Roland JD-XA

Synthétiseur mixe Analogique/Numérique

Aide-mémoire d'utilisation

L. Duffar



Sommaire court

(Le sommaire complet est à la fin du document)

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

1 DÉMARRAGE 4

1.1 INTRODUCTION (A RÉDIGER) 4
1.2 OU TROUVER QUOI ? 5
1.3 CONNEXIONS 6
1.4 PANNEAU DE COMMANDE EN BREF 8
1.5 PRISE EN MAIN 9

2 UTILISATION AVANCÉE 15

2.1 PANNEAU DE COMMANDE 15
2.2 MODIFICATION D'UN SON : « PROGRAM » 20
2.3 ENREGISTREMENT : « PATTERN SEQUENCER » 35
2.4 JOUER UN ARPÈGE 41
2.5 UTILISATION DU MICROPHONE 44
2.6 CONTRÔLE DE VOTRE PERFORMANCE 46
2.7 CONNEXION D'APPAREILS EXTERNES 47
2.8 RÉGLAGES GÉNÉRAUX DU JD-XA 50
2.9 LISTE DES TOUCHES DE RACCOURCI 62
2.10 MESSAGES D'ERREUR 64
2.11 DIAGRAMME DE LA STRUCTURE DU JD-XA 66
2.12 MISE À JOUR DU FIRMWARE 67

3 LOGICIELS POUR CONTRÔLER LE JD-XA 68

3.1 LOGICIELS D'ORDINATEURS 68
3.2 APPLICATIONS POUR TABLETTES 68

4 INFORMATIONS SUR INTERNET 69

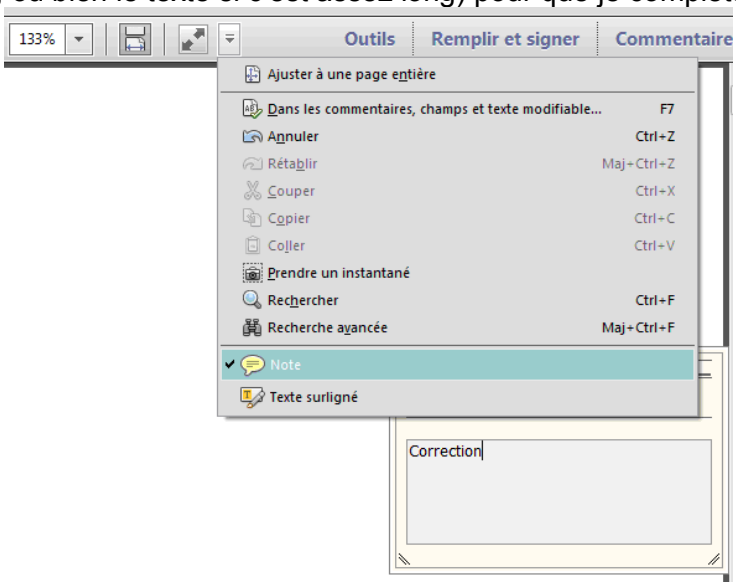
4.1 FORUMS 69
4.2 TUTORIELS 69
4.3 TESTS 69
4.4 PATCHES SUPPLÉMENTAIRES 82
4.5 DÉMOS 89

Téléchargez la dernière version de cet aide-mémoire sur
http://fr.audiofanzine.com/synthetiseur-hybride-analogique-numerique/roland/jd-xa/medias/autres/

N'imprimez pas !
Ce document qui peut évoluer, n'est pas prévu pour l'impression. Tout est fait au contraire pour faciliter la navigation à l'écran d'un l'ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertexte vers les paragraphes.

J'imprimais moi-même tous les documents techniques avant de troquer le papier pour les documents dématérialisés, ce qui ne présente que des avantages: moins de papier et de dépense d'impression, facilité de classement, de recherche et de navigation, et enfin on dispose de la dernière version … sur tous les ordi-tablettes, et depuis partout grâce à un Cloud personnel (par exemple Google Drive ou iCloud gratuit ou autre).

Appel a contribution :
Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader, et mieux encore vous pouvez me les envoyer (le fichier, ou bien le texte si c'est assez long) pour que je complète le document.



Réagissez dans le tuto AF pour en faire profiter tout le monde ou …
….en utilisant la messagerie Audiofanzine pour toute autre réaction

Conventions typographiques

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques – les commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,
- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les options affichées à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».

Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les options sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité.

Cet aide-mémoire ne prétend pas couvrir exhaustivement les fonctionnalités, mais tente d'offrir une approche pratique d'instrumentiste.

Le texte est basé sur le manuel d'utilisation, en élaguant et remaniant autant possible la présentation et la rédaction, afin de disposer de faciliter l'apprentissage ainsi que la consultation ultérieure.

Le chapitre « Démarrage », correspond au paragraphe « Introduction » du manuel, en y ajoutant quelques informations utiles à connaître.

Les manuels en anglais « ParameterGuide » et « MIDI Implementation » de respectivement 76 et 22 pages, ne sont pas inclus dans ce document.

La rédaction sera poursuivie en clarifiant et complétant le manuel au fur et à mesure de l'utilisation.

1 DÉMARRAGE 4

2 UTILISATION AVANCÉE 15

3 LOGICIELS POUR CONTRÔLER LE JD-XA 68

4 INFORMATIONS SUR INTERNET 69

1 Démarrage

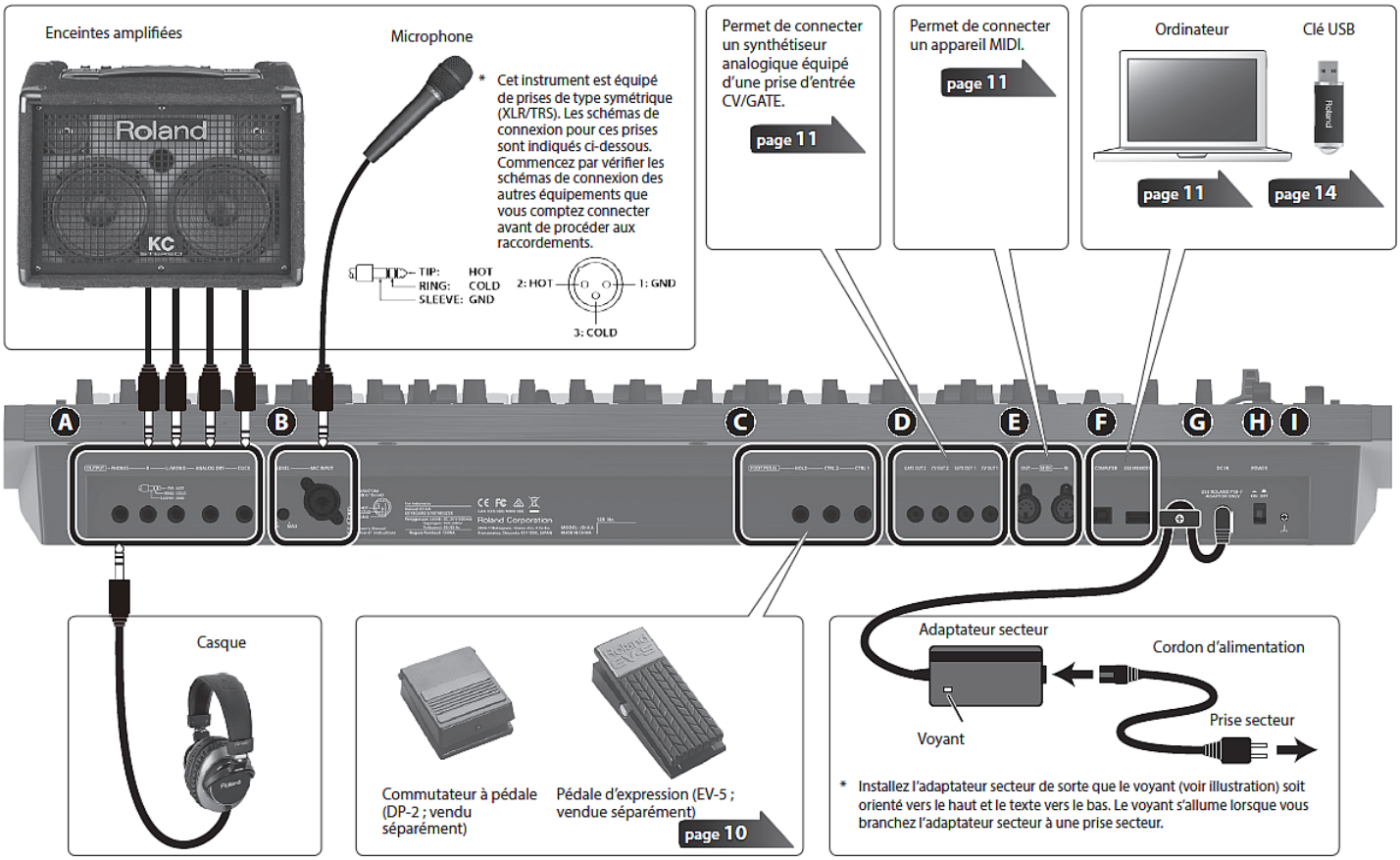
1.1 INTRODUCTION (A RÉDIGER) 4
1.2 OU TROUVER QUOI ? 5
1.3 CONNEXIONS 6
1.4 PANNEAU DE COMMANDE EN BREF 8
1.5 PRISE EN MAIN 9

1.1 Introduction (A rédiger)

1.2 OU trouver QUOI ?

Sujet	Paragraphe Simple	Paragraphe Avancé
Connexions	1.3	
Panneau de commande	1.4	2.1
Prise en main	1.5	
Mise sous/hors tension	1.5.1	
Sélection d'un « Program »	1.5.2	
Sélection d'une partie	1.5.3	
Chargement des banques de son « Axial »	1.5.4	
Chargement des banques de son « Axial » Integra 7	1.5.5	
Mémorisation de « Patch », « Motifs » et « Arpège »	1.5.6	
Utilisation d'un ordinateur	1.5.7	
Chargement de « Patch »	**Erreur ! Source du renvoi introuvable.**	
Utilisation avancée		2
Modification d'un « Program »		2.2
Enregistrement d'une séquence : « Pattern Sequencer »		2.3
Jouer un arpège		2.4
Utilisation du Micro		2.5
Controles de la performace		2.6
Connexion d'appareils externes		2.7
Réglages Globaux		2.8
Liste des raccourcis		2.9
Messages d'erreur		2.10
Diagramme de structure du JD-XA		2.11
Mise à jour du Firmware		2.12
Logiciel « JD-XA LIBRARIAN »		3.1.2
Patches complémentaires	4.4	

1.3 Connexions



A : Prises **OUTPUT**

PHONES	Casque
L/MONO, R	Haut-parleurs amplifiés. Utilisez la prise L/MONO si la sortie s'effectue en monaural
ANALOG DRY	Sortie du son brut (sans effets) des parties analogiques.
CLICK	Sortie AUDIO du son du clic du métronome

B : **MIC INPUT**

Potard **LEVEL**	régler le niveau d'entrée de la prise MIC INPUT.
Prise **MIC INPUT**	Raccorder un microphone. La prise MIC INPUT prend en charge les fiches de type XLR et TRS. Le branchement de type XLR prend en charge l'alimentation fantôme 48 V, ce qui vous permet de raccorder un microphone à condensateur compatible avec l'alimentation fantôme (alimentation fantôme : 48 V CC, 10 mA max.).

C : Prises **FOOT PEDAL**

HOLD	commutateur à pédale (par exemple le modèle DP-2 et l'utiliser comme pédale de tenue.
CTRL 1/2	connecter une pédale d'expression (EV-5) ou un commutateur à pédale (tel que le modèle DP-2) et l'utiliser pour contrôler divers paramètres et opérations.

** Roland préconise d'utiliser exclusivement la pédale d'expression spécifiée (EV-5) sous peine d'endommager l'appareil et/ou de provoquer des dysfonctionnements. A vérifier

D : Prises **CV/GATE**

GATE OUT 1/2	Sortie d'activation/désactivation des notes. Elles émettent +5 V.
CV OUT ½	Sortie de note. En cas de réglage de transposition ou de changement d'octave, la tension change en fonction du réglage. Ces prises prennent en charge OCT/V (Hz/V n'est pas pris en charge).

E : Connecteurs **MIDI (IN/OUT)**

Vous pouvez raccorder ces connecteurs à d'autres appareils MIDI pour recevoir et envoyer des messages MIDI.

F : Ports **USB**

USB COMPUTER (HOSTE)	Connecter à 'ordinateur via un câble USB 2.0, pour le synchroniser avec un logiciel DAW via USB MIDI, et enregistrer le son du JD-XA via USB audio. → « Connexion à un ordinateur via USB » (Cf. § 2.7.3 ci-dessous)
USB MEMORY (DEVICE)	Connecter une clé USB. Pour enregistrer des programmes et sauvegarder des données. → « Restauration des données de sauvegarde depuis une clé USB » (Cf. § 2.8.6 ci-dessous)

** Roland préconise d'utiliser une clé vendue par Roland et ne garantit pas le bon fonctionnement en cas d'utilisation d'autres produits. Cette préconisation n'est presque jamais nécessaire si on utilise des clefs de marque comme SANDISK,

G : Prise **DC IN**
Connectez ici l'adaptateur secteur fourni.
Pour éviter de couper l'alimentation de votre appareil par inadvertance (en cas de débranchement accidentel de la fiche) et d'exercer une pression excessive sur la prise, ancrez le cordon d'alimentation à l'aide du serre-câble comme indiqué sur l'illustration.

H : Commutateur **POWER**
Permet de mettre l'instrument sous/hors tension.
→ « Mise sous/hors tension » (Cf. § 1.5.1 ci-dessous)

I : Borne de terre
Il se peut que vous éprouviez une sensation d'électricité en touchant l'appareil, les microphones qui y sont connectés, ou encore les parties métalliques d'autres objets, par exemple des guitares. Ceci est dû à une charge électrique infinitésimale qui est totalement inoffensive. Si ce phénomène vous gêne, connectez la borne de terre (voir illustration) à une prise de terre externe. Lorsque l'appareil est mis à la terre, un léger bourdonnement peut se produire, selon les spécificités de votre installation.

1.4 Panneau de commande en bref



Sections principales

1.	Section Common	§ 2.1.1
2.	Section Synthétiseur	§ 2.2
3.	Contrôleurs	§ 2.6
4.	MIC	§ 2.5
5.	Boutons 01-16	§ 2.1.5
6.	« PATTERN SEQ »	§ 2.3
7.	« TEMPO »	§ 2.1.7

1.5 Prise en main

1.5.1 MISE SOUS/HORS TENSION 9
1.5.2 SÉLECTION D'UN SON : « PROGRAM » 10
1.5.3 SÉLECTION D'UNE « PARTIE » 11
1.5.4 CHARGEMENT DES BANQUES DE SONS AXIAL DÉDIÉES AU JDXA 13
1.5.5 CHARGEMENT DES BANQUES DE SON AXIAL DE L'INTEGRA 7 ET DU FA 06-08 13
1.5.6 MÉMORISATION DES CRÉATIONS SUR LE JD-XA 14
1.5.7 UTILITÉ D'UN ORDINATEUR 14

1.5.1 Mise sous/hors tension

** Une fois toutes les connexions correctement effectuées (Cf. § 1.1 ci-dessus), suivez la procédure ci-après pour mettre l'appareil sous tension. Si vous n'allumez pas l'équipement dans le bon ordre, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements ou une panne de l'équipement.

** Avant la mise sous/hors tension, veillez toujours à baisser le volume. Même si le volume est réglé au minimum, il se peut que vous entendiez du son en mettant l'appareil sous/hors tension. Ce phénomène est tout à fait normal et n'indique aucunement un dysfonctionnement.

1.5.1.1 Mise sous tension 9
1.5.1.2 Mise hors tension 9
1.5.1.3 Fonction d'extinction automatique : « Auto Off » 10

1.5.1.1 Mise sous tension

- 1. Vérifiez la bonne connexion des enceintes ou du casque, ainsi que l'extinction de l'éventuel équipement connecté
- 2. Potard « MASTER » **Volume** à zéro pour couper le volume



- 3. Activez le commutateur **POWER** àl'arrière pour allumer l'instrument
  Un délai de quelques secondes après la mise sous tension est nécessaire avant que ce dernier fonctionne correctement, du fait de la présence d'un d'un circuit de protection
- 4. Mettez sous tension l'équipement connecté et augmentez le volume jusqu'au niveau approprié

1.5.1.2 Mise hors tension

- 1. Baissez le volume de l'équipement connecté
  Enregistrez les sons et les motifs édités
- 2. Mettez tous les appareils audio connectés hors tension
- 3. Désactivez le commutateur **POWER**

1.5.1.3 Fonction d'extinction automatique : « Auto Off »

Voir « Mise hors tension automatique Auto Off » (Cf. § 2.8.8 ci-dessous)

1.5.2 Sélection d'un son : « Program »



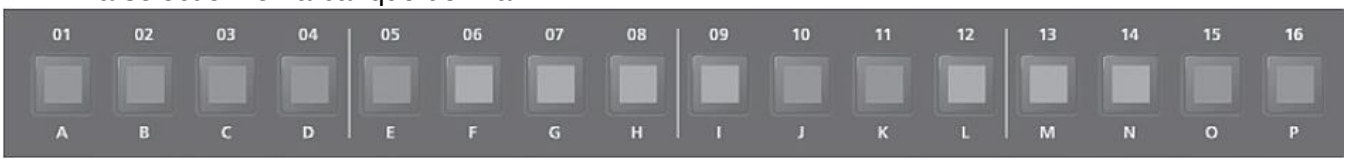
Un programme comporte 8 parties au total :

- ✓ 4 « parties » analogiques
- ✓ 4 « parties » numériques

Après avoir modifié un programme, vous pouvez l'enregistrer dans la mémoire interne (INT:A01–INT:P16) ou sur une clé USB (USB:A01–USB:P16).

Les boutons **01** à **16** représentés ci-dessous, situés au-dessus du clavier, servent à la fois à

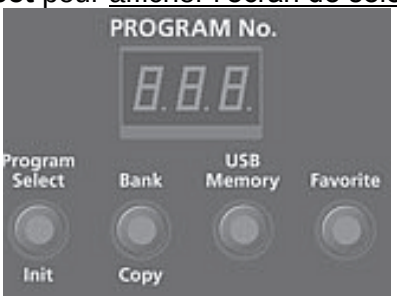
- ✓ sélectionner un des 16 programmes d'une banque (paragraphe 1.5.2.2 ci-dessous)
- ✓ à sélectionner la banque de **A** à **P**



1.5.2.1 Sélectionner un « Program » dans la Banque courante 10
1.5.2.2 Changer de banque 11

1.5.2.1 Sélectionner un « Program » dans la Banque courante

➢ 1. bouton **Program Select** pour afficher l'écran de sélection de programme



Le bouton **01**-**16** correspondant au numéro de programme actuellement sélectionné s'allume

➢ 2. Boutons **01**-**16** pour sélectionner le « Program »

Emplacement d'enregistrement	Banque [Bank] 0 [01] (A)–[16] (P)	Numéro
Mémoire interne Bouton **USB Memory** éteint	INT:A–INT:P	01 à 16
Clé USB Bouton **USB Memory** allumé	USB:A–USB:P	01 à 16

Nota : Si aucune clé USB n'est connectée, le bouton **USB Memory** ne s'allume pas même si vous appuyez dessus.

1.5.2.2 Changer de banque

➢ 1. Dans l'écran de sélection de programme, appuyez sur le bouton **Bank** pour l'allumer. Le bouton **A** à **P** (**01** à **16**) correspondant à la banque actuellement sélectionné clignote.



➢ 2. Boutons **A** - **P** (**01** à **16**) pour sélectionner la banque (le bouton s'éteint)
➢ 3. Boutons **01** - **16** pour sélectionner un programme

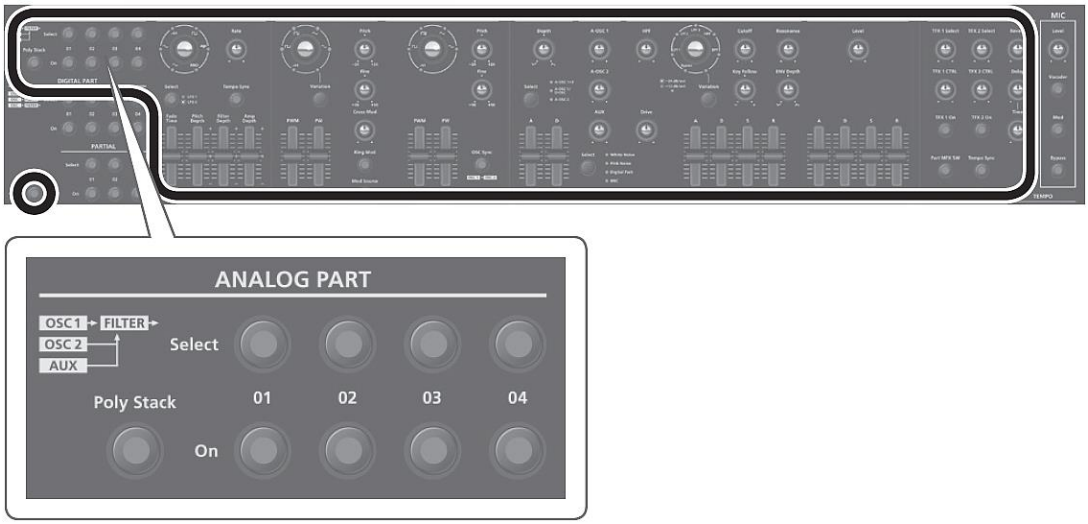
1.5.3 Sélection d'une « Partie »

Chaque partie analogique est monophonique, mais….

- Bouton **Poly Stack** pour faire fonctionner les 4 parties analogiques monophoniques en polyphonie à 4 voix (Cf. § 1.5.2 ci-dessus)

1.5.3.1 Sélectionner une « partie » ANALOG 11
1.5.3.2 Sélectionner une « partie » DIGITAL 12

1.5.3.1 Sélectionner une « partie » ANALOG



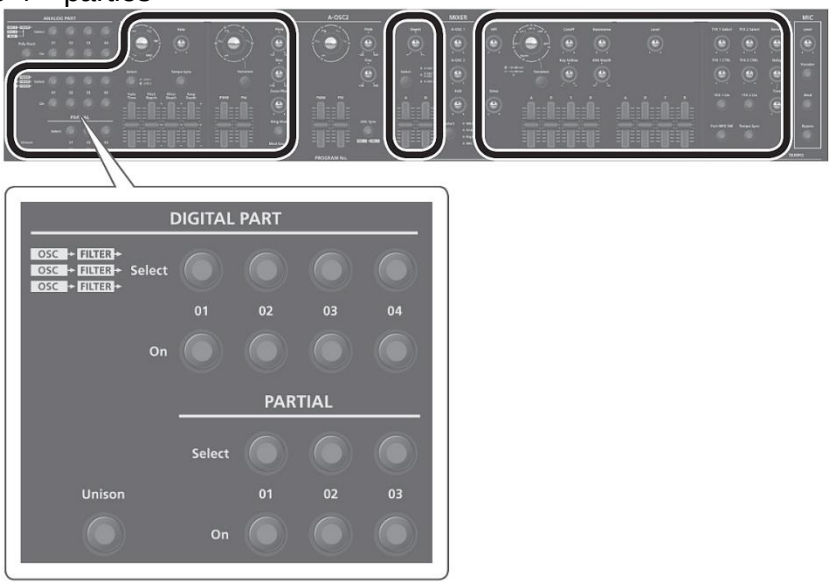
- Bouton « Select » **01**-**04** pour sélectionner/désélectionner une « partie » à éditer
  Plusieurs boutons à la fois pour sélectionner plusieurs « parties »
  On ne peut pas sélectionner simultanément des parties analogiques et numériques
- Bouton « On » **01-04** pour sélectionner/désélectionner une **«** partie » à jouer au clavier
  Seules les « parties » dont le bouton est allumé sont sélectionnées
- Boutons **Shift** + « On » **01-04** pour activer/couper le son d'une partie (Mute)
  LED éteinte = Mute
- Bouton **Shift** pour afficher le statut « Mute »

Nota : Les parties de synthétiseur analogique consistant en un circuit analogique, leur son peut être affecté par la température, l'alimentation et l'environnement où l'instrument est installé.

1.5.3.2 Sélectionner une « partie » DIGITAL

Les parties numériques sont polyphoniques.

- ✓ Chaque partie est un synthétiseur SuperNATURAL à 3 « Partiels »
- ✓ Il existe 4 « parties »



- Bouton « Select » **01-04** pour sélectionner/désélectionner une **«** partie » à éditer
  Plusieurs boutons à la fois pour sélectionner plusieurs « Parties »
  On ne peut pas sélectionner simultanément des « parties » analogiques et numériques
- Bouton « On » **01-04** pour sélectionner une **«** partie » à jouer au clavier
  Seules les « parties » dont le bouton est allumé sont sélectionnées
- Boutons **Shift** + « On » **01-04** pour activer/couper le son d'une « partie » (Mute)
  LED éteinte = Mute
- Bouton **Shift** pour afficher le statut « Mute »

Sélection de « Partiel » de la « partie » numérique

- Bouton « Select » **01-03** pour sélectionner/désélectionner un des 3 **«** partiels » à éditer
  Plusieurs boutons à la fois pour sélectionner plusieurs « partiels »
- Bouton « On » **01-03** pour sélectionner un « Partiel » à jouer au clavier
  Seules les « Partiels » dont le bouton est allumé sont sélectionnés

1.5.4 Chargement des banques de sons Axial dédiées au JDXa

http://axial.roland.com/?gclid=CI__z9ma6MkCFVXGGwodRZcLMA

Le site Roland Axial propose 23 banques gratuites pour le JDXA en mars 2022. Voir leur description au paragraphe 4.4.1.1 ci-dessous.

Chaque banque Axial possède 2 variantes, pour être installée sans ou avec le logiciel d'ordinateur JDXA-Librarian.

- Sans logiciel : 2 fichier SVD et SVQ pour chaque « program » de la banque (donc 32 fichier si la banque contient 16 « programs »)
- Avec Librarian : 1 seul fichier d'extension « .XAL ».

Pour l'installation de la variante avec « Librarian », voir le paragraphe 3.1.2 ci-dessous. Cependant le logiciel « Librarian », dont la version 1.00 n'a jamais été mise à jour, est malcommode (elle met 15 minutes à se synchroniser avec le JDXA, et ne peut gérer que les banques au format « .XAL »).

L'installation de la variante sans logiciel « Librarian » nécessite seulement une clef USB et se fait comme suit:

- 0. Formater la clef USB sur le JD-XA (USB MEM FORMAT) Voir le paragraphe 2.8.5 ci-dessous.
- 1. Branchez la clef USB sur le PC.
- 2. Ouvrir la mémoire USB, et sélectionner « Roland > JD-XA > PROGRAM ».
- 3. Ouvrez l'un des dossiers ("A" - "P") où vous souhaitez stocker les programmes.
- 4. Copiez tous les fichiers dans le dossier sélectionné (2 fichiers SVD et SVQ pour chaque « Program »).
- 5. Brancher la clef USB sur le port USB DEVICE du JD-XA.
- 6. Presser le bouton **USB Memory**.
- 7. Presser le bouton **BANK**, puis presser un des boutons **A** à **P** correspondant au dossier où sont stockés les programmes sur la clef USB.

1.5.5 Chargement des banques de son Axial de l'Integra 7 et du FA 06-08

Les banques Synth du FA06-08 sont moins intéressantes que celles de l'Integra 7 car ce sont de simples versions de démonstration de banques commerciales (contrairement aux banques Accoustiques qui sont bien fournies).

Il reste cependant expérimenter précisément de quelle façon charger ces banques, par « Tones » individuels (IMPORT), ou par « banque » entière (RESTORE), et comment les utiliser (du moins pour les « Studio Sets », car les « Tones » sont probablement utilisables tels quels).

Pour cela exportez/enregistrez les données sur votre clé USB.

L'importation de ces données dans JD-XA est appelée « copie des réglages de son » (cf. paragraphe 2.2.5 ci-dessous).

Les données à importer doivent être enregistrées dans le dossier « IMPORT » sur la clé USB.

Pour importer la totalité d'une banque Axial, voir la procédure « RESTORE » au paragraphe 2.8.6.2 ci-dessous. Il reste à préciser où se stocke les sons dans le JD-XA, et si les « Studio Sets » peuvent être utilisés, en plus des « Tones ».

Voir le tutoriel vidéo pour importer une banque Integra:

- ✓ How to use the JD-XA Librarian 3 : Getting INTEGRA-7 Library

.

1.5.6 Mémorisation des créations sur le JD-XA

Les créations des éléments suivants doivent être enregistrées sous forme de Program, pour être mémorisé à l'extinction du JD-XA :

- ✓ Son (Patch)
- ✓ Motif
- ✓ Arpège

Voir le paragraphe 2.2.6 ci-dessous pour l'enregistrement d'un programme dans le JDXA ou sur une clef USB.

