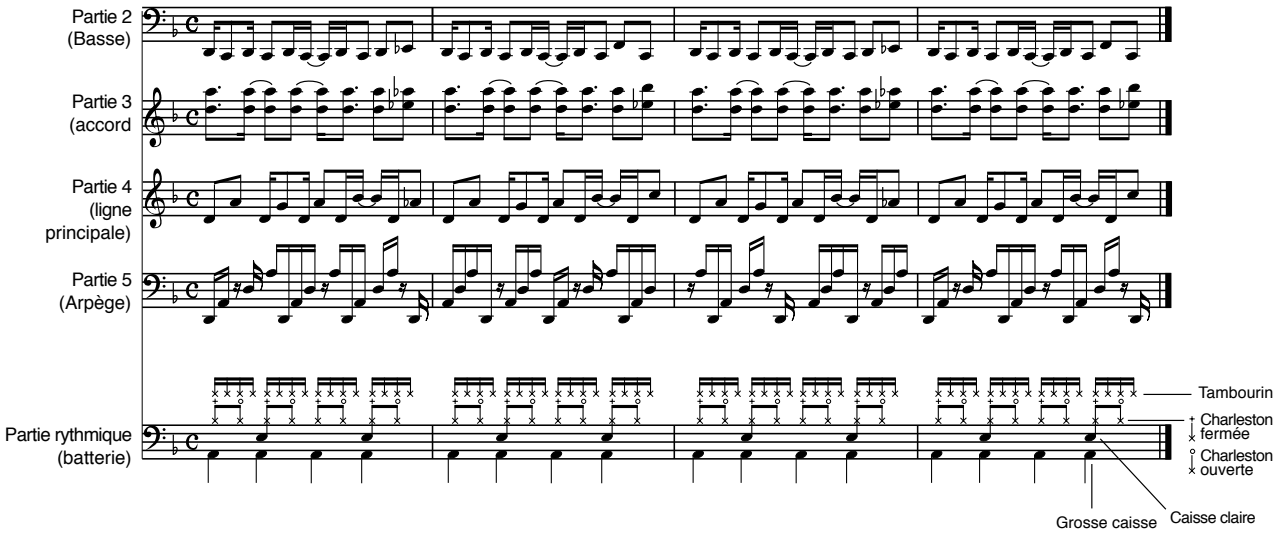
La partie qui sera utilisée comme partie upper/partie lower peut être changée.
☞ "Sélection de la partie upper/partie lower" (Mode d'emploi, p. 20)

Création d'un pattern

Le JX-305 offre les trois méthodes suivantes pour enregistrer un pattern.

Enregistrement de ce que vous jouez :	Enregistrement en temps réel
Enregistrement d'une note à la fois en séquence :	Enregistrement pas à pas 1
Enregistrement d'une note de la gamme à la fois :	Enregistrement pas à pas 2

Essayez de créer le pattern simple illustré dans l'exemple musical suivant.



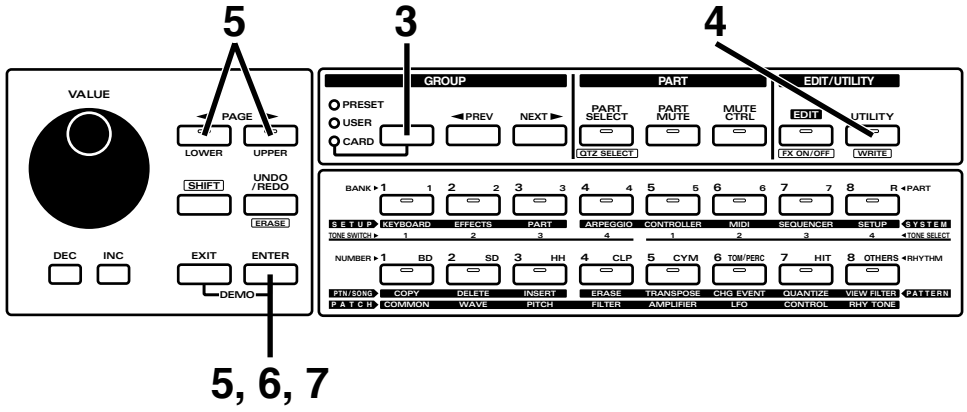
En général, les parties instrumentales sont enregistrées dans cet ordre : batterie ➜ basse ➜ accompagnement ➜ ligne principale ou solo. Quand cet ordre est utilisé, vous pouvez écouter le couple basse-batterie tout en enregistrant l'accompagnement et la mélodie, ce qui facilite la mise en place et le respect de la mesure. Pour cet exemple, nous enregistrerons chaque partie dans l'ordre suivant :

Partie rythmique :	Batterie (Enregistrement pas à pas 2)
Partie 2 :	Basse (Enregistrement pas à pas 1)
Partie 3 :	Accords (Enregistrement pas à pas 1)
Partie 5 :	Arpèges (Enregistrement en temps réel à l'aide de l'arpégiateur)
Partie 4 :	Ligne principale ou solo (Enregistrement en temps réel)

Nous laisserons la partie 1 vide pour qu'elle puisse être jouée manuellement en direct.

Avant de commencer à enregistrer

Quand vous enregistrez ou éditez, vos procédures sont faites vis à vis des données du pattern temporaire (TMP), c'est-à-dire les données qui ont été copiées dans une zone où les données ne sont stockées que de façon temporaire et peuvent y être librement éditées.
Pour créer un nouveau pattern sans base de départ, sélectionnez TMP et commencez l'enregistrement. Si quelque chose a déjà été enregistré en TMP, utilisez la procédure suivante pour ramener TMP à un statut sans aucune donnée muiscale, c'est-à-dire celui d'un pattern vide.



1 **Assurez-vous que l'indicateur [MODE] de la section SEQUENCER est éteint.**

S'il est allumé, pressez [MODE] pour éteindre son indicateur.

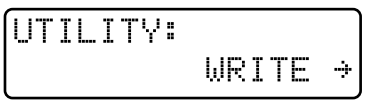
2 **Pressez [PTN/SONG] en section DISPLAY.**

3 **En section GROUP, pressez [PRESET/USER/CARD] plusieurs fois pour éteindre tous les indicateurs et sélectionnez TMP (le pattern temporaire).**

4 **Pressez [UTILITY].**

L'indicateur s'allumera et l'écran Utility apparaîtra.





5 **Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "INITIALIZE" et pressez [ENTER].**

6 **Sélectionnez "PATTERN" et pressez [ENTER].**

L'écran d'exécution apparaîtra.
Pour annuler la procédure sans exécuter, pressez [EXIT].

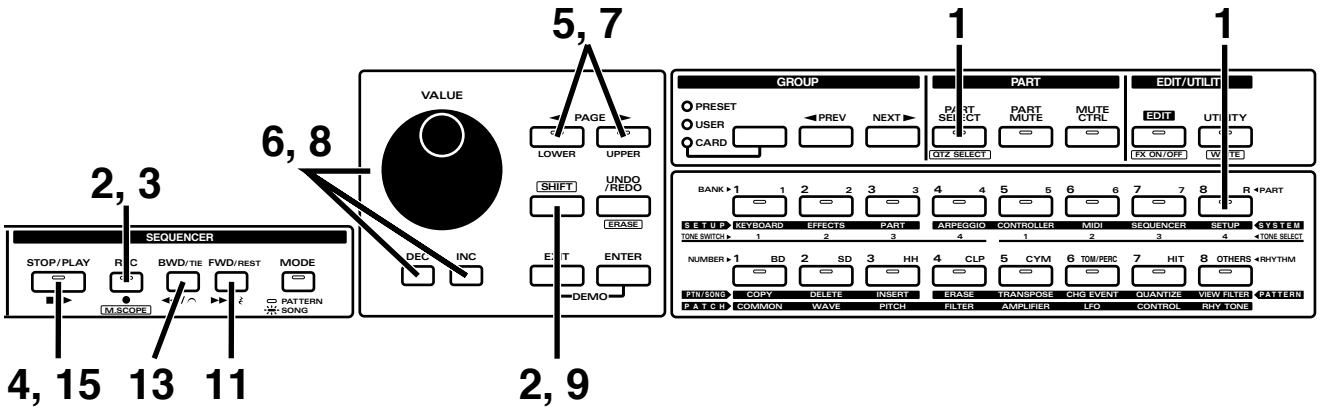


7 **Pressez [ENTER] une fois encore.**

La procédure d'initialisation de pattern sera exécutée et l'écran normal réapparaîtra.
Le pattern a été initialisé.

Enregistrement de la batterie

D'abord, utilisez l'enregistrement en pas à pas 2 pour enregistrer la batterie de la partie rythmique.



1 **Utilisez [PART SELECT] et PART [R] pour sélectionner la partie rythmique et sélectionnez le kit rythmique que vous désirez utiliser pour faire jouer la batterie.**

Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch (Patch Select) et sélectionnez P:A15 “Techno 1” (p. 20). Après avoir sélectionné un kit rythmique, pressez [PTN/SONG] pour retourner à la page de sélection de pattern (Pattern Select).

2 **Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le bouton [M.SCOPE] en section SEQUENCER pour accéder à l'écran Microscope.**

Pour des détails sur Microscope, référez-vous à “Edition de données muiscales individuelles (Microscope Edit)” (Mode d'emploi, p. 146).

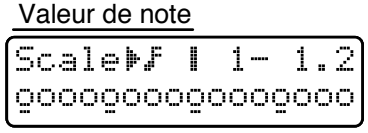
3 **Pressez [REC].**

L'indicateur commencera à clignoter et vous serez en mode d'attente d'enregistrement. Lorsque vous créez un pattern sans base de départ, vous devez spécifier le format et le nombre des mesures du pattern que vous désirez enregistrer. Pour cet exemple, nous utiliserons les réglages par défaut afin de créer en mesure et en quatre mesures au format 4/4.

4 **Pressez [STOP/PLAY] pour commencer l'enregistrement.**

Avant de programmer les notes, vous devrez spécifier la valeur de la note ainsi que sa dynamique.