1.5.7 Utilité d'un ordinateur

Le driver fourni par Roland (cf. § 2.7.3 ci-dessous), permet :

- ✓ L'utilisation par un logiciel DAW. Aucun DAW n'étant fourni avec le JD-XA (SONAR pour les claviers Roland), tous les DAW sont probablement utilisables.
- ✓ l'utilisation du logiciel JDXA-Librarian qui permet de gérer les banques de patches (cf. paragraphe 3.1.2 ci-dessous)

2 Utilisation avancée

2.1 PANNEAU DE COMMANDE 15
2.2 MODIFICATION D'UN SON : « PROGRAM » 20
2.3 ENREGISTREMENT : « PATTERN SEQUENCER » 35
2.4 JOUER UN ARPÈGE 41
2.5 UTILISATION DU MICROPHONE 44
2.6 CONTRÔLE DE VOTRE PERFORMANCE 46
2.7 CONNEXION D'APPAREILS EXTERNES 47
2.8 RÉGLAGES GÉNÉRAUX DU JD-XA 50
2.9 LISTE DES TOUCHES DE RACCOURCI 62
2.10 MESSAGES D'ERREUR 64
2.11 DIAGRAMME DE LA STRUCTURE DU JD-XA 66
2.12 MISE À JOUR DU FIRMWARE 67

2.1 Panneau de commande



Description des 7 sections :

2.1.1 . SECTION COMMON 16
2.1.2 . SECTION SYNTHÉTISEUR (CF. 2.2 CI-DESSOUS) 17
2.1.3 . CONTRÔLEURS (CF. § 2.6 CI-DESSOUS) 18
2.1.4 . MIC (CF. § 2.5 CI-DESSOUS) 18
2.1.5 . BOUTONS **01**-**16** 18
2.1.6 . « PATTERN SEQ » (CF. § 2.3 CI-DESSOUS) 19
2.1.7 . « TEMPO » 19

2.1.1 1. Section Common



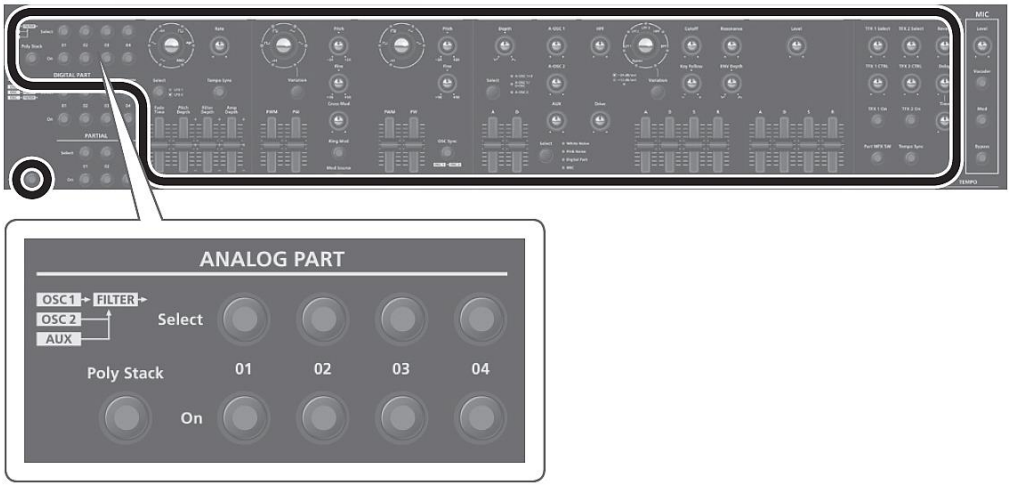


Bouton « MASTER » **Mute**	Coupe le son envoyé par les prises « OUTPUT » **L/MONO** & **R** et la prise **ANALOG DRY**
Commande « MASTER » **Volume**	Régler le volume du son envoyé par les prises « OUTPUT » **L/MONO** & **R** et la prise **PHONES**
Écran	Affiche diverses informations sur l'opération en cours
Boutons de curseur ◄►	Déplacez le curseur vers la gauche/vers la droite
Boutons **-** / **+** ci-sous ◄►	Modifier la valeur au niveau de la position du curseur
Bouton **MIDI CTRL**	Utiliser les contrôleurs du JD-XA pour contrôler un appareil MIDI externe Voir « Utilisation du JD-XA comme contrôleur MIDI » § 2.7.1 ci-dessous
Bouton **Menu**	Accéder à l'écran Menu Voir « Accès aux écrans de menu » (Cf. 2.8.1 ci-dessous)
Bouton **Write**	Enregistrer les données modifiées Voir « Enregistrement d'un programme (Write) » § 2.2.6 ci-dessous
Bouton **Shift**	Utilisé en association avec d'autres boutons ou commandes, permet d'afficher des paramètres ou de modifier des paramètres différents Voir « Liste des touches de raccourci » § 2.9 ci-dessous
Bouton **Exit**	Pour revenir à l'écran précédent Annule généralement l'opération actuellement en cours d'exécution • **Exit** + **potard** pour afficher le paramètre actuel sans modifier sa valeur
Bouton **Enter** (**Manual**)	Confirmer une valeur ou exécuter une opération • Bouotns **Enter** + **Shift** pour appliquer au son édité les réglages correspondant aux positions des commandes et curseurs (Mode « Manual »)
Affichage « PROGRAM No. »	Affiche le numéro de programme actuellement sélectionné (A01 à P16.). Si le programme ou le motif a été modifié, la décimale est allumée
Bouton **Program Select** (**Init**)	Permet d'utiliser les boutons **01** à **16** pour sélectionner les « programs » • Bouton **Shift** +t **Select** pour afficher l'écran « Init Menu » Voir « Initialisation d'un son (Init) » § 2.2.4 ci-dessous
Bouton **Bank** (**Copy**)	Une fois ce bouton activé (il clignote), utilisez les boutons **A** à **P** (**01** à **16**) pour sélectionner la banque de programme (Le bouton s'éteint et revient à son état précédent) • Boutons **Shift** + **Bank** pour afficher l'écran « Copy Menu » Voir « Copie d'un son ou d'un motif (Copy) » § 2.2.5 ci-dessous
Bouton **USB Memory**	Pour utiliser les programmes qui sont enregistrés sur une clé USB.
Bouton **Favorite**	Enregistrer et rappeler les numéros de programmes fréquemment utilisés en tant que favoris (Favorite)

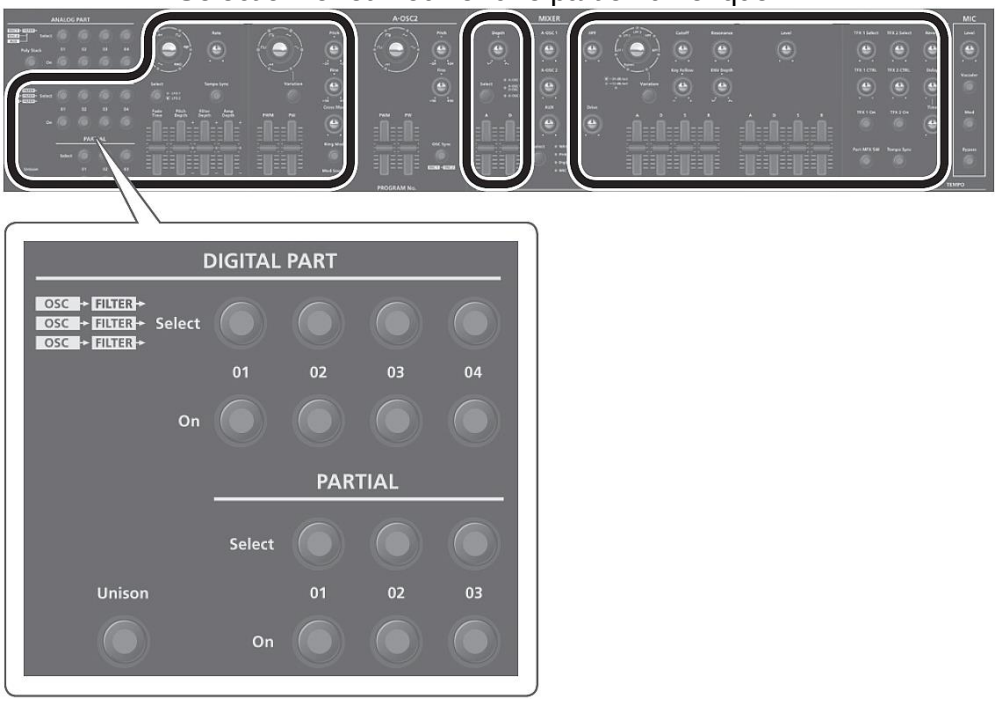
Bouton **Transpose**	Activer/désactiver la fonction de transposition • Boutons **Transpose** + « OCTAVE » **Down** / **Up** pour spécifier la quantité de transposition
Boutons « OCTAVE » **Down** / **Up**	Permet de changer l'octave du clavier
Bouton **Key Hold**	Pour maintenir les notes jouées sur le clavier
Bouton **Arpeggio**	Activer/désactiver la fonction d'arpège Voir « Jouer un arpège » § 2.4 ci-dessous
Bouton **Mono**	Modifier le réglage mono/polyphonique de la partie (uniquement pour une partie numérique)
Commande **Portamento Time**	Durée du portamento
Bouton **Portamento On**	Activer/désactiver le Portamento.

2.1.2 2. Section Synthétiseur (Cf. 2.2 ci-dessous)

« ANALOG PART » : Sélectionner et modifier une partie analogique



« DIGITAL PART » : Sélectionner et modifier une partie numérique.

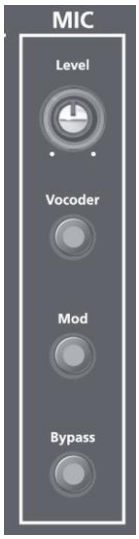


2.1.3 3. Contrôleurs (Cf. § 2.6 ci-dessous)



Levier Pitch Bend/Modulation	pour modifier la hauteur de note ou appliquer un « vibrato »
Molettes **Wheel 1 & 2**	pour attribuer les messages MIDI de votre choix à ces molettes et les utiliser comme contrôleurs Voir « Réglages système (SYSTEM) » § 2.8.2 ci-dessous

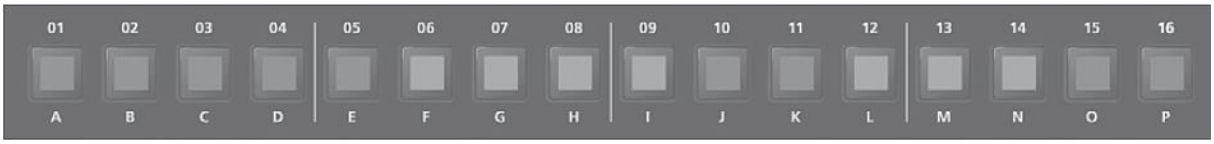
2.1.4 4. MIC (Cf. § 2.5 ci-dessous)



Potard **Level**	Pour régler le volume du microphone
Bouton **Vocoder**	Pour utiliser le microphone comme Vocoder
Bouton **Mod**	Pour utiliser le microphone pour la modulation
Bouton **Bypass**	Pour bypasser la modulation du son du microphone

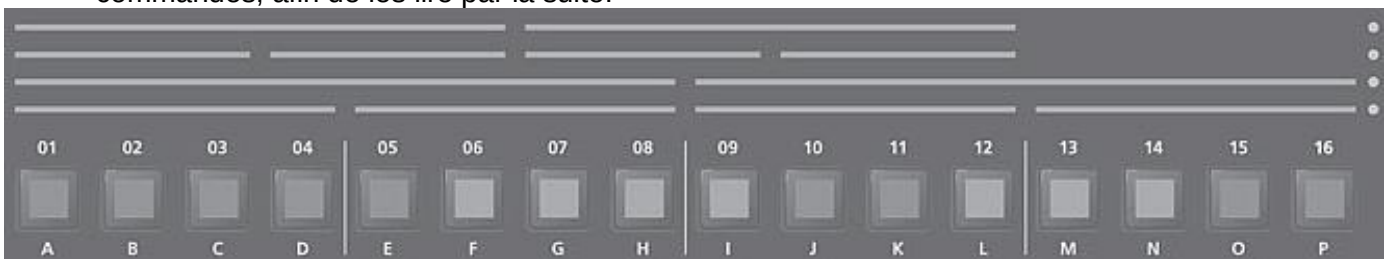
2.1.5 5. Boutons ***01-16***

Les boutons **01-16** permettent de sélectionner des programmes ou des banques, ou lorsque vous enregistrez sur le séquenceur de motifs.



2.1.6 6. « PATTERN SEQ » (Cf. § 2.3 ci-dessous)

Séquenceur de motifs permettant d'enregistrer le jeu au clavier et les opérations des commandes, afin de les lire par la suite.



2.1.7 7. « TEMPO »

Pour spécifier le tempo de l'arpège ou du séquenceur de motifs.

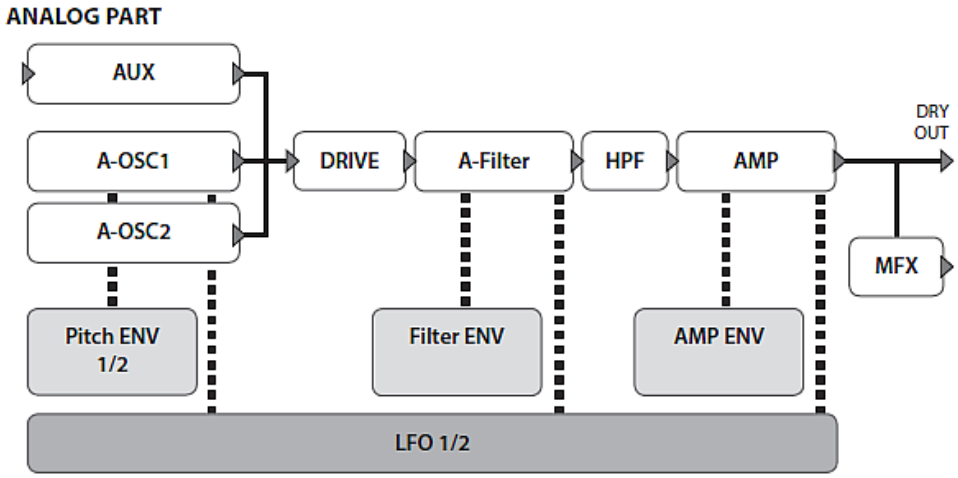


Ecran « TEMPO »	Affiche la valeur du tempo
Bouton **Tap**	Pour modifier le tempo en tapotant au moins 3 fois sur le bouton au rythme voulu
Potard « TEMPO »	Pour régler le tempo par valeur

2.2 Modification d'un son : « Program »

2.2.1 MODIFICATION D'UNE PARTIE ANALOGIQUE 20
2.2.2 MODIFICATION D'UNE PARTIE NUMÉRIQUE 26
2.2.3 MODIFICATION DES EFFETS 31
2.2.4 INITIALISATION D'UN SON : « INIT » 31
2.2.5 COPIE D'UN SON OU D'UN MOTIF : COPY 32
2.2.6 ENREGISTREMENT D'UN PROGRAMME : WRITE 33
2.2.7 UTILISATION DE SONS FAVORIS (PROGRAMS) : FAVORITE 34

2.2.1 Modification d'une partie analogique



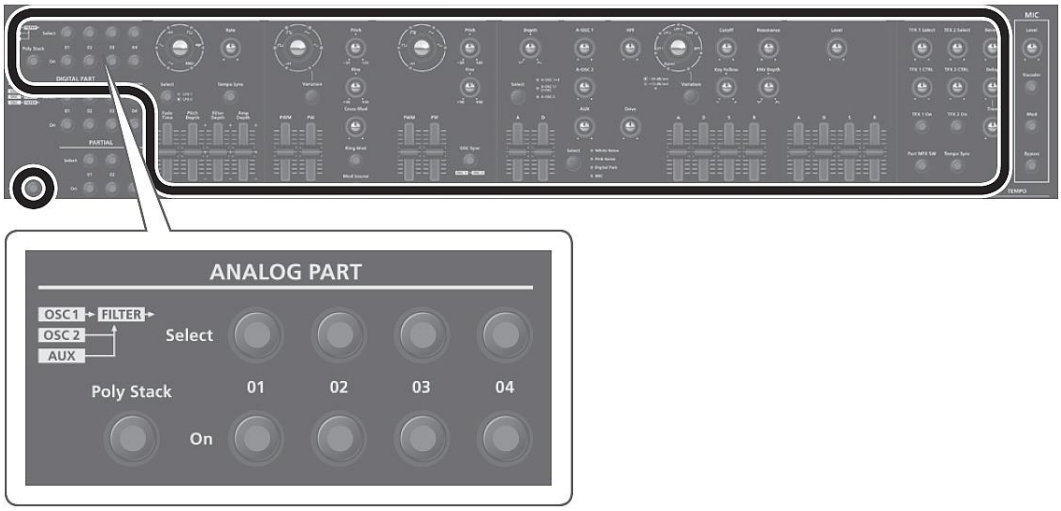
Pour des détails sur la structure générale, reportez-vous au « Schéma structurel du JD-XA » au paragraphe 2.11 ci-dessous.

Lorsque vous déplacez un contrôleur, le paramètre correspondant s'affiche sur l'écran (la valeur change en tandem avec le contrôleur).

- En maintenant enfoncé le bouton **Exit**, le paramètre s'affiche pour vérification, sans que la valeur soit modifiée

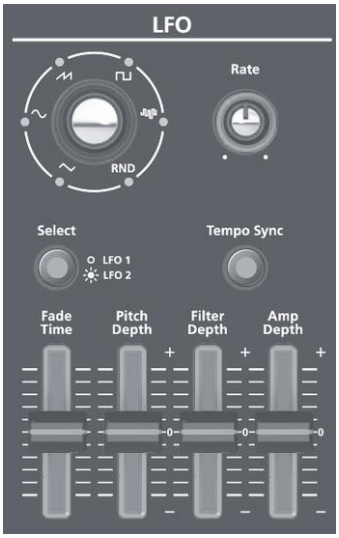
2.2.1.1 « ANALOG PART » 21
2.2.1.2 « LFO » 21
2.2.1.3 « A-OSC1 » 22
2.2.1.4 « A-OSC2 » 23
2.2.1.5 « PITCH ENV » 23
2.2.1.6 « MIXER » 24
2.2.1.7 « FILTER » 24
2.2.1.8 « AMP » 25
2.2.1.9 « EFFECTS » 25

2.2.1.1 « ANALOG PART »



Bouton « Select » **01-04**	Pour sélectionner la « partie » à éditer avec les contrôleurs
Bouton « On » **01-04**	Pour sélectionner la « partie « à jouer au clavier
Bouton **Poly Stack**	Pour utiliser les 4 « parties » analogiques comme une seule partie polyphonique à 4 voix Si **Poly Stack** est activée, une seule partie est activée • Bouton « On » **01 à 04** pour sélectionner les « parties » pour la fonction « Poly Stack »
Bouton **Unison**	Pour sélectionner l'unisson Disponible uniquement si **Poly Stack** est activée

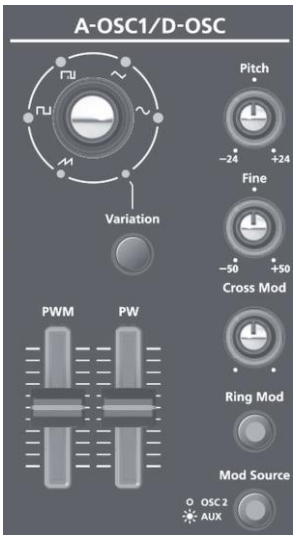
2.2.1.2 « LFO »



Sélecteur « LFO »	Pour sélectionner la forme d'onde LFO (triangulaire), (sinusoïdale), (dents de scie), (carrée), (Sample and Hold), **RND** (onde aléatoire)
Potard **Rate**	Pour régler la vitesse de modulation LFO. ** Si **Tempo Sync** est activé, vous pouvez spécifier la vitesse de modulation LFO en termes de valeur de note par rapport au tempo

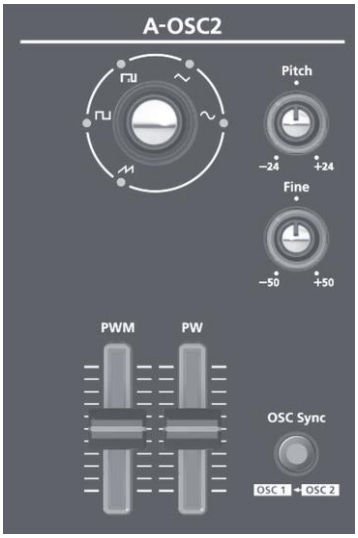
Bouton **Select** 	Pour sélectionner le LFO qui sera modifié selon l'allumage de la LED LFO1 (éteint), LFO2 (allumé)
Bouton **Tempo Sync**	Pour synchroniser la vitesse de modulation LFO sur le tempo
Curseur **Fade Time**	Pour régler la durée entre l'émission du son et le point d'amplitude maximum du LFO
Curseur **Pitch Depth**	Pour produire un effet « vibrato » en modulant la note A-OSC par le LFO
Curseur **Filter Depth**	Pour produire un effet wah en modulant le « FILTER CUTOFF » (fréquence de coupure) par le LFO
Curseur **Amp Depth**	Pour produire un effet « Tremolo » en modulant « AMP LEVEL » (volume) par le LFO

2.2.1.3 « A-OSC1 »



Molette de forme d'onde	Pour sélectionner la forme d'onde de l'oscillateur (dents de scie), (carrée), (carrée asymétrique), (triangulaire), (sinusoïdale), **Variation** (non utilisé avec A-OSC)
Bouton **Variation**	Non utilisé avec les parties analogiques
Curseur **PWM**	Pour régler le montant de modulation LFO appliquée à « PW », lorsque (onde carrée asymétrique) est sélectionné
Curseur **PW**	Pour régler la largeur de pulsation de l'onde carrée asymétrique, lorsque est sélectionné
Potard **Pitch**	Pour régler le Pitch de l'oscillateur
Potard **Fine**	Pour régler finement le Pitch de l'oscillateur
Potard **Cross Mod**	Pour régler le monant de modulation de la fréquence de « A-OSC1 » par la forme d'onde « A-OSC2/AUX »
Bouton **Ring Mod**	Pour confèrer au son un caractère métallique en multipliant « A-OSC1 » et « A-OSC2/AUX »
Bouton **Mod Source** 	Pour sélectionner la forme d'onde source de modulation ○ A-OSC2 ○ AUX

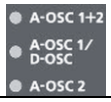
2.2.1.4 « A-OSC2 »



Sélecteur « A-OSC2 »	Pour sélectionner la forme d'onde de l'oscillateur (dents de scie), (carrée), (carrée asymétrique), (triangulaire), (sinusoïdale), **Variation** (non utilisé avec A-OSC)
Curseur **PWM**	Pour régler spécifie le montant de modulation LFO appliquée à « PW » lorsque (onde carrée asymétrique) est sélectionné
Curseur **PW**	Pour régler la largeur de pulsation lorsque (onde carrée asymétrique) est sélectionné
Potard **Pitch**	Pour régler le Pitch de l'oscillateur
Potard **Fine**	Pour régler finement le Pitch de l'oscillateur
Bouton **OSC Sync**	Pour crée une forme d'onde complexe en réinitialisant de force « A-OSC1 » au début de son cycle en synchronisation avec le cycle de « A-OSC2 »

2.2.1.5 « PITCH ENV »



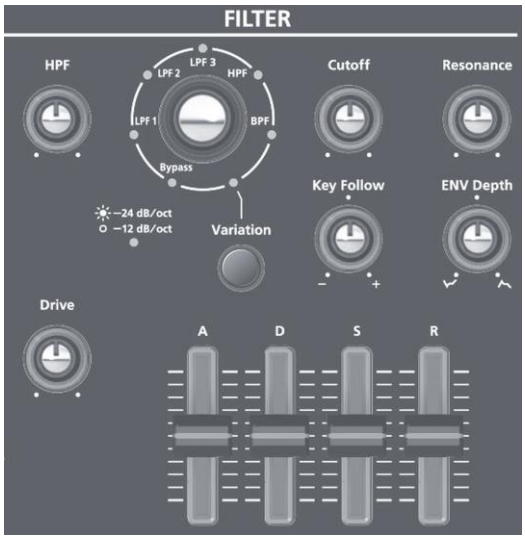
Potard **Depth**	pour régler le montant (et la direction) de changement de « Pitch »
Bouton **Select** 	pour sélectionner la cible de modification de l'enveloppe de « Pitch » ○ A-OSC 1+2, A-OSC 1 / D-OSC, A-OSC-2
Curseur **A** / **D**	pour régler « Attack » et « Decay » de « PITCH ENV » comme les curseurs **A** et **D** de la section « AMP », mais en affectant le diapason plutôt que le volume

2.2.1.6 « MIXER »



Potard **A-OSC 1**	Volume de « A-OSC1 »
Potard **A-OSC 2**	Volume de « A-OSC2 »
Potard **AUX**	Volume de « AUX »
Bouton **Select** White Noise Pink Noise Digital Part MIC	Pour sélectionner la source « AUX » ○ White Noise, Pink Noise, Digital Part, MIC ** La partie numérique pouvant être sélectionnée comme source « AUX » sera le mêmeuméro de partie que la partie analogique. Il n'est pas possible de sélectionner une partie différente

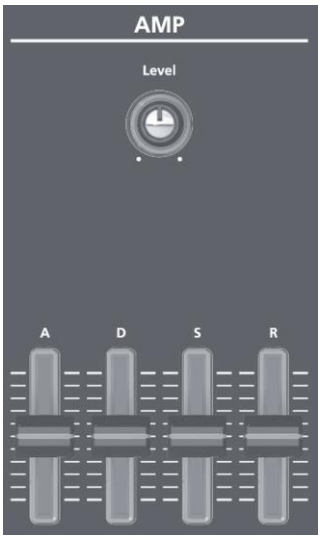
2.2.1.7 « FILTER »



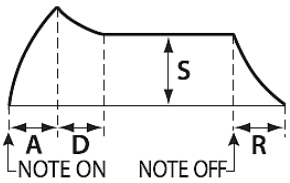
Potard **HPF**	Pour régler la fréquence de coupure du filtre HPF (passe-haut)
Potard **Drive**	Pour régler la saturation
Sélecteur « FILTER »	Pour sélectionner le type de filtre ○ **LPF1–3** (passe-bas), **HPF** (passe-haut), **BPF** (passe-bande)
Sélecteur **Variation**	Non utilisé avec les parties analogiques
Potard **Cutoff**	Pour régler la fréquence de coupure
Potard **Resonance**	Pour régler la « résonance »

Potard **Key Follow**	Pour régler la fréquence de coupure de filtre en fonction de la position de la touche jouée sur le calvier : • vers la droite, la fréquence de coupure augmente à mesure que vous jouez des notes plus aiguës • vers la gauche, la fréquence de coupure diminue à mesure que vous jouez des notes plus graves
Potard **ENV Depth**	Pour régler le montant (et la Direction) de changement dans la fréquence de coupure.
Curseurs **A/D/S/R**	Pour régler « Attack », Delay », « Sustain » & « Release » de « FILTER » de la même manière que les curseurs **A**, **D**, **S**, **R**, de la section « AMP », mais en affectant la fréquence de coupure au lieu du volume

2.2.1.8 « AMP »



Potard **Level**	Niveau « AMP »
Curseur **A**	« Attack » : Durée entre la pression sur la touche et la fin de l'Attack quand le volume maximum est atteint
Curseur **D**	« Decay » : Durée entre le point où le volume maximum est atteint et la fin du « Decay » au niveau de « Sustain »
Curseur **S**	« Sustain » : Niveau de volume qui sera maintenu à partir de la fin de « Decay » jusqu'au relâchement de la touche
Curseur **R**	« Release » : Durée de décroissance du volume entre le relâchement de la touche et le minimum



2.2.1.9 « EFFECTS »

Voir « Modification des effets » (Cf. § 2.2.3 ci-dessous)

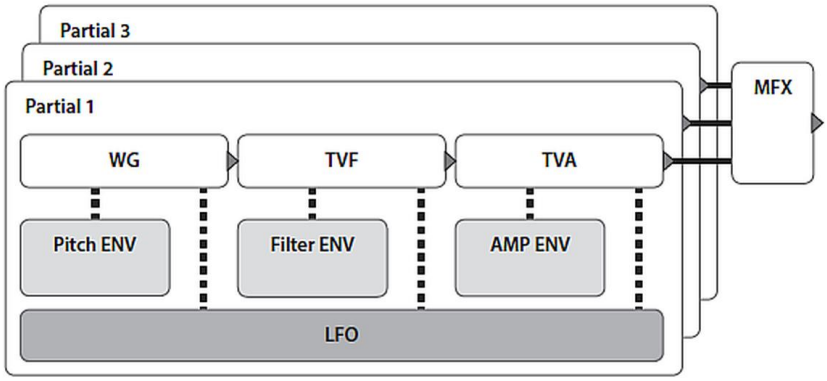


- ✓ Si le programme a été modifié, la décimale du numéro du programme s'allume.
- ✓ Le son modifié est enregistré dans le programme.
- ✓ Voir « Enregistrement d'un programme (Write) » (Cf. § 2.2.6 ci-dessous)
- ✓ Il est possible de modifier certains paramètres sans utiliser un contrôleur.

Voir « Parameter Guide (en anglais) » (PDF) Pour plus d'informations.

2.2.2 Modification d'une partie numérique

DIGITAL PART (Synthétiseur SuperNATURAL)

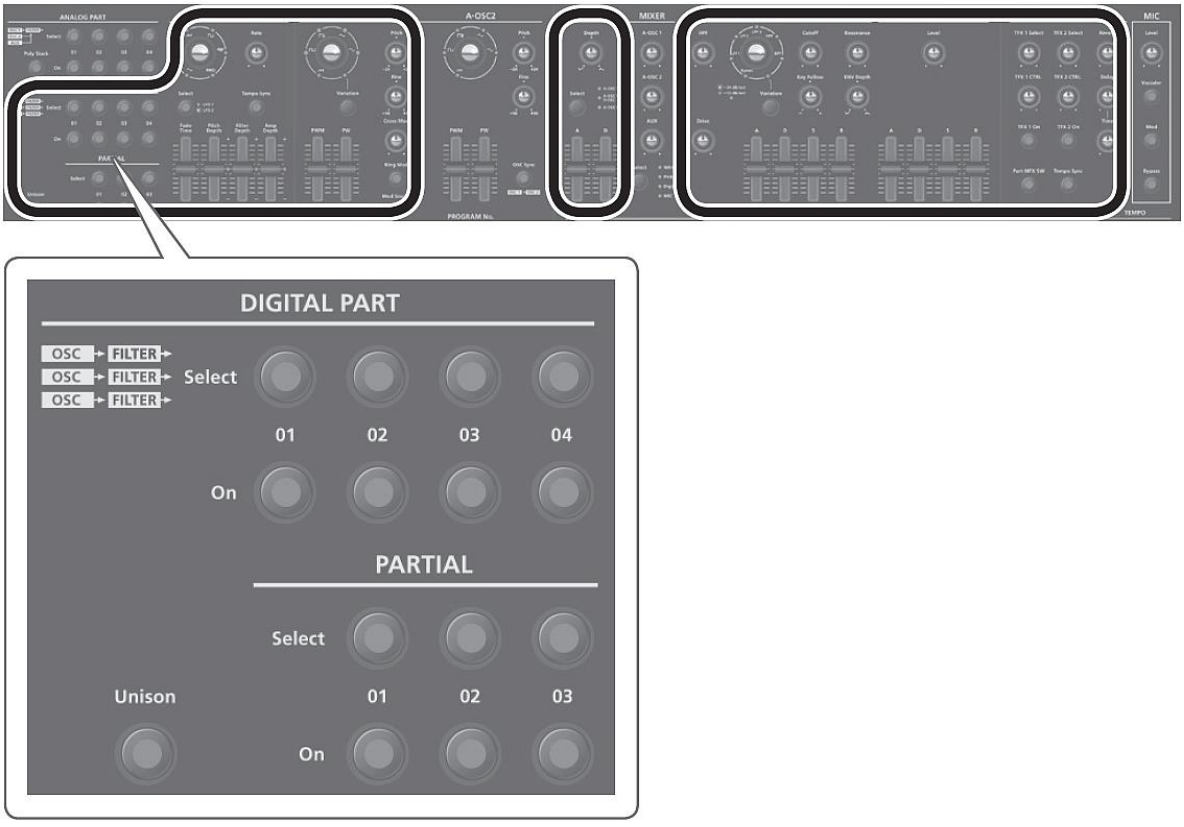


Voir « Schéma structurel du JD-XA » au paragraphe 2.11 ci-dessous pour des détails sur la structure générale.

Lorsque vous déplacez un contrôleur, le paramètre correspondant s'affiche sur l'écran (la valeur change en tandem avec le contrôleur).

- En maintenant enfoncé le bouton **Exit**, le paramètre s'affiche pour vérification, sans que la valeur soit modifiée

** Les parties numériques n'utilisent pas les sections « A-OSC2 » et « MIXER ».

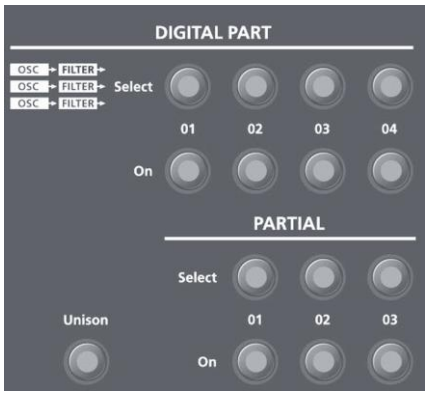


2.2.2.1 « DIGITAL PART » 27
2.2.2.2 « PARTIAL » 27
2.2.2.3 « LFO » 27
2.2.2.4 « D-OSC » 28

2.2.2.5 « PITCH ENV » 28
2.2.2.6 « FILTER » 29
2.2.2.7 « AMP » 29
2.2.2.8 « EFFECTS » 30

2.2.2.1 « DIGITAL PART »

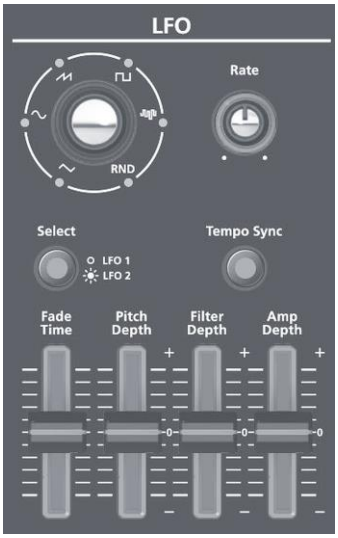
Bouton « Select » **01-04**	pour sélectionner la « partie » à éditer
Bouton « On » **01- 04**	pour sélectionner la « partie » à jouée au clavier
Bouton **Unison**	pour sélectionner l'unisson



2.2.2.2 « PARTIAL »

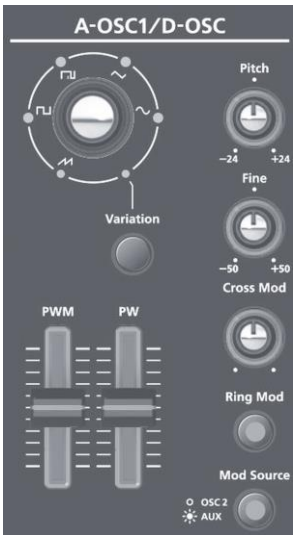
Bouton « Select » **01-03**	pour sélectionner le « partiel » à éditer
Bouton « On » **01-03**	pour sélectionner les « partiels » à jouer au clavier

2.2.2.3 « LFO »



Sélecteur « LFO »	pour sélectionner la forme d'onde LFO (triangulaire), (sinusoïdale), (dents de scie), (carrée), (Sample and Hold), **RND** (onde aléatoire)
Potard **Rate**	pour régler la vitesse de modulation du LFO Si le bouton **Tempo Sync** est activé, vous pouvez spécifier la vitesse de modulation LFO en termes de valeur de note par rapport au tempo
Bouton **Select**	non utilisé avec les parties numériques
Bouton **Tempo Sync**	pour synchroniser la vitesse de modulation LFO sur le tempo
Curseur **Fade Time**	pour régler la durée entre l'émission du son et le point d'amplitude maximum de LFO
Curseur **Pitch Depth**	pour produire un effet « vibrato » en à LFO en modulant le « Pitch » du « partiel » par le LFO
Curseur **Filter Depth**	pour produire un effet « wah » en modulant « FILTER CUTOFF » (fréquence de coupure) par le LFO
Curseur **Amp Depth**	pour produire un effet « trémolo » en modulant « AMP LEVEL » (volume) par le LFO

2.2.2.4 « D-OSC »



Sélecteur « A-OSC1/D-OSC »	pour sélectionner la forme d'onde de l'oscillateur (dents de scie), (carrée), (carrée asymétrique), (triangulaire), (sinusoïdale), **Variation** (non utilisé avec A-OSC)
Sélecteur **Variation** + boutons **-** / **+**	pour sélectionner la forme d'onde de « Variation » comme forme d'onde de l'oscillateur
Curseur **PWM**	pour régler le montant de modulation LFO appliquée à « PW » lorsque (onde carrée asymétrique) est sélectionné
Curseur **PW**	pour régler la largeur de pulsation lorsque (onde carrée asymétrique) est sélectionné Ou bien Pour régler le Detune lorsque (SuperSaw) est sélectionné

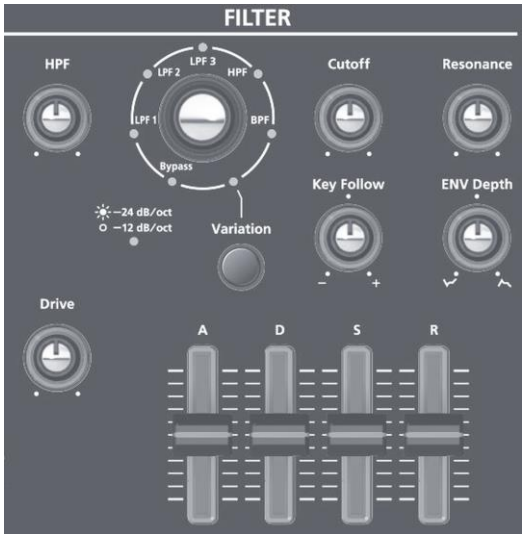
Potard **Pitch**	pour régler le Pitch de l'oscillateur
Potard **Fine**	pour régler finement le « Pitch » de l'oscillateur
Potard **Cross Mod**	non utilisé avec les parties numériques
Bouton **Ring Mod**	pour produire une forme d'onde plus complexe en multipliant l'OSC du partiel 1 par l'OSC du partiel 2
Bouton **Mod Source**	non utilisé avec les parties numériques

2.2.2.5 « PITCH ENV »



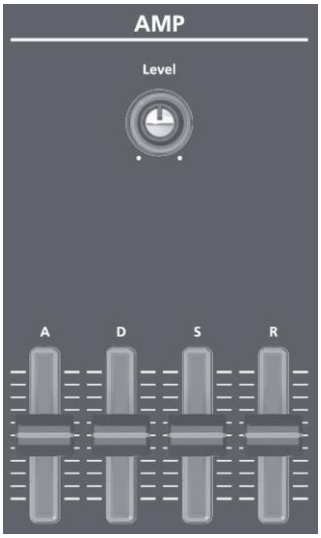
Potard **Depth**	pour régler le montant (et la direction) de l'Enveloppe de changement de « Pitch »
Bouton **Select**	non utilisé avec les parties numériques
Curseurs **A**, **D**	pour régler « Attack » et « Delay » de la même manière que pour « PITCH ENV » **A** et **D** d'une partie analogique

2.2.2.6 « FILTER »



Potard **HPF**	Fréquence de coupure du filtre passe-haut
Potard **Drive**	Non utilisé avec les parties numériques
Molette « FILTER »	Pour sélectionner le type de filtre selon la LED indiquant la pente Eteinte : -12 dB/oct Allumée : -24 dB/oct 
Bouton **Variation**	Type de « Variation » comme type de filtre
Potard **Cutoff**	Fréquence de coupure
Potard **Resonance**	Résonance
Potard **Key Follow**	Pour régler la Fréquence de coupure de filtre en fonction de la hauteur de la note jouée vers la droite : la fréquence de coupure est d'autant plus haute que la note jouée est aiguës vers la gauche : la fréquence de coupure est d'autant plus basse que la note jouée est grave
Potard **ENV Depth**	Direction et la quantité de changement dans la fréquence de coupure
Curseurs **A**, **D**, **S**, **R**	Ces curseurs fonctionnent de la même manière que les curseurs « FILTER » **A**, **D**, **S**, **R** pour une partie analogique

2.2.2.7 « AMP »



Potard **Level**	pour régler le niveau « AMP » (Volume sonore)
Curseurs **A**, **D**, **S**, **R**	pour régler « Attack », « Delay », « Sustain » & « Release » de la même manière que les curseurs « AMP » A, D, S, R d'une partie analogique

2.2.2.8 « EFFECTS »

Voir « Modification des effets » (Cf. § 2.2.3 ci-dessous)



Nota :

- ✓ Si le programme a été modifié, la décimale du numéro du programme s'allume
- ✓ Le son modifié est enregistré dans le programme
- ✓ Voir « Enregistrement d'un programme (Write) » (Cf. § 2.2.6 ci-dessous)
- ✓ Il est possible de modifier certains paramètres sans utiliser un contrôleur
- ✓ Pour plus d'informations, reportez-vous au « Parameter Guide (en anglais) » (PDF)

2.2.3 Modification des effets

Pour des détails sur la structure générale, reportez-vous au « Schéma structurel du JD-XA » au paragraphe 2.11 ci-dessous.



Potard **TFX 1 / 2 Select**	Sélectionner le type d'effet TFX1/2
Potard **TFX 1 / 2 CTRL**	Contrôle global de TFX1/2 Le contrôle global est une fonction qui vous permet d'utiliser une seule commande pour contrôler plusieurs paramètres qui composent l'effet
Bouton **TFX 1/2 On**	Activer/désactiver TFX1/2
Potard **Reverb**	Volume de réverbération
Potard **Delay**	Volume de l'effet Delay
Commande de l'effet **Delay** (**Time**)	Durée de l'effet Delay
Bouton **Part MFX SW**	Activer/désactiver Part MFX
Bouton **Tempo Sync**	Synchroniser Part MFX et l'effet Delay sur le tempo S'il est désactivé, le réglage Tempo Sync de chaque effet est utilisé

Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous au « Parameter Guide (en anglais) » (PDF).

> Nota : Les réglages des effets sont enregistrés dans le programme.
> Voir « Enregistrement d'un programme (Write) » (Cf. § 2.2.6 ci-dessous)

2.2.4 Initialisation d'un son : « Init »

Cette section décrit comment initialiser les réglages d'un programme, d'une partie, d'un partiel ou d'un motif.

- 1. boutons **Shift** + **Program Select/Init** pour afficher l'écran « INIT »
- 2. boutons de curseur ◄/► et les boutons **-** et **+** pour spécifier les réglages à initialiser

PROGRAM	Réglages de programme
PART	Réglages de partie (y compris MFX, le canal MIDI)
PARTIAL	Réglages de partiel (si une partie numérique est sélectionnée)
PATTERN	Motif

- 3. bouton **Enter**. Un message de confirmation apparaît
- 4. bouton **Enter** pour confirmer
  L'écran indique « Completed! » (Terminé) et l'initialisation est exécutée
  Ou bouton **Exit** pour annuler

2.2.5 *Copie d'un son ou d'un motif : Copy*

Cette section explique comment copier des réglages depuis une partie, un partiel ou un motif enregistré(e) dans un autre programme, ou depuis un son INTEGRA-7 ou FA-06/08.

- 1. bouton **SHIFT** maintenu et bouton **Bank** (**Copy**) pour afficher l'écran « COPY »
- 2. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner les données à copier, puis bouton **Enter**.

Partie	Réglages de partie (y compris MFX, hors le canal MIDI)
Partiel	Réglages de partiel (uniquement si une partie numérique est sélectionnée)
Motif	Motif
Son	Son (uniquement si une clé USB est connectée) **Copie des réglages de son** Les « sons de synthétiseur SuperNATURAL » de l'INTEGRA-7 ou du FA-06/08 peuvent être utilisés par une partie numérique du JD-XA Pour cela exportez/enregistrez les données sur votre clé USB L'importation de ces données dans JD-XA est appelée copie des réglages de son Les données à importer doivent être enregistrées dans le dossier IMPORT sur la clé USB Pour plus d'informations, voir « Structure de dossiers d'une clé USB » (Cf. § 2.8.5 ci-dessous)

REMARQUE : Si « Part » est sélectionné comme données à copier, le canal MIDI n'est pas copié.

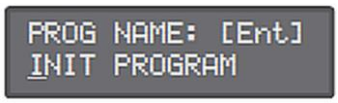
- 3. boutons **- +** pour sélectionner les données source de la copie, puis bouton **Enter**
  Les paramètres varient selon la source de copie que vous avez sélectionnée
  Répétez cette procédure autant de fois que nécessaire.
  Nota : Selon les paramètres, vous pouvez également utiliser « Bank » **01** à **16**, et les boutons « Select » **01** à **04** et « Partial » **01** à **03** de chaque partie.
- 4. boutons **-/+** pour sélectionner les données destination de la copie, puis bouton **Enter** (sélectionnez Destination).
  Les paramètres varient selon le support de copie.
  Répétez cette procédure autant de fois que nécessaire.
  Nota : Selon les paramètres, vous pouvez également utiliser les boutons « On » **01** à **04** et « Partial » **01** à **03** de chaque partie.
- 5. bouton **Enter**. Un message de confirmation apparaît. Si vous décidez d'annuler,
- 6. bouton **Enter** pour confirmer la copie. L'écran indique « Completed! »
- Ou bouton **Exit** pour annuler

2.2.6 Enregistrement d'un programme : Write

Le son que vous créez sera perdu si vous déplacez les commandes ou que vous sélectionnez un programme différent. Il sera également perdu si vous mettez le JD-XA hors tension.

Il est donc nécessaire d'enregistrer le son comme programme.

- 1. bouton **Write**
- 2. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « PROGRAM », puis bouton **Enter**
  L'écran de saisie de nom apparaît.

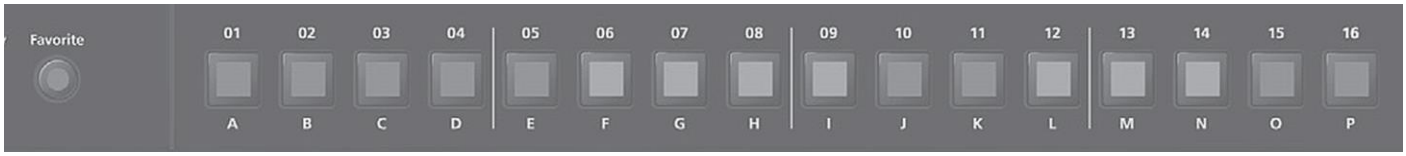


- 3. boutons de curseur ◄/► et boutons **- /+** pour modifier les caractères
- 4. bouton **Enter** pour terminer
- 5. boutons **- +** pour sélectionner la destination d'enregistrement.
  - **USB Memory** pour choisir d'enregistrer sur clé USB
  - Utiliser les boutons « Bank » et **01** à **16** pour sélectionner la destination d'enregistrement

  ** Si vous spécifiez un numéro sur lequel des données sont déjà enregistrées, le nom du programme s'affiche dans la ligne inférieure. Si vous enregistrez sur ce numéro, les précédentes données sont effacées et écrasées par le nouveau programme
- 6. bouton **Enter**. Un message de confirmation apparaît. Si vous décidez d'annuler, appuyez sur le bouton **Exit**.
- 7. bouton **Enter** pour effectuer l'enregistrement
  Un écran indiquant « Completed » (Terminé) s'affiche et les données sont enregistrées

** Ne mettez JAMAIS l'appareil hors tension pendant que vous êtes en train d'enregistrer des réglages.

2.2.7 Utilisation de sons favoris (Programs) : Favorite



- Bouton **Favorite** pour enregistrer et rappeler vos sons favoris (programmes)
- Boutons **01-16** pour sélectionner un favori 01 à 16
- Bouton **Bank** pour sélectionner une banque « Favorite » A à P

2.2.7.1 Sélection d'un favori 34
2.2.7.2 Enregistrement d'un favori 34
2.2.7.3 Suppression d'un favori 34

2.2.7.1 Sélection d'un favori

➢ 1. Bouton **Favorite** (il s'allume) pour activer la fonction « Favorite » des boutons **01**-**16**
➢ 2. Boutons **01** à **16** pour sélectionner un son favori
L'écran indique « Not Registered! » si le bouton pressé ne contient aucun favori

Changer de banque favorite
Lorsque le bouton **Favorite** est allumé :

➢ 1. Bouton **Bank** pour activer la fonction « Bank » des boutons **A**-**P** (**01**-**16**)
Le bouton correspondant au numéro de banque actuellement sélectionné clignote
➢ 2. Boutons **A**-**P** (**01**-**16**) pour changer de banque, le bouton **Bank** s'éteint
➢ 3. boutons **01** à **16** pour sélectionner un favori

2.2.7.2 Enregistrement d'un favori

➢ 1. Sélectionnez un programme que vous souhaitez enregistrer comme favori
➢ 2. bouton **Favorite** (Il s'allume)
➢ 3. Sélectionnez la banque dans laquelle vous souhaitez enregistrer le favori
Voir « Changer de banque favorite » (Cf. § 2.2.7.1 ci-dessus)
➢ 4. Bouton **Favorite** + boutons **01**-**16** pour enregistrer le « program » actuel comme favori dans sur la mémoire correspondant à ce bouton
Tant que le bouton **Favorite** est pressé, les boutons **01** à **16** allumés signalent les favoris mémorisés, tandis que les boutons clignotant sont vides

REMARQUE : Si un programme a été édité, commencez par le sauvegarder avant de l'enregistrer comme favori. Voir « Enregistrement d'un programme (Write) » § 2.2.6 ci-dessus

2.2.7.3 Suppression d'un favori

➢ 1. Dans l'écran Menu, sélectionnez « FAVORITE UTIL » et appuyez sur le bouton **ENTER**.
Ou bien
Boutons **Shift** + **Favorite** pour afficher l'écran « FAVORITE UTIL »
➢ 2. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner une banque favorite
➢ 3. boutons **- +** pour sélectionner le favori que à supprimer
Ou bien
Boutons **01** à **16** pour sélectionner un favori à supprimer
➢ 4. bouton **Enter** pour supprimer le favori qui s'affiche

2.3 Enregistrement : « Pattern Sequencer »

Le séquenceur de motifs vous permet d'enregistrer votre jeu au clavier et les opérations des commandes, et de les lire à plusieurs reprises.

Lorsque vous enregistrez, la partie actuellement sélectionnée est enregistrée.





Bouton **Scale**	Longueur d'un pas. Les indicateurs à gauche du bouton montrent le réglage. - Les boutons **01** à **12** correspondent à une plage d'entrée d'enregistrement de deux temps, ce qui vous permet d'entrer des triolets de doubles croches. - Les boutons **01** à **12** correspondent à une plage d'entrée d'enregistrement d'une mesure, ce qui vous permet d'entrer des triolets de croches. - Les boutons **01** à **16** correspondent à une plage d'entrée d'enregistrement de deux temps, ce qui vous permet d'entrer des triples croches. - Les boutons **01** à **16** correspondent à une plage d'entrée d'enregistrement d'une mesure, ce qui vous permet d'entrer des doubles croches.
Bouton **Erase**	Effacer un motif enregistré ou une « partie » d'un motif
Bouton **Step REC**	Enregistrer pas à pas le jeu au clavier
Bouton **Pattern Length**	Change le nombre de mesures dans le motif (jusqu'à 4 mesures) Utilisez les boutons **01** à **04** pour spécifier la longueur, ou les boutons **01** à **08** pour certains réglages
Bouton **Play**	Lire ou arrêter le motif
Bouton **Real Time REC**	Créée un motif en enregistrant votre jeu au clavier et les contrôleurs en temps réel

2.3.1 ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL : REAL TIME REC 36
2.3.2 ENREGISTREMENT PAS À PAS : STEP REC 38
2.3.3 ENREGISTREMENT PAS À PAS 2 : STEP REC (2) 38
2.3.4 LECTURE DE MOTIFS 39
2.3.5 EFFACEMENT D'UN MOTIF COMPLET : « PATTERN ERASE » 39
2.3.6 « PATTERN UTILITY » 40
2.3.7 ENREGISTREMENT D'UN MOTIF : WRITE 40

2.3.1 Enregistrement en temps réel : Real Time REC

Cette section décrit comment créer un motif en enregistrant votre jeu au clavier et les contrôleurs en temps réel. Votre performance est enregistrée avec superposition sur le motif sélectionné.

- 1. boutons « On » **01** à **04** de la section « ANALOG PART » ou « DIGITAL PART » pour activer la partie à enregistrer
- 2. bouton **Real Time REC** (REC STANDBY)
- 3. Effectuez les réglages d'enregistrement en temps réel
  - Boutons de curseur ◄/► pour sélectionner un paramètre
  - et boutons **- +** pour modifi

Cnt In (Count In) ** S'affiche uniquement pendant REC STANDBY	Sélectionner la manière dont l'enregistrement est démarré. OFF: L'enregistrement commence en pressant **Play** 1 MEAS: l'enregistrement démarre après un décompte d'une mesure. 2 MEAS: l'enregistrement démarre après un décompte de 2 mesures. WAIT NOTE: L'enregistrement commence en pressant **Play** ou en pressant actionnant une note du clavier ou la pédale de sustain
Input Qtz (Input Quantize)	Pour choisir si la fonction « Quantize » qui corrige automatiquement les imprécisions de rythme du jeu au clavier. : OFF GRID : Quantification normale (pour un timing précis, comme pour la batterie ou la basse). SHFL (Shuffle) : Quantification aléatoire (pour donner au rythme une sensation de shuffle ou de swing).
Reso (Resolution)	Valeur de durée de la note à laquelle la fonction « Quantize » est appliquée. GRID: 1/32 () - 1/4 () SHFL: 1/16 () -1/8 ()
Strength	Utilisé avec la fonction de correction des inexactitudes rythmiques (Grid Quantize), ce réglage permet de spécifier le degré de déplacement de vos notes vers les intervalles précis des valeurs de notes spécifiées par le réglage Reso (0–100%) ○ 100% : les notes que vous enregistrez sont déplacées complètement vers les intervalles exacts du réglage Reso spécifié ○ Réglages plus faibles : une moindre correction est appliquée ○ 0% : le rythme n'est pas corrigé du tout
Rate	Utilisez ce réglage lorsque vous appliquez la fonction « Shuffle Quantize » ○ 50% » : les notes sont espacées à intervalles égaux ○ Réglage plus élevé : vous obtenez une impression de plus en plus dynamique comme si les notes étaient pointées
Loop Rec	Spécifie si **Real Time REC** s'éteint (OFF) ou reste allumé (ON) lorsque vous passez à la boucle suivante après avoir enregistré votre performance
Tempo Rec	Spécifie si les changements de tempo sont enregistrés (ON) ou non (OFF)
Click Switch	Activer/désactiver le son de clic

- 4. bouton **Play** pour démarrer l'enregistrement

Ou bien

Pendant la lecture appuyez sur le bouton **Real Time REC** pour démarrer l'enregistrement

- 5. Jouez au clavier pour enregistrer les mouvements des commandes et des molettes
- 6. bouton **Real Time Rec** pour arrêter l'enregistrement

2.3.1.1 Réglages du clic 37
2.3.1.2 Effacement d'une partie d'une phrase seulement 37
2.3.1.3 Modification du tempo 37

2.3.1.1 Réglages du clic

- 1. bouton **Menu**.
- 2. Sélectionnez « SYSTEM » puis appuyez sur le bouton **Enter**.
- 3. Choisissez le paramètre CLICK (Cf. § 2.8.2 ci-dessous), et utilisez les boutons **- +** pour modifier la valeur
- 4. bouton **Exit** plusieurs fois pour revenir à l'écran de sélection de programme
  Sauvegardez les paramètres système si nécessaire
  Voir « Enregistrement des réglages système » (Cf. § 2.8.3 ci-dessous)

2.3.1.2 Effacement d'une partie d'une phrase seulement

- 1. Pendant la lecture ou l'enregistrement, appuyez sur le bouton **Erase** (mode Erase). Le bouton est allumé et vous permet d'effacer des notes. L'écran « Erase » apparaît.
- 2. boutons **- / +** pour choisir ce que vous souhaitez effacer
  Puis bouton **Enter** pour effacer les données choisies pendant que vous maintenez enfoncé le bouton.

  Nota :
  En mode « Erase », les notes de la touche que vous maintenez enfoncée sont effacées pendant que vous continuez à maintenir cette touche enfoncée.

  Maintenez enfoncées deux touches pour effacer toutes les notes entre les deux
- 3. bouton **Erase**. Le bouton s'éteint et le JD-XA revient à son état précédent.

2.3.1.3 Modification du tempo

Voir « TEMPO » (Cf. § 2.1 ci-dessus)

Nota : Le tempo est enregistré pour chaque programme individuel. Voir « Enregistrement d'un programme (Write) » (Cf. § 2.2.6 ci-dessus)

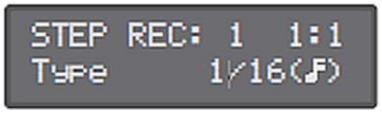
2.3.2 Enregistrement pas à pas : Step REC

Cette section explique comment créer un motif en enregistrant votre performance au clavier pas à pas.

Votre nouvel enregistrement remplace le motif sélectionné.

Contrôleur	Explication
Boutons **01** à **16**	Le bouton de la partie en cours d'enregistrement clignote

- 1. boutons On **01** à **04** de la section « ANALOG PART » ou « DIGITAL PART » pour sélectionner la partie à enregistrer
- 2. bouton **Step REC**. Le bouton **01** clignote
  L'écran suivant s'affiche jusqu'à ce que vous arrêtiez l'enregistrement



  - Boutons de curseur ◄/► pour sélectionner un paramètre
  - Boutons **- /+** pour modifier la valeur de ce paramètre

Type (type de note)	Valeur de note des notes que vous entrez
Gate Time (durée de la note)	Durée de la note par rapport au type de note (5-200%)
Velocity (dynamique du clavier)	○ Real (dynamique de jeu réelle), ○ 1–127 (dynamiques fixes)

- 3. Jouez une note ou un accord au clavier pour enregistrer votre jeu à l'étape 1
  Vous passez automatiquement à l'étape suivante et le bouton **02** s'allume
- 4. Répétez l'étape 3 pour enregistrer chaque pas
  Nota :
  - Pour effacer les données à un pas (ou entrer une pause), appuyez sur **Erase**
  - Pour entrer une association, appuyez sur **Enter**
  - Pour modifier le pas que vous enregistrez, appuyez sur l'un des boutons **01**-**16**
  - Si vous souhaitez modifier le nombre de mesures, appuyez sur **Pattern Length** puis les boutons **01**-**04** pour spécifier la longueur (ou **01**-**08** pour certains réglages d'échelle).
- 5. bouton **Step Rec** pour arrêter l'enregistrement

2.3.3 Enregistrement pas à pas 2 : Step REC (2)

Que la lecture soit en cours ou non, utilisez les boutons **01**-**16** pour enregistrer sur le pas sélectionné (enregistrement pas à pas 2).

- 1. Appuyez deux fois sur le bouton **Step REC** pour activer/désactiver « Step REC »
- 2. boutons « On » **01**-**04** des sections « ANALOG PART » ou « DIGITAL PART » pour sélectionner la partie à enregistrer
- 3. Touche du clavier à enregistrer + boutons **01**-**16** pour activer le pas

Ou bien

- Touche du clavier + bouton **01**-**16** pour enregistrer la note sur le pas spécifié
- Tournez un potard + boutons **01**-**16** pour enregistrer le dernier état de cette commande dans le pas spécifié

L'opération de la commande est enregistrée sur la partie sélectionnée dans « PART Select »

2.3.4 Lecture de motifs

- 1. bouton **Play** pour lancer la lecture du Motif
  Vous pouvez effectuer les opérations suivantes pendant la lecture

Fonction	Utilisation	Explication
« Part Mute »	• **Shift** + boutons « Select » **01**-**04** de chaque partie	Coupe le son de la partie sélectionnée pendant la lecture des motifs (il est possible de sélectionner plusieurs parties)
« Realtime Erase »	➢ 1. bouton **Erase** ➢ 2. Activez la partie à effacer ➢ 3. Utilisez **-/+** pour sélectionner ce qui sera effacé ➢ 4. Les données sont effacées pendant que vous maintenez enfoncé le bouton **Enter**	bouton **Erase** Pour passer en mode « Erase » pendant la lecture

- 2. Bouton **Play p**our arrêter

Nota : Si le motif dépasse 16 pas, maintenez enfoncé le bouton **Shift** et appuyez sur les boutons **01**-**04** pour modifier la plage de mesures/temps (ou **Shift** + **01**-**08** pour certains réglages d'échelle).

2.3.5 Effacement d'un motif complet : « Pattern Erase »

- 1. bouton **Shift** + **Erase** pour afficher l'écran « Erase »
- 2. boutons **- /+** pour sélectionner ce que vous souhaitez supprimer

All	Efface tout le contenu du motif.
Track	Efface uniquement les données de la piste sélectionnée.
SysEx	Efface uniquement les données exclusives au système.
Tempo	Efface uniquement les données de tempo.

- 3. bouton **Enter** pour effacer les données

2.3.6 « Pattern Utility »

Vous pouvez spécifier les réglages de destination de sortie d'un motif, et importer ou exporter des données SMF.

- 1. bouton **Menu**
- 2. Sélectionnez « PATTERN UTIL » puis appuyez sur le bouton **Enter**
- 3. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner la fonction à exécuter, puis **Enter**

Track Settings	Permet de spécifier la destination de sortie de chaque piste. INT (JD-XA), EXT (appareil MIDI externe), BOTH (à la fois JD-XA et appareil MIDI externe), OFF (pas de sortie) ** Ce réglage est enregistré dans le programme en même temps que le motif
SMF Import	Importe le fichier SMF spécifié dans la zone temporaire ** Lors de importation, l'état actuel de la zone temporaire est ignoré Le fichier SMF que vous souhaitez importer doit être enregistré dans le dossier IMPORT de la clé USB Données SMF pouvant être importées : - seuls les fichiers SMF format 0 sont pris en charge - Il est possible d'importer jusqu'à 4 mesures de données SMF. Les données suivantes ne sont pas importées Nota : Dans l'écran d'importation de fichier SMF, vous pouvez appuyer sur le bouton [Play] pour écouter le fichier SMF sélectionné & Pour plus d'informations, voir « Structure de dossiers d'une clé USB » (Cf. § 2.8.5 ci-dessous)
SMF Export	Exporte le motif qui se trouve actuellement dans la zone temporaire sous forme de fichier SMF avec le nom que vous spécifiez

2.3.7 Enregistrement d'un motif : Write

Un motif que vous créez sera perdu si vous sélectionnez un programme différent ou si vous mettez le JD-XA hors tension.

Il est donc nécessaire d'enregistrer le « Motif » comme « program ». Voir « Enregistrement d'un programme (Write) » (Cf. § 2.2.6 ci-dessus)

2.4 Jouer un arpège

L'arpégiateur permet de jouer automatiquement un « arpège » qui peut être défini de plusieurs façons

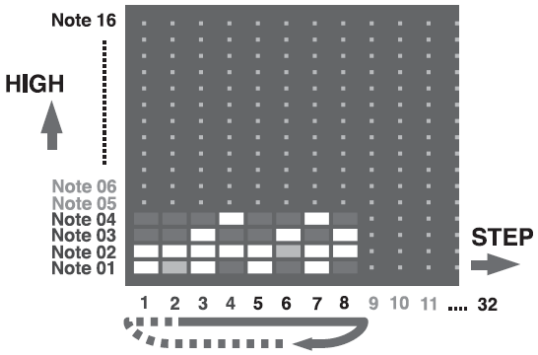


- Bouton **Arpeggio** (il s'allume) pour activer l'arpège qui a été défini auparavant

Un arpège contient des données dans une grille allant jusqu'à 32 pas de 16 notes, avec des réglages qui spécifient les notes et la façon dont l'arpège est émis.

Chaque emplacement de grille contient l'un des éléments de données suivants.

- On : Note-on (avec données de vélocité) en fonction de la touche la plus basse pressée
- Tie : Liaison (maintenir la note précédente)
- Off (Rest) : Repos (pas de note)



2.4.1 SÉLECTION D'UN D'ARPÈGE PRÉDÉFINI : « SELECT TEMPLATE 41
2.4.2 DÉFINITION D'UN D'ARPÈGE PAR SES NOTES ET PAR 7 PARAMÈTRES 42
2.4.3 ENREGISTREMENT D'UN ARPÈGE : « WRITE » 43
2.4.4 RÉINITIALISATION DE L'ARPÈGE 43
2.4.5 MÉTHODE ALTERNATIVE DE DÉFNITION D'ARPÈGE : STEP REC (CF. § 2.3.2 CI-DESSUS) 43

2.4.1 Sélection d'un d'arpège prédéfini : « Select Template

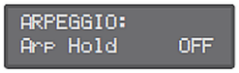
Cette solution consiste à choisir un arpège dans une liste de 64 arpèges prédéfinis.