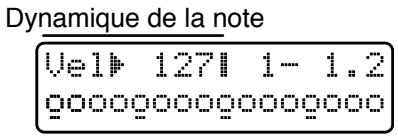
5 **Utilisez PAGE [<] [>] pour accéder à l'écran dans lequel vous pourrez spécifier la valeur de la note.**



6 **Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur de note.**

Dans cet exemple, sélectionnez "double croche" (16th).

7 **Utilisez PAGE [<] [>] pour accéder à l'écran dans lequel vous pourrez spécifier la dynamique de la note.**

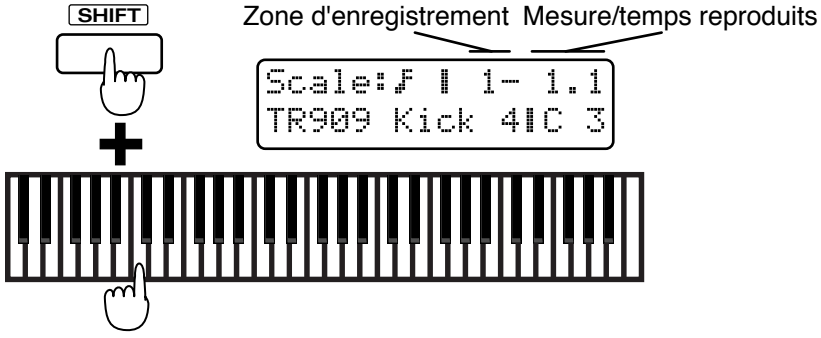


8 **Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier la dynamique de la note..**

Dans cet exemple, sélectionnez “112.”

9 **Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez une touche du clavier pour sélectionner l'instrument rythmique que vous désirez programmer.**

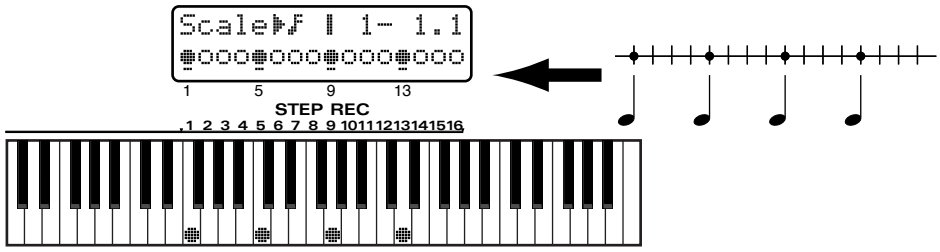
D'abord, sélectionnez le son de grosse caisse. Pour cet exemple, essayons de sélectionner “TR909 Kick 4.”
Réglez Octave Shift sur “0” (p.19). Puis tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche do3 (C3) pour déclencher le son “TR909 Kick 4”. “TR909 Kick 4” est maintenant sélectionné.



Maintenant, déterminons le tempo auquel le son sera entendu.

10 **Pressez les notes aux emplacements indiqués dans le schéma suivant.**

La ligne inférieure de l'affichera montrera un symbole "●" à l'emplacement que vous programmerez.



La grosse caisse a maintenant été programmée pour la première mesure. La note que vous preogrammerez sera joué en boucle.

11 **Pressez [FWD] pour faire avancer l'aire de programmation à la mesure 2.**

12 **A l'aide de la même procédure que celle décrite à l'étape 10, programmez la grosse caisse pour les mesures 2-4. L'emplacement des notes sera le même qu'en mesure 1.**

13 **Lorsque vous avez fini la programmation, pressez [BWD] plusieurs fois pour ramener l'aire de programmation à la mesure 1.**

14 **A l'aide de la même procédure qu'aux étapes 9-13, programmez les instruments rythmiques restants dans cet ordre : charleston fermée → charleston ouverte → tambourin → caisse claire (Snare drum).**

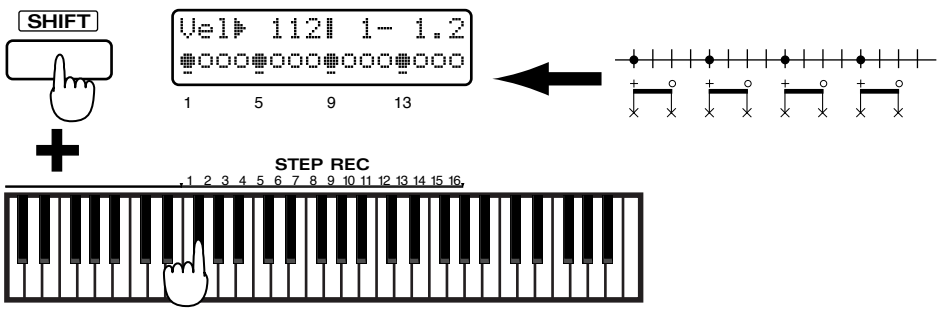
Sélectionnez chaque instrument rythmique comme suit. Les emplacements de programmation des notes pour chaque instrument rythmique sont donnés ci-après.

Réglez Octave Shift sur "0."

NOTE

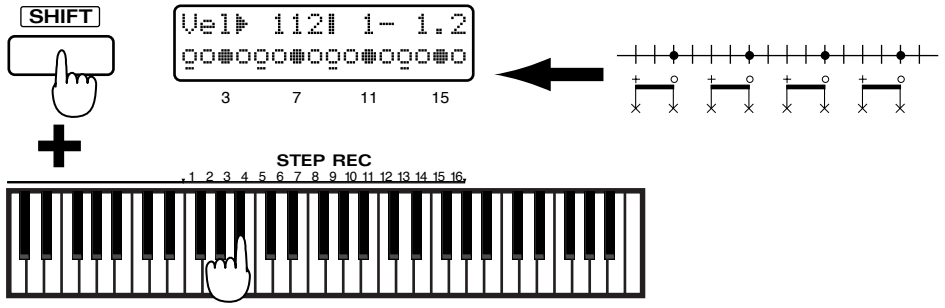
Charleston fermée "TR909 CHH 1"

Tenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous jouez la touche fa#3 (F#3).
Réglez la dynamique de note sur "112".



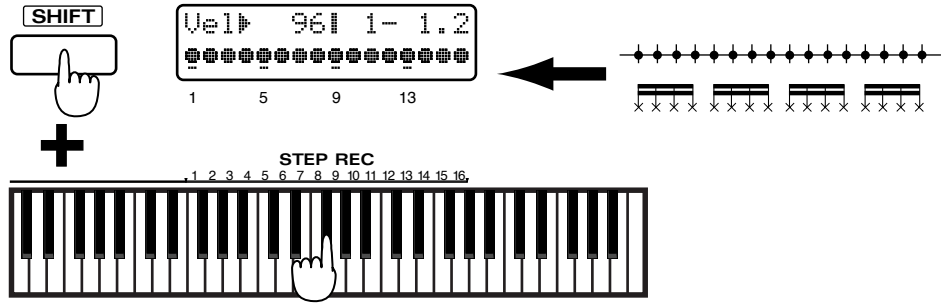
Charleston ouverte “TR909 OHH 3”

Tenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous jouez la touche la#3 (A#3).
Réglez la dynamique de note sur “112”.



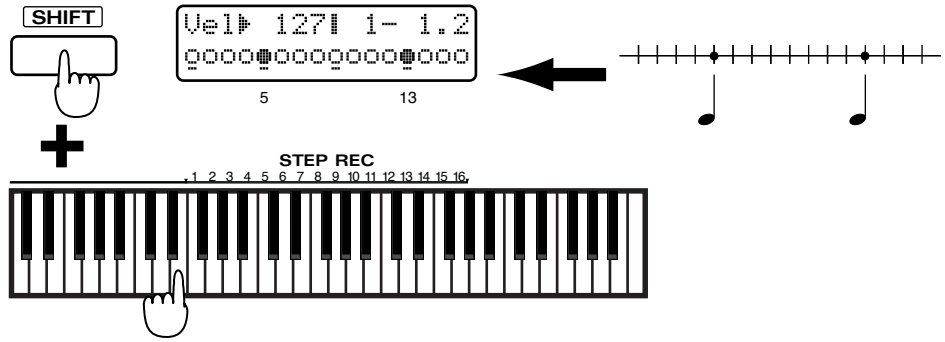
Tambourin “Tambourine 3”

Tenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous jouez la touche fa#4 (F#4).
Fixez la dynamique de note sur “96” pour les emplacements 1, 5, 9 et 13 et “80” pour les autres emplacements.



Caisse claire “TR909 Snr 5”

Tenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous jouez la touche mi3 (E3).
Réglez la dynamique de note sur “127”.

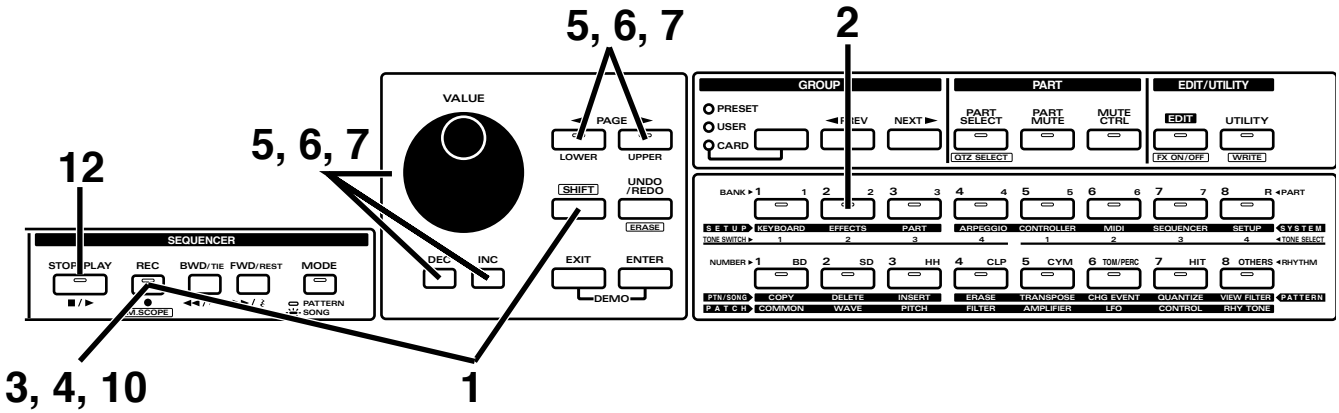


Cela termine la programmation de la batterie.