- 1. bouton **Arpeggio** pour activer la fonction d'arpège et l'écran « ARPEGGIO » apparaît
  Boutons **Shift** + **Arpeggio** pour accéder à l'écran ARPEGGIO sans activer/désactiver la fonction
- 2. Bouton ◄ pour sélectionner « Select Template » (arpège prédéfini), puis **Enter**
- 3. boutons **- /+** pour sélectionner un des 64 modèles d'arpège et appuyez sur le bouton **Enter**.
- 4. bouton **Exit** pour revenir à l'écran de sélection de programme

2.4.2 Définition d'un d'arpège par ses notes et par 7 paramètres

Cette solution consiste à choisir les notes de l''arpège et à régler les paramètres qui définissent la façon dont elles sont jouées (ordre, durée, vélocité etc…)

- 1. Boutons **Arpeggio** pour activer « ARPEGGIO » et afficher l'écran correspondant.
  Ou **Shift** + **Arpeggio** pour afficher l'écran sans modifier l'état On/Off de l'arpège.



- 2. Bouton ► pour atteindre chacun des 7 paramètres, « Arp. Hold » « Grid » etc… (voir tableau ci-dessous) puis boutons **-/+** pour régler chacun d'eux
- 3. Bouton ► pour sélectionner le 8ème item « Pattern Edit ? », puis **Enter** pour accéder au menu de définition de chaque Note/Vélocité de l'arpège
- 6. Bouton ► pour sélectionner « End Step » et spécifiez le nombre de notes puis ◄
- 4. Définissez un numéro de note et sa vélocité à l'aide de ◄/► et **+/-**
- 5. Boutons **02** à **16** pour passer à la note suivante de l'accord.
  Les pas au-delà du nombre de notes déjà défini par « End Step » ne sont pas activés.
- On peut également utiliser le clavier pour spécifier en même temps le numéro de note et sa vélocité, et dans ce cas les boutons **02** à **16** s'allument successivement automatiquement
- 7. bouton **Exit** plusieurs fois pour revenir à l'écran de sélection de programme.

Traduction des tableaux du PDF du « Parameter Guide » en anglais

Paramètre	Valeur	Explication
Arp. Hold	ON, Off	
Grid	1/4, 1/8, 1/8L, 1/8H, 1/12, 1/16, 1/16L, 1/16H, 1/24	Spécifie la signature rythmique et le swing de l'arpège. Cela détermine la valeur de note d'une unité de grille et spécifie l'intensité de Shuffle (none/light/heavy). **1/4 :** Quarter Note = noire (1 unité de grille = 1 temps) **1/8 :** Croche (2 unités de grille = 1 temps) **1/8L :** Croche, Light Shuffle (2 unités de grille = 1 temps ; Light Shuffle) **1/8H :** Croche, Heavy Shuffle (2 unités de grille = 1 temps ; Heavy Shuffle) **1/12 :** Triolet de croches (3 unités de grille = 1 temps) **1/16 :** Double Croche (4 unités de grille = 1 temps) **1/16L :** Double croche, Light Shuffle (4 unités de grille = 1 temps ; Light Shuffle) **1/16H :** Double croche, Heavy Shuffle (4 unités de grille = 1 temps ; Heavy Shuffle) **1/24 :** Triolet de doubles croches (6 unités de grille = 1 temps)
Duration	30–120 %, Full	Spécifie la durée de chaque note de l'arpège. Ainsi les notes peuvent être jouées brièvement pour produire une sensation de staccato, ou allongées pour produire une sensation de tenuto. **30–120 :** Pour **« 30 »** une note sur la grille (ou la dernière note « liée » dans le cas d'une note étendue sur plusieurs unités de grille par une liaision=tie) aura une durée égale à 30 % de la valeur de note spécifiée par le paramètre Grid. **Full:** Même si les unités consécutive de grille ne sont pas reliées par une liaison (tie), la note continue de sonner jusqu'à ce que la même note soit à nouveau déclenchée.
Motif	Voir tableau plus bas	Choix du motif de l'arpège dans une liste de 12 options, **dans le cas où le nombre de touches enfoncées est supérieur au nombre de notes spécifié pour l'arpège par « End Step »**. NB : Si le nombre de touches enfoncées est inférieur au nombre de notes de l'arpège, c'est la touche la plus haute qui définit la note jouée.
Velocity	REAL, 1–127	Spécifie la vélocité des notes de l'arpèges. **REAL:** La vélocité dépend de la force d'enfoncement de chaque touche. **1–127 :** Vélocité fixe pour toutes les notes, quel que soit la vélocité du jeu sur le clavier.
Oct Range (Octave Range)	-3–+3	Spécifie la plage d'octave de l'arpège. La plage de hauteur est décalée d'une octave à chaque cycle. Vous pouvez le spécifier séparément les direction vers le haut et vers le bas (maximum ±3 octaves).
Accent	0–100	Spécifie la force des accents de l'arpège. **100** : La dynamique est appliquée aux notes en fonction des vélocités des notes affectées à l'arpège. **0 :** toutes les notes sonnent avec la même force.
Pattern Edit ?		Accès au menu de définition des note/Vélicités pour les différents pas de l'accord

Options du parmètre « Motif » du tableau ci-dessus

Valeur	Explication
Up (L)	Les notes sont jouées consécutivement en commençant par la touche la plus basse appuyée, et seule la touche la plus basse sur laquelle vous avez appuyé est émise à chaque fois.
Up (L&H)	Les notes sont émises consécutivement en commençant par la touche la plus basse appuyée, et les touches les plus basses et les plus hautes sont émises à chaque fois.
Up (_)	Les notes des touches appuyées sont émises, de bas en haut. Aucune note n'est nécessairement émise à chaque fois.
Down (L)	Les notes sont émises consécutivement en commençant par la touche la plus haute appuyée, et seule la touche la plus basse appuyée est émise à chaque fois.
Down (L&H)	Les notes sonnent consécutivement en commençant par la touche la plus haute appuyée, et les touches les plus basses et les plus hautes appuyées sont émises à chaque fois.
Down (_)	Les notes des touches appuyées sont émises, du haut vers le bas. Aucune note n'est nécessairement émise à chaque fois.
U/D (L)	Les notes sont émises consécutivement à partir de la touche la plus basse enfoncée jusqu'à la touche la plus haute, puis vers la touche la plus basse ; seule la note de la touche la plus basse retentit à chaque fois.
U/D (L&H)	Les notes sont émises consécutivement à partir de la touche la plus basse appuyée vers la touche la plus haute, puis vers la touche la plus basse ; les deux notes des touches haute et basse sont émises à chaque fois.
U/D (_)	Les notes pressées retentissent de bas en haut, puis de haut en bas. Aucune note n'est nécessairement émise à chaque fois.
Rand (L)	Les notes des touches appuyées sont émises dans un ordre aléatoire et seule la touche la plus basse est émise à chaque fois.
Rand (_)	Les notes des touches appuyéees sont émises dans un ordre aléatoire. Aucune note n'est nécessairement émise à chaque fois
Phrase	En pressant une seule touche, une phrase basée sur la hauteur de cette touche est jouée. En pressant plusieurs touches, la dernière touche enfoncée est jouée.

2.4.3 Enregistrement d'un arpège : « Write »

Un arpège que vous créez sera perdu si vous sélectionnez un programme différent ou si vous mettez le JD-XA hors tension.

Il est donc nécessaire d'enregistrer l'arpège comme programme. Voir « Enregistrement d'un programme (Write) » (Cf. § 2.2.6 ci-dessus)

2.4.4 Réinitialisation de l'arpège

Initialisez l'arpège si vous voulez commencer à travailler à partir d'une condition vide (traduction du PDF « Parameter Guide ».

- Dans l'écran ARP EDIT, Pressez **Shift** + **Program Select** pour initialiser l'arpège.

2.4.5 Méthode alternative de défnition d'arpège : Step REC (Cf. § 2.3.2 ci-dessus)

Alternativement au méthodes ci-dessus, le bouton **Step REC** permet d'enregistrer un style d'arpège pas à pas à la façon d'un « Step Sequencer »

Voir le paragraphe § 2.3.2 ci-dessus.

2.5 Utilisation du microphone



Selon la position des microphones par rapport aux enceintes, il peut se produire un phénomène d'effet Larsen. Vous pouvez corriger ce problème comme suit :

- ✓ Changez l'orientation du/des microphone(s).
- ✓ Éloignez le(s) microphone(s) des enceintes.
- ✓ Baissez le volume.

Si vous utilisez un microphone prenant en charge l'alimentation fantôme

La prise MIC INPUT du JD-XA peut fournir une alimentation fantôme.

Vous devez désactiver l'alimentation fantôme à moins que vous n'ayez branché un microphone à condensateur nécessitant une alimentation fantôme. En effet une alimentation fantôme sur un microphone dynamique ou un dispositif de lecture audio peut provoquer des dysfonctionnements.

Pour plus d'informations sur les caractéristiques de votre microphone, consultez son mode d'emploi. (Alimentation fantôme du JD-XA : 48 V CC, 10 mA max.)

- ➢ 1. bouton **Menu**.
- ➢ 2. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « MIC EDIT », puis **Enter**. L'écran « MIC » apparaît.
- ➢ 3. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « Phantom Sw » et les boutons **- /+** pour sélectionner « ON »

Nota : Le JD-XA ne mémorise pas le réglage d'alimentation fantôme. Le réglage revient sur « OFF » lorsque vous mettez le JD-XA hors tension.

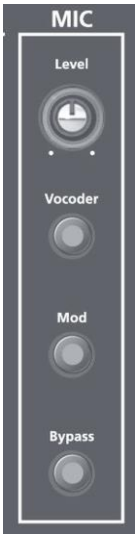
2.5.1 RÉGLAGE DU NIVEAU D'ENTRÉE 44
2.5.2 UTILISATION DU « VOCODER » 45
2.5.3 UTILISATION D'UN MICROPHONE POUR APPLIQUER UNE MODULATION 45
2.5.4 SORTIE DE L'ENTRÉE VOCALE DU MICROPHONE 45

2.5.1 Réglage du niveau d'entrée

- ➢ 1. Réglez la commande « MIC INPUT » **Level** du panneau arrière
  Si le niveau de signal de l'entrée micro est excessif, le voyant de la commande « MIC » **Level** sur le panneau supérieur clignote.

Nota : Une fois que vous avez ajusté le niveau d'entrée du micro, il est généralement conseillé de ne plus le modifier. Si vous souhaitez augmenter ou diminuer le volume, réglez la commande « MIC » **Level** sur le panneau supérieur.

2.5.2 Utilisation du « Vocoder »



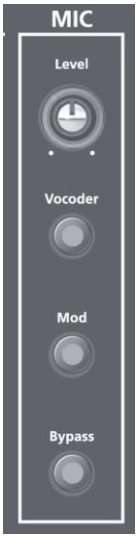
Un « Vocoder » est un effet qui est généralement appliqué à une voix humaine.

En envoyant une voix humaine à travers un Vocoder, vous pouvez lui conférer un caractère inexpressif de style robotique.

Vous contrôlez la note en jouant au clavier.

- 1. bouton **Vocoder**
- 2. Modifiez les paramètres « MIC » **VOCODER**
  Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous au « Parameter Guide (en anglais) » (PDF)
- 3. Tout en jouant au clavier, chantez dans le microphone

2.5.3 Utilisation d'un microphone pour appliquer une modulation

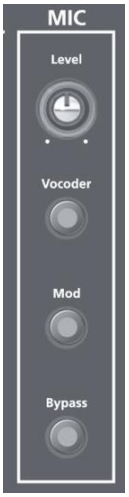


La modulation est une fonction qui vous permet d'utiliser votre voix pour modifier le son que vous jouez

Les modifications apportées à la force de votre voix peuvent faire varier un paramètre de synthétiseur d'une partie analogique. Vous pouvez choisir le paramètre permettant d'appliquer une modulation.

- 1. bouton **Mod**
- 2. Modifiez les paramètres « MIC » **MOD**
  Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous au « Parameter Guide (en anglais) » (PDF)
- 3. boutons « Select » **01–04** sur « ANALOG PART » pour sélectionner la « partie » à laquelle appliquer une modulation
- 4. Tout en jouant au clavier, chantez dans le microphone

2.5.4 Sortie de l'entrée vocale du microphone



Vous pouvez produire la partie vocale qui est entrée sur le microphone

- 1. bouton **Bypass**
- 2. Modifiez les paramètres « MIC REVERB »
  Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous à la section « MIC REVERB » (Cf. § 2.8.2 ci-dessous)
- 3. Chantez dans le microphone

Nota : « MIC REVERB » est uniquement disponible lorsque le bouton **Bypass** est activé.

2.6 Contrôle de votre performance

2.6.1 MODIFICATION DU DIAPASON/APPLICATION D'UN VIBRATO : LEVIER PITCH BEND/MODULATION 46
2.6.2 UTILISATION D'UNE FONCTION AFFECTÉE POUR FAIRE VARIER LE SON : WHEEL 1/2 46
2.6.3 UTILISATION DE PÉDALES EXTERNES : HOLD/CTRL 1/CTRL 2 46

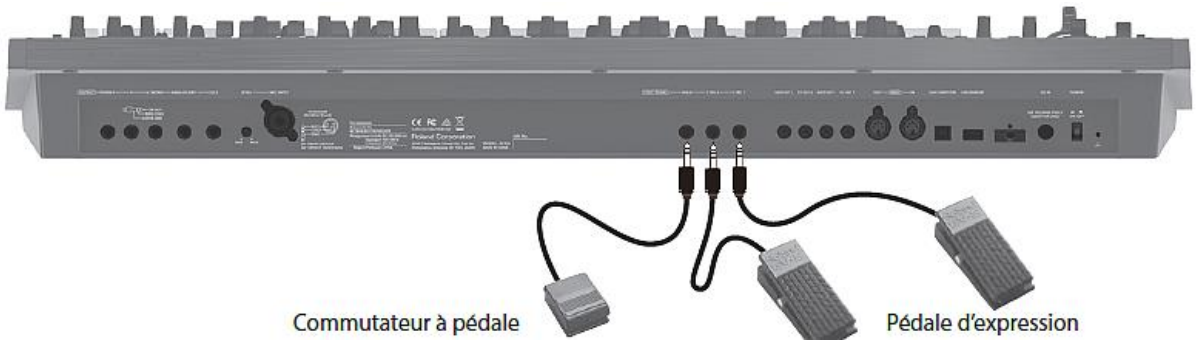
2.6.1 Modification du diapason/application d'un vibrato : Levier Pitch Bend/Modulation

Fonction	Explication
Levier Pitch bend	Pendant que vous jouez au clavier, déplacez le levier vers la gauche pour abaisser la hauteur de note, ou vers la droite pour augmenter la hauteur de note
Levier Modulation	Éloignez le levier de vous pour appliquer un vibrato Chaque son comporte deux LFO : un LFO qui est toujours appliqué au son et un MODULATION LFO qui est appliqué lorsque vous éloignez de vous le levier pitch Bend/modulation L'état indiqué par le réglage MODULATION LFO est appliqué lorsque vous maintenez enfoncé le bouton **Shift** et que vous éloignez de vous le levier pitch Bend/modulation. Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous au « Parameter Guide (en anglais) » (PDF)

2.6.2 Utilisation d'une fonction affectée pour faire varier le son : WHEEL 1/2

Contrôleur	Explication
Molette **WHEEL 1**	Contrôle le paramètre affecté par le réglage d'affectation WHEEL 1/2 Si vous maintenez enfoncé le bouton **Shift** et que vous déplacez la molette, l'écran de réglage WHEEL 1/2 apparaît Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous au « Parameter Guide (en anglais) » (PDF)
Molette **WHEEL 2**	

2.6.3 Utilisation de pédales externes : HOLD/CTRL 1/CTRL 2



Prise	Explication
HOLD	Connecter un commutateur à pédale (série DP) et l'utiliser comme pédale de tenue
CTRL 1 CTRL 2	Vous pouvez connecter ici une pédale d'expression (EV-5) ou un commutateur à pédale (série DP) et l'utiliser pour contrôler divers paramètres et fonctions

2.7 Connexion d'appareils externes

2.7.1 UTILISATION DU JD-XA COMME CONTRÔLEUR MIDI 47
2.7.2 CONNEXION D'UN SYNTHÉTISEUR ANALOGIQUE VIA LA SORTIE CV/GATE 48
2.7.3 CONNEXION À UN ORDINATEUR VIA USB 49

2.7.1 Utilisation du JD-XA comme contrôleur MIDI



Les opérations sur le panneau du JD-XA peuvent être transmises sous forme de messages MIDI depuis son connecteur MIDI OUT ou depuis USB MIDI OUT.

- 1. bouton **MIDI CTRL**.
  Le jeu au clavier et les opérations sur le panneau transmettent des messages MIDI sur 8 canaux (canaux **09** à **16** par défaut) qui sont distincts de ceux utilisés par les parties analogiques et les parties numériques.

  Lorsque **MIDI CTRL** est désactivé, les messages sont transmis sur les réglages de canal pour les parties analogiques et les parties numériques.

  Lorsque vous appuyez sur le bouton **MIDI CTRL**, les opérations sur le panneau sont transmises à l'aide des réglages de canal « MIDI CONTROL PART » **01**-**08** (les messages du séquenceur de motifs sont toujours transmis sur les canaux **01**-**16**).

  Vous pouvez spécifier les messages transmis par chaque commande et curseur, ainsi que les réglages de canal pour les parties de contrôle MIDI.

Pour des détails sur la structure générale, reportez-vous au « Schéma structurel du JD-XA » à l'intérieur de la couverture avant.

2.7.1.1 Transmission de messages MIDI affectés aux boutons (mode Trigger) 47
2.7.1.2 Modification des réglages du mode « Trigger » 48

2.7.1.1 Transmission de messages MIDI affectés aux boutons (mode Trigger)

Vous pouvez affecter des messages MIDI aux boutons **01** à **16** de manière à ce que le message MIDI affecté soit transmis depuis le connecteur MIDI OUT ou USB MIDI OUT lorsque vous appuyez sur le bouton correspondant. Ces messages ne sont pas transmis au moteur de son interne ni au séquenceur.

- 1. boutons **Shift** + **MIDI CTRL**. L'affichage du N° de programme passe à « TrG », le mode de déclenchement est activé, et les paramètres du mode Trigger s'affichent.

➢ 2. Boutons **01**-**16** pour transmettre les messages MIDI affectés sur le canal de la partie actuellement sélectionnée

- Bouton **Shift** + **MIDI CTRL** pour désactiver le mode « Trigger »

2.7.1.2 Modification des réglages du mode « Trigger »

Lorsque le mode Trigger est activé :

➢ 1. Boutons **Exit** + **01** à **16** pour affcher les paramètres transmis en mode Trigger
➢ 2. Boutons ◄/► pour sélectionner le paramètre
et boutons **- /+** pour modifier le réglage

Bouton **01** à **16**	Paramètre Curseur ◄►	Valeur **- +**	**Explication**	
01 à **16**	Assign	Lorsque vous modifiez la valeur, vous pouvez modifier toute valeur s'y rapportant		
		NOTE	Number:	Numéro de note
			Velocity:	Vélocité
		CC	Number:	Numéro de contrôleur
			On Value:	Valeur lorsque le bouton est activé
			Off Value:	Valeur lorsque le bouton est désactivé
		BEND-DOWN		Envoi d'un message pitch bend.
		BEND-UP		
		AFT		Envoi d'un message de pression de canal.
		PC+BS	MSB:	Sélection de banque MSB
			LSB:	Sélection de banque LSB
			PC:	Changement de programme
	Type (*)	LATCH	Alterne activé/désactivé à chaque fois que vous appuyez sur le bouton	
		MOMENTARY	Reste activé pendant que vous maintenez le bouton enfoncé. Est désactivé lorsque vous relâchez le bouton	

** Disponible si Assign a pour valeur NOTE, CC, BEND-DOWN, BEND-UP ou AFT.

➢ 3. bouton **Exit** plusieurs fois pour revenir à l'écran de sélection de programme.
Le réglage du mode « Trigger » est enregistré dans le programme.
Voir « Enregistrement d'un programme (Write) » (Cf. § 2.2.6 ci-dessus)

2.7.2 Connexion d'un synthétiseur analogique via la sortie CV/GATE

Vous pouvez raccorder un synthétiseur analogique équipé d'entrées **CV/GATE** et contrôler l'activation/désactivation des notes ou la hauteur de note.

Prise	**Explication**
GATE OUT 1 GATE OUT 2	Permettent la sortie d'activation/désactivation des notes Émet +5 V
CV OUT 1 CV OUT 2	Sortie de note. Si vous avez effectué des réglages de transposition ou de changement d'octave, cette tension change en conséquence Ces prises prennent en charge OCT/V (elles ne prennent pas en charge Hz/V)

Pour plus d'informations sur ces réglages, voir « CV/GATE1/2 OUT » (Cf. § 2.8.2 ci-dessous).

2.7.3 Connexion à un ordinateur via USB

En l'absence de tout logiciel pour spécifique pour contrôler le JD-XA, la connexion avec l'ordinateur grâce au driver fourni par Roland, sert probablement à son utilisation par un logiciel DAW. Aucun DAW n'étant fourni avec le JD-XA (SONAR pour les claviers Roland), tous les DAW sont probablement utilisables.

Cette section explique comment spécifier le pilote USB qui sera utilisé lorsque le JD-XA est connecté à votre ordinateur via le port **USB COMPUTER**.

Téléchargement du pilote

Pour pouvoir utiliser le JD-XA avec le réglage « VENDOR », vous devez télécharger le pilote depuis l'URL suivante et l'installer sur votre ordinateur.
Pour plus d'informations sur l'installation, reportez-vous à l'URL suivante.
http://www.roland.com/downloads/

REMARQUE : Ne connectez pas le JD-XA avant d'avoir fini d'installer le pilote.
Si vous avez déjà connecté le JD-XA, débranchez-le, puis rebranchez-le une fois l'installation du pilote terminée.

- 1. bouton **Menu**.
- 2. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « SYSTEM », puis **Enter**
  L'écran des réglages apparaît
- 3. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « USB Drv » et boutons **- /+** pour modifier le réglage
  Vous devriez normalement utiliser le réglage « VENDOR » (MIDI et audio).
  Si vous utilisez le réglage « GENERIC », seul MIDI est disponible.

Menu **Shift** + ◄/►	Paramètre ◄/►	Valeur **- /+**	
GENERAL	USB Drv	VENDOR:	Choisissez cette option si vous souhaitez utiliser un pilote USB téléchargé sur le site Web de Roland
		GENERIC:	Choisissez cette option si vous souhaitez utiliser le pilote USB générique fourni par le système d'exploitation de votre ordinateur

Ce système prend effet lorsque le JD-XA est mis sous tension après une opération System Write.

- 4. bouton **Exit** plusieurs fois pour revenir à l'écran de sélection de programme
- 5. Enregistrez les réglages système
  Voir « Enregistrement des réglages système » (Cf. § 2.8.3 ci-dessous)
- 6. Mettez le JD-XA hors tension puis à nouveau sous tension

Après avoir modifié le réglage « USB Drv » et l'avoir enregistré, vous devez mettre l'appareil hors tension puis à nouveau sous tension pour que le système fonctionne correctement.

2.8 Réglages généraux du JD-XA

2.8.1 ACCÈS AUX ÉCRANS DE MENU 50
2.8.2 RÉGLAGES SYSTÈME (SYSTEM) 50
2.8.3 SAUVEGARDE DES RÉGLAGES SYSTÈME 57
2.8.4 FONCTIONS PRATIQUES : « UTILITY » 57
2.8.5 FORMATAGE D'UNE CLÉ USB (USB MEM FORMAT) 58
2.8.6 RESTAURATION DES DONNÉES DE SAUVEGARDE DEPUIS UNE CLÉ USB 59
2.8.7 RÉTABLISSEMENT DES RÉGLAGES D'USINE : « FACTORY RESET » 60
2.8.8 MISE HORS TENSION AUTOMATIQUE À L'EXPIRATION D'UN DÉLAI : « AUTO OFF » 60
2.8.9 PERSONNALISATION DES LUMIÈRES DES COMMANDES ET DES CURSEURS : « LED CUSTOMIZE » 60

2.8.1 Accès aux écrans de menu

- 1. bouton **Menu**.
- 2. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner l'élément à modifier, puis **Enter**. L'écran de modification correspondant apparaît
- 3. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner le paramètre à modifier, puis utilisez les boutons **- +** pour modifier le réglage de ce paramètre
- 4. bouton **Exit** plusieurs fois pour revenir à l'écran de sélection de programme

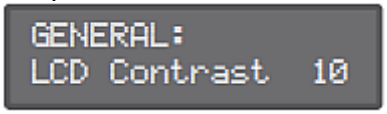
Éléments modifiables

Menu Curseur ◄/►	Explication
SYSTEM	Pour effectuer des réglages pour tout le JD-XA
PROGRAM EDIT	Pour accéder à l'écran des paramètres de programme
PART EDIT	Pour accéder à l'écran des paramètres de partie
TONE EDIT	Pour accéder à l'écran TONE EDIT de la partie actuellement sélectionnée
EFFECTS EDIT	Pour la modification des effets
MIC EDIT	Pour la modification du microphone
LED CUSTOMIZE	Pour spécifier la manière dont les voyants LED du panneau supérieur s'allument
PATTERN UTIL	Pour accéder à l'écran des utilitaires et réglages des motifs
FAVORITE UTIL	Pour afficher ou supprimer vos enregistrements favoris
UTILITY	Pour accéder au menu des utilitaires
VERSION INFO	Pour afficher la version du logiciel

Pour plus d'informations sur les paramètres, reportez-vous au « Parameter Guide (en anglais) » (PDF).

2.8.2 Réglages système (SYSTEM)

- 1. bouton **Menu.**
- 2. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « SYSTEM », puis **Enter**.

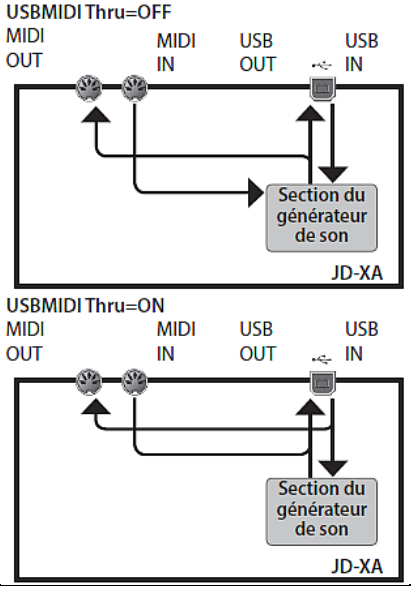


- 3. boutons **Shift** + ◄/► pour sélectionner l'élément de menu à modifier
- 4. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner le paramètre à modifier, puis utilisez les boutons **- +** pour modifier le réglage de ce paramètr
- 5. bouton **Exit** plusieurs fois pour revenir à l'écran de sélection de programme

Menu **Shift**+◄►	Paramètre ◄/►	Valeur **- / +**	**Explication**
GENERAL	LCD Contrast	1-10	ajuster le contraste de l'affichage
	Auto Off	OFF, 30 min, 240 min	Permet de spécifier si l'appareil s'éteint automatiquement après l'écoulement d'un certain délai Si vous ne souhaitez pas que l'appareil s'éteigne automatiquement, choisissez le réglage « OFF »
	StartPrg	INT:A01– USB:P16	Numéro de programme qui est sélectionné au démarrage
	Mode de commande	DIRECT, CATCH	Lorsque vous utilisez une commande, ce réglage spécifie si les données de contrôle correspondant à la position de la commande sont toujours transmises (DIRECT) ou si les données de contrôle sont transmises uniquement après que la commande est passée par la valeur actuelle du paramètre (CATCH)
	LED Demo	OFF, 1 min–60 min	Délai (minutes) avant affichage du voyant LED Demo
	USB Drv	VENDOR, GENERIC	Utilisez le pilote dédié fourni par Roland MIDI et audio sont disponibles (VENDOR) Utilisez le pilote par défaut fourni par le système d'exploitation.Seul MIDI est disponible (GENERIC)
KEY TOUCH	Velocity	REAL	La valeur de vélocité transmise correspond à la force avec laquelle vous frappez sur la touche
		1-127	La valeur de vélocité transmise sera fixée, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez sur la touche
	Velo Crv	LIGHT	Le clavier présente un toucher plus léger Étant donné que vous pourrez atteindre le fortissimo (ff) sans avoir à jouer avec autant de force qu'avec le réglage « MEDIUM », le clavier semblera plus léger. Ce réglage permet aux personnes qui ont moins de force dans les doigts de jouer sur le clavier plus facilement
		MEDIUM	Réglage de toucher standard du clavier
		HEAVY	Le clavier aura une sensation de toucher plus lourd. Étant donné que vous devez jouer avec plus de force qu'avec le réglage « MEDIUM » pour atteindre le fortissimo (ff), le clavier semblera plus lourd. Ce réglage vous permet d'utiliser votre dynamique de jeu pour donner plus d'expression à vos performances
	Velo Offset	-10–+9	Ajuster la courbe de vélocité du clavier Diminuez les valeurs pour que le clavier semble plus léger Augmentez les valeurs pour que le clavier semble plus lourd
	After Sens	0–100	Spécifie la sensibilité d'Aftertouch. L'augmentation de cette valeur facilite l'application d'Aftertouch. Vous devriez normalement laisser le réglage sur « 100 »
PEDAL1 PEDAL2	Asgn Src	SYSTEM, PROGRAM	Spécifie si la fonction contrôlée par la pédale est déterminée par le réglage système (SYSTEM) ou les réglages du programme (PROGRAM)
	Asgn	OFF	Aucune fonction n'est affectée
		CC01–31, 33–95	Numéro de contrôleur 1–31, 33–95
		BEND-DOWN	même effet que déplacer le levier **pitch bend** vers la gauche
		BEND-UP	même effet que déplacer le levier **pitch bend** vers la droite

Menu **Shift**+◄►	Paramètre ◄/►	Valeur - / +	**Explication**
		AFT	Aftertouch
		START/ STOP	Démarrer/arrêter le motif.
		TAP-TEMPO	même effet que d'appuyer sur le bouton **Tap** du panneau.
		PROG-DOWN	Permet de passer au numéro précédent de programme.
		PROG-UP	Permet de passer au numéro suivant de programme.
		FAV-DOWN	Passer au numéro précédent de favori.
		FAV-UP	Passer au numéro suivant de favori
		PANEL-DEC	même effet que d'appuyer sur le bouton **-** du panneau
		PANEL-INC	même effet que d'appuyer sur le bouton [+] du panneau
	Dest	PART-Select, PART-On	spécifier si la « partie » à laquelle l'effet s'applique est déterminée par le réglage « PART Select » ou par le réglage « PART On » (lorsque CC, BEND ou AFT est sélectionné)
	Polarity	STD, RVS	Sélectionner la polarité des pédales. Pour une **pédale** Roland (sans commutateur de polarité), choisissez le réglage « STD ». Sinon choisissez le réglage « RVS »
HOLD PEDAL	Polarity	STD, RVS	Sélectionner la polarité des **pédales**. Pour une **pédale** Roland (sans commutateur de polarité), choisissez le réglage « STD » Sinon choisissez le réglage « RVS »
	Cont Hold	OFF, ON	Si cette fonction est activée, la prise **HOLD** prend en charge la fonction demi-pédale.
WHEEL1 WHEEL2	Asgn Src	SYSTEM, PROGRAM	Spécifie si la fonction contrôlée par la **molette** est déterminée par le réglage système (SYSTEM) ou par les réglages du programme (PROGRAM)
	Asgn	OFF	Aucune fonction n'est affectée
		CC	Numéro de contrôleur 1–31, 33–95
		BEND	Déplacez la **molette** vers le haut pour augmenter la hauteur de note, et déplacez-la vers le bas pour la diminuer. Lorsque la **molette** est au centre, il n'y a pas de changement de hauteur de note.
		BEND-DOWN	même effet que déplacer le levier **pitch bend** vers la gauche.
		BEND-UP	même effet que déplacer le levier **pitch bend** vers la droite.
		AFT	Aftertouch
	Dest	PART-Select, PART-On	Permet de spécifier si la partie à laquelle l'effet s'applique est déterminée par le réglage « PART Select » ou par le réglage « PART On »
SOUND	Local Switch	OFF, ON	Permet d'activer/de désactiver la connexion entre la section du contrôleur (clavier, levier pitch bend/modulation, molettes, commandes et boutons de panneau, pédales, etc.) et le moteur de son interne Normalement, vous devez laisser cette option sur « ON ». Choisissez le réglage « OFF » si vous souhaitez que les opérations sur le JD-XA ne contrôlent qu'un générateur de son externe
	MasterTune	415.3–466.2	Accordage général du JD-XA (la fréquence de la touche A4)
	MasterKey Sft	-24–+24	Plage de notes générale du JD-XA par pas de demi-tons
	MasterLevel	0–127	Volume général du JD-XA