15 **Pressez [STOP/PLAY] pour arrêter l'enregistrement.**

Enregistrement de la basse et des accords

Ensuite, nous utiliserons l'enregistrement en pas à pas 1 pour enregistrer la basse et les accords.



1 **Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [M.SCOPE] pour accéder à l'écran Microscope.**

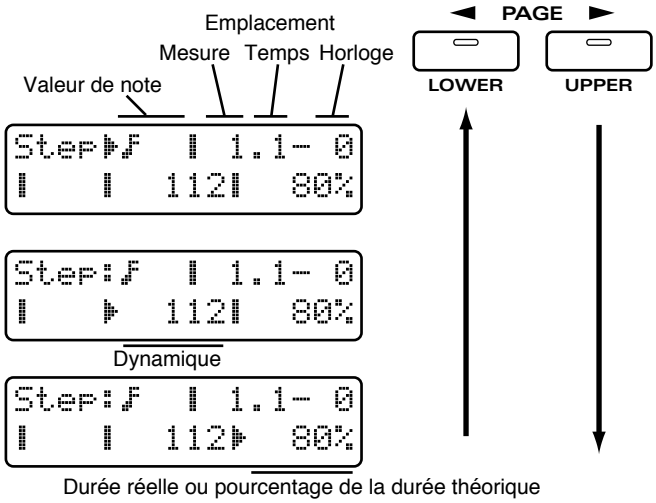
2 **Pressez PART [2] pour que la partie 2 devienne la partie enregistrée, puis sélectionnez le patch qui jouera la basse.**

Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch (Patch Select) et sélectionnez P:A28 “Lead TB 4” (p. 18). Après avoir sélectionné un patch, pressez [PTN/SONG] pour retourner en page Microscope

3 **Pressez [REC]. Cela vous met en attente d'enregistrement.**

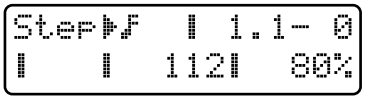
4 **Pressez [REC] pour commencer l'enregistrement.**

L'afficheur indiquera la valeur, la dynamique et la durée réelle de la note actuellement sélectionnée. Réglez ces paramètres avant de programmer une note.



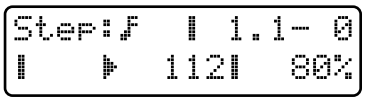
5 **Utilisez PAGE [<] [>] pour amener le curseur à l'emplacement indiqué dans le schéma, et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur de note.**

Pour cet exemple, sélectionnez "double croche" (16th)



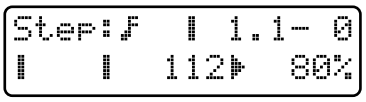
6 **Utilisez PAGE [<] [>] pour amener le curseur à l'emplacement indiqué dans le schéma, et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la dynamique de la note.**

Pour cet exemple, sélectionnez “112”.



7 **Utilisez PAGE [<] [>] pour amener le curseur à l'emplacement indiqué dans le schéma, et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour pour spécifier la durée réelle de maintien de la note.**

Pour cet exemple, sélectionnez “80%”.

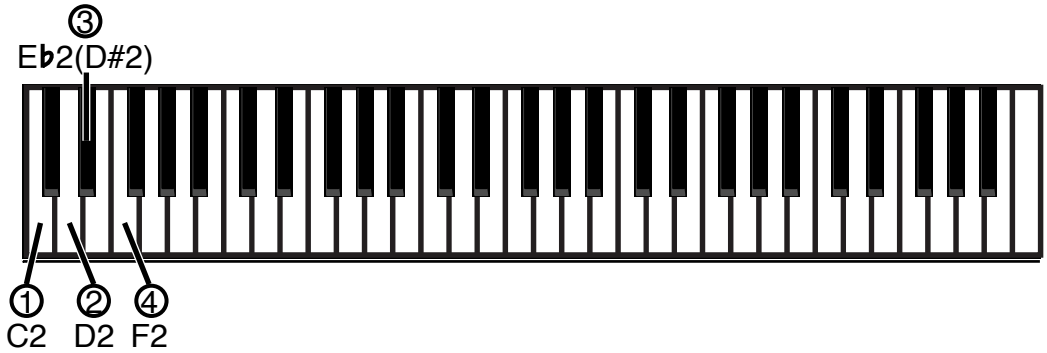


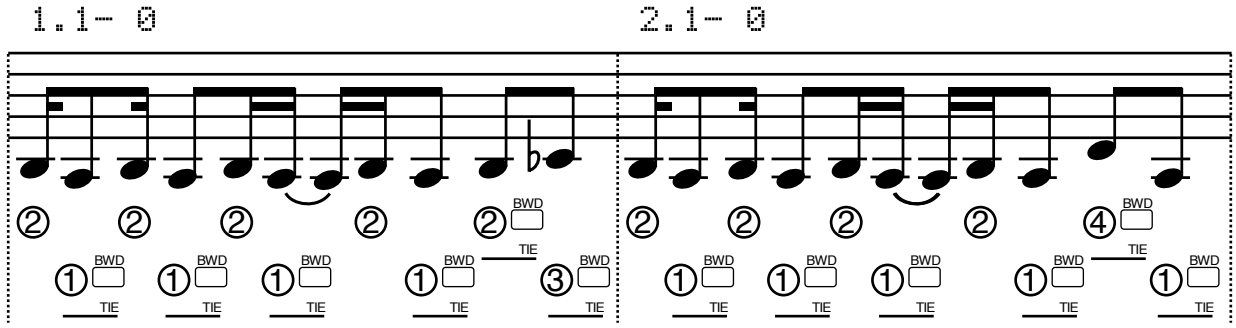
8 **Programmez la première note ré2.**

La valeur sera entérinée lorsque vous relâcherez la touche du clavier et vous serez alors prêt à programmer la note suivante.

9 **Utilisez la procédure suivante pour programmer le reste des notes.**

Pour programmer une croche (8th), pressez [BWD] une fois et liez deux doubles croches (16th) ensemble.





Les mesures 3-4 sont avec les mêmes phrases que les mesures 1-2.

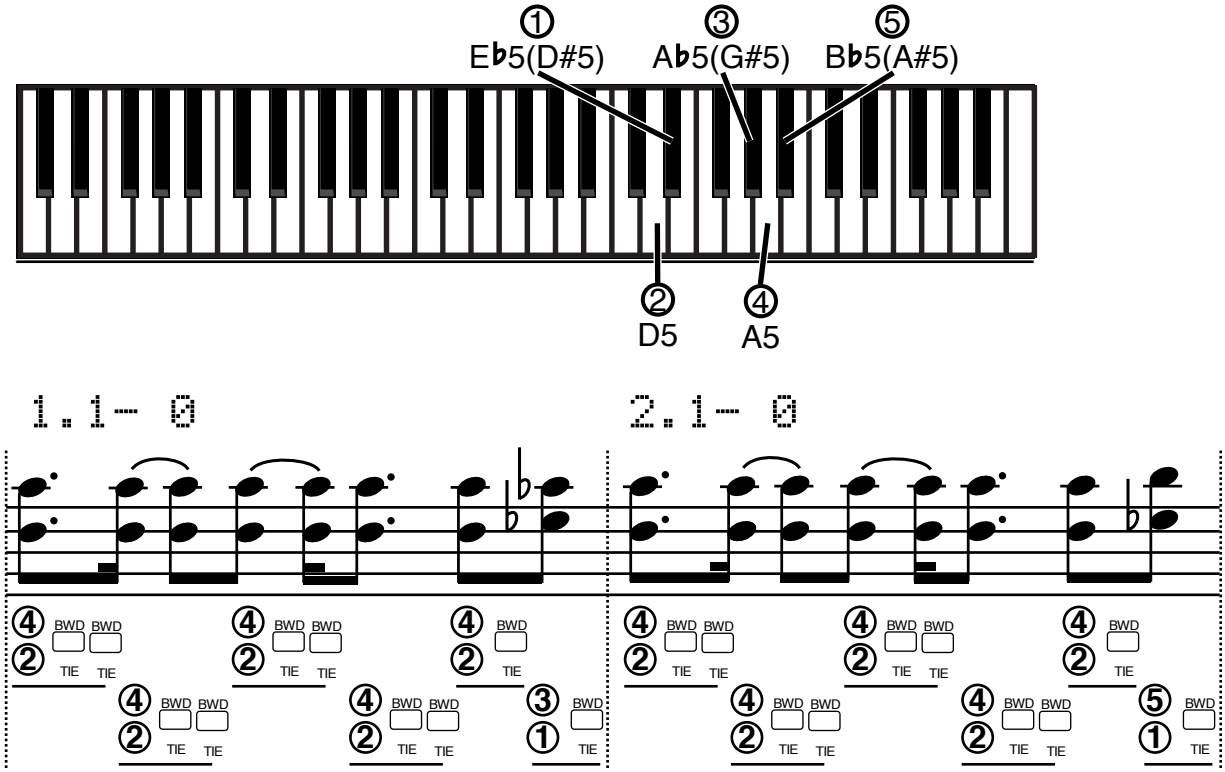
Si vous faites une erreur de programmation dans un pattern, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [BWD] pour retourner à la page de programmation du pas précédent.

Cela termine la programmation de la basse.
Maintenant, vous pouvez programmer les accords.

10 **Pressez [REC] pour retourner à la page Microscope.**

11 **De la même façon que dans les étapes 2–9, programmez les accords.**

A l'étape 2, réglez la partie de l'enregistrement sur la partie 3 et le patch sur P:C18 ”DOC Stack.”
A l'étape 5, réglez la valeur de note sur “double-croche”.
A l'étape 6, réglez la force de note sur “96”.
A l'étape 7, réglez la durée des notes par rapport à la durée théorique sur “80%.”
A l'étape 8, programmez les notes. Pour programmer un accord, tenez enfoncées les notes qui le constituent et relâchez toutes les notes simultanément. Comme l'accord n'est pas programmé tant qu'une seule des touches reste enfoncée, vous pouvez changer vos doigts de position jusqu'à obtention du bon accord.



Les mesures 3-4 sont avec les mêmes phrases que les mesures 1-2.
Cela termine la programmation des accords.

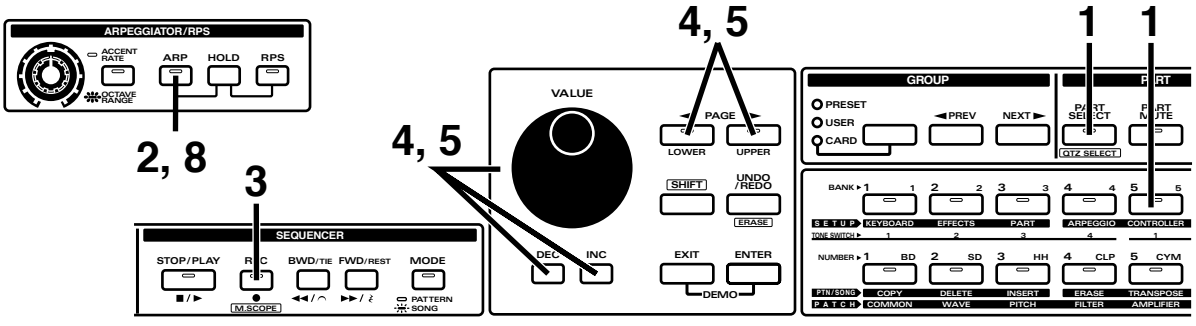
12 **Quand la programmation est terminée, pressez [STOP/PLAY] pour stopper l'enregistrement.**

13 **Maintenant, écoutez la musique que vous avez enregistrée.**

Pressez [STOP/PLAY] pour lancer la reproduction.

Enregistrement des arpèges

Ensuite, nous allons utiliser l'enregistrement en temps réel pour enregistrer l'arpégiateur.



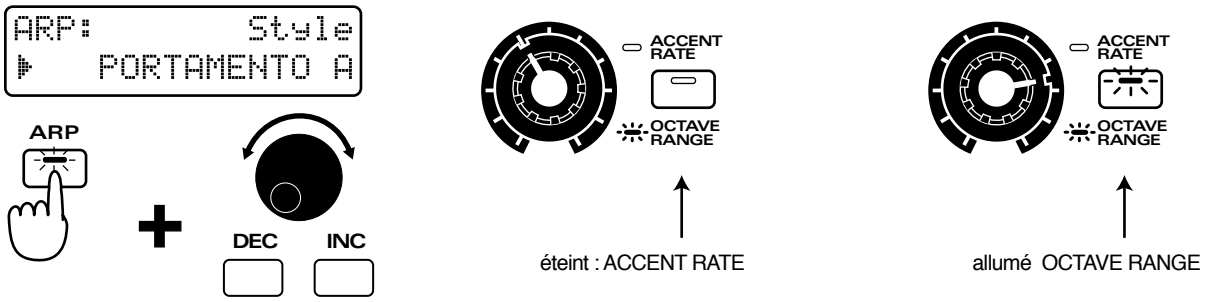
1 **Utilisez [PART SELECT] et PART [5] pour sélectionner la partie 5 et sélectionnez le patch qui jouera les arpèges.**

Pour cet exemple, sélectionnez P:B22, “Analog Seq” (p. 18).

2

Dans la section ARPEGGIATOR/RPS, pressez [ARP] pour activer l'arpégiateur (p. 34).

Sélectionnez “PORTAMENTO A” comme style d'arpège et tournez les potentiomètres [ACCENT RATE] et [OCTAVE RANGE] jusqu'aux emplacements représentés dans l'illustration.



Lorsque les réglages sont terminés, pressez les touches du clavier pour déclencher les arpèges conjointement à l'accompagnement déjà enregistré.

3

Pressez [REC].

L'indicateur commencera à clignoter et vous passerez en mode d'attente d'enregistrement.

4

Pressez plusieurs fois PAGE [<] [>] pour accéder à la page décompte (Count In) pour spécifier comment l'enregistrement commencera, et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner “WAIT NOTE”.

Quand WAIT NOTE est sélectionné, l'enregistrement commencera uniquement à l'instant où vous presserez un pad du clavier.



5

Pressez plusieurs fois PAGE [<] [>] pour accéder à la page de réglage Loop Rest (plage de silence entre chaque boucle), et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner “ON.”

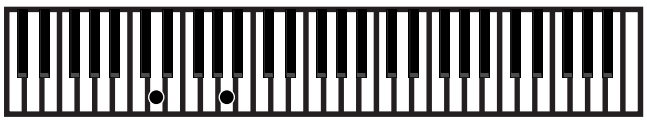
Quand Loop Rest est activé, un espace d'une mesure est inséré entre les patterns lors de l'enregistrement.



6

Lorsque vous êtes prêt, pressez l'accord suivant.

L'arpège jouera depuis le début de la première mesure et sera simultanément enregistré.



NOTE

La partie d'arpège de la partition est écrite une octave plus bas que les notes que vous allez réellement programmer.

7 **Lorsque vous atteignez la fin du pattern, un espace d'une mesure est inséré. Relâchez les touches durant cette mesure.**

Les arpèges enregistrés sont reproduits conjointement aux autres données enregistrées dans votre interprétation.

8 **Si les arpèges enregistrés sont à votre goût, éteignez l'arpégiateur.**

Cela termine la programmation des arpèges

Effacement de données indésirables

Si votre enregistrement ne vous satisfait pas, utilisez la procédure suivante pour supprimer les données à enregistrer et réessayez d'enregistrer.

1 **Durant l'enregistrement, pressez [SHIFT] et [ERASE].**

L'affichage suivant apparaîtra.



2 **Continuez à presser [REC] depuis le début du pattern jusqu'à la fin.**

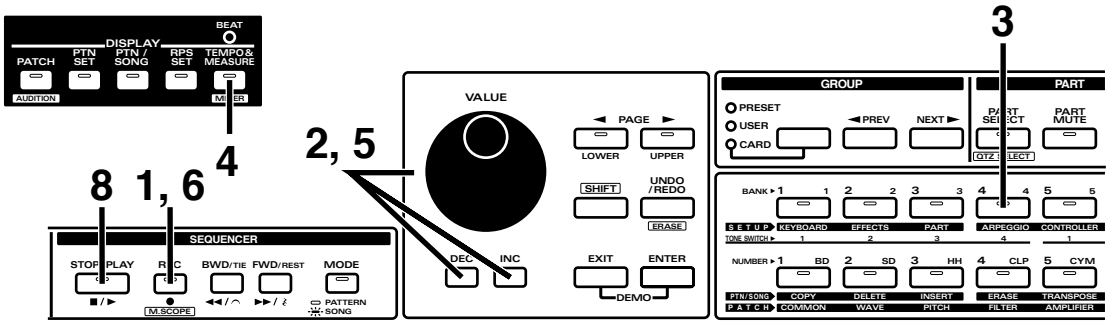
L'interprétation enregistrée sera effacée.

3 **Presezs [EXIT] pour retourner à la page d'enregistrement.**

Après avoir effacé les données, réessayez d'enregistrer. Rejouez les arpèges tout en écoutant la reproduction du pattern.

Enregistrement de la ligne principale (solo ou Lead)

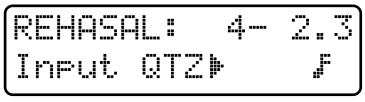
Essayons d'utiliser ensuite l'enregistrement en temps réel pour enregistrer la ligne principale.



Continuez à partir de l'étape 8 de la procédure précédente.

1 Pressez [REC].

L'indicateur commencera à clignoter et vous serez en mode de répétition ou de pratique (Rehearsal). L'affichage suivant apparaîtra.
En mode Rehearsal, l'enregistrement ne se fait pas même si jouez des notes.



Quand le pattern est stoppé, pressez [REC]->[PLAY] pour commencer l'enregistrement en temps réel, puis pressez [REC] durant l'enregistrement en temps réel pour revenir en mode Rehearsal.

2 Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour faire les réglages de quantification d'entrée (Input Quantize).

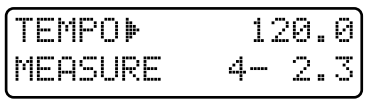
Input Quantize est une fonction qui corrige les inexactitudes rythmiques de votre jeu, telles que les notes jouées un peu en retard ou au contraire un peu en avance.
Pour cet exemple, sélectionnez "♪".

3 Pressez PART [4] pour que la partie 4 devienne la partie à enregistrer, puis sélectionnez le patch qui jouera la partie principale.

Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch (Patch Select) et sélectionnez P:A22 "Dual TB"(p. 18).
Réglez Octave Shift sur "0."
Si vous trouvez difficile l'identification du son dont vous jouez, vous pouvez utiliser [PART MUTE] et les boutons PART pour couper les parties autres que la partie rythmique. Après avoir coupé les parties inutiles, pressez [PART SELECT] pour retourner au statut précédent.
Ensuite, ajustez le tempo du pattern pour que vous puissiez enregistrer confortablement.

4 En section DISPLAY, pressez [TEMPO&MEASURE].

L'indicateur s'allumera et l'afficheur donnera la valeur de tempo actuelle.