Menu **Shift**+◄►	Paramètre ◄/►	Valeur **- / +**	**Explication**
	Output Gain	-12 dB–+12 dB	Gain de sortie général du JD-XA.
SYNC/ TEMPO	Sync Mode	MASTER	Le JD-XA sera le maître de synchronisation. Choisissez ce réglage si vous utilisez le JD-XA de manière autonome sans le synchroniser avec un autre appareil ou si vous souhaitez que le tempo d'un appareil MIDI externe se synchronise sur le JD-XA
		REMOTE	Le JD-XA obéira aux messages de démarrage et d'arrêt d'un autre appareil, mais le propre réglage de tempo du JD-XA sera utilisé comme tempo de lecture
		SLAVE	Le JD-XA sera l'esclave de synchronisation Choisissez ce réglage si vous souhaitez que le JD-XA se synchronise sur les messages de l'horloge MIDI reçus d'un appareil externe
	Sync Output	OFF, ON	Permet de spécifier si les messages d'horloge, de démarrage ou d'arrêt sont transmis à un autre appareil (ON) ou ne sont pas transmis (OFF)
	Clock Src	MIDI, USB	Lorsque le mode de synchronisation est « SLAVE », ce réglage indique si le JD-XA se synchronisera sur les messages de synchronisation du connecteur **MIDI IN** ou du port **USB**
	TempoSrc	SYSTEM, PROGRAM	spécifie si le tempo utilise le réglage de tempo du système (SYSTEM) ou le réglage de tempo du programme (PROGRAM)
	Sys Tempo	5.00–300.00	tempo du système du JD-XA
CLICK	Mode	OFF	Aucun clic n'est produit
		PLAY-ONLY	Le clic est produit lors de la lecture d'un motif
		REC-ONLY	Le clic est produit lors de l'enregistrement d'un motif
		PLAY&REC	Le clic est produit lors de la lecture ou de l'enregistrement d'un motif
		ALWAYS	Le clic est toujours produit
		** Quel que soit le réglage Mode, le clic est toujours produit depuis la prise **CLICK**	
	Level	0–10	volume du clic
	Accent Sw	OFF, ON	Ajoute un accent au son du clic
CLICK OUT	Level	0–127	volume de sortie de la prise **CLICK**
	Stereo Sw	MONO, STEREO	Bascule de la prise **CLICK** entre stéréo et mono Spécifiez « MONO » si vous utilisez un câble monaural ou « STEREO » si vous utilisez un câble stéréo
MIDI	Device ID	17–32	Lorsque vous envoyez ou recevez des messages exclusifs au système, les numéros d'ID d'appareil des deux appareils doivent correspondre
	Remote Kbd	OFF, ON	Réglez cette fonction sur « ON » si vous utilisez un clavier MIDI externe au lieu du clavier du JD-XA. Dans ce cas, le canal de transmission MIDI de votre clavier externe MIDI ne compte pas. Vous pouvez normalement laisser cette fonction sur « OFF ». ** Si vous souhaitez contrôler l'arpégiateur depuis un appareil MIDI externe, réglez cette fonction sur « ON »
	Prog Ctrl	Ch 1–16	Spécifie le canal de réception MIDI sur lequel les messages de changement de programme permettant de changer les programmes ou les messages de changement de contrôle permettant de contrôler les paramètres de tout le programme sont reçus depuis un appareil MIDI externe

Menu **Shift+◄►**	Paramètre **◄/►**	Valeur **- / +**	**Explication**
	USBMIDI Thru	OFF, ON	spécifie si les messages MIDI reçus via le port **USB COMPUTER/ MIDI IN** seront retransmis depuis le port **MIDI OUT/ USB** COMPUTER (ON) ou ne seront pas retransmis (OFF). 
	Soft Thru	OFF, ON	Si la fonction est définie sur « ON », les messages MIDI entrants depuis le connecteur **MIDI IN** sont retransmis sans modification depuis le connecteur **MIDI OUT**
MIDI TX	Tx Prog Chg	OFF, ON	Spécifie si les messages de changement de programme seront reçus (ON) ou ne seront pas reçus (OFF)
	Tx Bank Sel	OFF, ON	Spécifie si les messages de sélection de banque seront transmis (ON) ou ne seront pas transmis (OFF)
	Tx Actv Sens	OFF, ON	Spécifie si les messages « Active Sensing » seront transmis (ON) ou ne seront pas transmis (OFF)
	Tx Edit Data	OFF, ON	Spécifie si les modifications que vous apportez aux réglages d'un programme sont transmises en tant que messages exclusifs au système (ON) ou ne seront pas transmises (OFF)
MIDI RX	Rx Prog Chg	OFF, ON	Spécifie si les messages de changement de programme seront transmis (ON) ou ne seront pas transmis (OFF)
	Rx Bank Sel	OFF, ON	Spécifie si les messages de changement de banque seront reçus (ON) ou ne seront pas reçus (OFF)
	Rx Exclusive	OFF, ON	Spécifie si les messages exclusifs au système seront reçus (ON) ou ne seront pas reçus (OFF)
CV/GATE 1/2 OUT	Ch Src	SYSTEM, PROGRAM	Spécifie si le réglage du canal CV/GATE utilisera le réglage du système (SYSTEM) ou le réglage du programme (PROGRAM)
	Ctrl Ch	1–16, OFF	canal dont les notes sont envoyées depuis les prises **CV OUT 1/2** et **GATE OUT 1/2**
	Ref Note	C0–C4	numéro de note au niveau duquel CV OUT est 0 V, en unités d'octaves
	Scale	-63–+63	Permet d'ajuster l'échelle de CV
	Fine Tune	-50–+50	Permet d'ajuster la tension 0 V de **CV OUT** ** Cette valeur fluctue légèrement si la valeur « Scale » est modifiée
INDICATORS	Part	OFF, ON	Active/désactive le voyant indiquant qu'une partie produit un son
	Beat	OFF, ON	Active/désactive le voyant de rythme synchronisé sur le tempo
CONTROL	Src Sel	SYSTEM	Sys Ctrl Src1–4 sera utilisé pour le contrôle du son

Menu **Shift**+◄►	Paramètre ◄/►	Valeur **- / +**	**Explication**
		PROGRAM	Tone Control Src 1–4 du programme sera utilisé pour le contrôle du son
	Sys Ctrl1–4	OFF, CC, BEND, AFT	Permet de spécifier les messages MIDI qui seront utilisés comme contrôles du système. Les réglages de contrôle du système vous permettent de spécifier les messages MIDI qui s'appliqueront en commun à tout le JD-XA, et qui peuvent être utilisés pour contrôler le volume, le son, etc. Vous pouvez affecter jusqu'à 4 messages MIDI pour ce type de contrôle Si vous souhaitez effectuer des affectations pour le contrôle en temps réel du son et des effets pour chaque son indépendamment, utilisez « matrix control » ou « multi-Effects control » Pour plus d'informations, reportez-vous au « Parameter Guide (en anglais) » (PDF)
MIC	NS Switch	OFF, ON	Permet d'activer/de désactiver la fonction de suppression de bruit, afin de supprimer le bruit pendant des périodes de silence
	NS Threshold	0–127	Permet de régler le volume auquel la suppression de bruit commence à être appliquée
	NS Release	0–127	Permet de régler la durée depuis le début de la suppression du bruit jusqu'au moment où le volume atteint 0
MIC REVERB	Switch	OFF, ON	Permet d'activer/de désactiver la fonction de réverbération
	Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY	Type de réverbération
	Time	0–127	Durée de la réverbération
	Level	0–127	Volume du son de réverbération
MASTER EQ	Switch	OFF, ON	activer/désactiver la fonction d'égaliseur principal
	Input Gain	-15 dB–+15 dB	gain d'entrée de l'égaliseur principal
	Low Freq	16 Hz–800 Hz	Fréquence de la plage des graves
	Low Gain	-15 dB–+15 dB	Gain de la plage de fréquences des graves
	Mid1 Freq	16 Hz-16000 Hz	Fréquence de la plage intermédiaire 1
	Mid1 Gain	-15 dB–+15 dB	Gain de la plage de fréquences intermédiaires 1
	Mid1 Q	0.5–8.0	Largeur de la plage de fréquences intermédiaires 1 Réglez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage concernée
	Mid2 Freq	16 Hz–16000 Hz	Fréquence de la plage intermédiaire 2

Menu **Shift**+◄►	Paramètre ◄/►	Valeur **- / +**	**Explication**
	Mid2 Gain	-15 dB–+15 dB	Gain de la plage de fréquences intermédiaires 2
	Mid2 Q	0.5–8.0	Largeur de la plage de fréquences intermédiaires 2 Réglez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage concernée
	Mid3 Freq	16 Hz–16000 Hz	Fréquence de la plage intermédiaire 3
	Mid3 Gain	-15 dB–+15 dB	Gain de la plage de fréquences intermédiaires 3
	Mid3 Q	0.5–8.0	Largeur de la plage de fréquences intermédiaires 3 Réglez une valeur plus élevée pour Q afin de réduire la plage concernée
	HighFreq	630 Hz–16000 Hz	Fréquence de la plage des aigus
	High Gain	-15 dB–+15 dB	Gain de la plage de fréquence des aigus

2.8.3 Sauvegarde des réglages système

Les réglages système sont rétablis à leur état précédent lorsque vous mettez l'appareil hors tension. Pour conserver ces réglages même après la mise hors tension, vous devez enregistrer les paramètres système.

- 1. bouton **Write**
- 2. Boutons ◄/► pour sélectionner « SYSTEM », puis **Enter**. Un message de confirmation apparaît. Pour d'annuler, appuyez sur **Exit**
- 3. bouton **Enter** pour enregistrer les données. Un écran indiquant « Completed » s'affiche

** Ne mettez JAMAIS l'appareil hors tension pendant que vous êtes en train d'enregistrer des réglages

Nota : Vous pouvez également enregistrer les paramètres système en appuyant sur le bouton **Write** dans l'écran des réglages système.

2.8.4 Fonctions pratiques : « UTILITY »

Ces fonctions vous permettent de sauvegarder les données internes du JD-XA sur une clé USB, ou de restaurer des données depuis une clé USB sur le JD-XA.

D'autres fonctions de l'utilitaire vous permettent de rétablir les réglages d'usine par défaut du JD-XA ou d'initialiser une clé USB.

- 1. bouton **Menu**
- 2. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « UTILITY » puis **Enter**
  L'écran « UTILITY » apparaît

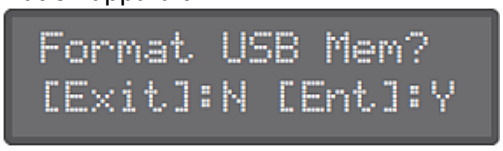
Éléments de menu Curseur ◄/►	Explication
BACKUP	Sauvegarde des données sur un fichier dont vous spécifiez le nom. Des fichiers de réglages système et utilisateur (. SVD) et de motifs (. BIN) sont créés. Voir « Sauvegarde des données (BACKUP) » (Cf. § 2.8.6.1 ci-dessous)
RESTORE	Restaure des données depuis le fichier que vous spécifiez. Les données sont restaurées depuis les fichiers de réglages système et utilisateur (. SVD) et de motifs (. BIN). Voir « Restauration des données (RESTORE) » (Cf. § 2.8.6.2 ci-dessous)
FACTORY RESET	Voir « Rétablissement des réglages d'usine (FACTORY RESET) » (Cf. § 2.8.7 ci-dessous)
USB MEM FORMAT	Voir « Formatage d'une clé USB (USB MEM FORMAT) » (Cf. § 2.8.5 ci-dessous)

- 3. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner l'élément à modifier, puis **Enter**

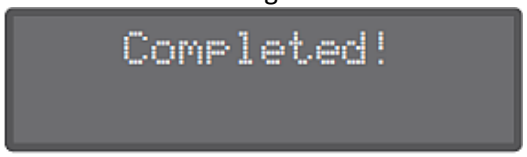
2.8.5 Formatage d'une clé USB (USB MEM FORMAT)

** Ne mettez jamais l'appareil hors tension et ne retirez jamais la clé USB tant que l'écran affiche « Executing » (Exécution en cours).
** Veillez à insérer complètement la clé USB jusqu'à ce qu'elle soit bien en place.

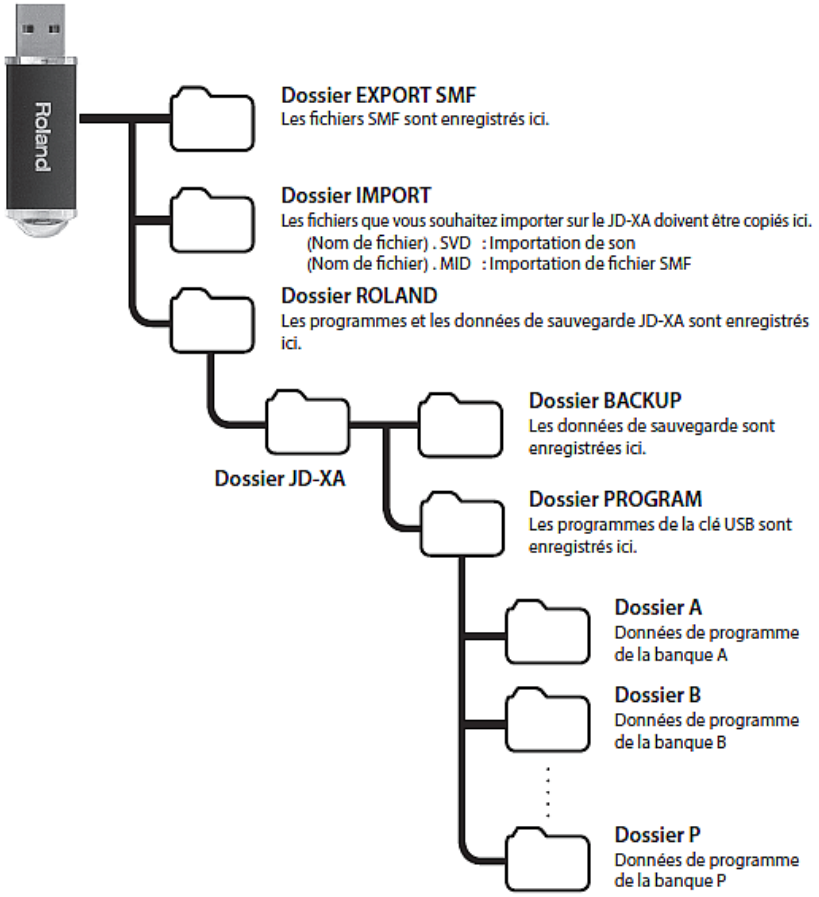
- 1. bouton **Menu**
- 2. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « UTILITY », puis **Enter**
- 3. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « USB MEM FORMAT », puis **Enter**
  Un message de confirmation apparaît



  Bouton **Exit** pour annuler
- 4. bouton **Enter** pour exécuter
  L'écran suivant s'affiche à la fin du formatage



Structure de dossiers d'une clé USB



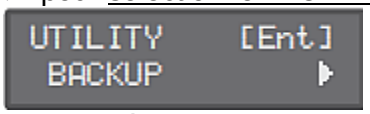
2.8.6 Restauration des données de sauvegarde depuis une clé USB

Roland recommande d'utiliser une clé USB de la marque, faute de pouvoir garantir le bon fonctionnement en cas d'utilisation d'autres produits. L'expérience montre que d'autres clés fonctionnent, tout au moins les clefs de marque SANDISK.

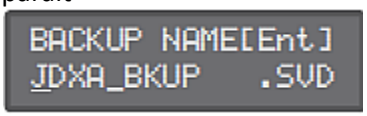
2.8.6.1 Sauvegarde des données : « BACKUP » 59
2.8.6.2 Restauration des données : « RESTORE » 59

2.8.6.1 Sauvegarde des données : « BACKUP »

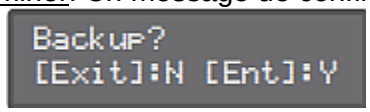
- 1. bouton **Menu**.
- 2. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « UTILITY », puis bouton **Enter**.



- 3. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « BACKUP », puis bouton **Enter**.
  L'écran de saisie de nom apparaît



- 4. boutons de curseur ◄/► pour déplacer le curseur
  et boutons **- /+** pour sélectionner des caractères
- 5. Bouton **Enter** pour terminer. Un message de confirmation apparaît



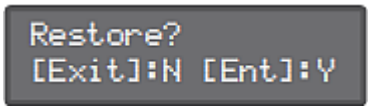
- 6. bouton **Enter** pour confirmer la sauvegarder, sinon bouton **Exit**.

2.8.6.2 Restauration des données : « RESTORE »

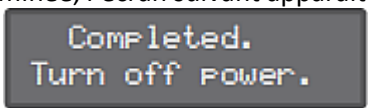
REMARQUE : Lorsque vous exécutez l'opération de restauration, toutes les données utilisateur sont réécrites.

Si le JD-XA contient des données importantes, effectuez une sauvegarde sur une clé USB en utilisant un nom différent avant d'exécuter l'opération de restauration.

- 1. bouton **Menu**
- 2. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « UTILITY », puis bouton **Enter**
- 3. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « RESTORE », puis bouton **Enter**
- 4. boutons **- /+** pour sélectionner le fichier à restaurer, puis bouton **Enter**
  Un message de confirmation apparaît



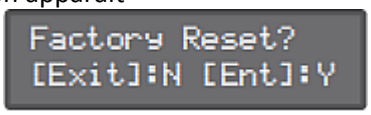
- 5. bouton **Enter** pour confirmer la restauration sinon bouton **Exit**
  Une fois la restauration terminée, l'écran suivant apparaît



- 6. Mettez le JD-XA hors tension puis à nouveau sous tension

2.8.7 Rétablissement des réglages d'usine : « Factory Reset »

- 1. bouton **Menu**
- 2. boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « UTILITY », puis bouton **Enter**
- 3. Boutons de curseur ◄/► pour sélectionner « FACTORY RESET » et bouton **Enter**.
  Un message de confirmation apparaît



- 4. bouton **Enter** pour exécuter « Factory Reset », sinon bouton **Exit**
- 5. Mettez le JD-XA hors tension puis à nouveau sous tension

Éléments initialisés par la fonction de rétablissement des réglages d'usine

- ✓ Tous les programmes utilisateur (y compris arpèges, motifs et effets)
- ✓ Réglages système
- ✓ Réglages « LED CUSTOMIZE »

2.8.8 Mise hors tension automatique à l'expiration d'un délai : « Auto Off »

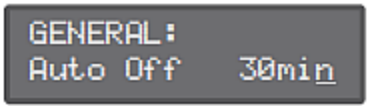
L'appareil s'éteind automatiquement après une période prédéterminée de non utilisation (fonction Auto Off).

Si vous ne souhaitez pas que l'appareil s'éteigne automatiquement, désactivez la fonction Auto Off.

REMARQUE :

- ✓ Tous les réglages en cours de modification seront perdus lors de la mise hors tension. Si vous souhaitez conserver certains réglages, veillez à les enregistrer au préalable
- ✓ Pour restaurer l'alimentation, mettez à nouveau l'appareil sous tension
  Voir « Mise sous/hors tension » (Cf. § 1.5.1 ci-dessus)

- 1. bouton **Menu**
- 2. boutons de curseur ◄► pour sélectionner « SYSTEM », puis bouton **Enter**



- 3. boutons **Shift** +◄/►pour sélectionner « GENERAL »
- 4. boutons de curseur ◄► pour sélectionner « Auto Off » et boutons **- +** pour modifier le réglage
  - OFF : Si vous ne souhaitez pas que l'appareil s'éteigne automatiquement
- 5. bouton **Exit** plusieurs fois pour revenir à l'écran de sélection de programme

2.8.9 Personnalisation des lumières des commandes et des curseurs : « LED CUSTOMIZE »

En utilisant les réglages « LED Customize », vous pouvez contrôler la manière dont les voyants LED s'allument, quel que soit l'état de Part Select.

- 1. bouton **Menu**
- 2. boutons de curseur ◄► pour sélectionner « LED CUSTOMIZE », puis **Enter**
- 3. boutons **- +** pour spécifier le paramètre « LED Customize »

- 4. Déplacez les commandes et les curseurs pour spécifier la manière dont les voyants LED doivent s'allumer
- 5. bouton **Write** pour enregistrer les réglages

Nota : L'état d'éclairage d'un voyant LED change (tout allumé, tout éteint) à chaque fois que vous appuyez sur le bouton **Shift** et le bouton **Program Select** (**Init**) dans l'écran « LED CUSTOMIZE ».

2.9 Liste des touches de raccourci

Raccourci	Explication
Partie	
Shift + « Part » « On » **01** à **04**	Activer/couper le son de la partie (Cf. § 1.5.3 ci-dessus)
Arpeggio+ « Part » « On » **01** à **04**	Activer/désactiver la fonction Arpeggio Sw de chaque partie (Cf. § 2.4 ci-dessus)
Vocoder+ « Part » « On »	Activer/désactiver la fonction « Vocoder Send Sw » de chaque partie
« On » **01** à **04** + clavier 2 touches (pour spécifier la limite inférieure et supérieure)	Spécifier la plage de touches de chaque partie
Contrôleurs	
Shift+Levier **Modulation**	Passer à l'état de réglage Modulation LFO Pour quitter cet état, utilisez à nouveau **Shift** + levier **Modulation**
Shift + **Wheel 1**	Afficher l'affectation de Wheel 1 (Cf. § 2.8.2 ci-dessus)
Shift + **Wheel 2**	Afficher l'affectation de Wheel 2 (Cf. § 2.8.2 ci-dessus)
Shift+ Pedal 1	Afficher l'affectation de Pedal 1 (Cf. § 2.8.2 ci-dessus)
Shift+ Pedal 2	Afficher l'affectation de Pedal 2 (Cf. § 2.8.2 ci-dessus)
Section commune	
Exit + contrôleur	Affiche le paramètre (la valeur ne change pas)
-, **+**	Maintenez enfoncé un bouton tout en appuyant sur l'autre bouton pour changer rapidement la valeur
Shift+ **-**, **+**	Modifier davantage la valeur
Shift+**◄►**	Passer à la section précédente/suivante des paramètres
Shift+**MIDI CTRL**	Activer/désactiver le mode Trigger (Cf. § 2.7.1.1 ci-dessus)
Shift+**Menu**	Activer/désactiver l'affichage du verrouillage Si cette fonction est activée, le paramètre correspondant ne s'affiche pas si vous déplacez un contrôleur (la valeur est modifiée)
Shift+**Write**	Affiche l'écran "LED Customize" (Cf. § 2.8.9 au-dessus)
Shift+**Enter**	Exécute la fonction « Manual » (Cf. § 2.1 ci-dessus)
Shift+**Program Select**	Affiche l'écran « Init » (Cf. § 2.2.4 ci-dessus) (Dans l'écran Arpeggio Edit, initialise le motif d'arpège)
Shift+**Bank**	Affiche l'écran Copy (Cf. § 2.2.5 ci-dessus)
Shift+**Favorite**	Affiche l'écran « Favorite Util » (Cf. § 2.2.7.1 ci-dessus)
Program Select+**01** à **16**	sélectionner un programme
Bank+**01** à **16**	Normaly: changer la banque du programme (Cf. § 1.5.2.2 ci-dessus) Favorites: changer la banque favorite (Cf. § 2.2.7.1 ci-dessus)
Favorite+**01** à **16**	Enregistrer le numéro de programme actuel comme favori (2.2.7.2 ci-dessus)
LFO	
Shift+ **Tempo Sync**	Partie analogique : activer/désactiver LFO Key Trigger Partie numérique : activer/désactiver LFO Key Trigger
Shift+ **AMP Depth**	Partie analogique : Pas de fonction Partie numérique : régler LFO Pan Depth
OSC1	
Shift+**Pitch**	Partie analogique : Pas de fonction Partie numérique : régler AMP Pan
« Part Select » **01** à **04** +**Pitch**	régler l'aspect panoramique de chaque partie
Shift+**PW**	Partie analogique : Pas de fonction Partie numérique : régler OSC PW Shift (Pulse Width Shift)
PITCH ENV	
Shift+**Depth**	Partie analogique : régler « Pitch Env Velo Sens » (Velocity Sens) Partie numérique : Pas de fonction
FILTER	
Shift+**Cutoff**	Partie analogique : régler « FILTER Cutoff Fine » Partie numérique : Pas de fonction

Raccourci	Explication
Shift+**Key Follow**	Partie analogique: régler “FILTER KF Fine” (Key Follow Fine) Partie numérique : Pas de fonction
Shift+**Env Depth**	Partie analogique : régler « FILTER Velo Sens » (Velocity Sens) Partie numérique : régler « FILTER Velo Sens » (Velocity Sens)
AMP	
Shift+**Level**	Partie analogique : régler « AMP Velo Sens » (Velocity Sens) Partie numérique : régler « AMP Velo Sens » (Velocity Sens)
« Part Sel » **01** à **04**+ **AMP Level**	Volume de chaque partie
EFFECTS	
Shift+**TFX 1 On**	Affiche l’écran TFX 1 (le réglage « TFX1 Sw » ne change pas)
Shift+**TFX 2 On**	Affiche l’écran TFX 2 (le réglage « TFX2 Sw » ne change pas)
Shift+**Part MFX On**	Affiche l’écran Part MFX (le réglage « Part MFX » Sw ne change pas)
PATTERN SEQ	
Shift+**01** à **16** **Pattern Length**+**01** à **16**	déplacer la région (mesures) des données de performance qui s’affichent (Cf. § 2.3 ci-dessus)
01 à **16** + commande (pendant Step REC2)	Enregistre l’opération de la commande au niveau du pas spécifié (position) (Cf. § 2.3.3 ci-dessus)
Keyboard + **01** à **16** (pendant Step REC2)	Enregistre la note du clavier au niveau du pas spécifié (position)
Shift+**Erase**	Affiche le menu « Pattern Erase » (Cf. § 2.3.5 ci-dessus)
Erase+ « Part » « On » **01** à **04**	Affiche le menu Pattern Erase et affecte la partie spécifiée comme cible d’effacement (Cf. § 2.3.4 ci-dessus)
Erase+**01** à **16**	Efface toutes les données enregistrées incluses dans le pas spécifié de la partie Step REC applicable (Cf. § 2.3.1.2 ci-dessus)
Erase + Potard	Pendant l’opération « Realtime Erase » : Affecte les données de la commande comme cible d’effacement (Cf. § 2.3.1 ci-dessus)
Shift+**Step REC**	Affiche l’écran de réglage Step REC (Cf. § 2.3.2 ci-dessus) (L’état Step REC ne change pas)
Shift+**Realtime REC**	Affiche l’état de réglage Realtime REC (Cf. § 2.3.1 ci-dessus) (L’état Realtime REC ne change pas)
Shift+**Tap**	Affiche le paramètre de tempo.
Sur le côté gauche du clavier	
Shift+«OCTAVE » **Up** / **Down**	Régler “Tone Common Oct Shift” (changement d’octave)
Shift+**Key Hold**	Valeur fixe du réglage « Kbd Velocity » (Real, (par défaut : 127)) (Cf. § 2.8.2 ci-dessus)
Shift+**Arpeggio**	Affiche l’écran d’arpège (Cf. § 2.4 ci-dessus) (Le sélecteur d’arpège ne change pas)

Pour plus d’informations sur les paramètres, reportez-vous au « Parameter Guide (en anglais) » (PDF).

2.10 Messages d'erreur

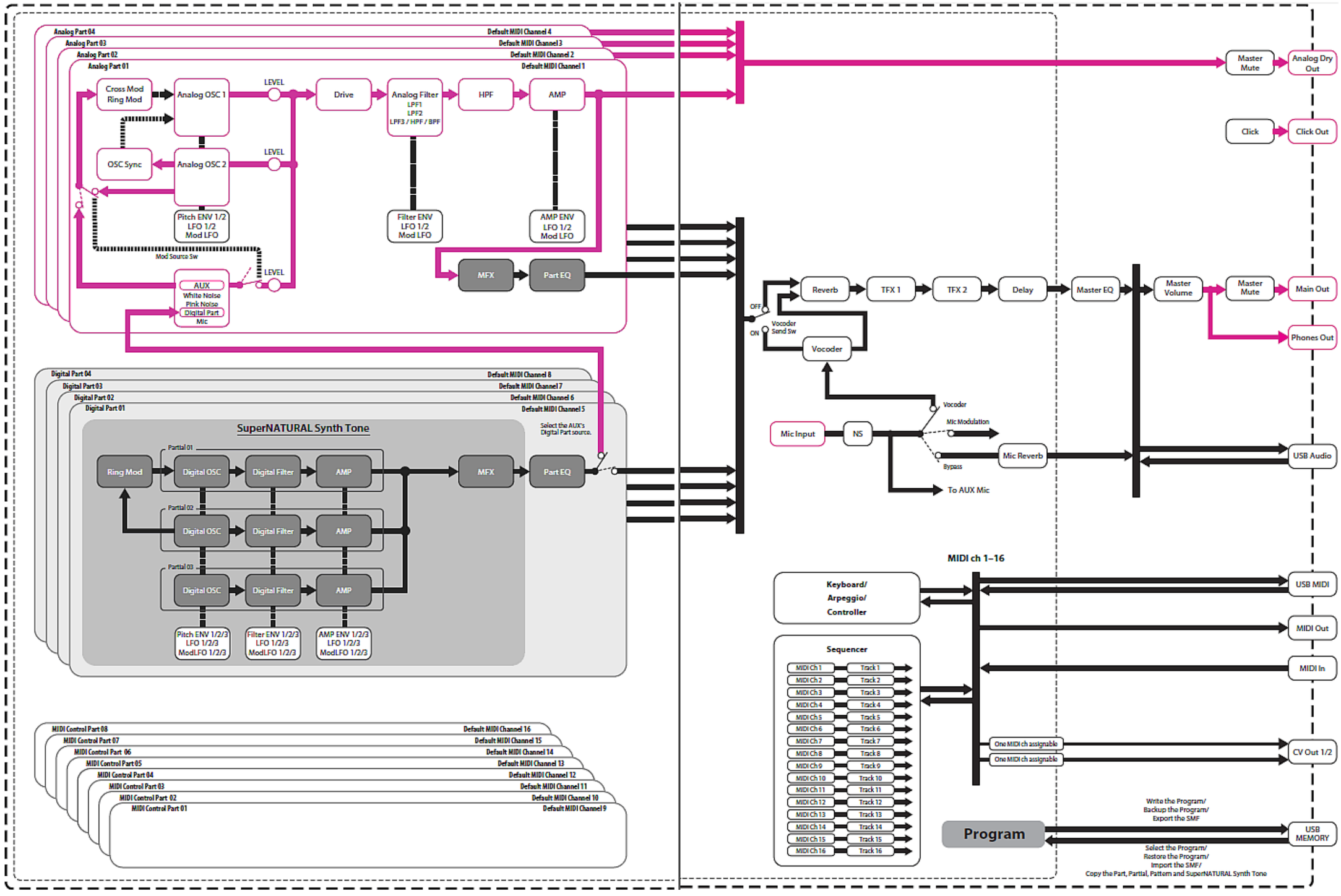
En cas d'opération incorrecte, ou si le traitement ne s'est pas déroulé comme spécifié, un message d'erreur s'affiche.