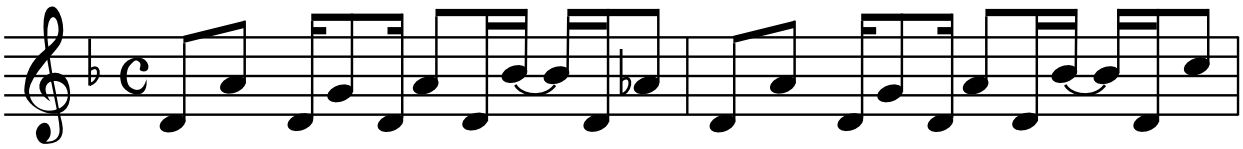


5 Utilisez la molette [VALUE] pour régler le tempo.

Sélectionnez un tempo auquel vous pourrez jouer confortablement.
Lorsque vous avez fini les réglages, pressez [PTN/SONG] pour retourner en page Rehearsal.
Tout en écoutant les parties préalablement enregistrées, pratiquez le passage plusieurs fois.

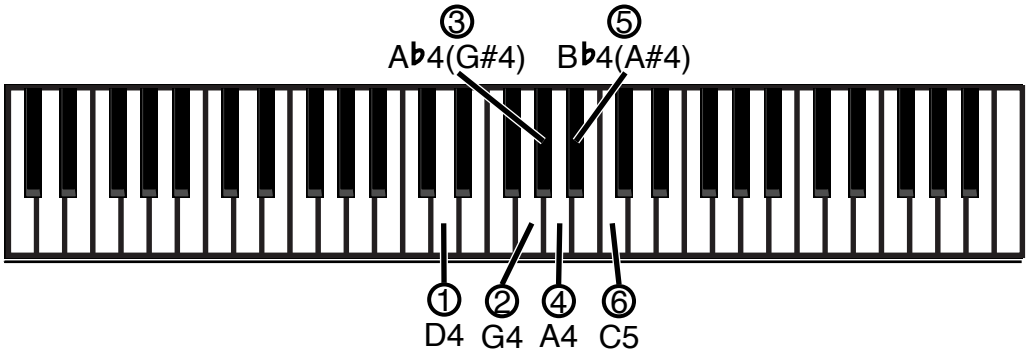
6 **Lorsque vous êtes prêt, pressez [REC] pour sélectionner le mode d'enregistrement.**

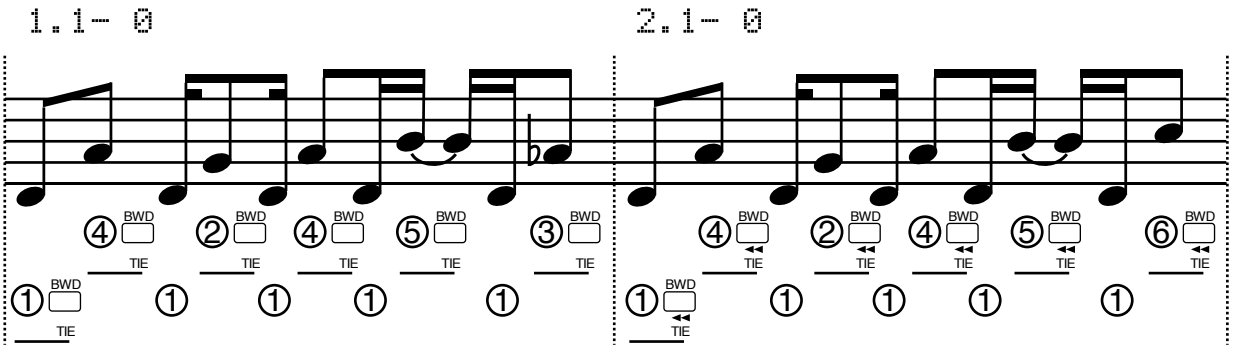
7 **Ecoutez ce qui a déjà été enregistré et jouez conjointement avec les pads de clavier depuis la mesure 1.**



Les mesures 3–4 ont les mêmes phases que les mesures 1–2.
Après que votre interprétation ait été enregistrée, tout ce qui a été enregistré est reproduit dès la répétition suivante.
Cela termine la programmation de la partie principale.
Si l'enregistrement ne correspond pas à ce que vous désirez, utilisez la même procédure que pour l'enregistrement d'arpège afin d'effacer les données enregistrées puis de ré-enregistrer (p. 54).

Si vos essais répétitifs s'avèrent infructueux, vous pouvez également utiliser l'enregistrement en pas à pas 1 pour enregistrer cette partie. Programmez alors en suivant le schéma ci-dessous.





Sélectionnez “100%” comme pourcentage de maintien de la note.

La ligne principale a maintenant été enregistrée.

8 **Lorsque vous avez fini d'ennregistrer, pressez [STOP/PLAY] pour arrêter l'enregistrement.**

Toutes les parties ont maintenant été enregistrées.

Quelques touches finales

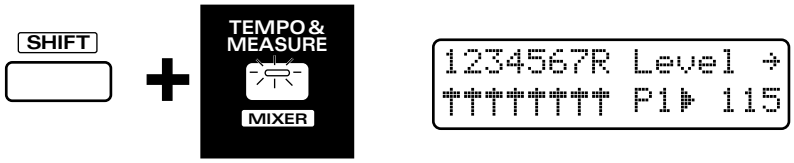
Enfin, ajustez le volume, le panoramique et l'amplitude d'effet pour chaque partie.

1 **Pressez [TEMPO&MEASURE].**

2 **Utilisez la molette [VALUE] pour régler le tempo à "136.0."**

3 **Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER].**

La page Part Mixer apparaîtra dans l'afficheur.



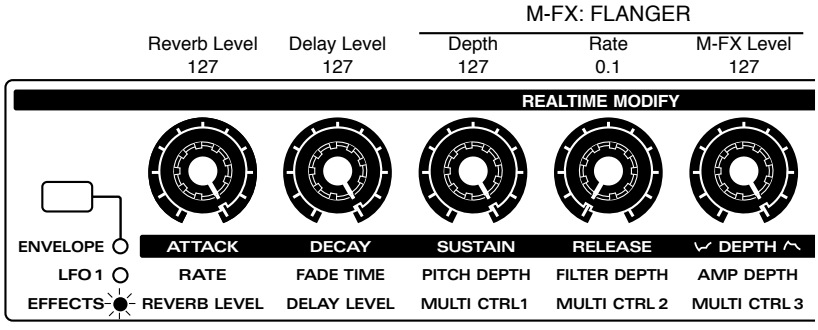
4 **Après avoir utilisé PAGE [<] [>] pour sélectionner le paramètre, utilisez les huit boutons de la section REALTIME MODIFY et la section QUANTIZE pour régler le volume, le panoramique et l'amplitude d'effet pour chaque partie avec les valeurs suivants.**

PARTIE	1	2	3	4	5	R
NIVEAU	115	100	88	115	90	115
PANORAMIQUE	0	0	L50	0	30R	0
REVERB	0	25	0	90	35	0
DELAY	0	20	15	78	45	0
MULTI-EFFET	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF

5 **Pressez [EXIT] pour quitter la page Part Mixer.**

6 **Faitez les réglages pour chaque effet comme suit.**

Sélectionnez "FLANGER" comme type de multi-effet (p. 33).



Le pattern est maintenant terminé. Pressez [STOP/PLAY] et écouter ce que vous avez enregistré.

Sauvegarde du pattern

Vous devriez maintenant sauvegarder le pattern un fois terminé.

1 **Assurez-vous que le pattern est arrêté.**

2 **Assurez-vous que la page [PTN/SONG] est affichée.**

Sinon, pressez [PTN/SONG].

La page qui s'affiche avec la procédure d'écriture (Write) dépendra du statut de la section DISPLAY.

- Pour [PATCH]: la page Patch Write apparaît (Mode d'emploi, p. 82).
- Pour [PTN SET]: la page Pattern Set Write apparaît (p. 63).
- Pour [PTN/SONG]: la page Pattern Write apparaît. En mode Song, la page Song Write apparaît (p. 68).
- Pour [RPS SET]: la page RPS Set Write apparaît (Mode d'emploi, p. 52).
- Pour [TEMPO&MEASURE]: la page Pattern Write apparaît. En mode Song, la page Song Write apparaît (p. 68).

3 **Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [WRITE].**

L'indicateur [WRITE] commence à clignoter.
L'affichage suivant apparaîtra et " ▶ " (curseur) apparaîtra sous le numéro de pattern.





Si vous décidez de ne pas sauvegarder le pattern, pressez [EXIT].

4 **Pressez [PRESET/USER/CARD] pour sélectionner "USER."**

5 **Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la banque et le numéro dans lesquels le pattern sera sauvegardé.**

Pour cet exemple, sélectionnez U:A11.

6

Pressez PAGE [>].

Le curseur passera au début de la seconde ligne de l'afficheur.



7

Assignez un nom au pattern.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécififer les caractères.
Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.
Espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

8

Répétez les étapes 6 - 7 pour programmer le nom du pattern.

En pressant PAGE [<] vous pouvez ramener le curseur vers la gauche.

9

Pressez [ENTER].

La page d'exécution apparaîtra dans l'afficheur.
Si vous désirez annuler la procédure, pressez [EXIT].



10

Pressez [ENTER] une fois encore.



La procédure d'écriture de pattern sera effectuée et l'affichage habituel apparaîtra.
Le pattern a maintenant été sauvegardé.

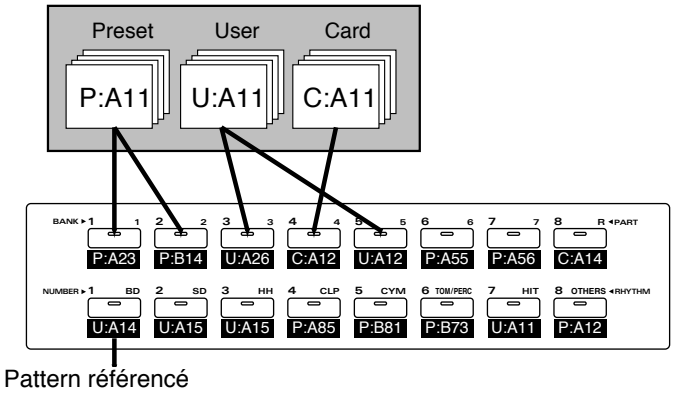
NOTE

N'éteignez jamais l'appareil pendant que la procédure d'écriture de pattern est en cours.