Reportez-vous au message d'erreur qui s'affiche et prenez la mesure appropriée.

Message	Signification	Action
Incorrect File !	Le fichier SMF en cours d'importation n'a pas pu être chargé sur le JD-XA.	Les données SMF contenant une signature rythmique autre que 4/4 ne peuvent pas être chargées sur le JD-XA. Corrigez les données de signature rythmique du fichier SMF.
		Réglez le fichier SMF en cours d'importation sur Format 0.
USBMem NotReady!	La clé USB n'a pas été insérée ou n'a pas été insérée complètement.	Mettez l'appareil hors tension, insérez fermement la clé USB puis rallumez l'appareil (Cf. § 1.5.1.2 ci-dessus).
	La clé USB a été retirée après que vous avez sélectionné les données qui se trouvaient dessus.	
	Le format de la clé USB n'est pas valide.	Utilisez le JD-XA pour formater la clé USB (Cf. § 2.8.5 ci-dessus).
Read Error!	Impossible de lire les données sur la clé USB.	Vérifiez que la clé USB est correctement connectée Vérifiez également que vous utilisez une clé USB vendue par Roland.
	Le fichier est endommagé.	N'utilisez pas ce fichier.
Write Error!	Impossible d'écrire des données sur la clé USB.	Vérifiez que la clé USB est correctement connectée. Vérifiez également que vous utilisez une clé USB vendue par Roland.
	Le format de la clé USB n'est pas valide.	Utilisez le JD-XA pour formater la clé USB (Cf. § 2.8.5 ci-dessus).
USB Memory Full!	Espace insuffisant sur la clé USB.	Supprimez les données inutiles.
INT Memory Full!	Espace insuffisant dans la mémoire interne	Initialisez le motif d'un programme non utilisé et enregistrez-le à nouveau, ou enregistrez-le sur une clé USB.
Sys Mem Damaged!	Le contenu de la zone d'enregistrement du JD-XA est peut-être endommagé.	Exécutez l'opération de rétablissement des réglages d'usine (Cf. § 2.8.7 ci-dessus). Si cela ne résout pas le problème, contactez votre revendeur ou support client.
MIDI Buff Full!	Une quantité inhabituellement importante de données MIDI a été reçue et n'a pas pu être traitée.	Réduisez la quantité de messages MIDI transmis.
MIDI Offline!	La connexion MIDI IN a été interrompue.	Vérifiez s'il y a un problème avec le câble MIDI connecté à la prise MIDI IN du JD-XA et assurez-vous que le câble MIDI n'a pas été débranché.
Not Registered!	Aucun favori n'a été enregistré.	Vérifiez si des favoris ont été enregistrés (Cf. § 2.2.7 ci-dessus).
No More Regist!	Aucun autre favori n'a été enregistré.	Vérifiez le numéro de favori actuellement sélectionné et la direction (« FAV-UP » ou « FAVDOWN ») affectée à la pédale (Cf. § 2.8.2 ci-dessus).

Message	Signification	Action
Program Error!	Le JD-XA n'a pas pu démarrer. Impossible de lire correctement le programme. Il se peut sinon que le programme de mise à jour système ne soit pas valide.	Utilisez le programme correct pour effectuer une nouvelle mise à jour. Si cela ne résout pas le problème, contactez votre revendeur ou support client.
Now Playing!	Le JD-XA étant en cours de lecture, cette opération ne peut pas être exécutée.	Arrêtez la lecture avant d'exécuter l'opération.
Now Recording!	Le JD-XA étant en cours d'enregistrement, cette opération ne peut pas être exécutée.	Arrêtez l'enregistrement avant d'exécuter l'opération.
Rec Overflow!	Une grande quantité de données enregistrées a été entrée en une fois et n'a pas pu être traitée correctement.	Réduisez la quantité de données enregistrées.
Pattern Full!	Le nombre maximum de notes pouvant être enregistré dans un motif a été dépassé. Impossible de continuer à enregistrer le motif.	Supprimez les données inutiles du motif que vous enregistrez.
Not Found!	Le fichier est introuvable sur la clé USB.	Vérifiez que le fichier se trouve bien sur la clé USB.

2.11 Diagramme de la structure du JD-XA



2.12 Mise à jour du Firmware

Vérification de la version installée

Vérifier la version du système fonctionnant sur votre JD-XA et n'effectuez pas la mise à jour si le produit est déjà à jour.

- Appuyez sur **Menu** pour appeler l'écran de menu
- Utilisez les touches ◄ ► pour afficher « INFO VERSION »
- Pressez **Enter** pour afficher le numéro de version.

Précautions avec la mise à jour

Roland recommande d'enregistrer vos données sur une mémoire flash USB avant d'effectuer la mise à jour. Vous pourrez ainsi restaurer l'état d'origine en rechargeant les données que vous avez sauvegardées. Pour plus de détails sur la procédure, reportez-vous aux sections suivantes de la section "Sauvegarde de tous les réglages" du mode d'emploi.

Si une panne de courant ou un accident similaire se produit pendant le processus de mise à jour, le JD-XA ne pourra pas démarrer en mode de fonctionnement normal. Cela nécessitera une réparation, vous devrez donc contacter le centre de service Roland près de chez vous si cela se produit.

Télécharger et décompresser le fichier d'archive

Téléchargez le fichier au format zip « jd_xa_sys_v15x.zip », et et décompressez-le pour obtenir le dossier « jd_xa_sys_v152 » contenant le fichier « JDXA_UPA.BIN ».

Installation de la mise à jour

Avis important : N'éteignez jamais le JD-XA pendant le processus de mise à jour, sinon le JD-XA ne redémarrera plus correctement.

- Copiez le fichier de mise à jour « JDXA_UPA.BIN » à la racine d'une clef USB.
- Assurez-vous que l'alimentation de l'appareil est coupée, puis connectez le périphérique de mémoire flash USB au connecteur USB MEMORY sur le bord gauche du panneau supérieur.
- Maintenez enfoncé le bouton **Tap** et allumez l'appareil.
- Lorsque le message « Update 1/3 » apparaît, relâchez le bouton pour démarre la mise à jour
  Le processus de mise à jour prend plusieurs minutes.
- Lorsque le message « Finished » s'affiche, l'opération est terminée
- Coupez l'alimentation.
- Détachez la mémoire flash USB, puis mettez l'appareil sous tension et vérifiez que la version a été mise à jour.

3 Logiciels pour contrôler le JD-XA

3.1 LOGICIELS D'ORDINATEURS 68
3.2 APPLICATIONS POUR TABLETTES 68

3.1 Logiciels d'ordinateurs

3.1.1 DRIVER 68
3.1.2 JD-XA LIBRARIAN (A RÉDIGER) 68

3.1.1 Driver

Nécessaire pour la connexion avec l'ordinateur (cf. § 2.7.3 ci-dessus), pour son utilisation par un logiciel DAW. Aucun DAW n'étant fourni avec le JD-XA (contraire à d'autres claviers Roland fournis avec SONAR), tous les DAW sont probablement utilisables.

3.1.2 JD-XA LIBRARIAN (A rédiger)

Ce logiciel permet de gérer les patchs dans le JD-XA avec un ordinateur.

ATTENTION : en version 1.00 (jamais mise à jour, à la date de mars 2022)

- Le logiciel met 15 minutes à se synchroniser avec le JD-XA !!
- Il ne peut gérer que les banques au format « .XAL ».

http://forums.rolandclan.com/viewtopic.php?f=57&t=51505
JDXA strange librarian
6 February 2016

What is the use of the librarian ?

- ✓ it's very very slow it take 15 minutes to load 256 patch !! virus TI control load 1024 patch in 15 seconds....
- ✓ it can not see the USB key connected to the JDXA, so you can not copy sound from and to USB key
- ✓ for me the Axial download function do not work, for all the libraries it display : "Cannot read files of this type"
- ✓ It can't read *.SVD or *.SVQ files (the JDXA patch) SVD files that were created by the JD-XA cannot be opened by JD-XA Librarian. JD-XA data can be handled as an ".XAL file. » very useful!!

Tutoriels video:

- ✓ How to use the JD-XA Librarian 1: Basic
- ✓ How to use the JD-XA Librarian 2: Axial
- ✓ How to use the JD-XA Librarian 3 : Getting INTEGRA-7 Library

3.2 Applications pour tablettes

Aucune application dédiée au JD-XA n'est disponible quelques semaines après sa sortie en octobre 2015, ni pour iOS ni pour Androïd.

4 Informations sur internet

4.1 FORUMS 69
4.2 TUTORIELS 69
4.3 TESTS 69
4.4 PATCHES SUPPLÉMENTAIRES 82
4.5 DÉMOS 89

4.1 Forums

http://forums.rolandclan.com/viewforum.php?f=57

4.2 Tutoriels

- How to use the JD-XA Librarian 1: Basic
- How to use the JD-XA Librarian 2: Axial
- How to use the JD-XA Librarian 3 : Getting INTEGRA-7 Library

- Roland JD-XA - Installing the new official overlay
- Roland JD-XA Overlay Major Design fail - but there is a great solution now finally

4.3 Tests

Faute de tutoriel disponible plusieurs mois après sa sortie, ni issus de Roland ni par d'autres auteurs, voici le test d'Audiofanzine et l'avis d'un utilisateur

4.3.1 TEST AUDIOFANZINE 69
4.3.2 « INSPIRE LA CRÉATIVITÉ ! TRÈS BON SON MAIS QUELQUES DÉFAUTS DE DESIGN ET D'ÉRGONOMIE NOTABLES » 77

4.3.1 Test Audiofanzine

http://fr.audiofanzine.com/synthetiseur-hybride-analogique-numerique/roland/jd-xa/editorial/tests/hybridation-totale.html

Par synthwalker le 09/09/2015

4.3.1.1 Aperçu 70
4.3.1.2 Connectique généreuse 71
4.3.1.3 Ergonomie exemplaire 71
4.3.1.4 Organisation et sonorités 72
4.3.1.5 Analogique & hybride 72
4.3.1.6 Numérique synthétique 73
4.3.1.7 Pluie d'effets 74
4.3.1.8 Sur la voix 74
4.3.1.9 Arpèges et séquences 75
4.3.1.10 Monde extérieur 76

4.3.1.11 Hybridation réussie 76
4.3.1.12 Conclusion 76

4.3.1.1 Aperçu

Les commandes sont très nombreuses et rendent la prise en main immédiate :

- ✓ pas moins de 28 potentiomètres rotatifs,
- ✓ 18 curseurs linéaires,
- ✓ 3 gros sélecteurs rotatifs (formes d'ondes),
- ✓ 69 boutons en forme de pastille (certains lumineux)
- ✓ et 16 boutons carrés lumineux bien alignés, vitaux pour la sélection des programmes et le séquenceur à grille.

Tout cela est bien ancré et parfaitement positionné en façade, avec les différentes sections de gauche à droite :

- ✓ sélection des parties sonores,
- ✓ LFO(s),
- ✓ oscillateurs,
- ✓ enveloppes de pitch,
- ✓ mélangeur,
- ✓ filtres,
- ✓ ampli et effets.

En dessous, on a les outils pour l'édition détaillée :

- ✓ écran,
- ✓ navigation,
- ✓ données,
- ✓ Enter/Exit
- ✓ les touches de sélection des programmes
- ✓ et les commandes du séquenceur (choix des pas, transport simplifié, mode d'enregistrement, tempo).

À gauche du clavier, on trouve :

- ✓ les touches de transposition (par octave ou par demi-ton, merci bien !),
- ✓ l'activation de l'arpégiateur, la bascule en mode mono et les réglages de Portamento (activation, temps).

Pour moduler les sons, il y a à la fois :

- ✓ un joystick pitchbend/modulation (à ressort)
- ✓ et deux molettes assignables (l'une avec, l'autre sans ressort) ;

C'est rare autant de générosité ! Tiens, il manque un potentiomètre de panoramique, dommage, il restait beaucoup de place dans la section ampli… tant pis, on passera par le menu, ça ira aussi.

Le clavier de 4 octaves :

- ✓ est sensible à la vélocité et à la pression ;
- ✓ il offre une bonne résistance à la frappe et un bon contrôle de la pression, sans excès.
- ✓ Les touches sont un peu plus courtes que les 13,5 cm habituels, puisqu'elles se limitent à 13 cm, mais cela n'est pas gênant.
- ✓ Leur largeur est quant à elle tout à fait « normale » (61 cm pour 4 octaves). À ce sujet, comme le sujet des touches/mini-touches/demi-touches/synth-ni-touches est d'actualité, nous nous sommes amusés à mesurer la largeur des touches de différents synthés du studio ; 61 cm est souvent la norme pour 4 octaves, mais on a eu une surprise : les synthés Yamaha se limitent à 59 cm pour 4 octaves ; ainsi, le DX7 de 1983 utilise le même pas de touche que le CS40m de 1979 ou le Tyros 3 de 2008. Pas de quoi crier au scandale, affaire classée !

4.3.1.2 Connectique généreuse

L'examen de la partie arrière du JD-XA laisse apparaître une connectique généreuse.

À commencer par la partie audio :

- ✓ 5 prises jacks 6,35 pour la sortie casque stéréo,
- ✓ les sorties ligne gauche/droite,
- ✓ la sortie analogique directe monodique (permettant d'obtenir un signal 100 % analo du début à la fin, provenant des 4 canaux analogiques mélangés)
- ✓ et la sortie métronome,
- ✓ ainsi qu'une entrée micro combo symétrique XLR /jack avec potentiomètre permettant de s'accommoder à toutes les sources audio ; ici, le micro col de cygne n'est pas fourni, contrairement au JD-Xi.

Divers

- ✓ La connexion XLR est capable de délivrer une alimentation Phantom 48 V/10 mA max.
- ✓ On poursuit avec 3 prises jack 6,35 pour pédales (1 commutateur de maintien et 2 pédales assignables continues/commutateur),
- ✓ puis 4 sorties jack 6,35 CV/Gate (connexion au monde analogique, nous y reviendrons).

Passons maintenant à la partie connectique numérique, composée de :

- ✓ 2 prises MIDI (entrée/sortie commutable en Thru) et
- ✓ 2 prises USB2 (l'une vers l'ordinateur pour échanger des données MIDI/audio et l'autre vers des mémoires de masse, nous y reviendrons aussi).

On finit ce tour d'horizon avec la borne pour alimentation externe, de type bloc au milieu (donc à moitié pardonnable), l'interrupteur secteur, la borne de masse et une petite excroissance pour coincer le câble d'alimentation et éviter les arrachements intempestifs (notamment en live) ; signalons que la machine tire tout de même 3 ampères via son alimentation externe, la partie analogique doit largement y contribuer !

4.3.1.3 Ergonomie exemplaire

Le JD-XA est très facile à programmer : on sélectionne la (ou les) parties à jouer (ou éditer) avec les touches lumineuses associées. Ainsi, on peut couper/activer/sélectionner très rapidement telle ou telle partie. On peut même éditer simultanément plusieurs parties de même technologie (analogiques ou numériques, mais pas les deux en même temps puisque les paramètres et la structure diffèrent).

Lorsqu'on est sur une (des) partie(s) analogique(s), on édite directement les paramètres en façade ; pour une (des) partie(s) numérique(s), on sélectionne au préalable un, deux ou trois partiels à éditer. C'est si simple ! Enfin, on peut sauvegarder ses programmes préférés dans 256 favoris, pour un rappel direct ou un défilement via une pédale. Certains ont dénoncé le côté guirlande du JD-XA avec le rétro-éclairage des commandes, il n'en demeure pas moins un atout essentiel à son ergonomie. Ainsi, ce rétro-éclairage est contextuel, selon qu'on est en édition de parties analogiques ou numériques, pour lesquelles certaines commandes sont exclusives. C'est très pratique, même si, pour être complet, cela ne suffit pas à bien visualiser la sérigraphie dans les ambiances obscures.

Le JD-XA est fait pour être programmé : outre la pléthore de commandes directes, on trouve des fonctions bien utiles à l'édition, comme l'initialisation de programme ([Shift] + [Program Select]), le mode manuel basculant le son suivant la position physique des commandes ([Shift] + [Enter]), la copie, ou la lecture des valeurs sans les modifier ([Exit] + modification directe de la commande que l'on souhaite visualiser). Il manque juste une touche [Compare]. On trouve aussi un LCD graphique affichant 2 lignes de caractères, bien pratique pour suivre tout ce qui se passe (nom et valeur d'un paramètre en édition directe, ou défilement dans les pages menu, avec possibilité de sélectionner/sauter des pages pour gagner du temps), un écran 3 LED 7 segments pour visualiser le numéro de programme en cours et un écran 3 LED 7 segments pour afficher le tempo (qui possède par ailleurs un potentiomètre et un bouton **Tap** dédiés). Cette prise en main directe et cette ergonomie exemplaire font du JD-XA un synthé idéal pour commencer dans la synthèse soustractive, mais aussi un puissant instrument de performance live, puisque comme nous allons le voir, il permet de lancer/couper/activer des séquences de la même manière.

4.3.1.4 Organisation et sonorités

Tout comme le JD-Xi, le JD-XA est organisé en programmes multitimbraux à 8 parties internes et 8 parties externes : en interne, ce sont 4 canaux analogiques monodiques et 4 canaux numériques polyphoniques 64 voix. Pour ceux qui comptent vite, par rapport au JD-Xi, on gagne 3 voix en analogique et on en perd 64 en numérique, sans compter la partie Drum kit passée à la trappe. Vu la richesse des textures dont on a parlé ci-dessous, la perte de polyphonie n'est pas un vrai problème ; c'est plus gênant pour les kits, mais c'est un choix à la fois technique et ergonomique, puisque le JD-XA est un véritable synthé hybride, qui permet de router ses parties numériques vers les parties analogiques de même numéro. Chaque partie analogique est certes monodique, mais on peut configurer les quatre parties en un ensemble polyphonique à 4 voix.

Au niveau global du programme, on édite le volume, le tempo, l'assignation des 2 pédales et des 2 molettes, les canaux MIDI transmis par les sorties CV/Gate et l'assignation de 4 CC sources. Pour chacun des 8 canaux, on peut régler son activation, sa tessiture, l'activation de l'arpégiateur, le niveau, le panoramique, l'envoi vers la réverbe, l'envoi vers le vocodeur, le canal MIDI, le filtrage MIDI de certains contrôleurs physiques, le tempérament (8 Presets et 1 User) et le filtrage des contrôleurs physiques internes. En plus des 8 canaux internes, chaque programme mémorise les réglages pour 8 canaux externes (fonctions clavier de commande dont nous reparlerons), les effets, l'arpégiateur et les séquences de motifs. En tout, le JD-XA peut gérer 256 programmes internes (16 banques de 16) et 256 sur carte USB. On peut aussi faire des backups de la mémoire interne vers la clé USB, pour les restaurer plus tard en bloc.

Voyons maintenant ce dont est capable la machine. Après quelques minutes de jeu, on découvre un très grand potentiel sonore pour tout ce qui est synthèse soustractive, que ce soit en analogique ou numérique. Les deux mondes se mélangent, s'imbriquent et peuvent même s'intermoduler, comme nous le verrons plus tard. On tire des nappes incroyables, avec de belles textures mixtes. La partie analogique se démarque côté grain, en particulier avec les deux filtres 4 pôles très colorants, ou le filtre 2 pôles à résonance complètement déjantée. On apprécie les possibilités d'interaction des oscillateurs, que ce soit en synchro, en Cross Mod ou en Ring Mod, toutes étant possibles simultanément. Les basses sont bien grasses, la clarté des aigus permet de sortir des leads qui se détachent du reste, le punch suffit à créer des petits kits de 4 percussions analogiques.

La partie numérique, propulsée au SuperNatural Synth, n'est pas en reste et s'en sort très bien côté synthèse : des ondes modélisées apportent un timbre alternatif aux oscillateurs analogiques, tandis que des (multi) samples de synthés célèbres font le reste. Il y a bien quelques sons acoustiques multisamplés dont nous avons passé certains en revue, mais le JD-XA n'est pas fait pour cela, il n'a pas de moteur SuperNatural Acoustic. Roland annonce déjà une mise en ligne prochaine de banques sur le site axial.roland.com… Tiens, nous allions encore oublier les traitements de la voix : le JD-XA intègre un vocodeur dont nous avons apprécié l'intelligibilité correcte et le grain ; les sifflantes passent bien, mais les plosives font souvent des dégâts, ce qui nécessite de bien régler les sources et compresser avant envoi…

4.3.1.5 Analogique & hybride

Commençons notre analyse en profondeur par les 4 parties analogiques. Elles fonctionnent soit en 4 canaux monodiques, soit un canal polyphonique 4 voix (touche [Poly Stack]). Dans ce dernier cas, c'est avec le premier canal que l'on édite le son. Les 4 voix peuvent aussi être jouées en unisson monodique. Chaque voix dispose des mêmes paramètres éditables, dont la plupart sont situées en façade. Les sources consistent en 2 oscillateurs et 1 source auxiliaire, ce qui est déjà plus puissant que le JD-Xi. Chaque oscillateur offre 5 formes d'onde : dent de scie, carré, impulsion à largeur variable, triangle et sinus. On peut les accorder sur 5 octaves, + ou – 48 demi-tons et + ou – 50 %. La largeur d'impulsion peut être fixée ou modulée par un LFO suivant une quantité paramétrable pour chaque oscillateur. La phase du second oscillateur peut être calée sur le premier, ou laissée libre.

Les 2 oscillateurs peuvent interagir : synchro, modulation en anneau et Cross Mod. Dans ces deux derniers cas, le premier oscillateur est modulé par le second (multiplié au second ou modulé en fréquence par celui-ci), ou par une source externe : bruit blanc, bruit rose, canal numérique (de même numéro) ou entrée micro. Lorsqu'une source auxiliaire est activée, elle sert uniquement de modulation et n'est plus audible par ailleurs. C'est donc un premier cas d'hybridation sonore, puisqu'un oscillateur numérique peut moduler en fréquence un oscillateur analogique.

Le pitch de chaque oscillateur peut être indépendamment modulé par une enveloppe AD bipolaire dont l'action est elle-même modulable par la vélocité (bipolaire aussi). Les deux sources passent ensuite dans un mixeur où on règle le niveau de chacune, ainsi que celui de la source externe. C'est à ce stade que l'on peut ajouter au signal audio du bruit (blanc ou rose), le son du micro ou le signal de la partie numérique de même numéro (canal numérique n° 1 vers canal analogique n° 1, etc.). C'est ici que le JD-XA prend sa vraie nature de synthé hybride. Toutefois, une partie numérique polyphonique devient logiquement paraphonique quand elle est routée vers une partie analogique, puisqu'elle partage alors l'unique filtre + ampli de la voix analogique. Précisons aussi que le signal numérique est capté en sortie d'ampli, avant les effets, donc après son propre filtrage et ses propres modulations qui restent effectives ; du coup, si on veut pleinement profiter du filtre analogique, il faut laisser le filtre numérique ouvert ; de même, si on veut créer un son avec Release d'enveloppe analogique, il faut ouvrir les Release des enveloppes numériques.

Le signal ainsi mélangé attaque ensuite un HPF statique, un Drive puis un filtre multimode dynamique résonant. Roland nous gâte, avec le choix entre un filtre passe-bas 4 pôles à OTA (type Juno/JP), un filtre passe-bas 4 pôles en échelle de transistors (type Moog) et un filtre multimode 2 pôles passe-bas/passe-bande/passe-haut (type SEM). Première chose, ces filtres sont très bons et très distinctifs (cf. exemples audio) : le premier respecte le signal quand on pousse la résonance, alors que le deuxième l'écrase un peu, mais passe plus vite à l'auto-oscillation, avec une couleur très différente. Le troisième filtre part en auto-oscillation de manière complètement barrée, se mettant à osciller dans tous les sens dès qu'on l'atteint. Ces filtres sont franchement l'un des points forts du JD-XA, en plus d'une section oscillateur très souple. On peut en moduler la coupure par le suivi de clavier et une enveloppe ADSR dédiée pilotable par la vélocité, le tout de manière bipolaire. L'étage final d'amplification dispose d'une enveloppe ADSR distincte et d'une modulation par la vélocité. Les enveloppes du JD-XA ne sont pas les plus claquantes, mais la machine s'en sort très bien sur les percussions analogiques, comme on peut l'entendre dans certains exemples audio.

Pour les autres modulations, on a le droit à 3 LFO pour commencer, dont l'un dépend de la molette de modulation. Ils offrent 6 formes d'onde dont les modes aléatoires et S & H, la synchro MIDI, un cycle libre ou redéclenché au clavier, un fondu d'entrée et des assignations à modulation bipolaire vers les Pitch/PWM/filtre/ampli ; on trouve aussi une matrice de modulation à 4 cordons. Cette dernière permet, pour chaque cordon, d'assigner 1 source à 4 destinations suivant une quantité bipolaire. Parmi les sources, les contrôleurs physiques et la plupart des CC MIDI ; parmi les destinations, le pitch de chaque oscillateur, la coupure du filtre, la résonance, le volume, la Cross Mod, les largeurs d'impulsion, les modulations des LFO, les vitesses des LFO… de quoi bien s'amuser ! N'oublions pas de parler du portamento, uniquement lisse (ici), du legato, de l'unisson et de quelques réglages de pitchbend et transposition d'octave. Voilà en tout cas un retour réussi à l'analogique polyphonique par Roland, qui peut laisser présager de très belles choses dans l'avenir…

4.3.1.6 Numérique synthétique

Les 4 parties numériques se partagent 64 voix de polyphonie à allocation dynamique. Nous avons dit que c'était deux fois moins que le JD-Xi et, qui plus est, que nous avions perdu la partie Drum Kit et les samples qui vont avec… Chaque voix numérique est basée sur un moteur SuperNatural Synth, qui combine 3 partiels indépendants, tout comme le JD-Xi, mais en plus costaud.

Détaillons chaque partiel : un oscillateur fait appel à une modélisation d'onde ou un (multi) échantillon PCM. On trouve ainsi 19 formes d'onde modélisées : dent de scie (3 variations spectrales), carrée (idem), impulsion à largeur variable et modulable (idem), triangle (idem), sinus (idem), bruit (idem) et Supersaw (7 dents de scie empilées, désaccordées et modulables). Côté ondes PCM, on trouve 450 échantillons/multi-échantillons. Ce sont essentiellement des ondes synthétiques (cordes, nappes, voix, ensembles, orgues, cloches, spectres, basses, leads, bruits, effets, certaines issues de célèbres synthés de la marque) et quelques sons acoustiques (de qualité moyenne comme nous l'avons dit, le JD-XA n'est pas un « vrai » lecteur de samples). Le pitch possède son enveloppe AD bipolaire dédiée.

Le signal attaque ensuite un filtre passe-haut statique à 1 pôle, puis un filtre multimode résonant doté de 14 modes, déclinés en 2 ou 4 pôles : passe-bas (4 déclinaisons), passe-haut, passe-bande et peaking. La fréquence de coupure est modulable par le suivi de clavier et une enveloppe ADSR dédiée, elle-même contrôlée par la

vélocité (toutes ces modulations sont bipolaires). La résonance va jusqu'à l'auto-oscillation, nous l'avons déjà dit.

À l'étage suivant d'amplification, on règle le volume et le panoramique (qui s'additionnent au volume et au panoramique de partie), ainsi que l'action de la vélocité, du suivi de clavier et d'une enveloppe ADSR dédiée sur le volume. Pour moduler tout ce beau monde, on peut aussi faire appel à 2 LFO (1 direct et 1 assigné à la molette de modulation), quasiment identiques aux LFO des parties analogiques, à ceci près qu'ils sont un de moins, mais peuvent agir sur le panoramique. Il existe enfin des réglages communs aux trois partiels, tels que l'activation de la modulation en anneau entre les partiels 1 et 2, la quantité de modulation de fréquence entre les partiels 1 et 2 (fonction Wave Shaping), l'Analog Feel (fluctuation aléatoire du pitch simulant l'instabilité d'oscillateurs analogiques), le nombre de notes de l'unisson, le mode de jeu (mono/poly, legato), le temps de portamento et l'action du Pitch Bend. Notons que le portamento peut ici fonctionner en mode lisse ou chromatique (glissando par demi-ton, merci !). Par rapport aux parties analogiques, on perd la matrice de modulation, quel dommage ! On se contentera de régler l'action bipolaire de l'aftertouch sur la coupure du filtre et le volume, de boucler les enveloppes (avec synchro MIDI), ou encore de raccourcir les segments AD d'enveloppe ou de portamento lorsque le jeu s'accélère.

4.3.1.7 Pluie d'effets

La section effets du JD-XA est bien bâtie. On accède à quelques réglages basiques directement en façade (choix d'effets, activation, mixage), mais l'édition se fait en majorité par le menu. Certains effets sont liés à chaque partie, d'autres sont globaux. Commençons par les premiers : chaque partie dispose d'un MFX (multieffets) et d'un EQ 3 bandes (bandes extrêmes semi-paramétriques et bande centrale paramétrique). Le MFX possède pas moins de 67 algorithmes variés, parmi lesquels plusieurs effets connectés en série : des filtres (EQ, boosters, Enhancer…), des modulations (phaser, Ring Mod, tremolo, autopan, Slicer, haut-parleur tournant…), des chorus/flanger, des processeurs de dynamique (OD, compresseur, limiteur, Gate…), des délais, des effets Lo-Fi, des Pitch Shifter et des combinaisons en série (OD > Flanger, Simulateur d'ampli > délai, EP > chorus…). Ces algorithmes sont très détaillés (parfois 15 paramètres à éditer), hyper soignés, certains stéréo en entrée et en sortie. Mieux, le MFX bénéficie d'une matrice de modulation à 4 cordons, pour moduler des paramètres prédéfinis par Roland suivant chaque type d'effet, via des sources à choisir parmi quelques contrôleurs physiques et une liste de CC MIDI, avec modulation bipolaire. Les autres effets du JD-XA n'ont pas ces capacités de modulation en temps réel.