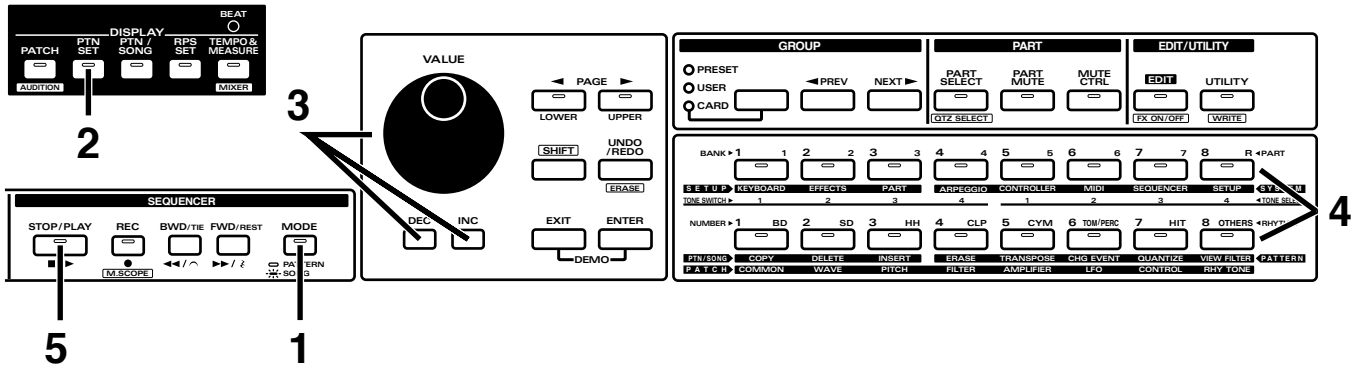
Combinaison de patterns fréquemment utilisés (Pattern Set)

Un pattern set est un ensemble de 16 patterns, combinés en un seul groupe.
Vous pouvez utiliser les seize boutons BANK et NUMBER [1]–[8] pour rappeler instantanément un pattern. C'est une bonne idée que de réunir ensemble en un pattern set les patterns fréquemment utilisés.

Exemple de pattern set



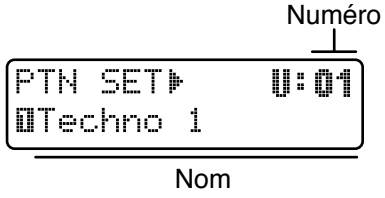
Rappel d'un pattern



1 **En section SEQUENCER, pressez [MODE] pour éteindre son indicateur.**

2 **En section DISPLAY, pressez [PTN SET].**

L'indicateur s'allumera et l'afficheur vous donnera le nom et le numéro du pattern set actuellement sélectionné.



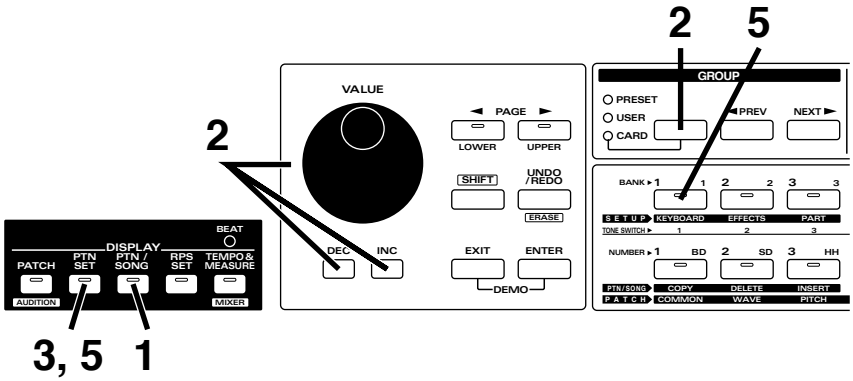
3 **Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro du pattern set.**

4 **Utilisez BANK et NUMBER [1]–[8] pour rappeler le pattern.**

5 **Pressez [STOP/PLAY] pour faire reproduire le pattern.**

Référencement des patterns à rappeler

Vous avez référencé le pattern P:C77 dans un pattern set.
Un pattern peut être référencé avec des réglages modifiés concernant son statut de coupure de partie, son mode de clavier et ses réglages de mixeur de partie.
Dans cet exemple, vous pouvez référencer un pattern set comme indiqué dans le tableau en p.62.



1 **Pressez [PTN/SONG].**

2 **Utilisez [PRESET/USER/CARD] et [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le pattern P:C77 et faites le reproduire (p. 10).**

3 **Pressez [PTN SET].**

L'indicateur s'allumera et le numéro du pattern set actuellement sélectionné apparaîtront dans l'afficheur.

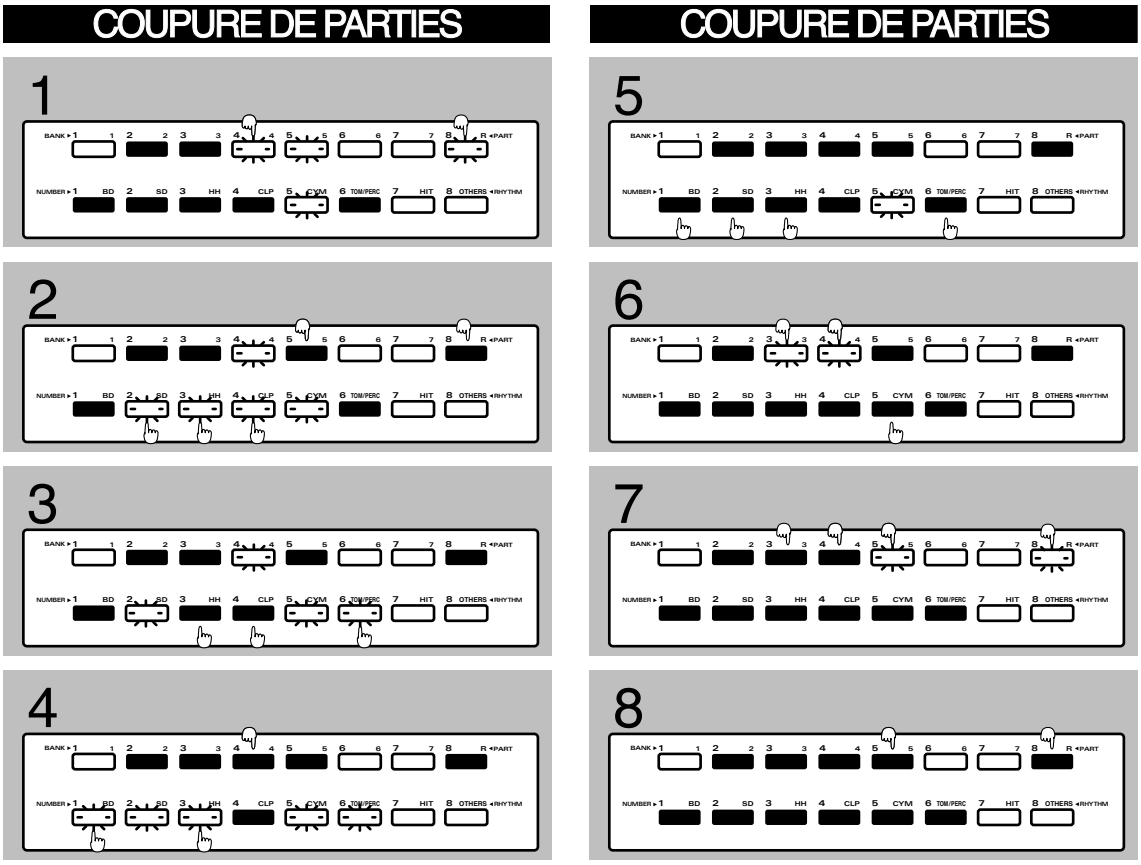


4 **Comme indiqué dans le tableau de structure, coupez la partie rythmique et la partie 4 (p. 12).**

5 **Tenez enfoncé [PTN SET] et pressez BANK [1].**

Le pattern P:C77 a maintenant été référencé en BANK [1].

6 **Comme indiqué dans le tableau, modifiez le statut de coupure (Mute) du pattern P:C77 et utilisez la même procédure pour le référencer dans le pattern set.**



Cela termine le référencement des patterns.
Utilisez BANK [1]–[8] pour ramener les patterns qui ont été référencés et pressez [STOP/PLAY] pour les faire reproduire.

Sauvegarde d'un pattern set

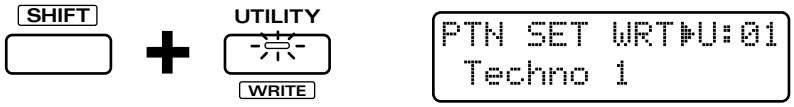
Voici comment sauvegarder le pattern set une fois terminé :

1 **Assurez-vous que le pattern est arrêté.**

2 **Assurez-vous que la page PTN SET est affichée.**

3 **Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [WRITE].**

L'indicateur commencera à clignoter.
L'écran suivant apparaîtra et le curseur " ▶ " apparaîtra à gauche du numéro.
Si vous décidez de ne pas sauvegarder ce pattern set, pressez [EXIT].

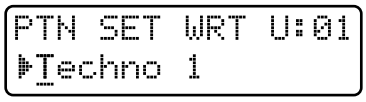


4 **Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le numéro de pattern set dans lequel le pattern set sera sauvegardé.**

Si vous désirez simplement sauvegarder le pattern set en U:01, passez à l'étape suivante.

5 **Pressez PAGE [>].**

Le curseur passera au début de la seconde ligne de l'écran.