Passons aux effets globaux, agissant au niveau programme. On trouve une réverbe, 2 TFX (multieffets finaux), un délai et un EQ maître. On peut régler le départ de chaque partie vers la réverbe (en sortie de MFX + EQ), qui est ensuite envoyée dans les TFX puis le délai. Cet ordre est hélas fixe, bien qu'on dispose de mélange wet/dry pour les 2 TFX. La réverbe offre 5 algorithmes complets (2 pièces, 2 halls, une plaque) et un réglage compatible GM2. On peut en régler 8 paramètres essentiels, tels que le temps, la densité, la diffusion, la coupure des fréquences hautes et basses, l'étendue et la tonalité. Les TFX comprennent chacun 29 algorithmes, tels que filtre, isolateur, Looper, réducteur de bit, wah wah, réverbe, délai, écho à bande, slicer, flanger, phaser, chorus, tremolo, distorsion, générateur de bruit, compresseur, EQ… on accède à 3 ou 4 paramètres à chaque fois, on va donc cette fois droit au but sans faire dans le détail. Vient ensuite le délai global, dont on peut régler le temps, l'accélération (lors de variations dynamiques de la vitesse), le feedback, l'atténuation des hautes fréquences et les gains HF/BF. Les temps du délai global et des MFX sont synchronisables à l'horloge interne. La qualité de l'ensemble des effets est très correcte, un cran au-dessus du JD-Xi. Avant de sortir, le signal passe encore par un EQ maître 5 bandes (2 extrêmes semi-paramétriques et 3 intermédiaires paramétriques), de quoi peaufiner le son quel que soit le contexte…

4.3.1.8 Sur la voix

Le JD-XA permet de vocoder un ou plusieurs canaux synthétiques internes (l'onde porteuse dite « de synthèse ») par un signal entrant tel qu'une voix ou toute autre source passant par l'entrée micro/ligne (l'onde modulatrice dite « d'analyse »). Le principe d'un vocodeur est de découper un premier signal audio (d'analyse) en bandes de fréquence (8 à 32 en général) ; l'amplitude du signal mesurée à chacune de ces fréquences est répercutée aux mêmes fréquences d'un second signal (de synthèse, en général une onde riche en harmoniques, comme une dent de scie) pour le sculpter en temps réel. Ainsi, une voix va faire « parler » la dent-de-scie (de manière plus

ou moins intelligible suivant le nombre de bandes utilisées et la pente du filtrage à ces bandes), une boucle de percussions va faire « battre » la dent de scie. Sur le JD-XA, nous ignorons combien de bandes sont utilisées, mais le signal est plutôt intelligible quand on règle bien les niveaux et qu'on utilise une pure onde dent de scie. On peut régler l'envoi de la voix vers une réverbe dédiée (8 types dont 2 délais), le type de vocalisation (voix humaine, instrument ou vintage), le niveau d'entrée du micro, le niveau d'entrée de la partie synthétique, la portion du son du micro passant par un filtre passe-haut (pour éliminer les plosives/sifflantes) et la fréquence de coupure dudit filtre.

On peut aussi utiliser les variations de volume de la voix prise à l'entrée micro pour moduler un paramètre de synthèse dans les parties analogiques. La liste des destinations est celle de la matrice de modulation précédemment évoquée : le pitch de chaque oscillateur, la coupure du filtre, la résonance, le volume, la Cross Mod, les largeurs d'impulsion, les modulations des LFO, les vitesses des LFO… sympa ! En revanche, on perd le mode Auto Note du JD-Xi permettant de piloter le pitch du synthé par le pitch de la voix. Cela aurait été bien de pouvoir commander les parties analogiques à la fois par le pitch et le volume de la voix… Dernier mot, on peut faire tourner le vocodeur et le séquenceur en même temps !

4.3.1.9 Arpèges et séquences

Le JD-XA possède un arpégiateur programmable, sauvegardé avec chacun de ses programmes. Il n'y a qu'une occurrence (un seul motif à la fois), que l'on peut activer ou pas pour chaque partie sonore. Les paramètres sont assez nombreux : la division temporelle (avec Shuffle et triolets), la durée des notes (30 à 120 %), le motif (sens de lecture), la réponse à la vélocité (jouée ou valeur fixe), l'étendue des arpèges (-3 à + 3 octaves) et l'accent (0 à 100 % suivant la vélocité programmée/jouée). Les 12 formes de motifs internes permettent la lecture vers le haut, vers le bas, alternée (avec ou sans répétition des notes extrêmes), aléatoire ou suivant une phrase transposée en fonction de la dernière note jouée. Pour ne pas partir de zéro, on peut choisir l'un des 64 gabarits d'arpèges ou programmer son propre Pattern sur une grille de 32 pas x 16 notes. À chaque case de la grille, il y a soit une note, soit un silence, soit une liaison. Pour entrer les notes, on sélectionne le pas souhaité à l'aide des 16 boutons de sélection des programmes, puis on joue les notes (solo ou accord). Les informations de numéro de note et de vélocité sont alors enregistrées. On peut aussi entrer les notes en mode pas à pas, comme pour le séquenceur dont il est temps de parler dès à présent.

Ce séquenceur à motifs est totalement multitimbral, que ce soit avec les 8 parties internes ou les 8 parties externes (cf. paragraphe « Monde extérieur »). La signature temporelle est 4/4, mais on peut choisir 4 échelles de division : triples-croches, doubles-croches, triolets de doubles-croches, triolets de croches. Les pas sont représentés par les 16 boutons de sélection de programme. Les motifs sont limités à 4 mesures, donc on utilisera, selon l'échelle, de 48 (4 x 12) à 128 (8 x 16) pas. Ceux qui veulent rallonger la sauce pourront ainsi programmer 8 mesures de doubles-croches en utilisant l'échelle triples-croches et en divisant le tempo par deux. Il est possible de réduire le nombre de mesures en lecture (boucler un motif plus tôt) sans supprimer les événements présents après la boucle. On peut aussi programmer des variations de tempo. L'enregistrement se fait en temps réel (avec ou sans Overdub) ou en pas-à-pas.

En temps réel, le JD-XA quantise les notes à l'entrée selon une grille à choisir, une précision de correction (on peut laisser la correction à zéro) et un facteur de Shuffle. Les notes entrées peuvent être effacées à la volée. Le mouvement des commandes est également enregistré, ce qui permet une automation complète des paramètres de synthèse et d'effets. En pas-à-pas, on commence à définir la longueur de pas, la durée de la note et la vélocité (jouée ou fixée) ; classique. Moins classique, on peut jouer une note ou un accord, puis définir à quel pas ils doivent être joués, avec les 16 boutons de sélection de programmes. Pour changer la mesure (ou demi-mesure) assignée aux 16 boutons, il suffit de maintenir la touche [Shift] et d'appuyer sur les boutons [1] à [8], suivant l'échelle de temps choisie au départ (les 16 boutons « ne suivent pas » les mesures).

Les motifs peuvent être édités après coup : effacement partiel ou complet (notes, Sysex, tempo). On peut aussi les exporter en SMF ou importer des SMF (type 0, sur 4 mesures). Chaque piste du séquenceur ainsi programmée peut piloter le générateur sonore interne à laquelle elle est rattachée, un module externe (via MIDI/USB ou CV/Gate assignés à deux canaux MIDI) ou les deux à la fois. En mode MIDI Control (voir ci-après), on peut programmer 8 pistes additionnelles pour piloter des modules ou STAN externes, à la fois en notes et en Sysex. On ne peut pas transposer le séquenceur en temps réel, ce que certains ont déjà pointé du doigt (peut-être en

insistant chez Roland ?), on peut en revanche jouer par-dessus sans restriction (à concurrence de la polyphonie) et piloter des modules externes pendant qu'il tourne. Rappelons aussi que l'arpégiateur polyphonique peut jouer ce rôle de transposer des phrases préprogrammées à la volée, même si ce n'est pas tout à fait la même chose. Voici donc un séquenceur tout à fait intéressant à qui il ne manque qu'un mode Song, une transposition et des possibilités de lecture un peu plus exotiques pour être parfait…

4.3.1.10 Monde extérieur

Le JD-XA embarque toute la connectique et les fonctions nécessaires pour communiquer avec des machines externes. En appuyant sur la touche [MIDI CTRL], il se transforme en clavier de commande 8 canaux externes, afin de piloter d'autres modules sonores ou des STAN via MIDI et USB. Les notes jouées au clavier, les commandes bougées en façade, l'arpégiateur et le séquenceur (notes et Sysex) sont ainsi transmis à tout appareil (correctement) connecté en MIDI ou USB. Pour chaque partie externe, on peut régler l'activation du canal, la tessiture, l'activation de l'arpégiateur, le canal MIDI, l'activation des contrôleurs physiques et l'assignation de numéros de CC à chaque potentiomètre et curseur de la façade (soit 36 CC différents, super !). De plus, les 16 boutons de sélection de programmes peuvent eux aussi émettre des messages MIDI : notes, CC (valeurs différentes pour l'activation/la désactivation), contrôleurs physiques, changements de programme.

L'USB fonctionne également comme une interface audio stéréo en relation avec une STAN, une fois le pilote installé sur l'ordinateur hôte (ASIO 16 bits/ 44 kHz stéréo bidirectionnel, compatible Windows 7/8/8.1 et OSX 10.7/8/9/10). On peut donc parfaitement automatiser le JD-XA et l'intégrer comme un plug-in. L'autre prise USB permet de raccorder le JD-XA à des mémoires de masse pour la sauvegarde de données. Enfin, les deux paires de sorties CV/Gate situées à l'arrière permettent la connexion avec le monde analogique. Le Gate émet du +5 Volts pour les messages Notes On/Off. Le CV travaille uniquement en Volt/Octave (pas en Hz/Volt) ; la pente (Scale) est réglable de -63 à + 63, tout comme le zéro Volt de référence (choix de la note sur 4 octaves et accordage fin sur + ou - 50 %). Ainsi, le JD-XA s'accommode à tout synthé analogique travaillant en Volt/Octave. Ces réglages sont globaux ou par programme, au choix. Toute note émise par le clavier, l'arpégiateur ou le séquenceur sur l'un des deux canaux MIDI spécifiés sera répercutée en tensions aux sorties CV/Gate.

4.3.1.11 Hybridation réussie

Nous voici arrivés au bout de ce test bien plus profond que nous l'avions imaginé au départ. Le JD-XA (2 099 €) nous a beaucoup plu, car il recèle en lui les véritables qualités d'un instrument de musique : il sonne bien, se laisse facilement apprivoiser et permet de s'exprimer aisément. Il n'en demeure pas moins une machine très aboutie, que ce soit sur le plan de la synthèse, des effets ou des séquences. Complet, mais jamais complexe, il s'efface toujours devant l'utilisateur. La mélange analogique/numérique est une véritable réussite sur le plan sonore, que ce soit en audio ou en modulation. Le JD-XA n'est toutefois pas exempt de reproches : le dessous de la coque semble fragile, il manque de beaux sons acoustiques et le séquenceur aurait mérité un mode Song, ainsi qu'une transposition à la volée. Ceci dit, il s'intègre parfaitement aux outils de production d'hier et d'aujourd'hui ; on donc pourra très facilement l'associer à un synthé modulaire d'hier ou une STAN dernier cri. Avec ses qualités intrinsèques, on l'imagine bien donner naissance à différentes lignes de produits : une ligne hybride, avec un clavier étendu et un moteur SuperNatural Acoustic et une ligne analogique, avec davantage de voix et des fonctions split/layer. En attendant, nous souhaitons une belle carrière au JD-XA, dans tous les studios et sur toutes les scènes où inspiration, qualité sonore et performance sont des mots qui comptent.

4.3.1.12 Conclusion

Produit testé : Roland JD-XA. Note : 4.5 / 5

Points forts	Points faibles
- La pléthore de commandes directes - La multitimbralité 8 canaux analogiques/numériques	- Les sons acoustiques en retrait - La perte des kits de percussions du JD-Xi

- L'hybridation numérique vers analogique
- La puissance et le son du moteur analogique
- Le moteur numérique qui a fait ses preuves
- La qualité sonore globale
- Les modulations matricielles
- Le séquenceur 16 pistes internes/externes
- L'arpégiateur programmable intégré
- La très belle section effets, certains modulables
- Le vocodeur intégré avec modulation par la voix
- Les automations MIDI des paramètres
- Les fonctionnalités de clavier de commande
- La connectique complète USB/MIDI/CV-Gate/Audio
- L'USB qui véhicule le MIDI et l'audio

- La façade gloss et la coque fragile sur le dessous
- L'absence de mode Song dans le séquenceur
- Pas de transposition directe du séquenceur
- L'alimentation externe (mais avec bloc central)
- Seulement 256 sons en accès direct sur clé USB

4.3.2 *« Inspire la créativité! Très bon son mais quelques défauts de design et d'ergonomie notables »*

L'avis de hybrid31

http://fr.audiofanzine.com/synthetiseur-hybride-analogique-numerique/roland/jd-xa/avis/

4.3.2.1 Avis 77
4.3.2.2 Conclusion 1: 79
4.3.2.3 Conclusion 2: 81

4.3.2.1 Avis

Le terme « program » comme ils l'appellent est une espèce de mode « global » ou chaque programme enregistre tout, aussi bien les parties analogiques que les parties numériques que l'arpégiateur ou que les séquences (une sorte de "snapshot"). C'est à la fois intrigant et déconcertant.

D'un point de vue créativité et design sonore c'est plutôt une bonne chose car on peut activer et désactiver chaque partie très rapidement, la sélectionner et l'éditer un détail puis revenir sur l'ensemble au sein d'un même programme.

D'un autre côté on se demande bien comment va gérer ces banques de sons sur le long terme...Comment va-t-on faire pour récupérer les sons créés dans les parties analogiques ou numériques depuis un programme vers un autre? De même, impossible de nommer autre chose que le programme en lui même et donc de trier ou catégoriser des sons (sous parties d'un programme) pour les retrouver et les rappeler plus tard.

Le manuel nous indique qu'une fonction de copie existe alors en avant ! Effectivement cela marche! le seul problème c'est qu'il est impossible durant l'opération de copie d'aller parcourir les sons pour les écouter il faut donc avoir repéré à l'avance le son du programme source et l'endroit du programme de destination dans lequel on voudra le copier avant de faire l'opération, autant vous dire que tout cela n'est pas très ergonomique même si cela fonctionne.

Si l'édition de son analogique s'avère assez standard pour qui a déjà eu entre les mains un synthétiseur analogique, l'édition d'une partie numérique est très déconcertante : on s'attend à retrouver en façade tous les boutons permettant l'édition du son numérique et malheureusement, on se rend compte rapidement que l'édition de certains paramètres comme le type de "PCM" de base est impossible directement avec les boutons

en façade relatifs à la section oscillateur. Il faut rentrer dans les menus et utiliser les touches plus et moins et les flèches pour réaliser ce genre d'opération… Stupeur et consternation...mais comment est-ce possible?...Imaginez : parcourir 450 formes d'ondes avec un petit bouton "+"...aucun classement/tri des formes d'ondes, Roland a prévu royalement une touche "Shift" pour passer de dix en dix...waow, c'est la magie du progrès !

Au passage, 450 PCM, c'est un peu juste dans cette gamme de synthés, d'autant que certaines formes d'ondes sont doublées avec une pour le "Left" et une pour le "Right". Je ne sais pas si cela pourra être étendu à l'avenir, et même s'ils sont de très bonnes qualités, rien de vraiment nouveau.

A ce moment que je m'interroge vraiment sur l'équipe qui a conçu ce synthé… Il me paraît évident qu'aucun ergonome n'a travaillé sur cette machine. Lorsque je vois comment il faut éditer les formes d'ondes sur les parties numériques j'ai l'impression de me retrouver 20 ans en arrière face à un JV 1080...alors certains apprécieront le côté vintage, moi pas...car à l'usage, c'est beaucoup de temps perdu et ce genre de manipulations inutiles sont un frein à la créativité.

Autre point faible : ce qui surprend sur un synthé de cette catégorie c'est l'absence de "grand écran" pour l'édition des paramètres. Avoir voulu reproduire par exemple l'afficheur sept segments comme sur son ancêtre le JD-800 est un clin d'œil sympathique mais devoir se pencher sur un écran minuscule de nos jours est aberrant! D'autant que Roland sait très bien faire cela.

Il faut que Roland propose rapidement une solution pour l'édition des parties numériques. On pourrait très bien imaginer de détourner l'utilisation du bouton portamento ou des Sliders PWM/PW de l'oscillateur2 (inutilisé en part numérique) par exemple. Tout cela est très regrettable d'autant plus que les parties numériques sur le JD-XA sont extrêmement puissantes et que l'on fait de sons magnifiques! Alors on espère qu'on va pouvoir télécharger un éditeur mais pour l'instant je n'ai toujours rien trouvé (c'est vrai que quant on sort ce genre de machine, ce n'est pas pour faire un éditeur à côté...encore faut-il avoir pensé à tout...). Au passage Roland propose un logiciel de librairie (malheureusement pour moi il a planté dès sa première exécution sur mon PC Windows…pas réessayé depuis). Heureusement il y a un port USB pour transférer les sons téléchargés avec une clé USB.

Je ne rentrerai pas dans tous les détails et paramètres du synthé et mais j'ai été agréablement surpris par la qualité sonore et le grain des filtres. Le bloc d'effets est de très bonne facture avec beaucoup de programme simples ou multiples accessibles (décrits dans le second document téléchargeable). Bonne surprise, chaque partie possède son propre bloc d'effet, plus 4 blocs d'effets généraux. Là où les choses se compliquent, c'est que les 4 blocs généraux sont en série en commençant par la réverb (avec qqes choix parmi les révérb), puis 2 effets au choix, puis l'effet délai (avec qqes choix parmi les délais). Cette architecture figée globale est pour moi incompréhensible et sans intérêt. Il aurait fallu avoir une structure variable d'enchaînement des 4 blocs d'effets avec également un dosage d'envoi au niveau de chaque partie...

Si l'on compare au JD-Xi (le petit frère), l'architecture des effets est mieux faite et à géométrie variable sur le JD-Xi. Sur le JD-Xi, il n'y a pas de MFX par "part", mais on peut doser l'envoi de chaque part vers les 4 effets séparément et en plus doser les envois d'effets entre eux (eff1 vers reverb par exemple). On peut également router les blocs d'effets entre eux dans une certaine mesure. Sur le JD-XA, rien de tout ça! Pourquoi ne pas avoir gardé la même logique en rajoutant simplement le MFX à chaque part? Mystère...
Quelques mots sur l'arpégiateur : les arpèges proposés sont plutôt sympathiques et avec le "séquenceur" on peut éditer et créer son arpège.

À l'arrière de l'appareil je suis surpris de ne trouver qu'une paire de sortie stéréo vu les capacités de ce synthé il aurait au moins fallu une paire de sortie supplémentaire et des possibilités de routage pour séparer plusieurs sons sur des sorties assignables différents (il existe quand même une sortie spécifique pour l'analogique mais pour le coup c'est trop réducteur). On trouve également un pont USB qui permet de brancher une clé USB qui va permettre d'importer tous types de sons ou de sauvegarder ses programmes et backup complet de l'appareil, c'est toujours appréciable. (Il y a aussi un port USB pour sortir en audio numérique).

Pour revenir au programme de ce synthé je me demande bien comment je vais pouvoir exploiter toutes ses parties en pilotage MIDI depuis mon séquenceur préféré. Qu'à cela ne tienne je branche mes câbles midi (pour ceux qui le peuvent je vous recommande l'utilisation du port USB malheureusement sur les PC ce genre de ports

sont très rapidement saturées et on n'a plus la possibilité de rajouter des synthés) je découvre alors un mode de fonctionnement très surprenant (qui d'ailleurs très mal expliqué dans le manuel) : chaque partie se voit assignée un canal MIDI par défaut : sur le canal 1 la partie analogique 1, le canal 2 / partie analo 2 jusqu'à la partie analogique 4 puis la partie numérique 1 sur le canal cinq jusqu'à la partie numérique quatre sur le canal 8! C'est donc pas moins de huit canaux MIDI qu'il vous faudra pour piloter chacune des parties. Lorsqu'on joue sur le clavier de ce synthé on ne joue pas partie par partie, mais en fonction du réglage, de plusieurs parties à la fois (bouton "ON" de chaque partie). Je me demande donc comment on va pouvoir enregistrer cela. Il se trouve que lorsqu'on joue sur le clavier le ce synthé, il va envoyer vers votre séquenceur tous les messages MIDI dupliqués sur chacun des canaux pour chacune des parties activées. Cela fonctionne, c'est une solution. D'après le diagramme les canaux MIDI, les canaux de 9 à 16 servent pour d'autres paramètres mais je n'ai pas cherché pour lesquels. Cela veut dire que pour piloter le JD-XA il vous faut 16 canaux midi, en tout cas 8 de base pour chaque partie.

Il y a une petite astuce quand même : Pour utiliser le programme du JD-XA comme un multi et le piloter depuis le sequencer externe, on peut aussi réassigner les canaux midi. Je m'explique : En général, on va utiliser plusieurs parts pour faire un son à l'intérieur du programme, il suffit alors de paramétrer chacune des parties composant un son sur le même canal midi et le tour est joué.

Depuis un clavier externe ou votre séquenceur, il suffit alors de jouer sur le canal midi choisi et chacune des parties du JD-XA affectées à ce canal midi va jouer (même si elles n'ont pas été activées sur la façade du JD-XA).

Par contre, pour jouer un seul son du programme avec le clavier du JD-XA (celui constitué de plusieurs parts), il faudra en fait n'activer qu'une seule des parties affectée sur le canal midi, cela suffit à toutes les déclencher (sinon, on obtient une sorte de chorus/unisson du fait que le son est déclencher à la fois par le clavier et le routage midi interne). C'est d'ailleurs visible car la LED de "part activée" s'allume en vert sur toutes les parts concernées. C'est un peu déroutant au départ mais on s'y fait.

4.3.2.2 Conclusion 1:

Après quelques semaines d'utilisation, je vois en ce synthé du très bon et du moins bon (voire du mauvais).

Je suis extrêmement déçu de constater l'absence d'étude ergonomique sérieuse sur l'édition des sons (parties digitales/numériques). On voit bien que l'édition a avant tout été pensée pour l'édition des parties analogiques, l'édition des parties numériques est beaucoup plus complexe que celle des parties analogiques, il faut passer par des menus (touches "<" et ">") et des petites touches "-" et "+", on se croirait 20 ans en arrière...sur un synthè dans cette gamme de prix et pour un constructeur comme Roland, c'est inacceptable pour moi. C'est vraiment dommage d'autant plus dommage que le moteur de synthèse ainsi que la qualité sonore sont vraiment de très bon niveau. Pour le design sonore, c'est vraiment une super machine, ce synthé inspire immédiatement la créativité et c'est probablement ça qui le plus important pour les compositeurs et musiciens.

Si vous voulez créer des pads et autres strings, ou des sons assez complexes, c'est un régal!

Si je fais une synthèse de mes impressions :

4.3.2.2.1 Le bon/très bon 79
4.3.2.2.2 Le moyen 80
4.3.2.2.3 Le mauvais 80
4.3.2.2.4 Le très mauvais 80

4.3.2.2.1 Le bon/très bon

- ✓ L'architecture hybride.
- ✓ La qualité des sons produits : très bon pour les parts numériques et pour les oscillateurs analogiques. Le JD-XA excelle pour les pads.

- ✓ Le mode programme de façon générale propice à la créativité de sons complexes en mélangeant les parties analogiques et numériques.
- ✓ L'édition des sons pour les parties analogiques par les multiples potards et sliders.
- ✓ Le mode enregistrement de séquences.
- ✓ Le look (malgré le plastique réfléchissant qui dérange par moment)
- ✓ Le touché du clavier (mais pas sa courbe de réponse, je n'en ai pas trouvé, bizarre...)
- ✓ La sauvegarde/imports de backups et de sons sur clé USB (ainsi que l'import de sons de l'INTEGRA7)
- ✓ Téléchargement d'un Librarian pour Windows (pas testé)
- ✓ Le vocodeur

4.3.2.2.2 Le moyen

- ✓ Le bloc de boutons/potards "d'édition" des effets pas assez complet.
- ✓ Le nombre de PCM "d'oscillateurs numériques" un peu limité. 450, ça peut paraître déjà beaucoup mais pas franchement originaux/innovants (et probablement pas extensible?)
- ✓ 4 octaves seulement et des touches raccourcies! Qui a eu cette idée tordue???
- ✓ La polyphonie limitée des parties analogiques
- ✓ 4 banques de 16 sons Presets fournies de base...peut mieux faire surtout qu'il y a la place. Cependant il commence à y avoir des banques à télécharger gratuitement.
- ✓ Le côté réfléchissant du plastique (effet miroir), la sérigraphie au-dessus des boutons et le contraste des couleurs (sérigraphie en rouge + lumière rouge = pas assez visible dans l'obscurité)
- ✓ Pas d'éditeur (mais ce ne devrait pas être nécessaire si le reste avait été mieux pensé/conçu)

4.3.2.2.3 Le mauvais

- ✓ L'architecture figée des 4 effets généraux qui limite fortement les possibilités lorsqu'on veut faire plusieurs sons au sein d'un même programme (l'architecture du JD-Xi me semble plus flexible et intéressante, si on pouvait chois dans une mise à jour future, ce serait vraiment bien).
- ✓ Les menus d'édition des parties numériques, des paramètres FX et d'autres : retour 20 ans en arrière et donc absence supposée d'étude ergonomique sérieuse à ce niveau...Il manque cruellement un gros potard infini type "value/data" comme sur le JV-1080...(on pourrait envisager de détourner l'utilisation du potard dédié "Portamento" ou les Sliders PWM/PW de l'oscillateur 2 pour l'édition des parties numériques dans une mise à jour future...si quelqu'un pouvait remonter ça chez Roland...)
- ✓ Le fait de ne pas pouvoir enregistrer des sons/parties (parties analogiques ou parties numériques) d'un programme dans des banques séparées pour pouvoir être rappelées plus tard dans d'autres programmes.
- ✓ La courbe de réponse du clavier (pas ajustable !?).

4.3.2.2.4 Le très mauvais

- ✓ L'écran d'édition sur une ligne! trop petit! (retour 20 ans en arrière, bis).
- ✓ Une seule sortie stéréo physique (et une sortie analo dédiée) sur un synthé qui peut sortir jusqu'à 8 sons différents.
- ✓ La doc à moitié imprimée (nécessité de télécharger l'autre partie) et imprimée trop petite.

4.3.2.3 Conclusion 2:

A cause de certains aspects (mentionnés plus haut) mal pensés (voir incompréhensibles), Roland risque de passer à côté de ce qui aurait pu devenir une référence incontestable.
(Certaines choses seront encore "rattrapables" par mise à jour du Firmware mais d'autres pas..."Houston, on a un problème"...)

C'est vraiment dommage car ce JD-XA avait tout pour faire un malheur (et décrocher certainement quelques récompenses au passage). Il n'en reste pas moins un excellent synthé pour le design sonore qui inspire la créativité et qui comble un certain vide dans les synthés physiques à synthèses hybrides.

4.4 Patches supplémentaires

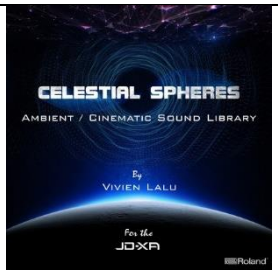
4.4.1 BANQUES ROLAND 82
4.4.2 BANQUES TIERCES 89

4.4.1 Banques Roland

4.4.1.1 Banques Axial pour le JDXa 82
4.4.1.2 Banques Axial pour l'Integra 7 et le Roland FA 87

4.4.1.1 Banques Axial pour le JDXa

« REAL ANALOG DRUMS » apporte des « Drums », alors que le JDXA n'en contenait aucun. Les 23 banques disponibles en mars 2022 sont les suivantes, de la plus récente à la plus ancienne.

	 Analog/Digital Crossover sounds collection made by Oscar Finch	 Santeri Kallio Signature Sound Collection	 CHVRCHES Signature Sound Collection
 Celestial Spheres is a kind of ambient / cinematic sound library created by Vivien Lalu	 Prog&Metal Collection Vol.2 created by Chrism	 Gattobus Signature Sound Collection Gattobus Signature Sound Collection	 Modulations Vol.2 Free Inspirational JD-XA sounds collection Vol.2 made by Oscar Finch
 Modulations Vol.1 Free Inspirational JD-XA sounds collection made by Oscar Finch	 Kebu Signature analog sound collection Analog Synth sound collection made by Kebu	 Artist's studio and live collection by Mark Basile Sounds useful for any kind of music like EDM, Rock, Pops, Fusion and so on.	 Prog&Metal Collection Vol.1 Tailored for Progressive rock and heavy metal sounds



JD-XA Version 1.0 Sound set

This is original factory preset sound set from Version 1.0 containing 64 sounds



Electronic Music Collection

16 unique sound programs with 16 sequence data



Burton (HIM) Signature Sound Collection

Collection from Burton (HIM)



Real Analog Drums

Get classic Analog Roland drums sounds



Synth Leads Vol.1

Powerful lead sounds for any music styles.



Noise Rhythms Vol.1

Collection of Rhythms sounds based on "Noise"



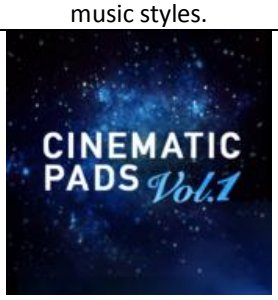
Synth Brass

Sound for various music genres



αJUNO-2 Bass FREE

Very popular Synth Bass sounds collection based on "αJUNO-2".



Cinematic Pads Vol.1

Diverse and texturally moving synth pad sounds



Evolving Arpeggios Collection

Crossover sound engine featuring cool arpeggios.



JUPITER-8 / JUNO-60 Crossover Impressions

Roland's JUPITER-8 and JUNO-60 are renow



Nick Rhodes (Duran Duran) Signature Sound Collection

A collection of new JD-XA sounds programmed by the legendary Nick Rhodes of Duran Duran

Chimera

Chimera is a deep exploration of the unique cross over synthesis engine designed by Canadian artist, Oscar Finch.

It contains textural layers and modulations that aim to inspire and enhance your creative ventures. Each patch is a self-contained performance suitable for atmospheres, leads, drones, timbral shifts and sonic beds that can to be used in a broad variety of genres and styles.

Explore wheel assigned modulations, looping envelope generators, aftertouch and more. Many of the sounds offer dramatic sonic variation over a large key range so explore octaves, tweak filters, and give them time to breathe and evolve. Navigate the pitch stick and various modulation assignments or further tweak to taste.

Have fun and be inspired. The world is your sonic playground, celebrate it.

Santeri Kallio Signature Sound Collection

Santeri Kallio is a Finnish musician best known as a keyboard player of Finnish heavy-metal band Amorphis. In his thirty six years working with keyboards Kallio has become familiar with all kind of analog

and digital synthesizers. This Roland JD-XA signature collection was developed to provide users simple, diverse and inspirational set of sounds for various uses - to use them with a band and also to inspire and boost the productive process. The collection varies from athmospherical pads to screaming leads not forgetting more experimental approaches. The design principle was to develop a set of instantly usable sounds with great amount of flexibility letting the user to tweak them with JD-XA:s endless possibilities.Amorphis 13th album "Queen of Time" is out worldwide now!www.facebook.com/Amorphis

CHVRCHES Signature Sound Collection

Combining euphoric synth-pop with electronic and indie flavours, CHVRCHES are playing sold-out shows all over the world. For the CHVRCHES SIGNATURE SOUND COLLECTION, Iain and Martin from the band programmed a batch of custom sounds using their JD-XA synth - as heard on their amazing live shows.

CELESTIAL SPHERES

Celestial Spheres is a selection of ambient-oriented sounds passionately crafted by French composer Viv Lalu. Having previously worked for television, film (Warner Bros, Universal, France 2 etc.) and a few video games (Ubisoft, Neko Entertainment etc.), Lalu envisioned his sound collection to enrich a wide variety of musical creations with a particularly strong focus on cinematic storytelling, in order to provide inspiration for film composers, and hobbyists alike.Lalu's soundtracks usually combine several layers of orchestral music, ambient keyboards, and even the occasional "rock" instruments. This diversity can be heard throughout his sound library as well, whose patches come ready to use on productions of any type, any genre. Be it movie soundtracks, game soundtracks, live electronic music etc. It doesn't matter. We all have stories to tell. Each of these sounds are waiting to tell one!