6 **Assignez un nom au pattern set.**

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner les caractères.
Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.
Espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

7 **Répétez les étapes 5-6 pour programmer le nom du pattern set.**

En pressant PAGE [<] vous pouvez ramener le curseur en arrière d'un caractère.

8 **Pressez [ENTER].**

L'écran d'exécution apparaîtra dans l'afficheur.
Si vous décidez de ne pas sauvegarder le pattern set, pressez [EXIT].



9 **Pressez [ENTER] une fois encore.**

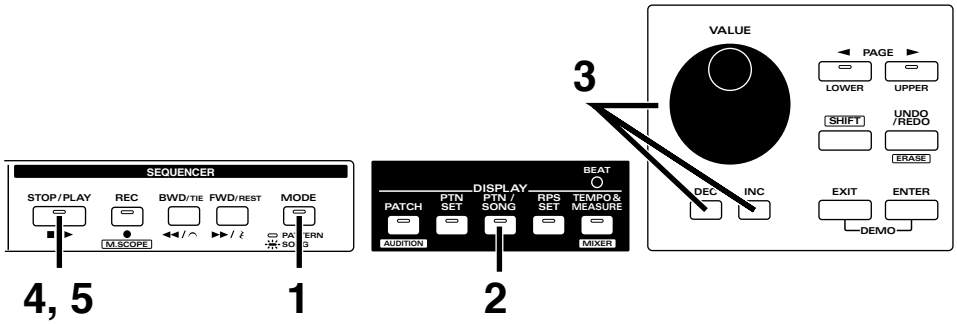


La procédure d'écriture de pattern set sera exécutée et vous reviendrez en écran normal.
Le pattern set a maintenant été sauvegardé.

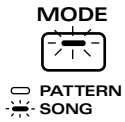
NOTE *N'éteignez jamais l'appareil durant la procédure d'écriture de pattern set.*

Reproduction d'un morceau

Deux patterns ou plus arrangés dans l'ordre voulu pour la reproduction sont appelés "morceau" ou "song". Voici comment faire reproduire un morceau.

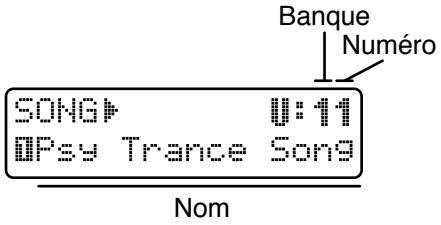


1 **En section SEQUENCER, pressez [MODE] pour allumer son indicateur.**



2 **Assurez-vous que l'indicateur [PTN/SONG] est allumé.**

S'il est éteint, pressez [PTN/SONG] pour allumer son indicateur. La banque, le numéro et le nom du morceau sélectionné apparaîtront dans l'afficheur



3 **Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro.**

Avec les réglages d'usine, U:11–U:34 contiennent des morceaux.

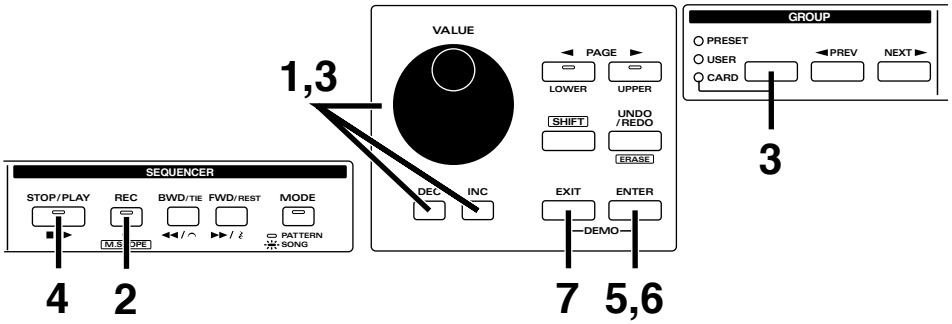
4 **Pressez [STOP/PLAY] et le morceau commencera à jouer.**

Lorsque la reproduction du morceau commence, les patterns changent automatiquement dans l'ordre voulu par l'enregistrement. Il ne sera pas possible pour vous de sélectionner les patterns. Toute autre procédure est identique à celle permise pour la reproduction de pattern.
Lorsque le dernier pattern a fini de jouer, la reproduction s'arrête automatiquement.

5 **Pour stopper la reproduction pendant le morceau, pressez [STOP/PLAY].**

Création d'un morceau

Ce qui suit vous indique comment utiliser le pattern (U:A11) que vous avez fait dans "Création d'un pattern simple" afin de créer un morceau simple.
D'abord, pensons à la structure du morceau. Lorsque nous faisons reproduire répétitivement le même pattern, il peut être bon de faire des changements progressifs de statut Mute des parties ainsi que des réglages de Part Mixer pour créer une sensation d'évolution musicale.
Ici, nous créerons un morceau avec la structure donnée dans le tableau de la page 67.

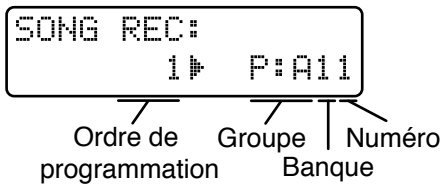


D'abord, sélectionnez le morceau que vous désirez enregistrer.

1 **Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le morceau U:35.**

2 **Pressez [REC].**

L'indicateur s'allumera et vous passerez en mode d'enregistrement.
L'affichage suivant apparaîtra.



3 **Utilisez [PRESET/USER/CARD] et [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner U:A11.**

4 **Vous pouvez presser [STOP/PLAY] pour écouter le pattern U:All.**

Pendant que vous écoutez le pattern, le nom de celui-ci est affiché.

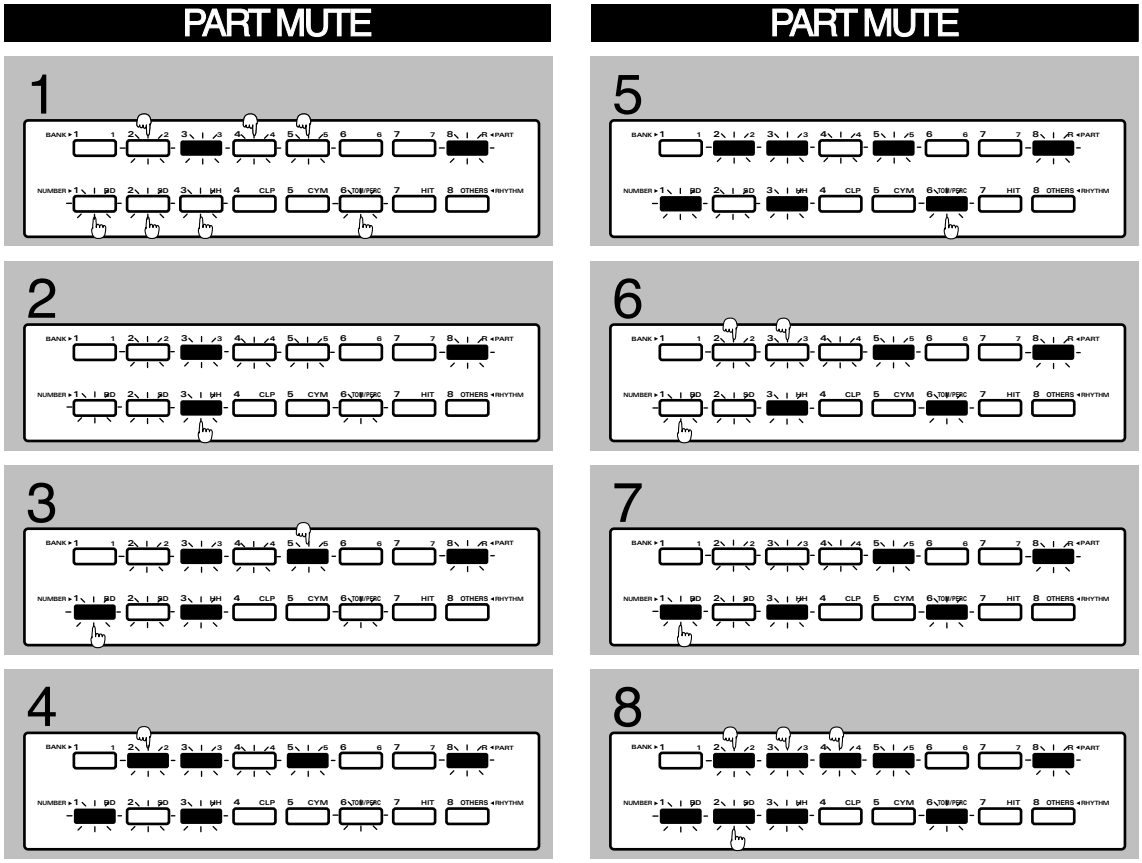


Tout en écoutant le pattern, coupez les parties indésirables.
Comme indiqué dans le tableau de structure, coupez les parties autres que [R] et [3].
Pressez [STOP/PLAY] une fois encore et la reproduction s'arrêtera.

5 **Pressez [ENTER], et le pattern U:A11 sera spécifié comme le pattern à reproduire en premier.**

L'afficheur vous permet maintenant de déterminer le pattern qui sera joué en second.

6 **A l'aide de la même procédure, modifiez le statut du pattern U:A11 comme indiqué dans le tableau de la structure du morceau et enregistrez-le comme pattern suivant.**



7 **Lorsque vous avez fini l'enregistrement du huitième pattern, pressez [EXIT].**

Lorsque vous écoutez le pattern, pressez [STOP/PLAY] pour stopper la reproduction, puis pressez [EXIT].

L'enregistrement est maintenant terminé.
Pressez [STOP/PLAY] pour faire reproduire le morceau.

Sauvegarde du morceau

Vous devriez maintenant sauvegarder le morceau une fois terminé.

1 **Assurez-vous que le morceau est stoppé.**

2 **Assurez-vous que l'affichage [PTN/SONG] est sélectionné.**

3 **Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [WRITE].**

L'indicateur clignote.
L'affichage ci-dessus apparaîtra et un " ▶ " (curseur) apparaîtra à la gauche du numéro de morceau.
Si vous décidez de ne pas sauvegarder le morceau, pressez [EXIT].





4 **Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de morceau sous lequel le morceau sera sauvegardé.**

Si vous décidez de sauvegarder le morceau en U:35, poursuivez simplement avec l'étape ci-dessous.

5 **Pressez PAGE [>].**

Le curseur passera au début de la seconde ligne de l'afficheur.



6 **Assignez un nom au morceau.**

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier les caractères.
Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.
Espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

7 **Répétez les étapes 5 - 6 pour programmer le nom du morceau.**

En pressant PAGE [<] vous pouvez ramener le curseur vers la gauche.

8 **Pressez [ENTER].**

La page d'exécution apparaîtra dans l'afficheur.
Si vous désirez annuler la procédure, pressez [EXIT].



9 **Pressez [ENTER] une fois encore.**



La procédure d'écriture de morceau s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.
Le morceau a maintenant été sauvegardé.

NOTE *N'éteignez jamais l'appareil pendant que la procédure d'écriture de morceau est en cours.*

Biographie des compositeurs de morceaux de démonstration/patterns

MASA

Masa crée des effets musicaux, publicités et musiques événementielles depuis le début des années 90. Il se produit également en Live, principalement dans des parties trans-psychédéliques.

Au printemps 1996, il a sorti l'album "Just Inside" chez East-West. L'intérêt pour son travail est croissant et de nouvelles productions apparaissent sous divers labels, dont Tokyo Tekno Tribe Records (le premier label trans-psychédélique japonnais) et Psy-Harmonics en Australie.

Site web : www.ifnet.or.jp/~masa-k/

DJ Q'HEY

DJ Q'Hey a commencé sa carrière de DJ en 1989. Fortement influencé par le mouvement européen, il est dévoué à la musique House/Techno. Il joue dans de nombreux clubs à Tokyo et a également composé quelques morceaux. Il envisage de sortir "In The Edge Of No Control EP" comme premier Single sous son propre label "Moon Age Recordings", qui sera bientôt opérationnel.

Il est maintenant impliqué dans le parrainage de la scène Dance à Taiwan, et produit et joue dans de nombreuses parties. Il écrit également des chroniques de disques régulières pour des magazines musicaux ainsi que des articles présentant des sites Web traitant de musique techno.

Site web : www.moon-age.com/

YOJI BIOMEHANIKA

Yoji Biomehanika est un nouveau maître d'énergie devenu international. Bien qu'ayant choisi Osaka comme base de ses activités, il a sorti un grand nombre de titres originaux en Europe, et a jusqu'à présent obtenu le respect de nombreux créateurs techno hors Japon. Dernièrement, son OZAKA OOZ "REAL NIGHTMARE" a été célébré par le grand maître du Royaume-Uni, Paul Oakenfold. Il a été compilé avec Ryuichi Sakamoto sur le CD "Perfecto Fludlo", que Paul a produit.

Il organise un événement nommé, "OZAKA3000" les weekends au club Neo d'Osaka, et a invité avec succès de nombreux artistes "new energy" de haut niveau, dont Jon The Dentist, Rachel Auburn, John Truflove et Chris Liberator, ce qui a aidé à élargir la scène musicale japonnaise.

HEIGO TANI

Heigo Tani est un DJ, musicien et fondu d'instruments de musique, qui partage une unité techno nommée ATOM/Co-Fusion/AS TWO MEN avec DJ WADA, et a sorti des disques au japon (Subrim Records), à New York (Tribal America), en Allemagne (Plastic City), au Royaume-Uni (Positiva UK), etc.

Il est également membre d'une unité techno de deux personnes appelée "urn", qui a utilisé Internet pour ses activités. Ils utilisent Internet pour des prestations live en synchronisant deux MC-303.

Site web : www.softbank.co.jp/music/urn/

Ryeland Allison

Ryeland fait des grooves électroniques à la vitesse du son, incluant une rythmique de transistor pilotée par ordinateur. Abeille laborieuse de la côte californienne, façonnant une réalité distordue, des sons cybériens et, au crépuscule : son dynamisme pille d'un coup la vibrance des fréquences aimant l'amour. Il balance loin de la droiture jeune, joignant son testament aux relations ambrosiaques positives, butinant tous les résultats utilisables. Il est fier de vous présenter son univers.

Vince LaDuca (Twister)

Vince LaDuca est un ingénieur et artiste/producteur musical Dance de Los Angeles, California. Il a travaillé comme ingénieur pour Motown Records, Ruthless Records, et Warner Brothers Records. De plus, il a écrit et produit des singles Dance 12 pouces produits par Uzziel Records - un label qu'il a lancé en 1995. Vince travaille actuellement comme spécialiste produits pour Roland Corp. U.S. Il sort également des singles sous le label Bassex / Black Licorice Record.

DJ khuv

DJ khuv a commencé sa carrière de DJ en 1991.

Après avoir fait du dub-jazz, rare group, etc., il a commencé à jouer jungle en 1994. Après son arrivée au Royaume-Uni, il est allé accidentellement à la partie "speed" de L.T.J. BUKEM en 1995, et cela l'a fait passer au Drum 'n' Bass. Il joue dans des parties qu'il organise personnellement de temps en temps, et dans différents clubs.

Il croit au mixage spontané, comme cœur de l'art sonore et n'adhère pas à un style musical particulier. Il envisage de sortir deux singles au début 1998. Soutenu par yousuke “flatter” hirabayashi (sketch room).

DJ KENT (Yotsukaido Nature)

DJ Kent est DJ dans plusieurs clubs de Tokyo, dont Yotsukaido Nature où il est en charge de production avec un autre membre, KZA. Il envisage de sortir un album au début 1998.

A • L • M • A

Bien qu'ils aient produit des œuvres en collaboration auparavant (comme pour la MC-303), A•L•M•A et DJ;ATOM sont cette fois réunis officiellement. DJ;ATOM est en charge des taches de recherche et écoute et A•L•M•A s'occupe de la programmation des données. Nombreux sont les impatients d'entendre ce qu'ils nous apporteront.

GIGBAG

GIGBAG a quitté le Japon en 1982 pour les Etats-Unis. Puis a commencé ses activités professionnelles alors qu'il était encore au Berklee College of Music. Il a connu la popularité comme bassiste à Boston, en Europe et en Asie. Après être retourné au Japon en 1991, il a rejoint Roland, où il a participé à la création de données musicales, morceaux de démonstration et équivalent. Il a quitté Roland en 1996 pour créer "Presto", une nouvelle société. Il en est maintenant le producteur en chef et le directeur exécutif.

DJ;ATOM

DJ;ATOM a commencé sa carrière de DJ en 1974. Il a travaillé comme DJ et programmateur de discothèques et clubs dans de nombreux endroits au travers du Japon, dont Roppongi, Yokohama, et Okinawa. A présent, il dirige le magasin de disques "High Times", spécialisé en musique Dance & Black. Il travaille également comme DJ résident au club "Planet Cafe" les vendredis et samedis et produit des programmes radio FM.

SOULMATES MUSICA

Soulmates est une équipe de conception sonore et graphique dans les membres sont yhuji suzuki, hironobu fujiyoshi, isamitsu fujiyoshi
URL: http://uhp10.solan.chubu.ac.jp/

Jeff Fields

Musicien, arrangeur et compositeur, Jeff Fields est très familiarisé avec la musique latino-américaine. Jeff a reçu un diplôme d'interprétation jazz à la trompette dans l'état d'Arizona et a poursuivi ses études de composition et d'arrangement à l'école de musique Dick Grove de Los Angeles, Californie. Jeff a joué de la trompette avec des artistes connus comme Tito Puente, Poncho Sanchez, Toshiko Akyoshi et Elaine Elias. Jeff travaille au sein de Roland Corporation U.S. comme coordinateur de produit pour les instruments de musique.

Scott Tibbs

Scott Tibbs a dirigé et s'est produit avec plusieurs groupes orchestraux, dont l'Atlanta Symphony Orchestra, à travers des Etats-Unis, du Canada, de l'Amérique latine et du Japon. Ses diverses gammes de composition vont de plusieurs projets pour le cinéma, le théâtre et la télévision, jusqu'aux concerts symphoniques. Dans les quatre dernières années, il a enseigné la composition musicale et la théorie à UCLA où il a reçu un diplôme Ph.D en composition. Il s'est produit avec des artistes renommés tels que Dizzy Gillespie, Bill Cosby, Jerry Seinfeld et Bobby Shew, parmi de nombreux autres talents.

Idecs Inc.

Au travers des créations de données musicales qu'elle offre, cette unité de production sonore professionnelle continue de générer des nouvelles sensations dans le domaine des fichiers musicaux. L'irrésistible qualité de leur musique a entraîné un enthousiasme énorme chez les utilisateurs de fichiers musicaux. De plus, leurs autres activités dans le domaine musical touchent quasiment tous les genres – qu'il s'agisse de compositions, d'arrangements, de production ou d'éducation.

Katsumi Nagae

Il a commencé ses études musicales à l'âge de cinq ans et a formé un groupe durant sa scolarité. Il a commencé une activité musicale sérieuse, participant à des concours populaires. Ensuite, tout en travaillant comme professeur de piano dans des écoles de musique et chez des revendeurs, il s'est impliqué dans la production musicale. En plus de la production de logiciels pour différents fabricants, il exerce comme programmeur de synthétiseurs pour de nombreux artistes japonnais. Récemment, il a parrainé le développement de programmeurs musicaux débutants à l'Idecs Music Academy.

Kazuhito Kamio

Après s'être distingué comme musicien (clavier) et programmeur de synthétiseur, il a commencé à participer à l'Idecs en 1994. Actuellement, il s'occupe de production de données SMF et de programmation de sons de synthétiseur. Il est également instructeur à l'Idecs Music Academy pour parrainer la prochaine génération de programmeurs.

Roland Corporation

01452367F '98-7-E3-11NiTHiER77