Prog&Metal Collection Vol.2

Chrism is the keyboard player of the progressive & power metal bands Eden's Curse, Simulacrum, Adamantra & Epicrenel. His JD-XA collection is specifically designed for these musical genres, but is diverse enough to be used in other types of music also. The sound bank spans from sharp leads to piano and other percussive sounds to lush but complex pads giving the musician a convenient tool set for both live and studio environments. The focus of this sound bank is more on versatile usability than ambient. Also, do not forget to use wheel 2 to experience even more dynamics. In the first video Chrism does a performance demo of Simulacrum's 'A New Beginning'. In the second one he talks about the JD-XA and plays samples of all the patches present in his sound bank.

Gattobus Signature Sound Collection

Gattobus Signature Sound Collection has 16 interactive programs where you can play over the recorded sequences or just play it like a single patch and dive into the magic atmosphere of Gattobus songs. Every program contains various parts that you can also use stand alone, copy and paste to create your own performance. Here you can find warm and spacious pads, prog leads, electric pianos, and ambient soundscapes.

Modulations Vol.2

Inspirational JD-XA sounds collection Vol.2 made by Oscar Finch.

Just like Modulations Vol.1, all the sounds are designed for use as a creative and insprational tool kit containing everything from pads, to effects, sequences and ambiences. Its a left field celebration of all the JD-XA brings to the table. Sounds explore the extreme ends of analog and digital engine intermodulation and are designed to be both dynamic and full of movement. Explore velocity wheel assignments, sound evolution, modulations, effects and filter assignments and enjoy where the journey takes you. (This collection is desiged by Canadian artist, Oscar Finch. Please visit his website at http://www.venndiagram.ca.fi/)

Modulations Vol.1

Inspirational JD-XA sounds collection made by Oscar Finch.

All the sounds for Modulations Vol.1 for the JD-XA are designed for use as a creative and inspirational tool kit containing everything from pads, to effects, sequences and ambiences. Its a left field celebration of all the JD-XA brings to the table. Sounds explore the extreme ends of analog and digital engine intermodulation and are designed to be both dynamic and full of movement. Explore velocity wheel assignments, sound evolution, modulations, effects and filter assignments and enjoy where the journey

takes you. (This collection is desiged by Canadian artist, Oscar Finch. Please visit his website at http://www.venndiagram.ca.fi/)

Kebu Signature analog sound collection

Kebu is a Finnish artist who creates new instrumental, melodic synthesizer music using analogue synthesizers mostly. His YouTube channel has attracted over ten million views and a lot of appraisal. He found the JD-XA a very unique type instrument, which opens up for new dimension of his music style. This time, Kebu focuses on analog side of the JD-XA. Check out his mind blowing analog synthesizer sounds on this collection. Visit his official home page at http://www.kebu.fi/ And stay tuned for his fresh live music clip at http://www.youtube.com/kebunator/

Artist's studio and live collection by Mark Basile

Mark Basile is a SINGER of DGM (www.dgmsite.com - ww.myspace.com/dgmprog) and B.R.A.K.E. and SONG WRITER, PIANIST, GUITARIST and PRODUCER of many other projects in Italy. This talented multi instrument player made wide variety of sound collection out of JD-XA. All of his sounds are very useful for any kind of music like EDM, Rock, Pops, Fusion and so on.

Prog&Metal Collection Vol.1

Tailored for Progressive rock and heavy metal sounds.
These sounds sets are created by YUHKI, a Japanese keyboard player from "GALNERYUS". One of the most evaluated and skillfull metal band from Japan since early 2000. Unforgettable vocal melody line, shredded yet melodic keyboard and guitar solos, and classical essence of musical piece in their songs should not be missed. His music background came from British progressive rock and hard rock band since late 70'. You will surely find such essence in this sound collection. Check out their official website, where Roland keyboards are featured in those videos. http://www.galneryusyumacher.com/
"ALHAMBRA" is another Japanese band, where YUHKI plays keyboard. Featuring female vocalist, this band offers another type of progressive and melodic power metal with talented musicians. Check out their official video from their website. http://www.alhambra.ws/

JD-XA Version 1.0 Sound set

This is original factory preset sound set from Version 1.0 containing 64 sounds.

JD-XA Electronic Music Collection

JD-XA Electronic Music Collection」 offers 16 programs utilizing 8 parts of JD-XA on-board sound. All 16 programs has own sequence data. Each on-board sequence patters offers many types of music genres ranging from Electro House, Future Bass, Synth Pops and so on. Easy to have some fun and cool performance by simply turning on and off each part of those sequence data. In addition, you can have some fun by playing keyboards and tweaking knobs.

Burton (HIM) Signature Sound Collection

Janne "Burton" Puurtinen est un musicien finlandais connu en tant que joueur de clavier dans le célèbre groupe de rock finlandais HIM. Il crée aussi de la musique pour les films d'animation, les médias et des installations artistiques. Cette collection Burton JD-XA présente des sons programmés par lui. Voir les vidéos des liens ci-contre pour observer comment il « tweak » le son.
https://www.youtube.com/watch?v=f-ExHNQG-5o , http://youtu.be/z6yECXZGoZA/

Real Analog Drums

Son analogique classique de la Drum machine Roland. Chaque programme contient son propre kit de batterie TR-style de base et le des séquences de motifs. Les kits sont mappés sur le clavier et peuvent être facilement éditées en sons vintages ou contemporains. Cette collection est optimisée à la fois pour les deux sorties stéréo et la sortie analogique discrète.

Synth Bass Vol.1

Cette banque se compose de synth bass, multi-texturales et harmoniquement riches et permettent des résultats originaux pour la piste de basse.
La molette Wheel 2 (attribué à coupure ... cc74), fournit des contrastes de texture et de dynamique. Les résultats diffèrent selon le réglage du potar de Cutoff (au niveau du Preset) parce que la Wheel2 effectue des ajustements globaux, tandis que le potar n'affecte qu'un groupement individuel de Tone.

De nombreux programmes présentent une caractéristique « morph-like », entre un son analogique et un son numérique, ou une combinaison intéressante des deux.
Chacun des programmes contient des données de séquence qui donnent une idée le l'utilisation potentielle du son. Appuyer sur le bouton Lecture dans la section « Pattern Seq » et pour entendre le son, avec les changements de son provoqués par les contrôleurs Cutoff, résonance, et autre potars et curseurs.

Synth Leads Vol.1

Ces sons sont adaptés à tous les genres. Ils sont harmoniquement riches, mais peuvent facilement être éclaircis pour de simples Leads.
La molette Wheel 2 (attribué à Cutoff ... cc74), fournit des contrastes de texture et de dynamique. Les résultats diffèrent selon le réglage du potar de Cutoff (au niveau du Preset) parce que la Wheel2 effectue des ajustements globaux, tandis que le potar n'affecte qu'un groupement individuel de Tone.
De nombreux programmes présentent une caractéristique « morph-like », entre un son analogique et un son numérique, ou une combinaison intéressante des deux, car ces sons utilisent le concept « cross-over » de combinaison des moteurs numériques et analogiques du JDXA.

Noise Rhythms Vol.1

Cette collection est constituée de rythmes basés sur le «bruit». Chaque programme utilise le bruit d'une manière différente, et contient des données de séquence qui créent un motif rythmique. Une des façons créatives d'utiliser ces rythmes est de les associer comme un élément secondaire à une autre boucle rythmique ou partie de Drum. Étant donné que ces rythmes sonores sont généralement harmoniquement riches, il est préconisé de les « Tweeker » pour les adapter à la boucle primaire. Le résultat est une texture de bruit qui «percole» dans la boucle primaire et donne un caractère "laid" ou "sale" .... adapté à la musique expérimentale et contemporaine. Réglez le tempo du rythme de bruit ou synchronisez le JDXA à un DAW en utilisant les rythmes de bruit avec des boucles supplémentaires.

Synth Brass

Ces programmes couvrent différents genres pour des usages spécialisés de synthé brass.
La molette Wheel 2 (attribué à Cutoff ... cc74), fournit des contrastes de texture et de dynamique. Les résultats diffèrent selon le réglage du Potar de Cutoff (au niveau du Preset) parce que la molette Wheel 2 effectue des ajustements globaux, tandis que le potar n'affecte qu'un groupement de Tone individuel.
De nombreux programmes présentent une caractéristique « morph-like », entre un son analogique et un son numérique, ou une combinaison intéressante des deux. Le réglage de la molette Wheel 2 augmente l'intérêt de ces programmes .... créant facilement des textures variées et ajoutant des caractères divers.

αJUNO-2 Bass :

Cette collection est une récréation analogique de certaines basses très populaires de synthé, ce qui en fait les musiciens de R&B. Ces récréations analogiques sont simples mais très efficaces, et conviennent dans une piste qui exige un son corsé de basse synthé. Ces sons de base sont facilement "tweekable" pour l'adapter à votre goût. La Wheel 2 permet de façonner le caractère et le timbre du son et d'effectuer facilement des phrases dynamiques et texturalement-variées en jeu live.
Les contrôles de TFX dans la section Effet apporteront des améliorations supplémentaires au son.

Cinematic Pads Vol.1 :

Cette collection est faite pour de la musique nécessitant des sons de pad synthé avec une texture évolutive. Ces programmes ont une «vie» et un mouvement en ajustant la Wheel 2 en jeu live. La Wheel 2 (Affecté à Cutoff : CC74), fournit non seulement contraste de texture, mais aussi un contraste dynamique. Les résultats diffèrent selon le réglage du potard de Cutoff (au niveau du Preset) car Wheel 2 effectue des ajustements globaux, tandis que le potard n'affecte qu'un ensemble de Tones individuels. Généralement, le son est morphing entre un son analogique à un son numérique, ou une combinaison des deux.

JD-XA Evolving Arpeggios :

Une collection de des sons et textures complexes qui mettent en évidence le potentiel du moteur de son analo-numérique du JD-XA. En utilisant des parties analogiques, parties numériques, LFO synchronisés et des nouveaux arpèges, chaque programme contient également une séquence pour activer un Drum part ou un preview de progression d'accords.

JUPITER-8 / JUNO-60 : 16 programmes. Ces deux synthés offrent une interface utilisateur permettant de programmer facilement des sons riches et puissants. Ils sont donc devenus extrêmement populaires parmi les musiciens à partir des années 1980 et jusqu'à nos jours. Le premier volume de la série « Crossover Impression » JD-XA célèbre ces synthétiseurs avec une collection de sons utilisant la puissance hybride analogique et numérique du JD-XA.

Nick Rhodes (Duran Duran) Signature collection : 12 programmes. Nick Rhodes de Duran Duran est l'un des joueurs de synthé les plus connus. Depuis le début des années 80, les synthés Roland ont faut partie intégrante du son de Duran Duran, et le Roland JD-Xa est présent dans la tournée mondiale 2015 « Paper God » (avec 3 claviers JDXA). La collection exclusive programmée par Nick Rhodes représente le son emblématique du groupe.

4.4.1.2 Banques Axial pour l'Integra 7 et le Roland FA

Les banques de Tones AXIAL pour le l'Integra 7 et les FA06-08 sont utilisables, du moins celles de Tone « Synth » car le JD-XA ne dispose pas de moteur SuperNatural « Acoustic ».

Les banques de l'Integra représentent donc des ressources plus intéressantes, contrairement aux banques « Synth » du FA06-08 qui sont des extraits de banques commerciales (contrairement aux banques « Acoustic » qui sont bien fournies).

Il reste cependant à expérimenter précisément de quelle façon charger ces banques, par Tones individuels par IMPORT ou par banque entière par RESTORE, et comment les utiliser (du moins pour les Studio Sets, car les Tones sont probablement utilisables tels quels).

Exemples :

- ✓ Les banques « Euro Attack Synth » et « NYC Nightlife Remix Collection » comportent des Tones de Drums qui sont donc utilisables dans le JD-XA qui n'en dispose pas en natif.
  D'après le site syntopia les sons de Drums suivants sont disponibles :
  - Euro Attack Synth Drum sounds.
    111|DRM – Kick 1|DRM|
    112|DRM – Kick 2|DRM|
    113|DRM – Kick 3|DRM|
    114|DRM – Snr 1 |DRM|
    115|DRM – Snr 2 |DRM|
    116|DRM – Snr 3 |DRM|
    117|DRM – Cow |DRM|
    118|DRM – Tom |DRM|
    119|DRM – CHH |DRM|
    120|DRM – OHH |DRM|
    121|DRM – Shkr |DRM|

  - NYC Nightlife Remix Collection: 5 pumping kick drums and one snare drum.
    1|NR L Kick |DRM|
    2|NR S Kick 1 |DRM|
    3|NR S Kick 2 |DRM|
    4|NR Rev Kick |DRM|
    5|NR NoBs Kick|DRM|
    6|NR Snr |DRM|
- ✓ La banque « Synth Legend » de l'Integra comporte les « Studio Sets » et les « Tones » suivants de synthétiseurs vintage Roland :

Studio Set List

No	Studio Set Name
1	SL-Jupiter-8 Set
2	SL-TB-303 Set
3	SL-SH-101 Set
4	SL-Juno-60 Set
5	SL-Jupiter-6 Set
6	SL-Juno-106 Set
7	SL-D-50 Set
8	SL-Syn Bass Set
9	SL-Chords Set
10	SL-Roughs Set
11	SL-Pad Set
12	SL-Shorty Set
13	SL-Poly Key Set
14	SL-Lead Set
15	SL-Others Set
16	SL-Bells Set
17	SL-Strings Set
18	SL-Brass Set
19	SL-Bs/Pd Set
20	SL-Bs/Ld Set
21	SL-PKey/Bell Set
22	SL-Pad Lyr Set
23	SL-Rgh Lyr Set
24	SL-Shrt Lyr Set
25	SL-Ld Lyr Set
26	SL-Bell Lyr Set
27	SL-Str Lyr Set
28	SL-PK Lyr Set
29	SL-Electro Mix 1
30	SL-Electro Mix 2
31	SL-Electro Mix 3
32	SL-Electro Mix 4
33	INIT SYNTH
…	INIT SYNTH
64	INIT SYNTH

Tone List (USER)

No	Tone Name	Tone Category
1	SL-JP8 1	POLYKEY
2	SL-JP8 2	POLYKEY
3	SL-JP8 3	Syn.LD
4	SL-JP8 4	Syn.LD
5	SL-JP8 5	Syn.PAD
6	SL-JP8 6	Syn.BS
7	SL-JP8 7	Syn.BS
8	SL-JP8 8	Syn.PAD
9	SL-JP8 9	Syn.BS
10	Sl-JP8 10	POLYKEY
11	SL-JP8 11	POLYKEY
12	SL-JP8 12	Syn.PAD
13	SL-JP8 13	Syn.BRS
14	SL-JP8 14	Syn.BRS
15	SL-JP8 15	Syn.BRS
16	SL-JP8 16	Syn.PAD
17	SL-JP8 17	POLYKEY
18	SL-JP Bass1	Syn.BS
19	SL-JP Bass2	Syn.BS
20	SL-JP Bass3	Syn.BS
21	SL-JP Bass4	Syn.BS
22	SL-JP Bass5	Syn.BS
23	SL-JP PWM	Syn.PAD
24	SL-JP6 1	POLYKEY
25	SL-JP6 2	Syn.PAD
26	SL-JP6 3	Syn.BRS
27	SL-JP6 4	Syn.LD
28	SL-JP6 5	Syn.LD
29	SL-JP6 6	Syn.LD
30	SL-JP6 7	Syn.PAD
31	SL-JP6 8	Syn.PAD
32	SL-JP6 9	Syn.PAD
33	SL-JP6 10	POLYKEY
34	SL-JP6 11	POLYKEY
35	SL-JP6 12	Syn.PAD
36	SL-JP6 13	POLYKEY
37	SL-JP6 14	Syn.LD
38	SL-JP6 15	Syn.LD
39	SL-JP6 16	POLYKEY
40	SL-JP6 17	POLYKEY
41	SL-JP6 18	Syn.LD
42	SL-Jn106 1	POLYKEY
43	SL-Jn106 2	Syn.PAD
44	SL-Jn106 3	Syn.PAD
45	SL-Jn106 4	Syn.PAD
46	SL-Jn106 5	Syn.PAD
47	SL-Jn106 6	Syn.BS
48	SL-Jn106 7	Syn.BS
49	SL-Jn106 8	Syn.BS
50	SL-Jn106 9	Syn.PAD
51	SL-Jn106 10	Syn.BRS
52	SL-Jn106 11	Syn.LD
53	SL-Jn60 1	Syn.PAD
54	SL-Jn60 2	Syn.BRS
55	SL-Jn60 3	Syn.PAD
56	SL-Jn60 4	BELL

Tone List (USER)

No	Tone Name	Tone Category
67	SL-Jn60sub4	Syn.BS
68	SL-Jn60sub5	Syn.BS
69	SL-Jn60sub6	Syn.BS
70	SL-Jn60sub7	Syn.BS
71	SL-Jn60 Bs1	Syn.BS
72	SL-Jn60 Bs2	Syn.BS
73	SL-Jn60 Bs3	Syn.BS
74	SL-Jn60 Ply	POLYKEY
75	SL-Jn60 SBr	Syn.BRS
76	SL-Jn60Bell1	BELL
77	SL-Jn60Bell2	BELL
78	SL-Jn60Syn1	POLYKEY
79	SL-Jn60Syn2	POLYKEY
80	SL-Jn60Syn3	POLYKEY
81	SL-Jn60Syn4	POLYKEY
82	SL-Jn60Syn5	POLYKEY
83	SL-TB Saw 1	Syn.BS
84	SL-TB Saw1A	Syn.BS
85	SL-TB Saw 2	Syn.BS
86	SL-TB Saw2A	Syn.BS
87	SL-TB Saw 3	Syn.BS
88	SL-TB Saw3A	Syn.BS
89	SL-TB Saw 4	Syn.BS
90	SL-TB Saw4A	Syn.BS
91	SL-TB Saw 5	Syn.BS
92	SL-TB Saw5A	Syn.BS
93	SL-TB Saw 6	Syn.BS
94	SL-TB Saw6A	Syn.BS
95	SL-TB Sqr 1	Syn.BS
96	SL-TB Sqr1A	Syn.BS
97	SL-TB Sqr 2	Syn.BS
98	SL-TB Sqr2A	Syn.BS
99	SL-TB Sqr 3	Syn.BS
100	SL-TB Sqr3A	Syn.BS
101	SL-TB Sqr 4	Syn.BS
102	SL-TB Sqr4A	Syn.BS
103	SL-TB Sqr 5	Syn.BS
104	SL-TB Sqr5A	Syn.BS
105	SL-TB Sqr 6	Syn.BS
106	SL-TB Sqr6A	Syn.BS
107	SL-SH101 1	Syn.LD
108	SL-SH101 2	Syn.LD
109	SL-SH101 3	Syn.LD
110	SL-SH101 4	Syn.BS
111	SL-SH101 5	Syn.LD
112	SL-SH101 6	Syn.BS
113	SL-SH101 7	Syn.BS
114	SL-SH101 8	Syn.LD
115	SL-SH101 9	Syn.BS
116	SL-SH101 10	Syn.BS
117	SL-SH101 11	Syn.LD
118	SL-SH101 12	Syn.BS
119	SL-D50 1	BELLPAD
120	SL-D50 2	BELLPAD
121	SL-D50 3	BELLPAD
122	SL-D50 4	Syn.PAD

No	Studio Set Name

No	Tone Name	Tone Category
57	SL-Jn60 5	BELL
58	SL-Jn60 6	Syn.BS
59	SL-Jn60 7	Syn.PAD
60	SL-Jn60 8	Syn.BS
61	SL-Jn60 9	POLYKEY
62	SL-Jn60 10	POLYKEY
63	SL-Jn60 11	Syn.BS
64	SL-Jn60sub1	Syn.BS
65	SL-Jn60sub2	Syn.BS
66	SL-Jn60sub3	Syn.BS

No	Tone Name	Tone Category
123	SL-D50 5	BELLPAD
124	SL-D50 6	POLYKEY
125	SL-D50 7	POLYKEY
126	SL-D50 8	BELLPAD
127	SL-D50 9	POLYKEY
128	SL-D50 10	Syn.PAD
129	INIT SYNTH	---
..	INIT SYNTH	
512	INIT SYNTH	---

4.4.2 Banques tierces

http://forums.rolandclan.com/viewtopic.php?f=57&t=51700

http://bitley.laconicsounds.net/sysex-vault/ : 22€ (voir démo au paragraphe 4.5 ci-dessous)

http://patcharena.com/tag/roland-jd-xa-patches/

Les patchs dédiés au JD-XA sont rares lors de la rédaction de ce paragraphe, à part ceux mis à dispositions gratuitement sur le site Roland AXIAL décrits au paragraphe précédent.

4.5 Démos

RolandChannel

- Roland JD-XA Analog/Digital Crossover Synthesizer Demo (V 1.5)
- Roland JD-XA Synthesizer Ver.1.50 Preset Sound Examples: A07 Anthem Lead
- Roland JD-XA Synthesizer Ver.1.50 Preset Sound Examples: A05 Rounder Bass
- Roland JD-XA Synthesizer Ver.1.50 Preset Sound Examples: A06 Pillbox Bass
- Roland JD-XA Synthesizer Ver.1.50 Preset Sound Examples: A04 Square Rip
- Roland JD-XA Synthesizer Ver.1.50 Preset Sound Examples: A02 Masaki Brass
- Roland JD-XA Synthesizer Ver.1.50 Preset Sound Examples: A03 Pomona Lead
- Roland JD-XA Synthesizer Ver.1.50 Preset Sound Examples: A01 Massive Pad

- Roland JD-XA DEMO - 10 covers in 10 minutes by GATTOBUS
- ROLAND JD-XA DEMO PART 2 - other 10 covers in 10 minutes by Gattobus

Démo de la banque : http://bitley.laconicsounds.net/sysex-vault/

- Roland JD-XA synth noodling 1 - "Inspired!"
- JD-XA Noodling 2 - "Polysynth funkin'"
- JD-XA Noodling 3 - "Cavatina-ish"
- JD-XA Noodling 4 - "Yazoo"
-

- http://www.synthtopia.com/content/2016/03/11/roland-jd-xa-synthesizer-custom-patch-audio-demo/

Sommaire complet

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du pdf pour naviguer dans le document

1 DÉMARRAGE 4

1.1 INTRODUCTION (A RÉDIGER) 4
1.2 OU TROUVER QUOI ? 5
1.3 CONNEXIONS 6
1.4 PANNEAU DE COMMANDE EN BREF 8
1.5 PRISE EN MAIN 9
1.5.1 MISE SOUS/HORS TENSION 9
1.5.1.1 Mise sous tension 9
1.5.1.2 Mise hors tension 9
1.5.1.3 Fonction d'extinction automatique : « Auto Off » 10
1.5.2 SÉLECTION D'UN SON : « PROGRAM » 10
1.5.2.1 Sélectionner un « Program » dans la Banque courante 10
1.5.2.2 Changer de banque 11
1.5.3 SÉLECTION D'UNE « PARTIE » 11
1.5.3.1 Sélectionner une « partie » ANALOG 11
1.5.3.2 Sélectionner une « partie » DIGITAL 12
1.5.4 CHARGEMENT DES BANQUES DE SONS AXIAL DÉDIÉES AU JDXA 13
1.5.5 CHARGEMENT DES BANQUES DE SON AXIAL DE L'INTEGRA 7 ET DU FA 06-08 13
1.5.6 MÉMORISATION DES CRÉATIONS SUR LE JD-XA 14
1.5.7 UTILITÉ D'UN ORDINATEUR 14

2 UTILISATION AVANCÉE 15

2.1 PANNEAU DE COMMANDE 15
2.1.1 . SECTION COMMON 16
2.1.2 . SECTION SYNTHÉTISEUR (CF. 2.2 CI-DESSOUS) 17
2.1.3 . CONTRÔLEURS (CF. § 2.6 CI-DESSOUS) 18
2.1.4 . MIC (CF. § 2.5 CI-DESSOUS) 18
2.1.5 . BOUTONS **01**-**16** 18
2.1.6 . « PATTERN SEQ » (CF. § 2.3 CI-DESSOUS) 19
2.1.7 . « TEMPO » 19
2.2 MODIFICATION D'UN SON : « PROGRAM » 20
2.2.1 MODIFICATION D'UNE PARTIE ANALOGIQUE 20
2.2.1.1 « ANALOG PART » 21
2.2.1.2 « LFO » 21
2.2.1.3 « A-OSC1 » 22
2.2.1.4 « A-OSC2 » 23
2.2.1.5 « PITCH ENV » 23
2.2.1.6 « MIXER » 24
2.2.1.7 « FILTER » 24
2.2.1.8 « AMP » 25
2.2.1.9 « EFFECTS » 25
2.2.2 MODIFICATION D'UNE PARTIE NUMÉRIQUE 26
2.2.2.1 « DIGITAL PART » 27
2.2.2.2 « PARTIAL » 27

2.2.2.3 « LFO » 27
2.2.2.4 « D-OSC » 28
2.2.2.5 « PITCH ENV » 28
2.2.2.6 « FILTER » 29
2.2.2.7 « AMP » 29
2.2.2.8 « EFFECTS » 30
2.2.3 MODIFICATION DES EFFETS 31
2.2.4 INITIALISATION D'UN SON : « INIT » 31
2.2.5 COPIE D'UN SON OU D'UN MOTIF : COPY 32
2.2.6 ENREGISTREMENT D'UN PROGRAMME : WRITE 33
2.2.7 UTILISATION DE SONS FAVORIS (PROGRAMS) : FAVORITE 34
2.2.7.1 Sélection d'un favori 34
2.2.7.2 Enregistrement d'un favori 34
2.2.7.3 Suppression d'un favori 34
2.3 ENREGISTREMENT : « PATTERN SEQUENCER » 35
2.3.1 ENREGISTREMENT EN TEMPS RÉEL : REAL TIME REC 36
2.3.1.1 Réglages du clic 37
2.3.1.2 Effacement d'une partie d'une phrase seulement 37
2.3.1.3 Modification du tempo 37
2.3.2 ENREGISTREMENT PAS À PAS : STEP REC 38
2.3.3 ENREGISTREMENT PAS À PAS 2 : STEP REC (2) 38
2.3.4 LECTURE DE MOTIFS 39
2.3.5 EFFACEMENT D'UN MOTIF COMPLET : « PATTERN ERASE » 39
2.3.6 « PATTERN UTILITY » 40
2.3.7 ENREGISTREMENT D'UN MOTIF : WRITE 40
2.4 JOUER UN ARPÈGE 41
2.4.1 SÉLECTION D'UN D'ARPÈGE PRÉDÉFINI : « SELECT TEMPLATE 41
2.4.2 DÉFINITION D'UN D'ARPÈGE PAR SES NOTES ET PAR 7 PARAMÈTRES 42
2.4.3 ENREGISTREMENT D'UN ARPÈGE : « WRITE » 43
2.4.4 RÉINITIALISATION DE L'ARPÈGE 43
2.4.5 MÉTHODE ALTERNATIVE DE DÉFNITION D'ARPÈGE : STEP REC (CF. § 2.3.2 CI-DESSUS) 43
2.5 UTILISATION DU MICROPHONE 44
2.5.1 RÉGLAGE DU NIVEAU D'ENTRÉE 44
2.5.2 UTILISATION DU « VOCODER » 45
2.5.3 UTILISATION D'UN MICROPHONE POUR APPLIQUER UNE MODULATION 45
2.5.4 SORTIE DE L'ENTRÉE VOCALE DU MICROPHONE 45
2.6 CONTRÔLE DE VOTRE PERFORMANCE 46
2.6.1 MODIFICATION DU DIAPASON/APPLICATION D'UN VIBRATO : LEVIER PITCH BEND/MODULATION 46
2.6.2 UTILISATION D'UNE FONCTION AFFECTÉE POUR FAIRE VARIER LE SON : WHEEL 1/2 46
2.6.3 UTILISATION DE PÉDALES EXTERNES : HOLD/CTRL 1/CTRL 2 46
2.7 CONNEXION D'APPAREILS EXTERNES 47
2.7.1 UTILISATION DU JD-XA COMME CONTRÔLEUR MIDI 47
2.7.1.1 Transmission de messages MIDI affectés aux boutons (mode Trigger) 47
2.7.1.2 Modification des réglages du mode « Trigger » 48
2.7.2 CONNEXION D'UN SYNTHÉTISEUR ANALOGIQUE VIA LA SORTIE CV/GATE 48
2.7.3 CONNEXION À UN ORDINATEUR VIA USB 49
2.8 RÉGLAGES GÉNÉRAUX DU JD-XA 50
2.8.1 ACCÈS AUX ÉCRANS DE MENU 50
2.8.2 RÉGLAGES SYSTÈME (SYSTEM) 50
2.8.3 SAUVEGARDE DES RÉGLAGES SYSTÈME 57
2.8.4 FONCTIONS PRATIQUES : « UTILITY » 57
2.8.5 FORMATAGE D'UNE CLÉ USB (USB MEM FORMAT) 58

2.8.6 RESTAURATION DES DONNÉES DE SAUVEGARDE DEPUIS UNE CLÉ USB 59
2.8.6.1 Sauvegarde des données : « BACKUP » 59
2.8.6.2 Restauration des données : « RESTORE » 59
2.8.7 RÉTABLISSEMENT DES RÉGLAGES D'USINE : « FACTORY RESET » 60
2.8.8 MISE HORS TENSION AUTOMATIQUE À L'EXPIRATION D'UN DÉLAI : « AUTO OFF » 60
2.8.9 PERSONNALISATION DES LUMIÈRES DES COMMANDES ET DES CURSEURS : « LED CUSTOMIZE » 60
2.9 LISTE DES TOUCHES DE RACCOURCI 62
2.10 MESSAGES D'ERREUR 64
2.11 DIAGRAMME DE LA STRUCTURE DU JD-XA 66
2.12 MISE À JOUR DU FIRMWARE 67

3 LOGICIELS POUR CONTRÔLER LE JD-XA 68

3.1 LOGICIELS D'ORDINATEURS 68
3.1.1 DRIVER 68
3.1.2 JD-XA LIBRARIAN (A RÉDIGER) 68
3.2 APPLICATIONS POUR TABLETTES 68

4 INFORMATIONS SUR INTERNET 69

4.1 FORUMS 69
4.2 TUTORIELS 69
4.3 TESTS 69
4.3.1 TEST AUDIOFANZINE 69
4.3.1.1 Aperçu 70
4.3.1.2 Connectique généreuse 71
4.3.1.3 Ergonomie exemplaire 71
4.3.1.4 Organisation et sonorités 72
4.3.1.5 Analogique & hybride 72
4.3.1.6 Numérique synthétique 73
4.3.1.7 Pluie d'effets 74
4.3.1.8 Sur la voix 74
4.3.1.9 Arpèges et séquences 75
4.3.1.10 Monde extérieur 76
4.3.1.11 Hybridation réussie 76
4.3.1.12 Conclusion 76
4.3.2 « INSPIRE LA CRÉATIVITÉ! TRÈS BON SON MAIS QUELQUES DÉFAUTS DE DESIGN ET D'ÉRGONOMIE NOTABLES » 77
4.3.2.1 Avis 77
4.3.2.2 Conclusion 1: 79
4.3.2.2.1 Le bon/très bon 79
4.3.2.2.2 Le moyen 80
4.3.2.2.3 Le mauvais 80
4.3.2.2.4 Le très mauvais 80
4.3.2.3 Conclusion 2: 81
4.4 PATCHES SUPPLÉMENTAIRES 82
4.4.1 BANQUES ROLAND 82
4.4.1.1 Banques Axial pour le JDXa 82
4.4.1.2 Banques Axial pour l'Integra 7 et le Roland FA 87
4.4.2 BANQUES TIERCES 89

4.5 DÉMOS